

Cisco Vision 操作ガイド

Dynamic Signage Director リリース 6.4

初版:2021 年 8 月 5 日

**【注意】 シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意
(www.cisco.com/jp/go/safety_warning/) をご確認ください。**

本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。
リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動 / 変更されている場合がありますことをご了承ください。

あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えていますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザー側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、この参照により本書に組み込まれます。添付されていない場合には、代理店にご連絡ください。

シスコが導入する TCP ヘッダー圧縮は、カリフォルニア大学バークレー校 (UCB) により、UNIX オペレーティングシステムの UCB パブリック ドメイン バージョンの一部として開発されたプログラムを適応したものです。All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、Cisco およびその供給者は、このマニュアルに適用できるまたは適用できないことによって、発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性が Cisco またはその供給者に知らされていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

このマニュアルで使用している IP アドレスおよび電話番号は、実際のアドレスおよび電話番号を示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、ネットワークポロジ図、およびその他の図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスおよび電話番号が使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

このドキュメントのすべての印刷版と複製ソフトは管理対象外と見なされます。最新版については、現在のオンライン バージョンを参照してください。

Cisco は世界各国 200 箇所にオフィスを開設しています。各オフィスの住所、電話番号、FAX 番号は当社の Web サイト (www.cisco.com/go/offices) をご覧ください。

HDMI および HDMI (High-Definition Multimedia Interface) という用語、および HDMI のロゴは、米国およびその他の国における HDMI Licensing LLC の商標または登録商標です。

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: www.cisco.com/go/trademarks. Third-party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1110R)

© 2021 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



Contents

このマニュアルについて	15
マニュアルの変更履歴	15
はじめる前に	17
Cisco Vision Dynamic Signage Director の動作を使用する前に	19
Cisco Vision Director のユーザー インターフェイスの概要	19
より厳格なパスワード	20
新しいデフォルトのパスワード	21
アップグレード後のパスワード	21
新規インストール後のパスワード	21
DMP 管理者パスワード	21
ブラウザ インспекタの有効化/無効化	22
ライブラリ (Library)	23
ログイン通知画面とロックアウト	26
メインメニューログアウトのみ	26
Device Management	26
Device Management アプリケーションの概要	27
スクリプト管理	27
Event Management	28
System Status	29
Designer	30
設定	31
[More] グリッド(ハンバーガー)	32
ダイナミック メニュー ボード (Dynamic Menu Board) アプリケーション	32
TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーション	33
ソフトウェア管理 (Manage Software) アプリケーション	35
システムステートレポート (System State Report) アプリケーション	35
SNMP の設定	36
Cisco Vision Director の API の概要	37
イベント トリガー API	37
メディア プランナー インポート API	38
ユーザー インターフェイスの例	38
ユーザー コントロール API	39
HDMI-In コントロール	39
情報取得	39

セキュリティ	40
TV コントロール	40
ユーザー ロールについて	41
Administrator ロール	41
ロール別のユーザーの追加	42
ユーザーの割り当て	42
RBAC	43
ロール別のアクセス権限の概要	45
TV ディスプレイでの操作	49
ユーザー TV の制御	49
TV コントロールアクセス	49
TV ディスプレイの仕様	51
クローズド キャプション	51
コンテンツの向き	51
縦方向モードの自転回転のガイドライン	52
DMP コンテンツの柔軟な回転	53
歪んだ縦方向モード表示	54
HDMI-CEC	55
HDMI-CEC をサポートする TV の必要条件	56
RS-232 通信用のディスプレイパラメータ	56
RS-232 TV コントロール用のディスプレイパラメータ	56
録音のボリューム調節	58
Volume Strategy のオプション	58
TV ディスプレイ仕様の設定方法	59
RS-232 コマンド設定のガイドライン	59
TV ディスプレイ仕様の基本情報の設定	59
TV ディスプレイ仕様の HDMI-CEC TV コントロールの設定	60
タッチ スクリーンのサポートの設定	62
外部ボリュームをサポートするためのディスプレイパラメータの設定	63
TV ディスプレイ バナーの設定方法	65
ディスプレイ入力名の設定	65
TV ディスプレイ バナーの無効化	67
ゾーン、グループ、ロケーションでの操作	69
ゾーン、グループ、およびロケーションに関する情報	69
ゾーン	70
グループ	70
ロケーション	71
レガシー Cisco Vision Dynamic Signage Director リリースのデフォルト	
ゾーン	71
DMP とロケーションの関係	72
ゾーンとグループ (Zones & Groups) 画面	73

ロケーションの設定方法	75
ロケーションの命名ガイドライン	75
ロケーションの手動追加	76
[Ready] ステートにするための DMP とロケーションのリンク	76
ロケーションからの DMP のリンク解除	77
複数施設のサポートのための施設とロケーションへの関連付け	78
ゾーンとグループの設定方法	78
ゾーンとグループのベスト プラクティス	78
ゾーンとグループのガイドライン	79
ゾーンとグループの命名ガイドライン	80
サーバープロファイルの制限事項	82
ミニスケール サーバー プロファイルでのゾーンおよびグループ展開の制限	82
ゾーンとグループ (Zones & Groups) 画面へのアクセス	84
ゾーンの追加	85
グループの追加	86
ゾーンへのグループの追加	87
ゾーンからのグループの削除	87
グループへのロケーションの追加	88
ゾーン、グループおよびロケーションの管理	90
ゾーンとグループの名前と説明の編集	90
ゾーン、グループおよびロケーションの関連付けの表示	91
TV が所属するグループとゾーンの検出	92
ロケーションの再ゾーン化	93
展開済みデバイスを 1 つの施設システムから複数の施設システムへ移行する方法	95
コンテンツの導入での操作	97
コンテンツと TV 解像度について	97
物理解像度と信号解像度	97
キャンバス解像度とテンプレート解像度	97
Cisco Vision Director のテンプレート解像度	98
デジタル メディア プレーヤーでの TV およびコンテンツ解像度に関する ガイドライン	98
DMP での TV ディスプレイ仕様に関する制限事項 DMP	99
Display Specifications での解像度の設定	99
Cisco Vision Director のコンテンツ タイプとソースについて	101
外部と内部のデータ ソース	101
HTML パススルー コンテンツ	102
メニュー ボード コンテンツ	102
RSS ティッカー フィード	102
Cisco Vision Director でコンテンツを展開するためのワークフロー概要	103

Cisco Vision Director での画面テンプレートの操作	105
画面テンプレートについて	105
デフォルトの画面テンプレートの大きさ	105
全画面デフォルト テンプレート	107
3 リージョン L ラッパー デフォルト テンプレート	108
全画面デュアル ビデオ デフォルト テンプレート	110
CV-UHD および CV-UHD2 DMP のクラウド ビデオ デフォルト テンプレート	112
CV-UHD および CV-UHD2 DMP のクラウドビデオテンプレートの仕様	112
カスタム画面テンプレート	113
カスタム オーバーレイ画面テンプレート	113
デュアルビデオ画面テンプレート:拡張機能	113
コンテンツの階層化:サポートされていない内容	116
画面テンプレートの設定方法	116
すべての画面テンプレートの一般的なガイドライン	117
カスタム画面テンプレートのガイドライン	117
テンプレート画面について	119
カスタム画面テンプレートの作成	119
新しいテンプレートの追加	119
既存のテンプレートからのコピー	120
画面テンプレートの命名	120
テンプレート キャンバス上でのリージョン サイズと位置の設定	121
リージョンのサイズ変更	121
リージョンの位置変更	121
デュアル ビデオ テンプレートの Luma キーイングの使用方法	121
Luma キーの動作のしくみについて	121
Luma キーの例	122
デフォルトの Luma キー値の変更	122
Cisco Vision Director でのコンテンツの操作	125
デフォルト コンテンツ チャネルの設定	125
選択したメディア プレーヤーをマルチキャスト URL に同調する	126
チャンネルとチャンネル ガイドの定義	126
ヘッドエンドでのチャンネル ラインナップの指定	127
ユニバーサルチャンネルリストの定義	127
ユニバーサルチャンネルリストへのチャンネルの追加	127
お気に入り (Favorites) の使用(サードパーティ製タッチパネルのみ)	129
ユニバーサルチャンネルリストのソート	129
チャンネル ガイドの作成と割り当て	129
チャンネル ガイドの作成	130
チャンネル ガイドへのチャンネルの割り当て	130
スイート ルーム/ローカル制御エリアへのチャンネル ガイドの割り当て	130

