



Cisco Vision Dynamic Signage Director でのコンテンツのサポートの概要

Cisco Vision Dynamic Signage Director では、開催場所で高いレベルの視覚効果を実現するための、コンテンツ取り込みの基本的な方法とより高度な方法の両方が提供されます。このモジュールでは、Cisco Vision Dynamic Signage Director でサポートされているコンテンツ タイプとデータ ソースの概要について説明します。

コンテンツは、Cisco Vision Dynamic Signage Director ソリューションのデジタルメディアプレーヤー(DMP)を使用して TV ディスプレイに表示されるデジタルメディアとして定義されます。Cisco Vision Dynamic Signage Director は、開催場所でデジタル コンテンツの印象的なプレゼンテーションを作成するための、さまざまなコンテンツ タイプとソースをサポートしています。

Cisco Vision Dynamic Signage Director は、コンテンツのデザインと表示を行うための柔軟性の高いシステムです。このモジュールでは次のことができます。

- 既存のコンテンツをアップロードする
- 外部のコンテンツやデータを統合する
- ウィジェットやテンプレートを使用してコンテンツの表示をデザインする

Cisco Vision Dynamic Signage Director では、主に 3 つのカテゴリのコンテンツがサポートされています。

- イメージ(ローカル保存)
- ビデオ(ローカル保存またはストリーム)
- 外部コンテンツ(さまざまな形式のコンテンツやデータの統合)

このモジュールでは、Cisco Vision Dynamic Signage Director でサポートされているコンテンツのタイプとソースの概要について説明します。

- [イメージ\(12 ページ \)](#)
- [ビデオ\(12 ページ \)](#)
- [外部コンテンツ\(13 ページ \)](#)
- [ウィジェット\(17 ページ \)](#)
- [現在のモデル別の DMP 機能\(18 ページ \)](#)

イメージ

イメージは、動きを必要としない広告や情報通知メッセージに使用される静的グラフィックのアセットです。これには、特別席のウェルカム メッセージやイベント後の方向案内の情報などが含まれます。また、メニュー ボードなどの他のコンテンツの背景としても使用されます。

イメージは、Cisco Vision Dynamic Signage Director のコンテンツ ライブラリにアップロードされ、コンテンツがステージングされるとメディア プレーヤーにローカルに保存されます。コンテンツ ライブラリに置かれたイメージは、ウィジェット ツールのグラフィック コンポーネントで使用したり、ビデオ以外のテンプレート領域で使用したりできます。また、イメージは「ビデオまたは混合メディア」テンプレート領域でも使用できます。

イメージをアイコンとしてアップロードし、Cisco Vision Dynamic Signage Director のチャンネル ガイドのチャンネルに割り当てることもできます。

注: ビデオ、ウィジェット、および外部 URL もスケーリングが可能です。

注: クワッドリージョンのデフォルトテンプレート設計のイメージはサポートされていません。

ビデオ

ビデオは、Cisco Vision Dynamic Signage Director のコンテンツライブラリにアップロードしてローカルに保存するか、さまざまなソースや表示方法からストリーミングすることができます。

注: 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、HD ビデオコンテンツのみを使用できます。Dolby Vision と HDR+10 はサポートされていません。

ストリーミング ビデオは次のコンテンツ ソースまたは表示方法を通じて実装できます。

■ ヘッドエンドからストリーミングされるビデオ。

ヘッドエンドからストリーミングされるビデオには、構内/地上波テレビ/衛星/ケーブル テレビ プロバイダーのフィードなどがあり、通常はマルチキャストです。ヘッドエンドから提供されるビデオの形式は、ソースによって異なります。

詳細については、Cisco Vision 認定パートナーが利用できる『[Cisco Vision Network, Server, and Video Headend Requirements Guide](#)』を参照してください。

■ Cisco Vision Dynamic Signage Director にローカルに保存されているビデオ。

ローカルに保存されているビデオは、Cisco Vision Dynamic Signage Director のコンテンツ ライブラリにアップロードされた外部ビデオです。このビデオは Cisco Vision Dynamic Signage Director に保存され、ビデオまたは混合メディアのプレイリストを通じて再生されます。

