



Cisco Vision Dynamic Signage Director におけるコンテンツの導入の概要

開催場所でコンテンツを展開する前に、展開するコンテンツのタイプや方法に関するすべての要件を理解することが重要です。

Cisco Vision Dynamic Signage Director でサポートされるコンテンツのサイズや形式には制限事項と仕様があります。これらは、TV 画面の解像度、施設で使用されるメディア プレーヤー、画面テンプレートのリージョン レイアウト、TV とファンの距離などの複数の要因によって変わります。

注: シスコで使用可能なすべてのコンテンツ計画と設計サービスについては、Cisco Creative Services チームにお問い合わせください。

コンテンツ導入のワークフローの概要

表 1(21 ページ)に、ワークフロープランの例を示します。

表 1 コンテンツの導入計画

コンテンツの展開タスク	詳細については下記を参照してください。
作成するコンテンツのタイプを計画します。	Cisco Vision Dynamic Signage Director でのコンテンツのサポートの概要(11 ページ)
コンテンツの導入方法と制御方法を計画します。	チャンネル コンテンツの導入(26 ページ)
コンテンツを導入する場所を計画します。	ゾーン、グループ、ロケーション(22 ページ)
コンテンツ ガイドラインとベスト プラクティスを理解します。	Cisco Vision Dynamic Signage Director のコンテンツのガイドラインと仕様(65 ページ)
コンテンツ用の画面テンプレートとリージョン サイズを計画して作成します。	Cisco Vision Dynamic Signage Director の画面テンプレートの仕様(51 ページ)
コンテンツを作成して Cisco Vision Dynamic Signage Director に取り込みます。	Cisco Vision Dynamic Signage Director でのコンテンツのサポートの概要(11 ページ)
必要に応じて、コンテンツのプレイリストを作成します。	プレイリスト(24 ページ)
必要に応じて、コンテンツが表示されるタイミングを定義するスクリプトを作成します。	スクリプト(25 ページ)

コンテンツ導入のための設定オブジェクトの概要

表 22 ページ)では、Cisco Vision Dynamic Signage Director でコンテンツの導入に使用するさまざまな設定オブジェクトについて簡単に説明しています。

表 2 コンテンツ導入のための設定オブジェクトの概要

設定オブジェクト	捉え方	目的
ゾーン/グループ/ロケーション	コンテンツを表示する「場所」	コンテンツを表示する対象の DMP を決定します。
テンプレート	コンテンツを表示する「方法」	DMP ディスプレイ上のコンテンツのレイアウトを決定します。
プレイリスト	表示するコンテンツの「内容」	テンプレートのリージョンに表示するコンテンツ アイテムの順序を決定します。
スクリプト	コンテンツを表示する「タイミング」	施設のどの領域にどのコンテンツを表示するかを決めるイベントの中でタイムラインを決定します。

ゾーン、グループ、ロケーション

静止画やアニメーション、広告動画の挿入といった形で、ターゲットを絞ってデジタル コンテンツを配信できます。コンテンツはイベント動画と一緒に配信したり、施設内のあらゆるディスプレイに個別またはグループ単位で表示したりできます。

数百台または数千台という TV を利用して、多様なビデオサイネージ、スポンサー コンテンツ、TV チャンネル、およびメニューを表示したい場合は、設定を自動化して、エンドポイント ロケーションを管理する方法が必要です。

Cisco Vision Dynamic Signage Director では、ディスプレイのロケーションの特定や再生しているコンテンツの管理を簡単に実行できる、グループ/ゾーン/ロケーションの階層型アーキテクチャが定義されています。

ゾーン

「ゾーン」は通常、施設の物理的なエリアのことです。例として、コンコース、クラブ、チーム ストアなどがあります。グループとゾーンを使用して、1 つのアクションでいくつかの画面に属性を適用することができます。これにより、施設のスポンサーエリアでの広告の制御が容易になり、スポンサー ゾーン内のすべての画面で同じブランド メッセージ、同じプレイリスト、同じビデオ コンテンツを表示できます。

グループとゾーンの関連付けは、イベント スクリプトをプッシュする前ならいつでも行うことができ、また複数のイベントに使用できます。

グループ

「グループ」は、すべてが同じテンプレートを使用して同じコンテンツを表示するデバイス(DMP/TV)の集まりを定義します。グループは、階層の第 2 レベルであり、ゾーンのサブセットです。グループには階層内の一連のロケーションが含まれています。