IP Phone のチャンネル ガイドへのアイコンの追加	131
チャンネルアイコンのアップロード	131
チャンネルアイコンの割り当て	132
チャンネル ガイドの動作	133
チャンネル ガイドの動作の制御	134
レジストリ内のチャンネル ガイドの設定	134
遅延チャンネルの定義	134
非イベント チャンネルの定義	135
チャンネルの送信元タイプの設定	135
外部 URL チャンネルの Iframe の維持	137
フレームレス外部 HTML ブラウザ	138
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定	139
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP での HDMI-In の使用に関する ガイドライン	139
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する前提条件	140
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する制約事項	140
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでの ビデオソースとしての HDMI-In の設定	140
CV-UHD および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでクワッド テンプレートを使用したビデオストリームチャンネルの設定	143
スクリプトによってローカル HDMI-In のコンテンツが再生されることの 検証	146
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP における DMP エンコード マルチキャスト チャンネルの設定	146
DMP エンコーディング プロファイル	148
チャンネルごとに設定された DMP 復号化遅延	149
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ストリーミングの開始と停止	150
IP Phone によるストリーミングの開始と停止	151
赤外線リモコンによるストリーミングの開始と停止	151
スクリプト アクションによるストリーミングの開始と停止	151
Device Management コマンドによるストリーミングの開始と停止	151
HDMI-In ストリーミングとディスプレイ ストリーミング	152
HDMI-In ストリーミング	152
ローカル HDMI-In (SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 プレーヤー向けの HDMI-In パススルー)	152
DMP HDMI-In ストリーミング	153
外部 URL 送信元またはプレイリストによる HDMI-In ストリーミング	154
ディスプレイ ストリーミング	156
DMP HDMI-In でのビデオ送信元入力を使用したディスプレイ ストリーミング	156

外部 URL または混合メディア プレイリストを使用したディスプレイ ストリーミング	157
コンテンツ(アセット)の管理方法	159
Library(コンテンツ)画面	160
Library Inbox	160
Library 画面のビュー	163
ライブラリ ビュー	163
Asset Items パネル	163
プレイリスト ビュー	164
アセット(コンテンツ)の検証	165
アセットの検索方法	166
アセット タグに関するガイドライン	167
コンテンツ タグの作成と割り当て	167
コンテンツからタグを削除する	168
Cisco Vision Director へのコンテンツの取得	169
ライブラリへのローカル ビデオとイメージのインポート	170
HTML パススルー コンテンツの URL の追加	171
ログイン、DMP、またはチャンネルガイドのカスタマイズ可能な背景画像	171
メディア プレーヤーへのコンテンツのステージング	172
コンテンツの手動ステージング	173
スクリプトの開始によるコンテンツ ステージングのスケジュール	174
Cisco Vision Director でのプレイリストの操作	177
プレイリストに関する情報	177
プレイリスト ビュー	178
プレイリストの設定方法	178
プレイリストの作成に関するガイドライン	179
プレイリストの作成の前提条件	180
プレイリストの作成	181
プレイリストへのコンテンツ アイテムの追加	182
[Asset Library] からプレイリストへのコンテンツアイテムの追加	182
メタデータ:有効期間と再生可能性	183
直接アップロードによる非ビデオ プレイリストへの静的グラフィックの追加	184
プレイリスト内のコンテンツ アイテムの順番の変更	185
ランダムモードでのコンテンツ再生	185
イベント中のプレイリスト内のコンテンツの置換	186
イベント中のコンテンツ置換に関する制限	186
コンテンツの置換の強化	187
コンテンツの置換の機能強化の制限事項	188
ループ再生するコンテンツを含むプレイリストの作成	189
プレイリストのアイテム継続時間の設定	190
プレイリスト間のコンテンツのコピー	191

プレイリストからのコンテンツ アイテムの削除	192
プレイリストの削除	193
ビデオウォールの操作	195
ビデオウォールに関する情報	195
コンテンツのスケーリング	195
マルチキャストビデオのスケーリング	195
ビデオウォールの設計方法	195
TV ベース タイル マトリックス	196
DMP 間コンテンツ同期	196
ゾーンベース ビデオウォールの同期	196
DMP のビデオウォール同期方法の概要	196
ダイナミック ビデオウォールのサイズ変更	197
ビデオウォールの接続	198
TV ベース タイル マトリックス方式ビデオウォールの TV ディスプレイの デジチェーン接続	198
ビデオウォールでの TV ディスプレイごとの DMP 接続	199
ビデオウォールのデザイン事例	199
TV ベース タイル マトリックスの 2x3 ビデオウォールの例	200
その他のビデオウォールの設定	201
ビデオウォールのベストプラクティス	201
ビデオウォールの制限事項	204
デジタルメディアプレーヤーを使用したビデオウォールの設定方法	204
ビデオウォールの前提条件	205
ビデオウォールを設定するためのワークフローの概要	206
DMP のゾーンベース ビデオウォールの同期の設定	207
DMP のゾーンベース ビデオウォール同期に対するシステムサポートの 有効化	207
DMP のゾーンベースビデオウォールの同期用のグループとゾーンの設定	208
2X2 ビデオウォール	210
イベントスクリプトでの操作	213
イベントスクリプトについて	213
イベントスクリプト	214
イベントステート	214
逐次イベントステート	214
アドホックイベントステート	214
緊急イベントステート	214
ターゲット広告	215
ダイナミックコンテンツ管理	215
イベントスクリプトのベストプラクティス	215
イベントスクリプトのセットアップ方法	216

イベント ステートとイベント スクリプトのガイドライン	217
イベント スクリプトの作成に関する前提条件	218
新しいイベント スクリプトの作成	218
イベント ステートの作成	220
緊急ステートの作成	221
イベントステートへのゾーンまたはグループの追加	221
イベントステート内のゾーンまたはグループへのアクションとコンテンツの 割り当て	222
外部トリガーを使用したスクリプト アクションの制御	224
イベント スクリプトの編集	224
イベント スクリプトの削除	226
イベント ステート アクションのコピー	226
イベント スクリプトの色の変更	227
イベント スクリプトとシリーズの実行とスケジュール方法	228
イベントスクリプトの開始	228
スクリプトのステージング	230
イベント スクリプトの停止	230
スケジューラ アプリケーションについて	231
スケジューラ アプリケーションのユーザー インターフェイスの ナビゲーション	231
スケジューラ アプリケーションを使用してイベント スクリプトをスケジュール する方法	232
スケジューラ アプリケーションのベスト プラクティス	232
スケジューラ アプリケーションのガイドライン	233
スケジューラ アプリケーションの制限事項	233
スケジューラ アプリケーションの使用に関する前提条件	234
スケジューラ アプリケーションへのアクセス	234
新しいイベントの作成	234
新しいイベント シリーズの作成	235
スケジュールされたイベントの変更	236
イベント スクリプトがスケジュールされていることの確認	237
1 回のイベントのキャンセル	237
イベント スクリプト シリーズまたはシリーズ内の 1 回のイベントの キャンセル	237
イベント スクリプトのトラブルシューティング	238
ブロックされた スクリプトのトラブルシューティング	238
イベント操作の実行	239
イベントを実行するためのワークフローの概要	239
デバイス管理を使用したイベント時のメディア プレーヤー動作のモニタリング	241
デバイス管理の概要	241
デバイス管理の概要	241
デバイス管理のロール	242
デバイス管理ビュー	242

デバイス管理の機能強化	243
ピンモード	243
DMP のステータス	243
デバイスのステータスの確認	243
コンソール情報の確認	244
[DMP and TV Controls]	245
コマンドのステータスの確認	246
DMP および TV コントロール	246
デバイス管理のフィルタ	248
Find Devices のオプションと条件	249
デバイス管理のベスト プラクティス	250
デバイス管理の使用方法	250
デバイス管理の前提条件	251
デバイス管理の制約事項	251
[Device Management] におけるデバイスのビジュアルモニタリングの有効化	251
Device Management での DMP の詳細表示	252
Device Management での DMP リポート	253
デバイス管理のポーリング期間の変更	253
イベント操作のトラブルシューティング	
Cisco Vision Director	255
イベント操作のトラブルシューティング	255
エラー メッセージのトラブルシューティング	255
ネットワーク時刻サービスのトラブルシューティング	259
Cisco Vision Director でのシステム サービスの管理	261
Cisco Vision Director でのサービス リソースの管理	263
システム使用率のモニターリングに関する情報	263
サーバー使用率の情報	263
サーバー アラートしきい値	264
DMP アラートしきい値	265
CPU 使用率	266
メモリ使用率	267
ディスク使用率	267
ディスク使用率の管理法	268
Cisco Vision Director サーバーでのファイル保持期間の変更	268
システム ファイルの削除	268
データベース メンテナンスの実行	269