■ ローカル HDMI-In チャンネルにストリーミングされるビデオ(HDMI-In パススルー)。

注: ローカル HDMI-In ビデオは、HDCP 対応デバイスとコンテンツについて、CV-UHD2、CV-UHD、および SV-4K の DMP のみでサポートされています。最適な結果を得るには、ストリーミング用の HDMI-In ポートへの入力で最大解像度のフル HD (1920 X 1080 X 60p) を使用します。

ローカル HDMI-In チャンネルは、CV-UHD2、CV-UHD、または SV-4K のデバイスで DMP の HDMI-In ポートを使用してローカル コンテンツを 1 台の TV ディスプレイに簡単に送信したい場合に使用します。「[ローカル HDMI-In から導入されるコンテンツ\(HDMI-In パススルー\) \(27 ページ\)](#)」を参照してください。

■ マルチキャスト チャンネルとしてストリーミングされる DMP エンコード ビデオ(オーディオなし)。

DMP エンコード ビデオは複数のソースから導入できます。

- 全画面 DMP ディスプレイ出力(複数のテンプレートリージョンを含む)ディスプレイ エンコーディングとも呼ばれます。
- 外部 URL コンテンツチャンネル(HTTP、HTTPS、および HLS チャンネル)。
- ローカル HDMI-In コンテンツチャンネル

外部コンテンツ

外部コンテンツには、参照先の外部 URL や HTML ページから、データ フィードやスコアボード コントローラ統合といった、さまざまな形式のコンテンツやサポート対象のデータ統合があります。

- [外部 URL\(13 ページ\)](#)
- [データ統合のソース\(16 ページ\)](#)

外部 URL

外部 URL から Cisco Vision Dynamic Signage Director にコンテンツを表示する方法は複数あり、その理由もさまざまです。[13 ページの表 2](#) は、それらの方法と、使用する理由、および設定場所をまとめたものです。

表 1 外部 URL の取り込み方法の概要

取り込み方法	使用する理由	設定場所
チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> ■ コンテンツ全体を、URL から他の DMP をチューニングできるマルチキャスト チャンネルとして表示します。 ■ 完全な HTML ページを含む、HTTP、HTTPS、HTTP ライブストリーミング(HLS)コンテンツが対象です。 	<p>[Configuration] > [Channel Definitions]</p> <p>[Configuration] > [Channel Guide]</p>
データ統合	<p>より高度なデータのカスタマイズを必要とする場合は、次の操作を実行できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ サンプルの XML スキーマを導入します。 ■ 特定のデータ オブジェクトを選択します。 ■ 出力のカスタム マッピング表現を作成します。 ■ ウィジェット ツールを使用してカスタムのデータ コンテンツ レイアウトをデザインします。 <p>「データ統合のソース(16 ページ)」の「汎用データ ソース」を参照してください。</p>	[Configuration] > [Data Integration]
HTML パススルー	<ul style="list-style-type: none"> ■ 制限付きのシンプルな HTML ブラウザ コンテンツ (完全な HTML ページではありません)。 ■ より限定的または短期的な使用を目的としたコンテンツが対象です。 	<p>[Library] > [External Content]</p> <p>右クリックして [Create]</p>

注:

HTML I-Frame と互換性のある外部 URL のみを使用してください。

外部 URL を使用する場合、常に更新される Web ページまたはビデオを使用すると、更新された情報が表示されます。それ以外の場合、DMP からの更新はありません。

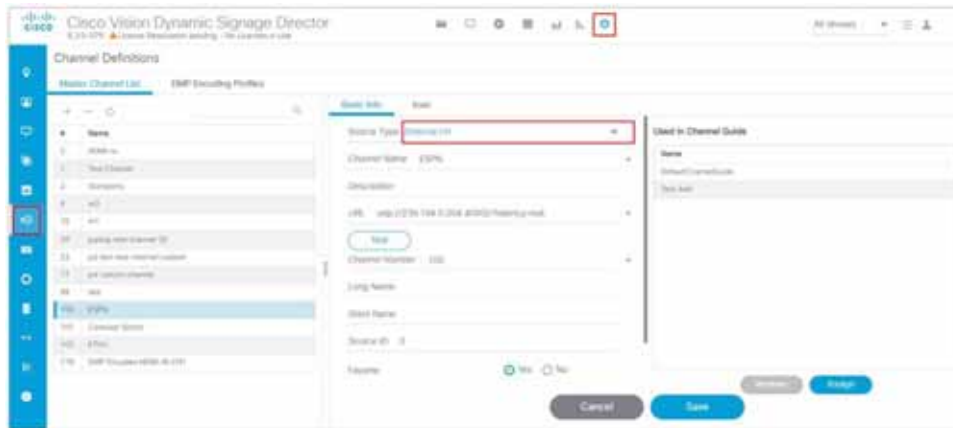
クラウドリージョンのデフォルトテンプレート設計の外部 URL コンテンツはサポートされていません。マルチキャストビデオまたはプレイリストからの HD ビデオコンテンツのみを使用できます。