グループの使用を理解するために、試合放映とともにスポンサー広告を表示するコンコース エリアの TV について考えてみましょう。このコンテンツを表示するために個々の TV を設定するのではなく、それらをグループとして設定し、すべての TV を 1 つのアクションで変更するように設定できます。グループをゾーンに関連付けて、TV を配置する施設のエリアを識別します。

ロケーション

ロケーションは、階層の最下位に位置しています。「ロケーション」は、TV と DMP が置かれる施設内の特定の場所を定義するグループのサブセットです。DMP の導入後、コンテンツを DMP にステージングできるように、DMP をロケーションにリンクして状態を「レディ」に変更する必要があります。

ロケーションにより、施設の中で TV と DMP が物理的に配置されている場所を正確に追跡できます。たとえば、コンコース 100 レベルの化粧室にある TV が動作していないことが報告されたら、そのロケーション情報を参照して、TV をすぐに見つけて修理できます。

注: Cisco Catalyst スイッチの「シビック ロケーション」と Cisco Vision Dynamic Signage Director の DMP ロケーションを混同しないように注意してください。

図 1 (23 ページ) はネストされた階層の例です。エリアの記述とデバイスグループの使用に役立つ命名規則を使用しています。

図 1 ソーン、グループ、ロケーションの例



図 1 (23 ページ) では、「Concourse」というゾーンが最上位にあり、「Concourse」ゾーンの一部である「100_con_game_wrap」というグループがあります。グループの名前で示されているとおり、これは施設のコンコース 100 において(画面テンプレートからの)ゲームラップフォーマットを使用するすべての TV ディスプレイを対象にしています。「100_con_N_01」というロケーションは、TV-1 と DMP-1 が「North Concourse 100(北側のコンコース 100)」レベルにあることを示しています。

グループとゾーンのベストプラクティス

- グループとゾーンの数が増えるほど、導入もより複雑になります。そのため入念な計画が必要です。
- 運用の複雑さを軽減するため、一意の広告エリア、売店、出口方向を論理的なグループにまとめます。
- イベントの進行過程において、ゾーンに異なる画面テンプレートを使用することは可能ですが、使用する画面テンプレートが多くなるほど、導入と管理はより複雑になります。システムの管理を簡素化するには、所定のゾーンの画面テンプレート数を抑えてください。

ゾーンとグループに関するガイドラインの詳細については、『[Cisco Vision Dynamic Signage Operations Guide, Release 6.4](#)』を参照してください。

テンプレート

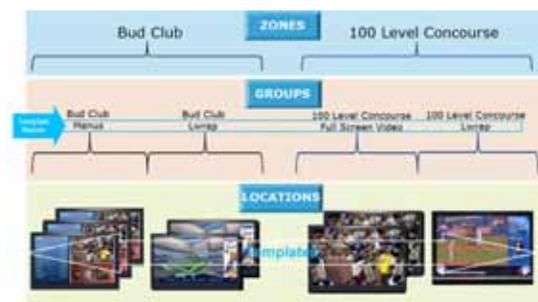
テンプレートは、技術的にはデバイス階層の一部ではありません。しかし画面テンプレートは、グループとゾーンに割り当てられ、その中のディスプレイの形式を定義するため、グループゾーン階層の中で理解しておく必要がある重要な概念です。画面テンプレートは、特定の TV ディスプレイを複数のリージョンに分割し、ビデオ、サイネージ、広告をさまざまに配置して表示する方法を定義します。

注: 同じグループに属するすべてのデバイスは、同じテンプレートを表示します(図 2 (24 ページ)を参照)。

コンテンツ導入のための設定オブジェクトの概要

図 1(23 ページ)は、「Lwrap」という画面テンプレートが、「100_con_grame_wrap」デバイス グループの一部であるロケーション「100_con_N_01」内の TV ディスプレイと関連付けられていることを示しています。この例は 1 つのロケーションのみを示していますが、グループ内に多数のロケーションがあれば、同じテンプレートがそれらすべての TV ディスプレイに適用されます。