Cisco Vision Director での Cisco StadiumVision Director の管理	271
システム健全性レポートに関する情報	271
システム 健全性通知レポートの展開	272
システムステートレポートを使用するためのベスト プラクティス	273
システムステートレポートの入手方法	273
システム健全性レポートの電子メール通知用の設定	273
システムステートレポート タスクの時刻の変更	275
メディア プレーヤーのデバイス ステータスの表示	275
Cisco Vision Director での DMP 動作の管理	277
デジタルメディアプレーヤーの Device Management コマンド	277
デジタル メディア プレーヤーの自動登録コマンド	277
デジタル メディア プレーヤーの定期リブートの実行	277
デジタルメディア プレーヤーのストレージのクリア	277
DMP での USB および SD カードの制限	278
工場出荷時のデフォルトによるデジタル メディア プレーヤーのレジストリの クリア	278
サーバー電力損失後の DMP 動作の回復	279
イベント スクリプト実行中の故障したメディア プレーヤーの交換	279
デジタル メディア プレーヤーのトラブルシューティング	280
DMP のトラブルシューティングを開始する前に	280
DMP の RMA プロセス	280
DMP 診断の URL	280
デジタル メディア プレーヤーの PTP 動作のトラブルシューティング	281
症状: ローカル PNG が デバイス間で同期されない	281
症状: DMP でプレイリストが次のコンテンツ アイテムに進まない	281
DMP ハードウェア動作のトラブルシューティング	282
症状: SV-4K または DMP-2K のスタートアップ画面に「Please Insert Card」 というメッセージが表示される	282
症状: Pwr と Eth の LED が点灯せず、デバイス上でアクティビティの 兆候がない	283
症状: デバイスの Err LED または Err と Upd の LED が点滅する	283
症状: 起動後に DMP が自動的にリブートする	283
DMP TV とビデオ ディスプレイの問題のトラブルシューティング	284
症状: ポートレートモードの DMP およびデフォルトのマルチキャスト ビデオ ストリーミング時に表示が歪む	284
症状: DMP TV ディスプレイに黒い画面が表示される/マルチキャスト ビデオ ストリームがない	284
症状: 外部ボリューム方式の構成時にローカル制御がない	285
Cisco Vision Director でのバックアップの管理	287
バックアップに関する情報	287
バックアップ環境	287
バックアップするべきシステム データ	287

バックアップを実行するタイミング	288
バックアップの管理法	288
バックアップ実行の前提条件	288
バックアップ管理のベスト プラクティス	288
定期バックアップのスケジュール設定	289
手動操作によるバックアップの即時実行	289
バックアップ完了の検証	290
バックアップ ファイルが存在することの確認	290
ログ ファイル中でのバックアップ エラーの特定	291
保持するバックアップ ファイル数の変更	293
バックアップからの復元法	293
手動操作による復元の即時実行	293
復元後の次の作業	294
復元後の Cisco Vision Director ソフトウェアの再起動	294
用語集	295



このマニュアルについて

このマニュアルでは、Cisco Vision Dynamic Signage Director の運用方法について説明します。画面へのコンテンツの配信、イベントの実行、Cisco Vision ソフトウェアの動作を監視および維持するために理解しておく必要がある概念やタスクなどの説明が含まれています。

Cisco Vision Dynamic Signage Director のドキュメントでは、「マスター」という用語を「リード、リーダー、またはプライマリ」、「スレーブ」という用語を「セカンダリ」、「ホワイトリスト」という用語を「許可リスト」、「ブラックリスト」という用語を「ブロックリスト」という用語に変更しました。現在、製品の構文に変更はないため、これらの用語は、現在のコードで使用する必要があるドキュメントにはまだ存在しています。IEEE の用語など、業界標準が存在する場合は、標準が変更されるまで用語を変更できません。

マニュアルの変更履歴

表 1(15 ページ)に、このドキュメントへの変更に関する情報を示します。

表 1 マニュアルの変更履歴

日付	説明
2021 年 8 月 5 日	<p>リリース 6.4 SP1 マニュアルの初版。Cisco Vision Dynamic Signage Director に、次の更新と機能強化が加えられました。</p> <ul style="list-style-type: none">■ SNMP の設定機能。[More] グリッド(ハンバーガー) (32 ページ)を参照してください。■ スイートルームの表示に使用できる新しいデフォルトテンプレート。CV-UHD および CV-UHD2 DMP のクラウド ビデオデフォルトテンプレート (112 ページ)を参照してください。■ DMP での USB および SD カードの制限(278 ページ)。 <p>Cisco Vision Dynamic Signage Director リリース 6.4 リリースノート [英語]を参照してください。</p>



はじめる前に

このガイドでは、Cisco Vision Dynamic Signage Director の標準的な操作とメンテナンスに関する背景情報とタスクについて主に説明します。ご使用のリリースに対応する『Cisco Vision Director Operations Playbook』と併用できます。このドキュメントでは、Cisco Vision Dynamic Signage Director のイベントを実行するための適切なタイムラインによる開催施設とワークフローのアプローチについて説明します。

ネットワーク管理者と、Cisco Vision ネットワークおよび Cisco Vision Dynamic Signage Director システムのインストールと導入を担当する責任者は、表 1(17 ページ)のマニュアルも参照する必要があります。

注:表 1(17 ページ)に示すリンクは cisco.com の一覧ページへのリンクです。ご使用のリリースに対応するマニュアルを選択してください。

表 1 Cisco Vision Dynamic Signage Director の関連資料

マニュアル	目的
Cisco Vision リリース ノート	このドキュメントでは、ハードウェアとソフトウェアの要件、新しい機能と変更された機能、インストールとアップグレードの情報、既知の問題、障害など、Cisco Vision Dynamic Signage Director ソリューションについて説明します。
Cisco Vision ネットワーク、サーバー、およびビデオヘッドエンドの要件ガイド [英語]	このドキュメントは Cisco Vision 認定パートナーが入手できる、Cisco Vision ビデオヘッドエンドの設計方法と実装方法に関する情報を提供しています。ハードウェアとソフトウェアの要件、推奨される物理的な配置、推奨される構成時の設定と展開時の警告と考慮事項が含まれます。
Cisco Vision Dynamic Signage Solution Operation and Network Requirements	これは Cisco Vision 認定パートナーが入手できるドキュメントで、Cisco Vision ソリューションの詳細な説明が示されています。このソリューションは、スポーツとエンターテインメントの開催施設で使用される各種アプリケーションをサポートするように特別に設計された有線インフラストラクチャを提供します。したがって、このマニュアルでは、設定の関連サンプル、ネットワーク要素内の機能の付随説明など、設計の決定事項について説明しています。
Cisco Vision 製品の導入要件	このドキュメントは、認定された Cisco Vision パートナー向けであり、製品の観点から Cisco Vision Dynamic Signage Director のインストールおよび導入要件について詳しく説明されています。
Cisco Vision Director Software Installation and Upgrade Guide	このドキュメントでは、Cisco Vision Director ソフトウェアとメディアプレーヤー ファームウェアをインストールとアップグレードするための要件とタスクについて説明します。

マニュアル	目的
<p>Cisco Vision Dynamic Signage Director アドミニストレーションガイド [英語]</p>	<p>このドキュメントでは、Cisco Vision Director と Cisco Vision StadiumVision Director Remote サーバーの設定とメンテナンスに関連するタスクについて説明します。</p> <p>このマニュアルの内容は、Cisco Vision ソリューションの設計および導入を担当する Cisco Vision システム管理者および技術分野のエンジニアを対象にしています。このマニュアルの読者は、基本的な IP ネットワークと Linux について理解しておく必要があります。</p>
<p>デジタルメディアプレーヤー向け Cisco Vision 導入ガイド: Dynamic Signage Director [英語]</p>	<p>このドキュメントでは、TV ディスプレイを使用したシスコのデジタルメディア プレーヤーの物理的な設置と初期設定の両方について説明します。</p>
<p>Cisco Vision Local Control Areas Design and Implementation Guide</p>	<p>このドキュメントでは、Cisco Vision のローカル制御エリア (スイートルーム、クラブ、バー、レストラン、バック オフィスなど) を設計と実装する方法について説明します。ハードウェアとソフトウェアの要件、推奨される物理的な配置、構成時の設定のベスト プラクティスと展開時のガイドラインと考慮事項が含まれます。</p>



Cisco Vision Dynamic Signage Director の動作を使用する前に

注: このガイドでは管理者レベルの権限のみが示されています。

この項では、**Cisco Vision Director** を使用開始するための基本情報について説明します。説明する項目は次のとおりです。

- **Cisco Vision Director** のユーザー インターフェイスの概要 (19 ページ)
- より厳格なパスワード (20 ページ)
- 新しいデフォルトのパスワード (21 ページ)
- **Cisco Vision Director** の API の概要 (37 ページ)
- ユーザー ロールについて (41 ページ)