外部 URL での X-Frame-Options の検出

この拡張機能は、外部 URL アセットまたは外部 URL チャンネルで、DMP によるレンダリングを妨げる XFrame-Options が HTTP ヘッダーに含まれているかどうかをチェックします。URL をテストし、DMP にコンテンツを表示できるかどうかを確認してください。

1. [Configuration] > [Channel Definitions] > [Master Channel List] タブをクリックします。
2. [Basics] タブをクリックします。
3. [Source Type] ドロップダウンメニューで、[External URL] を選択します。[Test] ボタンが表示されます([図 1 \(14 ページ\)](#))。

図 1 外部 URL コンテンツに X-Frame-Options があるかどうかのテスト



4. フィールドに情報を入力し、[Save] をクリックします。
5. [Test] をクリックします。
X-Frame がコンテンツに存在する場合はエラー メッセージが表示されます。



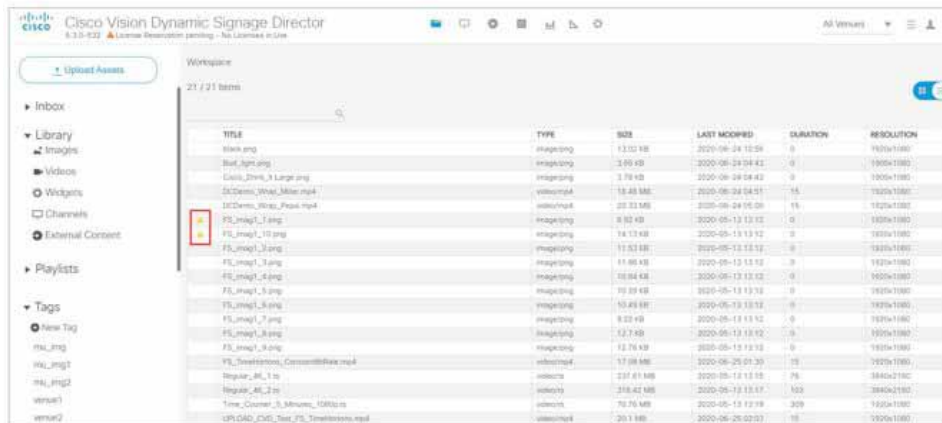
また、テスト機能は、新規の外部 URL 接続を作成するときにもいつでも使用できます。



外部コンテンツが DMP にレンダリングされる可能性が小さい場合は、注意記号が(クリアするまで)表示されます([図 2 \(15 ページ\)](#))。

外部コンテンツ

図 2 このコンテンツが要求どおりにレンダリングされないことを示す注意記号



チャンネルとしての外部 URL

「外部 URL」は、HTTP、HTTPS、または HTTP ライブ ストリーミング (HLS) ソースをチャンネルとして指定できるチャンネル ソース タイプで、HTML ページのソースなどを含みます。外部 URL はコンテンツの同期を必要としない場合に使用しますが、スクリプト、ユーザ コントロール API、IP フォン (IP フォン統合ソフトウェアを使用) または赤外線リモコンからそのコンテンツにチューニングできるようにすることも可能です。外部 URL チャンネルもまた DMP エンコードのマルチキャスト チャンネルにストリーミングすることができますが、その形式でストリーミングする場合は音声をサポートされません。

HLS ソースは、DMP 上でハードウェアによるアクセラレーションが行われます。コンテンツは [Channels setup] で外部 URL ソース タイプとして指定されます。コンテンツは、システム設定で指定された [Allowed HLS file formats] に基づいて、HLS ソースとして認識されます。使用できるデフォルトの拡張子は、m3u および m3u8 です。