図 2 ゾーン、グループ、およびロケーションと画面テンプレートとの関連付け



プレイリスト

ほとんどのコンテンツを表示するためには、コンテンツをプレイリストに配置する必要があります。「プレイリスト」とは、一緒にグループ化された一連のコンテンツ アイテム(静的なイメージ、ビデオ、ウィジェット、外部 URL)のことです。これらのコンテンツ アイテムは設定した時間、および設定した反復回数だけ、順番に(1 つずつ)表示されます。プレイリストは、「リージョン」という画面の特定の領域に表示されます。リージョンは画面テンプレートで定義します。

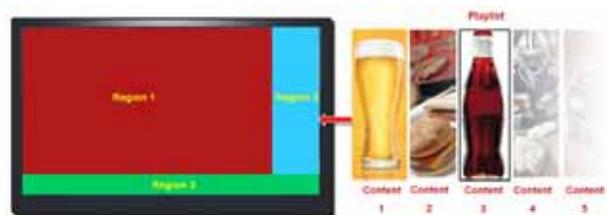
各プレイリストは他のプレイリストとは独立して動作します。また、複数のプレイリストを独立したリージョン内の、指定した任意のイベント スクリプト内で実行することができます。

プレイリストは、自身が格納されているコンテンツのタイプによって定義されます。コンテンツのタイプは、静的イメージのみ(非ビデオ)またはビデオ/その他のコンテンツ タイプ(ビデオまたは混合メディア)のいずれかです。「ビデオまたは混合メディア」として設定されたプレイリストには、ビデオと静的イメージを両方含めることができるほか、その他のコンテンツ タイプを含めることもできます。

プレイリストが最も一般的に使用されるのは、プリセットされたローテーションに基づいて一連の広告が切り替わる画面テンプレート リージョンなどです。プレイリストにはティッカーや全画面メッセージといった、複数の他のコンテンツ タイプを含めることができます。

図 3(24 ページ)に示すプレイリストの例では、画面テンプレートのリージョン 2 において、設定された時間だけそれぞれ表示される 5 つの静的イメージが含まれています。

図 3 静的イメージをテンプレートのリージョン 2 に表示するプレイリストの例

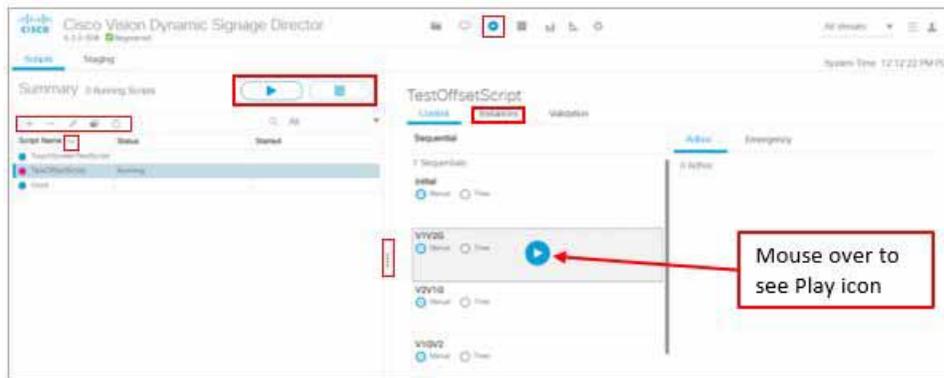


注: プレイリストはイベント スクリプトの一部になります。イベントの前に、[Script Management] 画面から、DMP にイベント スクリプトをステージングまたは事前ロードします。

スクリプト

イベント スクリプトとイベントの状態は、イベント中に施設の TV 画面に特定のコンテンツを表示する「タイミング」を制御します([図 4 \(25 ページ\)](#))。

図 4 スクリプト管理



イベントの前にイベント スクリプトとイベント ステートを作成すると、開催場所の画面ごとに特定の時間と場所で表示する内容を事前に設定することができます。イベントの前に、スクリプトをステージングして確認します。すべてが正しく表示されるように、必要な変更を加えます。

スケジュールしたイベントの時間にスクリプトを実行します。スクリプトは手動または自動で開始します。スクリプトの実行中に、Cisco Vision Dynamic Signage Director のさまざまな機能を使用して、イベントの過程全体を通じて表示される広告、コンテンツ、グラフィック、およびビデオをさらに細かく管理できます。