Cisco Vision Director のユーザー インターフェイスの概要

この項では、さまざまな UI の概要を示します。グローバルナビゲーションは次の 7 つのアイコンで構成されています。

- ライブラリ (Library) (23 ページ)
- Device Management (26 ページ)
- スクリプト管理 (27 ページ)
- Event Management (28 ページ)
- System Status (29 ページ)
- Designer (30 ページ)
- 設定 (31 ページ)

次に、下記のトピックを表示する **[More]** ドロップダウンについて説明します。

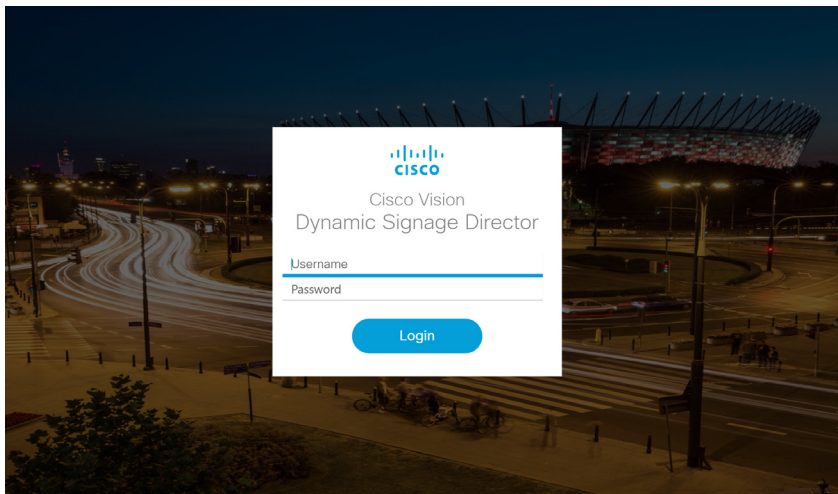
- ダイナミック メニュー ボード (Dynamic Menu Board) アプリケーション (32 ページ)
- TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーション (33 ページ)
- ソフトウェア管理 (Manage Software) アプリケーション (35 ページ)
- システムステートレポート (System State Report) アプリケーション (35 ページ)
- SNMP の設定 (36 ページ)

より厳格なパスワード

リリース 6.1 以降、Cisco Vision Dynamic Signage Director のユーザーは、より強固なパスワードを設定する必要があります。新しいパスワードを設定するときは、次のルールを使用します。

- 少なくとも 1 つの小文字(a ~ z)が必要です。
- 少なくとも 1 つの大文字(A ~ Z)が必要です。
- 少なくとも 1 つの数字(0 ~ 9)が必要です。
- 少なくとも 1 つの特殊文字が必要です。特殊文字は ! @ # \$ % です。
- 必要な文字数は 8 ~ 20 文字です。
- 次の文字を含めないようにする必要があります。スペース、タブ、改行、ラインフィード、バックスラッシュ (\)。
- 辞書に登録されている事前定義されたリストの文字列は使用できません。
- 連続する 3 文字は使用できません(例: abc5#pqr は許可されません)。
- 文字を 4 回繰り返すことはできません(例: aaaa#2020! は許可されません)。

図 1 ログイン画面



注: ユーザが最初にログインしたとき、[User] 画面([Configuration] > [User]) でユーザを作成するときに [Generate Password] ボタンが表示されます。このボタンを使用すると、パスワードルールに一致するランダムなパスワードが生成されます。新しいパスワードを表示するには、「目」のアイコンを使用します。

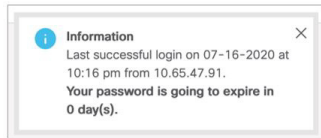
- Cisco Vision Director にログインした後、UI には最後のログイン日時とその成否に関する簡単なメッセージが表示されます。
- ログイン試行で 1 分以内にパスワードの入力を 5 回失敗すると、アカウントが一時的に 30 分間ロックされます。次のログインが成功すると、試行に失敗した回数が多すぎたためにアカウントがロックされたことを示すメッセージが表示されます。
- [User] インターフェイスで「管理者」ロールを削除することはできません。

注:

1. すべてのユーザーは、現在のパスワードをチャレンジとして入力することで、自分のパスワードを変更できます。
2. 管理者は、誰のパスワードでもチャレンジなしで変更できます。

Cisco Vision Director のユーザー インターフェイスの概要

3. パスワードを除いて、ユーザーの他のフィールド(電子メールなど)はチャレンジなしで変更できます。
4. パスワードエントリの有効期限についての通知が表示されます。



5. ユーザーが作成されるか、パスワードが変更されるたびに、変更日がログに記録されます。

新しいデフォルトのパスワード

デフォルトの **Web UI** 管理者用のユーザーパスワードがあり、**DMP** 管理者用のパスワードもあります。

Web UI 管理者のデフォルトのパスワードは次のとおりです。**C-V1\$!0n**

アップグレード後のパスワード

既存のインストールをアップグレードすると、既存のパスワードが保持されます。

新規インストール後のパスワード

ロール: 管理者 (**Administrator**)

新規インストール後、最初のログイン時にデフォルトの管理者ユーザーはパスワードの変更を求められます。リリース **6.1** 以降では、新しいパスワードはパスワード ポリシーに従う必要があり、従っていない場合はパスワードが拒否されます。

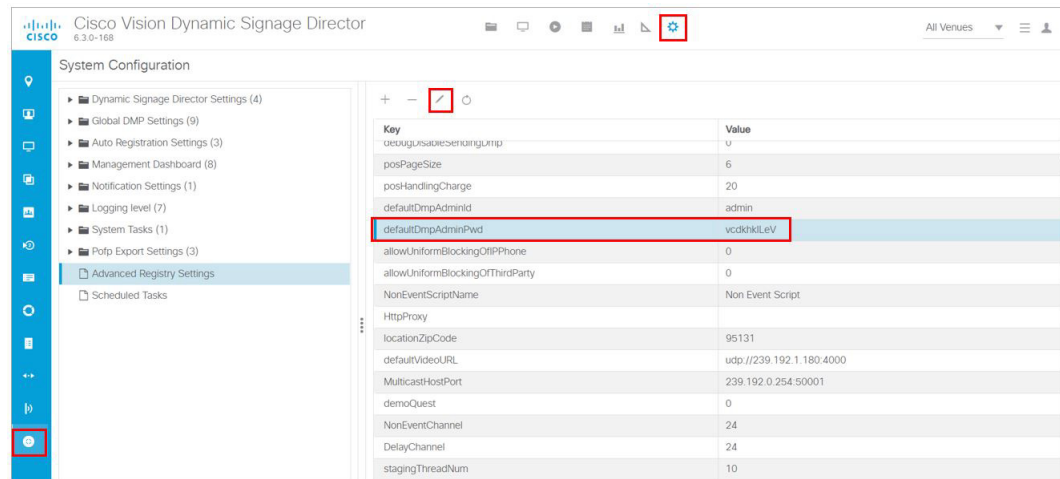
DMP 管理者パスワード

DMP 管理者の新しいデフォルトパスワードはランダムに生成されます。フルインストール中はパスワードがリセットされません。

ランダムな **DMP** パスワードの値を見つけるには、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. レジストリデータのキーリストで、下にスクロールして **defaultDmpAdminPwd** を表示します(図 2(22 ページ))。ランダム値が表示されます。
3. 値を変更するには、**[Edit]** をクリックします。**[Edit - Configuration Setting]** ダイアログボックスが表示されます。
4. **[Value]** フィールドに新しいパスワードを入力します。**[保存(Save)]** をクリックします。

図 2 DMP 管理者パスワードのランダム値



DMP パスワードの更新を容易にする主要な要素は、**defaultDmpAdminPwdBackup** です。このレジストリキーは、DMP のリブート要求が失敗したときに、フォールバックパスワードとして使用されます。このフォールバックパスワードは、設定されていないか、**defaultDmpAdminPwd** と同じ値に設定されている場合、無視されます。

ベストプラクティス: **defaultDmpAdminPwd** を変更する前に、**defaultDmpAdminPwdBackup** を **defaultDmpAdminPwd** の値に変更します。

リリース 6.2 のフルインストール時、またはリリース 6.1 からのデータが移行される時、**defaultDmpAdminPwdBackup** は空の値に設定されます。

DMP パスワードを変更するには、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. **defaultDmpAdminPwd** のレジストリ値を **defaultDmpAdminPwdBackup** レジストリ値にコピーします。
3. **defaultDmpAdminPwd** の値を必要な新しい DMP パスワードに変更します。
4. [Save] をクリックします。
5. DMP をリブートします。