重要:チャンネルとしての外部 URL を最下層に保つため、必ずテンプレート エディタで **デザイナー** ツールを使用して、ビデオ レイヤの順序をレイヤ リストの一番下に設定してください。これは、DMP のディスプレイ仕様で `dmp.layerOrderMode` がデフォルト値または **VideoOnBottom** 値を使用していることを前提としています。新しいレイヤ オプションの詳細については、[デュアルビデオ画面テンプレート: 拡張機能 \(59 ページ\)](#) を参照してください。

詳細については、[チャンネル コンテンツの導入 \(26 ページ\)](#) を参照してください。

注:クラウドリージョンのデフォルトテンプレート設計では、外部 URL を使用できません。マルチキャストビデオまたはプレイリストからの HD ビデオコンテンツのみを使用できます。

HTML パススルー

[Library] > [External Content] を選択し、右クリックして [Create] を選択して外部 URL を指定すると、外部 URL アセットがコンテンツ **ライブラリ** に作成されます。この方法で外部 URL を参照する場合は、プレイリストに外部 URL オブジェクトを含めてスクリプトでスケジュールを設定することで、メディア プレーヤーで簡易な HTML ブラウザ コンテンツをレンダリングできます (一部制約があります)。図 3 (15 ページ) は、新しい外部コンテンツ URL の作成を示しています。

注:HTML I-Frame と互換性のある外部 URL のみを使用してください。

図 3 外部 URL からのコンテンツの参照



外部コンテンツ

外部コンテンツ URL はコンテンツ **ライブラリ**で参照されますが、コンテンツ自体は実際には Cisco Vision Dynamic Signage Director のコンテンツ **ライブラリ**に格納されません。外部サイトのページのコンテンツに対する変更はすべて、外部 URL のプレイリスト アイテムが再生されるときなど、外部 URL が参照されたときにメディア プレーヤーで動的に更新されます。

データ統合のソース

Cisco Vision Dynamic Signage Director では、システムとの統合を容易にするためのデータ構造がいくつか組み込まれています。これらの送信元は Cisco Vision Dynamic Signage Director の [Configuration] > [Data Integration] で設定します。レイアウトのデザインには [Designer] > [Widgets] を使用します。詳細については、『[Cisco Vision Director Data Integration Guide](#)』を参照してください。

■ コンテンツ フィード

- Atom フィード
- RSS フィード (RSS 2.0)

ティックターとは、カスタマイズ可能な背景画像上で RSS フィードから受信したコンテンツ (ニュース、天気、またはその他のダイナミック情報) を表示するリージョンです。RSS フィードは、外部または内部のソースから取得できます。施設オペレータは RSS フィードを使用して、独自の社内プロモーションやその他の独自のメッセージングを公開できます。

■ NFL コンテンツ

- ナショナル フットボール リーグ (NFL) の Game Statistics and Information System (GSIS) の累積統計情報
- NFL GSIS ゲーム クロック

■ スコアボード コントローラ

- Daktronics All Sport 5000 Scoreboard Controller (バスケット ボール、NFL™ フットボール、およびホッケーのみ)
- OES ISC9000 Intelligent Scoreboard Controller (バスケットボールとホッケーのみ)

■ POS (販売時点管理) データソース

- 汎用 POS
- 内部データベース POS
- メニュー テーマ

■ 汎用データ ソース

汎用データ ソースは、すぐに利用できる標準のデータ ソース タイプの一部に準拠していない形式 (RSS 2.0 など) を持つ他の形式の XML または JavaScript Object Notation (JSON) ソースを Cisco Vision Dynamic Signage Director に取り込む場合に使用できます。

Cisco Vision Dynamic Signage Director では、次のソース タイプからの JSON または XML 形式の汎用データ ソースもサポートできます。

- データベース: 次に、MySQL および SQLServer のデータベース形式から XML データへの自動変換をサポート: Cisco Vision Dynamic Signage Director
- FTP
- HTTP/HTTPS
- TCP
- UDP