[図 5 \(25 ページ\)](#) は、イベントのさまざまなステージを経過するスクリプトの進行状況の例です。イベント ステート(ゲーム前 (Pre-Game)、ゲーム中 (In-Game)、ゲーム後 (Post-Game)) が変更されるたびに、TV ディスプレイに適用される画面のテンプレートとコンテンツが、グループまたはゾーン、およびその両方で変わります。

図 5 イベント スクリプトの進行状況の例



チャンネル コンテンツの導入

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [チャンネル ソースの概要\(26 ページ\)](#)
- [ローカル HDMI-In から導入されるコンテンツ\(HDMI-In パススルー\) \(27 ページ\)](#)
- [ビデオのストリーミング方法\(28 ページ\)](#)

チャンネル ソースの概要

[表 3\(26 ページ\)](#)に、Cisco Vision Dynamic Signage Director リリース 6.3 以降のチャンネルソースとして使用できるコンテンツタイプの一覧を示します。また、対象のコンテンツをチャンネル ソースとして制御できる場所もまとめています。

表 3 チャンネルのサポートの概要

チャンネルソース タイプ	音声/ ビデオ	同期 DMP 全体	HDCP への 準拠が必要	チャンネルとして制御できる場所				
				デバイス管理 UI	IP フォン (統合ソフト ウェアを 使用)	赤外線リ モコン	スクリプ トアク ション	ユーザ 制御 API
外部 URL:HLS、 HTTP、または HTTPs	両方	非対応	非対応	非対応	対応	対応	対応	対応
HDMI-In	両方	非対応	対応	非対応	対応	対応	対応	対応
ビデオ ストリー ム:DMP エン コード	ビデオ のみ ¹	対応	n/a	対応	非対応	非対応	対応	対応
ビデオ ストリー ム:マルチキャスト (UDP、RTP)	両方	対応	非対応	非対応	対応	対応	対応	対応
ビデオ ストリー ム:ユニキャスト (UDP、RTP)	両方	非対応	非対応	対応	対応	対応	対応	対応

1. すべての DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルでは、ディスプレイ ストリーミングを使用する場合にのみビデオがサポートされます。ローカル HDMI-In チャンネル ソースを使用する DMP エンコード ビデオ ストリームで「HDMI-In ストリーミング」を使用する場合は、オーディオとビデオの両方がサポートされます。

注:

- 第 2 ビデオリージョンのチャンネルソースでは、一般にオーディオは再生されません。
- I-Frame に埋め込める外部 URL のみを使用してください。外部コンテンツで X-Frame-Options をテストする場合は、「[外部 URL での X-Frame-Options の検出\(14 ページ\)](#)」を参照してください。
- クワッドリージョンのデフォルトテンプレート設計では、イメージ、ウィジェット テキスト オーバーレイ、および外部 URL はサポートされません。
- クワッドリージョンのデフォルトテンプレートは、Dolby Vision または HDR10 コンテンツをサポートしていません。音量とチャンネルの変更にローカル制御 API を使用します。

新機能の使用の詳細については、『[Cisco Vision Operations Guide](#)』を参照してください。

チャンネル コンテンツの導入

DMP で作成されるチャンネル ソース

表 4 (27 ページ) に、Cisco Vision Dynamic Signage Director リリース 6.3 で DMP により作成されるチャンネル ソースのリストを示します。

表 4 DMP で作成されたチャンネル ソース

チャンネル ソース タイプ	音声/ ビデオ	DMP 間 で同期	HDCP への 準拠が必要	DMP を制御する場所
チャンネル 0、ローカル ディスプレイ	対応	対応	対応	[Configuration] > [Channel Definition]
HDMI ストリーミング	対応	対応	対応	[Configuration] > [Channel Definition]
ディスプレイ ストリーミング	対応	対応	対応	[Configuration] > [Channel Definition]

ローカル HDMI-In から導入されるコンテンツ(HDMI-In パススルー)

注: ローカル HDMI-In コンテンツは、SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 の DMP でのみサポートされています。