DMP のリブートとパスワードの更新後に、**defaultDmpAdminPwdBackup** の値を保持するかクリアするかを選択できます。

ブラウザインスペクタの有効化/無効化

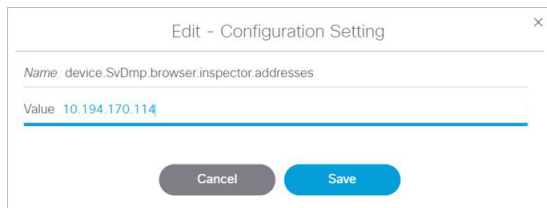
リリース 6.2 では、いくつかのセキュリティ強化策が導入されました。そのうちの 1 つは、デフォルトで DMP ブラウザインスペクタを無効にすることです。これにより、DMP へのネットワークアクセスが防止されます。レジストリ設定を追加してブラウザインスペクタを有効にした場合、レジストリ データを完全に削除して DMP をリブートしない限り有効なままになります。

ブラウザインスペクタを有効にするには、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 (図 3(23 ページ))。
2. [Key] パネルで、[Edit] をクリックします。[Create - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
3. [Name] フィールドに「**device.SvDmp.browser.inspector.addresses**」と入力します。
4. [Value] フィールドに、ブラウザインスペクタ機能を有効にする DMP の IP アドレスを入力します。

ライブラリ (Library)

図 3 レジストリ データへのブラウザインスペクタ アドレスの追加



5. DMP をリブートして変更を有効にします。

ブラウザインスペクタの機能を無効にするには、次の手順を実行します。

1. リストから IP アドレスを削除します。
2. 完全に無効にするには、リストを空にするか、キーを削除します。
3. DMP をリブートして変更を有効にします。

ライブラリ (Library)



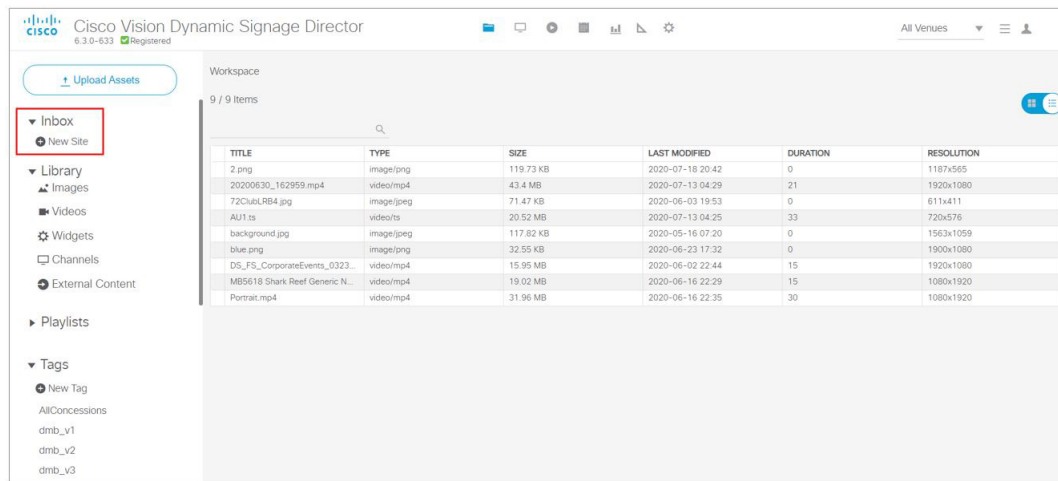
Cisco Vision Director にログインするとき、[Library] が Web ベースのポータルランディングになります(図 4 (24 ページ))。上部中央バナーのアイコンの上にカーソルを置きます。これらのアイコンは、次の 7 つのエリアにおける操作の中心になります。

- [Library]: すべてのアセット/コンテンツ (画像、ビデオ、ウィジェット、チャンネル、およびその他の外部コンテンツ) を操作およびアップロードし、プレイリストを作成し、コンテンツにタグを追加し、コンテンツを整理してフォルダに収めます。
- [Device Management]: デバイスと TV を制御し、チャンネルを設定し、DMP の状態、正常性、モデル、TV のステータスや正常性、デバイスのロケーション、有効な Wi-Fi、または Power over Ethernet をフィルタリング/検索し、デバイスをオン/オフし、TV の設定条件を更新し、デバイスを再起動します。
- [Script Management]: 新しいイベントスクリプトを作成、制御、およびステージングします。指定エリアへの緊急または遅延サイネージの表示を集中制御します。タッチダウンやホーム ランなどの時にディスプレイ上のコンテンツ「アドホック」を変更します。
- [Event Management]: いつ、どのデバイスを選択したかにかかわらず、そのデバイスにスクリプトをスケジュールし、設定します。
- [System Status]: サーバーと DMP のダッシュボードの概要を表示し、すべてのサービスの監視とステータスの詳細を表示します。
- [Designer]: ウィジェットおよびテンプレート デザイナは、デバイスに表示するスマートなコンテンツの作成に役立ちます。
- [Configuration]: DMP、TV、および Cisco Vision Dynamic Signage Director サーバーのサービスとステータスを管理および監視するためのグローバルナビゲーション。

ライブラリ (Library)

[Library] には、アセット(コンテンツ)のリストビューが表示されます。

図 4 Cisco Vision Director の [Library] 画面



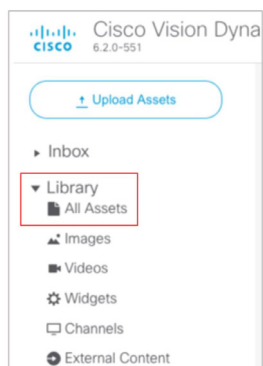
[Library] インターフェイスを使用して、ファイルベースのコンテンツ、外部 URL コンテンツ、プレイリスト、およびサブフォルダを管理できます。イベントスクリプト、スケジュールされたイベント、および画面テンプレート/ウィジェットを管理するための別個のメニュー([Library]の一部ではない)があります。

これらのオプションは、Cisco Vision Dynamic Signage Director Administrator、Content Manager、およびイベント(および施設)のオペレータ ロールに使用できます。

[Library] UI には、次の要素が含まれています。

- パネル サイズの調整バー(プレイリスト インターフェイスで使用可能)
- アセット(コンテンツ)またはプレイリストをクリックして詳細パネルを表示します。
- 詳細パネルのアップロード、リスト ビュー、およびごみ箱のアイコン
- 可視性を改善するために小型化されたサムネイル(リストビューからアクセス可能)
- アセットの詳細を提供する [Size]、[Last Modified]、[Duration]、および [Resolution] の各列
- プレイリストへのタグ付きコンテンツのドラッグアンドドロップ機能

注:[Library] インターフェイスの左パネルにある [Library] ドロップダウンメニューには、**multiVenueDeployment** のレジストリ設定が **false** に設定されている場合にのみ [All Assets] が表示されます。**multiVenueDeployment** が **true** に設定されている場合、[All Assets] は表示されません。詳細については、[Asset Items パネル\(163 ページ\)](#)を参照してください。

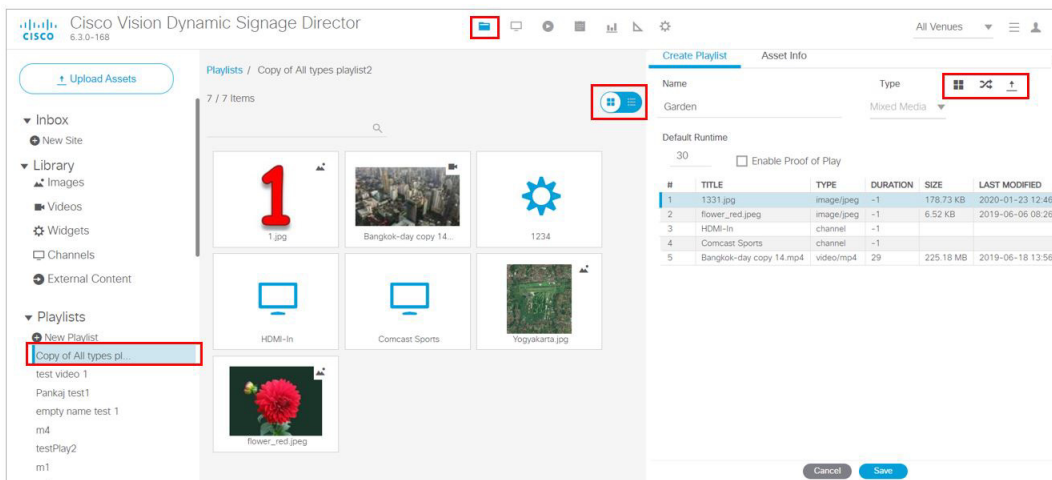


ライブラリ (Library)