ウィジェット

■ テーブルのルックアップ

データ統合のためのテーブル ルックアップ機能を使用して、ユーザは複数のテーブルを作成し、それぞれに複数のキーと値のマッピングを設定できます。ユーザは、TSV ファイルからテーブルをアップロードしたり、Cisco Vision Director UI からテーブルとマッピングを作成したりできます。テーブルを作成した後、指定したキーについてこれらのテーブルから値を検索するようにカスタム XPath 機能を定義できます。

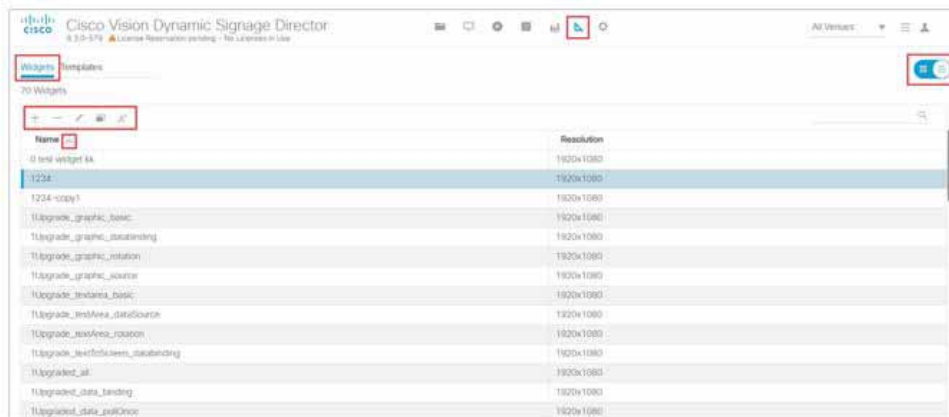
データ統合のためのテーブル ルックアップ機能は、次の主な使用事例をサポートしています。

- カスタム スイート ウェルカム メッセージ
- アセットライブラリフォルダ内のイメージ(ローカルロケーションなど)
- ローカルの天気情報

ウィジェット

ウィジェットは、外部データのコンテンツ オブジェクトです。[Designer] > [Widgets] ([図 4 \(17 ページ\)](#))を使用してウィジェットを作成し、外部データソースから得られるリアルタイムの統計情報またはコンテンツをマッピングして Cisco Vision Dynamic Signage Director のディスプレイに出力します。

図 4 デザイナ ウィジェットのインターフェイス



ウィジェット ツールには、イメージベースのコンポーネント、テキストベースのコンポーネント、外部データのレイアウトのデザインに役立つ表形式のリスト コンポーネントが含まれています([図 5 \(18 ページ\)](#))。

現在のモデル別の DMP 機能

図 5 ウィジェットデザイナー



ウィジェットは、**ウィジェット ツール**から公開された時点で、コンテンツ アセットとして Cisco Vision Dynamic Signage Director ライブラリに保存されます。ウィジェットを導入するには、標準のテンプレート、プレイリスト、およびスクリプト構成要素を使用します。

注: ウィジェット コンテンツはスケーリングできません。詳細については、『[Cisco Vision Director Data Integration Guide](#)』を参照してください。

注: クワッドリージョンのデフォルトテンプレート設計のウィジェットはサポートされていません。

現在のモデル別の DMP 機能

現時点では、次の DMP を提供しています。

- シリーズ 2: DMP 2K および SV-4K
- シリーズ 3: CV-HD および CV-UHD
- シリーズ 4: CV-HD2 および CV-UHD2

表 2 (18 ページ) に、DMP モデルごとの使用可能な機能または制約事項を示します。

表 2 機能およびコンテンツ機能別の現在の DMP

機能	シリーズ 2		シリーズ 3		シリーズ 4	
	DMP 2K	SV-4K	CV-HD	CV-UHD	CV-HD2	CV-UHD2
ビデオ ストリーミング対応	対応	対応	1 X HD	1 X UHD + 1 X HD	1 X UHD	2 X UHD
オーディオ ストリーミング対応(音声のみ)	非対応	非対応	非対応	非対応	非対応	非対応
ビデオ ファイル サイズ(リリース 5.0 以降)	4 GB	4 GB	4 GB	4 GB	4 GB	4 GB
デュアル ビデオ(Luma キーを使用) (プライマリ リージョンの HD または UHD ビデオ上のセカンダリ HD ビデオに適用)	シングル ビデオのみ	対応	シングル ビデオのみ	対応	シングル ビデオのみ	対応