ローカル HDMI-In のサポートは簡略化されており、ローカル HDMI-In ポートの DMP エンコーディングはシステムでデフォルトチャンネル (チャンネル 0) として自動的に設定されます。そのため、HDCP 対応デバイスを SV-4K、CV-UHD、または CV-UHD2 デジタルメディアプレーヤーの HDMI-In ポートに差し込むだけで、自動的に Cisco Vision Dynamic Signage Director のチャンネル 0 でコンテンツが再生されます (図 6 (27 ページ))。スクリプト、ユーザ制御 API、IP フォン、または赤外線リモコンから、チャンネルへのチューニングができます。

ローカル HDMI-In チャンネルは、SV-4K、CV-UHD、または CV-UHD2 の DMP で DMP の HDMI-In ポートを使用して 1 台の TV ディスプレイにローカルコンテンツを簡単に送信したい場合に使用します。HDMI-In パススルーの主な使用事例は、ソースの接続先である 1 台の TV に表示したいプレゼンテーションまたは外部ビデオ ソースを共有するためのものです。

図 6 1 台の TV ディスプレイへのローカル HDMI-In パススルー



DMP の HDMI-In ポート経由でコンテンツを再生しているときは、TV での他のストリーミング チャンネルとほぼ同様に、コンテンツがチャンネル 0 で「常にオン」になります。コンテンツの再生を停止するには、DMP に接続しているソース デバイスで再生を停止するか、または Cisco Vision Dynamic Signage Director の別のチャンネルにチューニングします。スクリプトを使用してチャンネルにチューニングしている場合は、状態を変更するか、スクリプトを停止します。

ローカル HDMI-In の複数の DMP へのストリーミング オプション

ローカル HDMI-In チャンネルは、1 台の TV ディスプレイに 単一のコンテンツ ソースを表示することを目的としています。

ローカル HDMI-In コンテンツをシステムの複数の DMP に配信する場合は、[表 5 \(28 ページ\)](#)にまとめた 2 つのストリーミング方法のいずれかを使用してください。どちらのストリーミング方法でも、エンコードされたビデオを送信して他の DMP をチューニングできる DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルについて、設定が必要になります。[ビデオのストリーミング方法 \(28 ページ\)](#)も参照してください。

表 5 HDMI-In チャンネル ソースのストリーミング オプション

ストリーミング方法	Audio/Video サポート	DMP 間で同期	ビデオ ストリームとして呼び出す場所
HDMI-In ストリーミング (HDMI-In ソースのエンコーディングのみ)	オーディオとビデオ	あり	<ul style="list-style-type: none"> ■ デバイス管理¹ ■ IP フォン(統合ソフトウェアを使用) ■ 赤外線リモコン ■ スクリプト アクション ■ ユーザ コントロール API
ディスプレイ ストリーミング (エンコーディング)	ビデオのみ	あり	<ul style="list-style-type: none"> ■ デバイス管理¹ ■ スクリプト アクション ■ ユーザ コントロール API

1. デバイス管理インターフェイスからのストリーミングの開始/停止制御は、テストのみを目的としています。

ビデオのストリーミング方法

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [ディスプレイ ストリーミング\(28 ページ\)](#)
- [HDMI-In ストリーミング\(30 ページ\)](#)

ディスプレイ ストリーミング

「ディスプレイ ストリーミング」では、全画面表示(複数のテンプレート リージョンを含む)をマルチキャスト ストリームとして「オーディオなし」でレンダリングします。ディスプレイストリーミングの制御は、新しい **Start Display Streaming/Stop Display Streaming** スクリプトの状態アクションを使用するか、ユーザ制御 API または [Script Management] インターフェイスから行えます。ソースデバイスをラップトップ A からラップトップ B に変更する場合は、[Stop Display Streaming] / [Start Display Streaming] を使用してください。

注:ディスプレイ ストリーミングは「ビデオのみ」をサポートします(オーディオなし)。ただし、DMP でエンコードされた HDMI-In チャンネルのコンテンツのみをストリーミングする場合は、音声とビデオの両方を使用できます。指定したビデオ ストリーミング チャンネルに適用されたスクリプトの状態アクションとしてしてのディスプレイ ストリーミングではなく、「HDMI-In ストリーミング」を使用する場合。

ディスプレイ ストリーミングで DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルを使用するには、コンテンツについて次の操作を行います。

- DMP ディスプレイから、システム内の他の複数の DMP に、全画面出力をブロードキャストします。
- DMP 間同期(ビデオ ウォール以外)をサポートします。
- ビデオのみを表示します(オーディオなし)。