コンテンツのインポートを自動化する新しい [Inbox] 機能の詳細については、[Library Inbox\(160 ページ\)](#)を参照してください。

[Randomize] アイコンでプレイリストインターフェイスを強化しました(図 5(25 ページ)の赤いボックスを参照)。これらのアイコンの上にカーソルを置くと、ツールチップが表示されます。[Randomize] を使用すると、プレイリストにコンテンツを追加して、表示されるコンテンツを「シャッフル」できます。

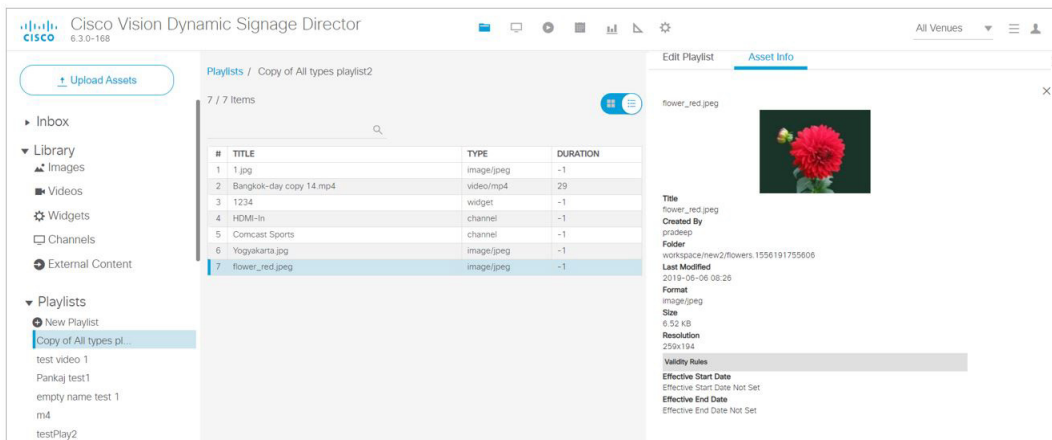
図 5 プレイリストの詳細ビュー表示中の [Library] 画面の調整



より多くのメタデータをコンテンツに表示するには、次の手順を実行します。

1. 右側のパネルの上部にある [Asset Info] をクリックします(図 5(25 ページ))。選択したコンテンツのメタデータが表示されます(図 6(25 ページ))。
2. コンテンツをプレビューします。

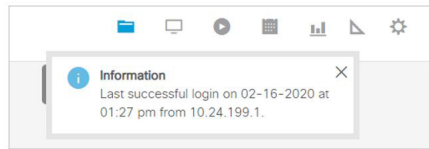
図 6 アセット(コンテンツ)のメタデータ



ログイン通知画面とロックアウト

リリース 6.2 では、ロックアウト保護を追加することにより、カスタマーエクスペリエンスの安全性を改善しました。ログインを試みた人が 1 分間に 5 回失敗すると、その人は 30 分間ロックアウトされるようになりました。

ログイン情報が常に表示されるようになりました。ログイン情報のタイムスタンプが正しいかどうかを定期的に確認してください。表示される情報の例を次に示します。



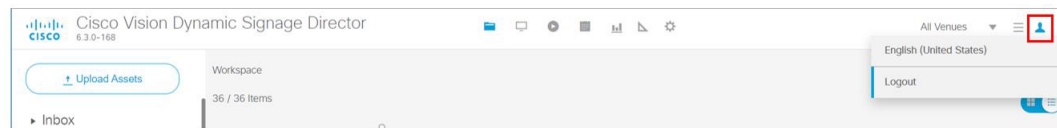
メインメニューログアウトのみ

利便性を高めるために、メインメニューからのみログアウトできます。

Cisco Vision Director からログアウトするには、次の手順を実行します。

1. Cisco Vision Director のメインメニューに移動します。
2. [Account profile] > [Logout] をクリックします(図 7(26 ページ))。

図 7 Cisco Vision Director からのログアウト



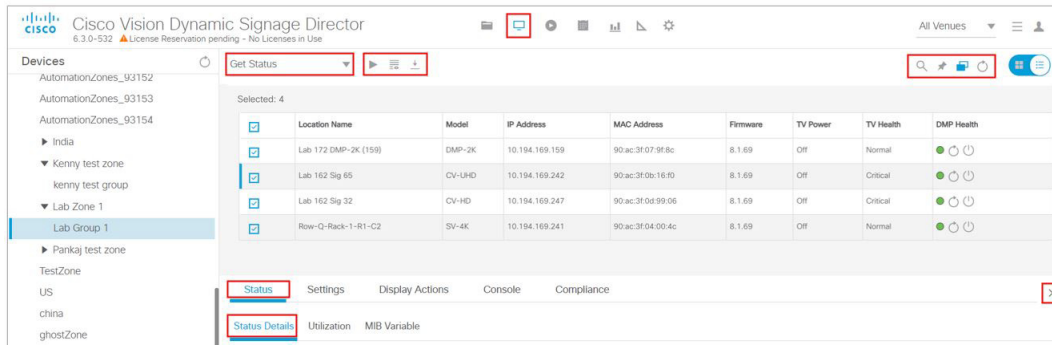
Device Management

[Device Management](アイコンアクセスについては図 8(26 ページ)を参照)には、メディアプレーヤーとそれらに接続されている TV ディスプレイのデバイスステータスの概要情報がイベント時に表示されます。アクセスする TV/モニターアイコンを選択します(図 9(27 ページ))。このリリースでは、廃止された [Management Dashboard] から多くの [DMP and TV Control] と [Monitor and Status] > [Services] の情報をこのインターフェイスに移動しました。最新情報の詳細については、デバイス管理を使用したイベント時のメディア プレーヤー動作のモニタリング(241 ページ)を参照してください。

図 8 Device Management



図 9 [Device Management] へのアクセス



Device Management アプリケーションの概要

- メインメニューからアクセスできます。
- 複数の開催場所の選択をサポート。
- [Zones and Groups]、[Luxury Suites]、[Auto Registered] または [All Devices] で監視するメディアプレーヤーを選択できます。ロケーション名、モデル、IP または MAC アドレス、ファームウェア、TV ステータス、ステータス、および説明によるデバイスの [Search]、[Find]、または [Filter] を可能にすることで、このインターフェイスをさらに強化しました。最新情報の詳細については、[デバイス管理を使用したイベント時のメディアプレーヤー動作のモニタリング \(241 ページ\)](#)を参照してください。
- デバイスをリストにピン留めしたり、ツリービューに切り替えたり、画面を更新したり、TV コントロールに移動したりすることができます。
- 管理者がデジタルメディアプレーヤーをすばやくリポートする方法を提供します。

注: すべてのコマンドまたは表示エリアがすべてのデジタルメディアプレーヤーに適用されるわけではありません。一部の機能は、メディアプレーヤータイプに固有のもので、一部のエリアでは、特定のデバイスに関する情報が報告されないことがあります。

スクリプト管理



[Script Management] は、オーディエンスを引き付け、施設をポピュラーにする優れたスクリプトをステージングし実行する場所です。次に、UI の更新点の概要をいくつか示します。

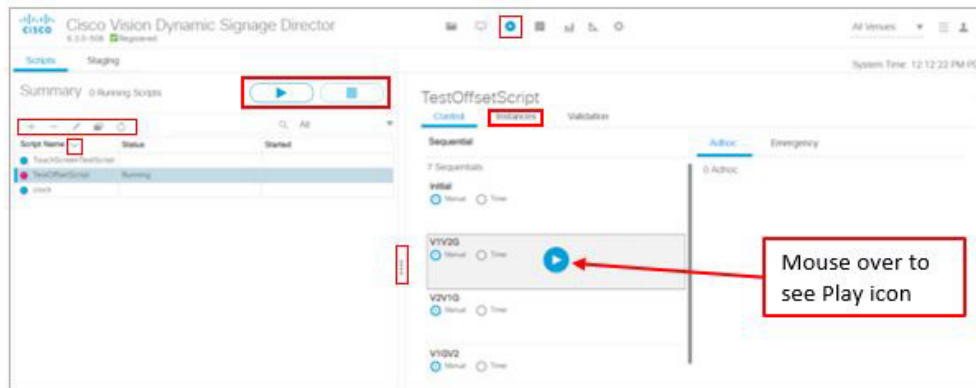
- メインメニューから [Script Management] へのグローバルナビゲーション。
- UI エクスペリエンスのカスタマイズ可能なカラー スキームが追加されました。
- 行の上にカーソルを置く機能や、イベントスクリプトの [Start] アイコンと [Stop] アイコンを追加し、新たに [State of my Stuff] アイコンを追加しました。
- スクリプトの検索機能とフィルタが改善されました。
- スクリプトの正確なインスタンスを通知するステータス「アイコン」。
- スクリプト名、ステータス、開始日時、説明、実行状態を一目で確認できます。これらすべての行は、カーソルを置くか、または右クリックで編集できます。