現在のモデル別の DMP 機能

表 2 機能およびコンテンツ機能別の現在の DMP (続き)

機能	シリーズ 2		シリーズ 3		シリーズ 4	
	DMP 2K	SV-4K	CV-HD	CV-UHD	CV-HD2	CV-UHD2
HD ビデオウォールのサポート	非対応	対応	対応	対応	対応	対応
HTML5 のパフォーマンス	エントリー	エントリー	エントリー	卓越	良	優良
ライブビデオ低遅延	対応	対応	対応	対応	対応	対応
同期済みの再生	対応	対応	対応	対応	対応	対応
RS-232	対応	対応	対応	対応	対応	対応
PoE 要件 ²	30 W	30 W	PoE 15 W	動的 15 W/30 W	PoE 15 W	動的 15 W/30 W
ストレージ	53 GB	100 GB	128 GB	128 GB	64 GB	128 GB
USB ポート	1 X A	1 X A	1 X A	1 X A, 1 X C	1 X A	1 X A, 1 X C
HDMI-CEC ポート	対応	対応	対応	対応	対応	対応
HDMI: ストリーミング ³ (ポートを使用) 最大解像度: フル HD (1920 X 1080 X 60p 入力)	非対応	対応	非対応	対応	非対応	対応
高度なビデオとグラフィック	非対応	UHD ビ デオと HTML	非対応	UHD ビデオ と HTML	非対応	Dolby Vision、 HDR10、 UHD HTML
コンテンツの方向 (縦/横)	対応	対応	対応	対応	対応	対応
縦 ⁴ コンテンツ サポート ⁵	対応	対応	対応	対応	対応	対応
コンテンツのスケールリング: マルチキャスト とローカルビデオ ⁶	対応	対応	対応	対応	対応	対応
サイズ調整時のコンテンツのスケールリング: 大きなコンテンツは縮小し、適切な縦横比を保ってください。イメージまたは ウィジェットの解像度がリージョンより小さい場合、コンテンツの解像度はスケールアップされません。						
埋め込み時のコンテンツのスケールリング: リージョンに埋め込めるようにビデオと外部 URL のみをスケールリングします。						
UHD ビデオのエンコーディング	非対応	H265	非対応	H265	非対応	H265
クワッドテンプレート	非対応	非対応	非対応	対応	非対応	対応

- デュアル UHD 解像度のビデオリージョンはサポートされていません。
- パフォーマンスが調整され、低電力で周辺装置の電源が無効になります。
- HDMI-In ストリーミングでは、UHD 解像度のビデオはサポートされていません。
- ストリーミングを回転させた (縦方向) ビデオを推奨しません。代わりに、作成時にローカルコンテンツを回転させます。
- 縦方向モードでビデオを使用しているときは、フル HD 解像度を超過してビデオをスケールリングしないでください。UHD 以外のビデオでは、画面のリージョンを基準とするビデオの縦横比を一致させます。縦方向の HD ビデオコンテンツ (1080 X 1920) を 60p で使用します。
- マルチスクリーンのテンプレートの一般的な拡大は、現在のところサポートされていません。

現在のモデル別の DMP 機能

注:

- DMP は HD/SD コンテンツのみをサポートしており、UHD 解像度のビデオストリーミングはサポートしていません。
- グラフィック(中央のグラフィック)の上にビデオを配置するには、`dmp.layerOrderMode` を使用します。[デュアルビデオ画面テンプレート:拡張機能\(59 ページ\)](#)を参照してください。
- コンテンツのスケーリングは、マルチキャストビデオとローカルビデオ、静的グラフィック、ウィジェット、外部 URL で動作します。
- Cisco Vision Dynamic Signage Director の画面テンプレート エディタでは、すべてのリージョン サイズが HD 1920 X 1080 のキャンバス サイズに基づいて提示されます。UHD ディスプレイを使用する場合は、Ultra HD のサイズ(3840 X 2160)に基づくテンプレートを設定しないでください。
- リリース 6.3 では、GPIO ポートは外部コンテンツに使用できます。
- クワッドリージョン テンプレート設計を使用している場合は、新しいローカル制御 API がチャンネル変更と音声コントロールを制御します。常に 1 つのリージョンのみがオーディオを再生できます。