チャンネル コンテンツの導入

図 7 (29 ページ) に示す HTML ページの例では、システムでページを外部 URL チャンネルとして設定し、ディスプレイ ストリーミングを使用して、DMP エンコード ビデオ ストリーム マルチキャスト チャンネルにストリーミングしています。

注: X-Frame-Options ヘッダーを設定しない外部 URL のみを使用してください。外部コンテンツで X-Frame-Options をテストする場合は、「外部 URL での X-Frame-Options の検出(14 ページ)」を参照してください。

図 7 ディスプレイ ストリーミングを使用して外部 URL を DMP エンコード マルチキャスト チャンネルにストリーミングする例



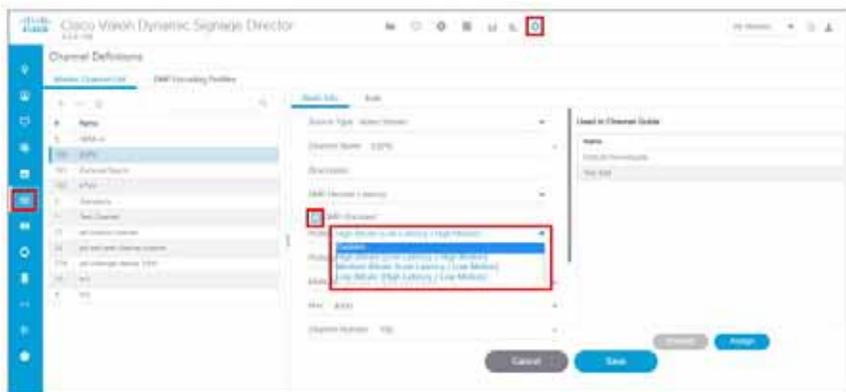
ワークフローの概要

1. 外部 URL チャンネルの設定で、ストリーミングをするコンテンツの URL を指定します。

注: HTTP ライブ ストリーム(HLS)は URL のファイル拡張子に基づいて決定されます。

2. ビデオ ストリーム チャンネルの設定で、DMP エンコーディングを有効にします(図 8 29 ページ)。

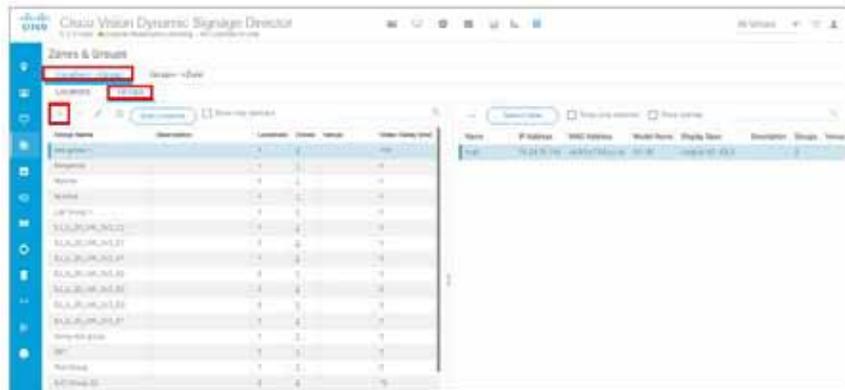
図 8 DMP エンコーディングの有効化



3. URL のエンコーディングに使用する DMP のみを含むグループを作成します(図 9 30 ページ)。

チャンネル コンテンツの導入

図 9 グループの作成



4. スクリプトを作成し、ステップ 3(29 ページ) の DMP グループのアクションとしてビデオ テンプレートを選択します。
5. 外部 URL チャンネルをビデオ リージョンに割り当てます。
6. [Start Display Streaming] アクションを選択し、設定した DMP エンコード チャンネルを選択します。

HDMI-In ストリーミング

注: ローカル HDMI-In コンテンツは、SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 の DMP でのみサポートされています。

DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルを併用する場合、ローカル HDMI-In チャンネルを DMP エンコード チャンネルにブロードキャストしてコンテンツをシステムの他の DMP で使用できるようにする、という選択も可能です。

注:HDMI-In ストリーミングは、SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 の HDMI-In ポートを送信元とするコンテンツについてのみサポートされています。