Event Management

- 画面上の領域を最大限活用するために、あらゆるものをドラッグしたりサイズ変更したりする機能を追加しました。列は折り畳むことができます。
- 中央のパネルにインスタンスを制御するための **[Instance]** タブを追加しました。**[Summary]** パネルからスクリプトを選択すると、インスタンスが表示されるようになりました。

次に、スクリプト管理用の新しい画面を示します(図 10(28 ページ))。

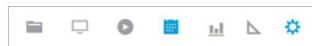
図 10 スクリプト管理



注: スクリプト制御機能とスクリプト編集機能を統合しました。スクリプトの詳細については、このドキュメントの後で説明します。

Event Management

スケジューラ アプリケーションは、Cisco Vision Dynamic Signage Director のメイン メニュー > **[Event Management]** からアクセスできるカレンダーベースのスクリプト スケジュール機能を提供します。



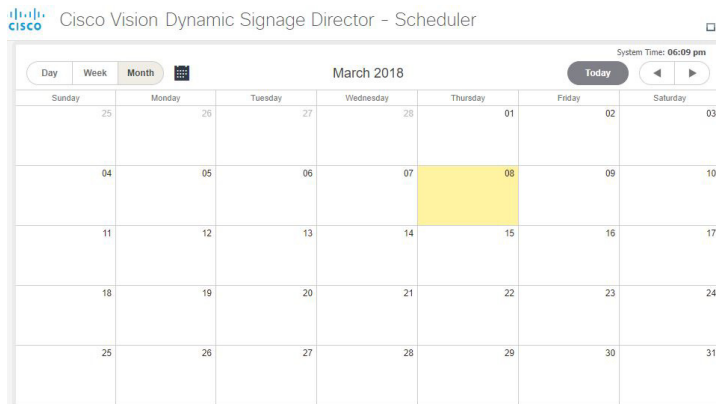
注: スケジューラ アプリケーションは、管理者およびイベント オペレータ ロールのみで使用できます。

このアプリケーションは、次のタスクを実行できる予定表(図 11(29 ページ))を開きます。

- 1 回のイベント、または複数回のイベント シリーズを事前にスケジュールする。
- 1 回のイベント、複数回のイベント シリーズ、または複数回のイベント シリーズのうちの 1 つのイベントを変更またはキャンセルする。
- イベント スクリプトの開始と停止を自動化する。
- イベント スクリプトのスケジュール時にイベント スクリプト パラメータを定義する。
- スケジュールされたイベント スクリプトを日、週、および月ごとに表示する。
- スクリプト内でステートをスケジュールします。

System Status

図 11 スクリプトのスケジュール



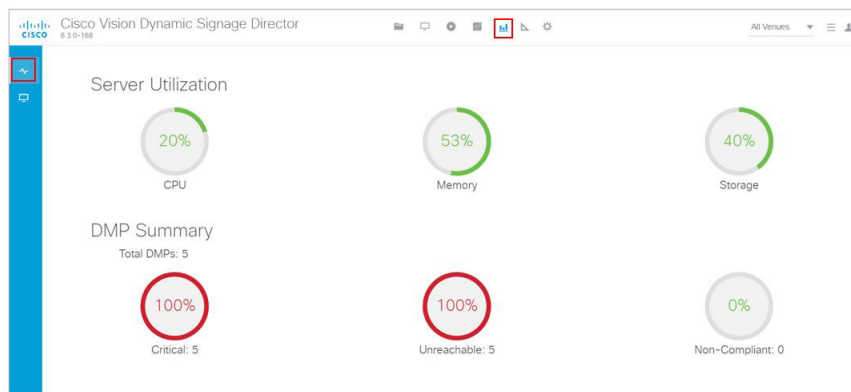
System Status

廃止された [Management Dashboard] の一部の機能にアクセスするための新しいアイコンを追加しました。[Configuration] > [System Configuration] から、多くのサービスを利用できるようになりました。



[System Status] には、サーバーと DMP のダッシュボードの [Overview] が表示されます(図 12(29 ページ))。これは [Server Utilization] と [DMP Summary] を示すトップレベルビューです。目的は情報提供のみです。ここでデバイスのトラブルシューティングやデバイスへのアクセスを行うことはできません。詳細については、Cisco Vision Director でのサービス リソースの管理(263 ページ)を参照してください。

図 12 [System Status] と [DMP Summary]



[Monitor and Status] アイコンをクリックして、デバイスの全体的なステータスを確認します(図 13(30 ページ))。この例では、[venue 1] を表示しています。表示する施設を選択できます。詳細については、Cisco Vision Director でのシステム サービスの管理(261 ページ)を参照してください。

Designer

図 13 [Services] インターフェイスの監視とステータス

Status	Polling	Mode	Interval	Service Name	Service Status
● Enable	Automatic	30		Director Server OS	CPU 22.0% Memory 54.0% Disk usage 35.0% System running normally.
● Enable	Automatic	600		High Availability Hardware	No HA system configured in registry entry backup.secondaryip.
● Enable	Automatic	600		Network Configuration	Network name resolution is ok.
● Enable	Automatic	600		Director Database	Database is running normally.
● Enable	Automatic	30		Control Server	Server is available.
● Enable	Automatic	30		Config Server	Server is available.
● Enable	Automatic	30		Monitor Server	Server is available.
● Enable	Automatic	30		Content Management CMS Server	Server is available.
● Enable	Automatic	30		Local Control Server	Server is available.
● Enable	Automatic	600		Integration Broker	Server is available.
● Enable	Automatic	600		CUCM Server	CUCM is NOT pingable, CUCM or network is down trying to reach 10.194.170.23

ネットワークで発生した問題を特定してトラブルシューティングできるようにするために、[System Status] インターフェイスからデバイスと監視対象サービスの詳細なステータスに簡単にアクセスできます。

Designer

更新された **Designer** のインターフェイスは、興味深く魅力的な広告、ティッカー、メニュー、ビデオ、およびグラフィックを持つ領域内に表示を作成するためのゲートウェイです。このインターフェイスでは、ウィジェットとテンプレートを編集できます。



このインターフェイスは全面的に検索可能になり、並べ替えができ、拡張が可能になりました。また、テンプレートそれぞれの解像度の値を表示するとともに、パッドロックアイコンでロックされているかどうか也表示します。南京錠アイコンは、このテンプレートが変更できないことを示しています。ウィジェットまたはテンプレートの使用に関する詳細については [Cisco Vision Director](#) での画面テンプレートの操作(105 ページ)を参照してください。

図 14 Designer のインターフェイス:ウィジェットとテンプレート

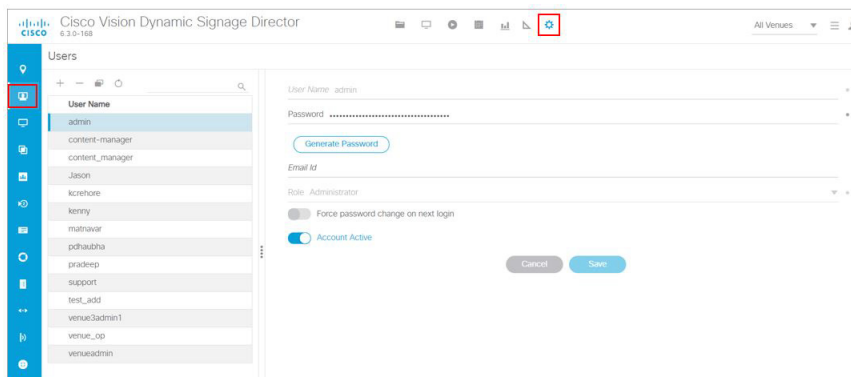
Locked	Name	Resolution
	Copy of cbr	1920x1080
	Copy of Full Screen Dual Video	1920x1080
	Copy of Full Screen Video	1920x1080
	Copy of Test add 1	1920x1080
	Demo Preview Pankaj	1920x1080
	DualVideo-wLuma	1920x1080
	Full Screen Dual Video	1920x1080
🔒	Full Screen NonVideo	1920x1080
🔒	Full Screen Video	1920x1080
	layerRegionTest	1920x1080
	nonVideoRegion	1920x1080
	Pankaj testing preview 3 region L	1920x1080
	pdd copy of test add 1	1920x1080
	Some copy of	1920x1080