図 10(30 ページ) は、DMP の HDMI-In ポートに接続されたデバイスから DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルにコンテンツをストリーミングする例です。

図 10 1 つの DMP から複数の DMP への HDMI-In ストリーミングの例



ワークフローの概要

1. HDCP 準拠のコンテンツ ソースを DMP(エンコード側 DMP) の HDMI-In ポートに接続します。

注:HDMI-In ポートはデバイスのローカル HDMI-In を表す内部のユニバーサル識別子を持っています。そのため、エンコード側 DMP は Cisco Vision Dynamic Signage Director の独自のグループに配置する必要があります。

2. HDMI-In コンテンツのストリーミング先となるビデオ ストリーム チャンネルを設定します(決してチャンネル 0 にはしない)。これは、DMP エンコード ビデオ ストリーム チャンネルである必要があります。

チャンネル コンテンツの導入

3. URL のエンコーディングに使用する DMP のみを含むグループを作成します。
4. スクリプトを作成し、ステップ 3(31 ページ)の DMP グループのアクションとしてビデオ テンプレートを選択します。
5. [Start HDMI-In Streaming] (エンコーディング) アクションを選択し、2(30 ページ)で設定した DMP エンコード ビデオ チャンネルを選択します。
6. システムの他の DMP でストリームを受信(デコード)するには、DMP エンコード チャンネルにチューニングします。

HDMI-In ストリーミングの制限事項

デジタル メディア プレーヤーの HDMI-In ポートは、ビデオ リージョンへのソースか、エンコーダへのチャンネル ソースのどちらかの使用に限定されます(両方の役割を兼ねることはできません)。

したがって、DMP エンコーダの HDMI-Out ポートに TV ディスプレイを接続し、同時にその DMP から HDMI-In ストリーミングを行う場合、その TV を HDMI-In チャンネルにチューニングすることはできません(図 11(31 ページ))。

図 11 DMP エンコーダでサポートされていない HDMI-In ストリーミングの設定



回避策:

TV ディスプレイを HDMI-In チャンネルではなく DMP でエンコードされたビデオ ストリーム チャンネルにチューニングしている限り、その DMP エンコーダに接続できます(図 12(31 ページ))。

図 12 DMP エンコーダでサポートされている TV ディスプレイを使用した HDMI-In ストリーミングの設定



注: HDMI-In ストリーミングの場合、使用できる最大解像度は HDMI-In への入力ポートでフル HD(1920 X 1080 X 60p)です。それ以外の場合、HDMI-In は望ましい結果(クリアな全画面表示)を生成しない場合があります。

ユニキャスト ストリーミング

注:推奨されるベストプラクティスは、マルチキャストの状態変化の展開です。

Cisco Vision Director がマルチキャスト経由で DMP に到達できない場合はユニキャスト ストリーミングで対応します。DMP がメインの施設外に存在する可能性があるか、またはマルチキャスト ルーティングを使用できないように配置され、設定されている場合は、ユニキャスト ストリーミングを使用します。ユニキャストの状態変化 DMP には、マルチキャストが提供する機能のすべては備わっていません。

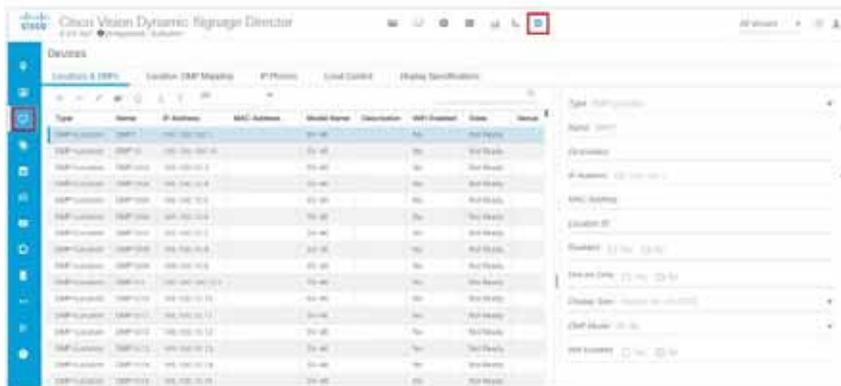
次に、ユニキャストの状態変化メッセージでのいくつかの制限事項を示します。

- ユニキャストの状態変化メッセージを使用する DMP は、他のユニキャストの状態変化 DMP、またはマルチキャストの状態変化メッセージを使用する DMP のいずれとも、状態変化を同期しません。画面同期の画面が表示されないため、すべてのコンテンツ タイプに影響を与える可能性があります。
- ユニキャストの状態変化メッセージによって、システムでの以下を含むその他のマルチキャストの使用が不要になることはありません。
 - マルチキャスト ビデオ ストリーム。
 - DMP 間のゾーンベースのビデオ ウォール同期通信には、ビデオ ウォール内の DMP 間のマルチキャスト通信が使用される。
 - PTP によるマルチキャスト通信の使用。
 - データ統合機能を使用した外部データ ソースのマルチキャスト アップデート(ウィジェットとの組み合わせ)、回避策として、データ統合機能を使用するウィジェット内にデータ バインド コンポーネントを設定する。

DMP へのユニキャストを設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Locations & DMPs] タブをクリックします([図 13\(32 ページ\)](#))。

図 13 ユニキャストするデバイスの選択



2. リストから特定のデバイスを選択し、[Edit] アイコンをクリックします。[Edit selection] ダイアログボックスが表示されます([図 14\(33 ページ\)](#))。

チャンネル コンテンツの導入

図 14 特定の DMP のユニキャスト オプションの選択



3. デバイスの [Unicast Only] の [Yes] をオンにします。
4. 残りのフィールドに入力し、[Save] をクリックします。

状態遅延:回避策

ユニキャストの状態変化メッセージを使用する DMP は、それらの状態変化を他の DMP (ユニキャストの状態変化 DMP を使用する DMP やマルチキャスト状態変化を使用する DMP)と同期しません。

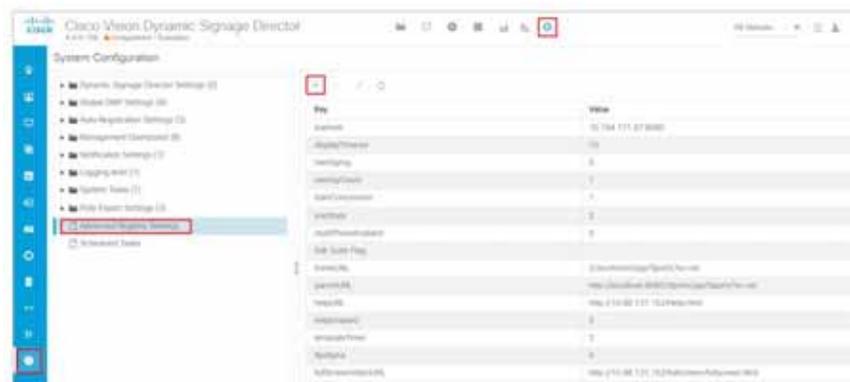
考えられる回避策の 1 つは、システムがすべてのユニキャスト DMP と通信できるように、状態変化の実装を遅らせることです。

注: この手順は、ユニキャストの状態変化メッセージが原因で同期の問題が発生した場合の回避策としてのみ使用されます。このような同期の問題が特に発生していない限り、状態の遅延を有効にしないでください。上記の注意事項を考慮してください。

デバイスの DSD でユニキャスト レジストリを設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Advanced Registry Settings] をクリックします。
2. [Add (+)] をクリックします (図 15(33 ページ))。[Create Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。

図 15 レジストリの追加



3. [Name] フィールドに `script.stateChange.nextStateDelay` と入力します。
4. [Value] フィールドに `n` と入力します。ここで、n は状態変化を遅延させる秒数です。
5. [保存 (Save)] をクリックします。

チャンネル コンテンツの導入

状態遅延に関する注意事項

- 状態遅延は、システム内のすべての DMP(ユニキャストを使用する DMP とマルチキャストの状態変化メッセージを使用する DMP)に影響します。
- 状態遅延によってすべての状態変化がその時間に応じて遅れるため、状態が急に変化しにくくなります。
- 状態遅延は「ベスト エフォート」です。ネットワークとシステムの条件によっては、上記で選択した値で状態変化メッセージの同期が実行される保証はありません。

状態変化が保留されている間は状態を変化させないでください。予期しない結果となる場合があります。