設定



このインターフェイスは、ゾーン別、グループ別、およびロケーション別に施設を設定するための拠点です。チャンネルを設定し、チャンネルガイドを作成できます。デバイスのタイプをすばやく表にまとめ、ラグジュアリースイートグループを作成して、デバイスのタイプをそれらのグループに割り当てることができます。入力トリガーと出力トリガーを操作して、外部データを取り込むことができます。図 15(31 ページ)に、[Configuration] UI オプションを示します。ツールヒントを表示するには、左側の青いバナーにカーソルを合わせます。

図 15 [Configuration] インターフェイス



[Control Panel] > [Setup] は [Configuration] インターフェイスに置き換えられました。[Configuration] は、デバイスのセットアップや、[Groups & Zones]、[Luxury Suites]、[Channels]、[Devices]、[Triggers]、[Proof of Play]、[Data Integration] のコンテンツ表示に関する施設制御のための包括的なインターフェイスを提供します。これらの各タブには、施設のエクスperiencesの設定に役立つ複数のオプションが備わっています。

[Configuration] インターフェイスのアイコンの概要は次のとおりです。

- **[Venues]:** コンテンツを施設のロケーションごとに割り当てます。このインターフェイスは、有効化された後に表示され、ロールに固有のものであります。
- **[Users]:** ドロップダウンメニューからユーザーを作成し、そのロールを管理します。
- **[Devices]:** 施設のセットアップにデバイスを追加、編集、およびエクスポートします。デバイスはロケーションと DMP 別、ロケーションと DMP のマッピング別、IP フォン別、ローカル制御別、および表示仕様別に設定できます。
- **[Groups & Zones]:** どのようなデバイスがどのような TV ディスプレイに接続されているかを追跡して整理できるように、施設「エリア」のゾーンとグループの名前を設定します。
- **[Luxury Suites]:** 施設のスイートを DMP にマッピングして、ゲストに魅力的なエクスペリエンスを提供します。
- **[Channel Definitions]:** チャンネルとビデオチャンネルプロファイルを作成します。新しい [DMP Encoding Profiles] タブを追加しました。
- **[Channel Guide]:** ラグジュアリースイートの特定のデバイスに関連付けるチャンネルガイドを作成して割り当てます。
- **[Data Integration]:** 外部ソースからのデータを Cisco Vision Director に統合します。
- **[Proof of Play]:** 選択すると、DMP ごとに表示された正確なコンテンツの記録がコンパイルされます。
- **[Triggers]:** 入出力トリガーをここで設定します。

設定

- **[TV Off Configuration]: Turn TVs Off** アプリケーションを使用すると、施設オペレータまたは管理者は、1 つ以上のゾーン内、または施設全体のすべての TV の電源を制御できます。
- **[System Configuration]: DMP、TV、Cisco Vision Dynamic Signage Director** サーバー、および展開時の DMP からスイッチへの接続の管理と監視を行うための包括的なインターフェイスを提供します。

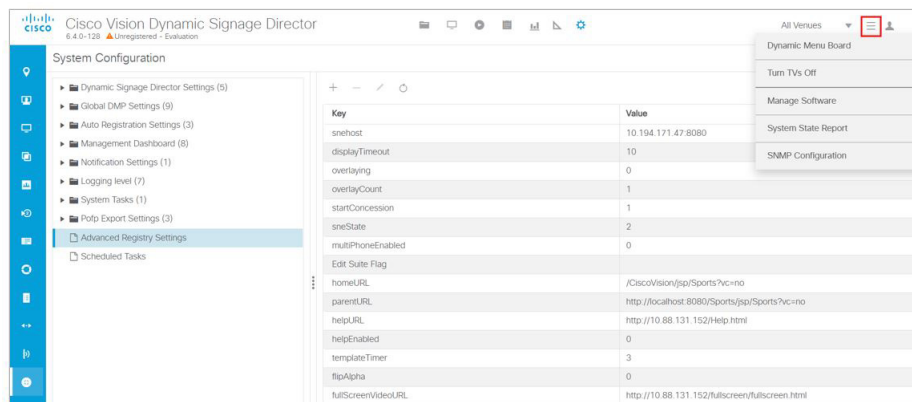
注: 施設オペレータの場合、[TV Off Configuration] には、1 つの大きな [Turn TVs Off] ボタンがある特別な [TV Off] 画面が表示されます。

[More] グリッド (ハンバーガー)

[More] ドロップダウンメニューを使用して次のオプションにアクセスします(図 16(32 ページ))。

- **[Dynamic Menu Boards]:** イベント時の売店のメニュー ボードの内容を動的に制御します。

図 16 [More] メニュー



- **[Turn TVs Off]:** TV を迅速に制御し、電源をオフにします。
- **[Manage Software]:** 最新の DMP ファームウェアのアップロード、最新のソフトウェアまたはサービスパックのアップグレード、利用可能な最新の言語パックのアップロード、使用するフォントの制御、DMP、データ統合、および DSD 証明書の管理、新しい DSD ログインバックグラウンド画像、DMP バックグラウンド画像、またはチャネルガイドのバックグラウンド画像のアップロード、DSD ソフトウェアライセンス情報の管理、システムバックアップ実行のためのインターフェイスを提供します。
- **[System State Report]:** Cisco Vision Director サーバーのシステム ステート データを簡単にキャプチャおよびエクスポートできます。この情報は、システムで発生した問題のトラブルシューティングに役立てるために、遠隔地のサポートエンジニアに送信できます。
- **[SNMP Configuration]:** Cisco Vision Director が、ネットワーク管理サーバーから送信された Simple Network Management Protocol (SNMP) 情報要求に応答できるようにします。

ダイナミック メニュー ボード (Dynamic Menu Board) アプリケーション

ダイナミックメニューボード (DMB) アプリケーションは、Cisco Vision Director 内のカスタムアプリケーションで、特定のメニューテーマとレイアウトで表示する独自コンテンツの追加を可能にします。DMB アプリケーションのデフォルト設定では、サンプルのメニュー テーマが提供されます。サンプルのテーマをコピーして、そのテーマの定義済みのフォーマットとレイアウトを使用する独自アイテムのメニューを作成できます。DMB メニューのテーマでは、選択したテーマとレイアウトの定義済みのフォーマットに基づき、背景グラフィック、テキスト コンテンツとグラフィック コンテンツの両方がサポートされます。

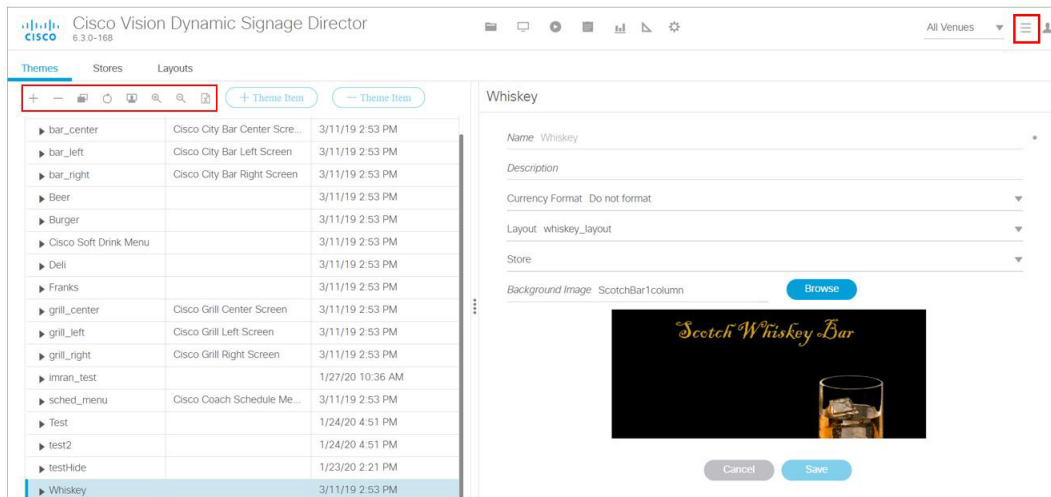
設定

メニューにコンテンツを追加したり、Cisco Vision Director のサンプルですでに定義されているコンテンツにリンクしたりすることができます。ストアのコンテンツにリンクすることの利点は、メニューアイテムの非表示、アイテムの価格の変更など、ショップ内で変更を行い、そのアイテムへのリンクが適切に設定されているすべてのメニューに対して変更を適用できることです。

注: 新規インストールの場合、画像、レイアウト、テーマのコンテンツサンプルは含まれていません。

これらのメニュー ボードの作成方法の概要については、[メニュー ボード コンテンツ \(102 ページ\)](#)を参照してください。
 図 17 (33 ページ) に、[Themes] タブが表示されたインターフェイスを示します。新しいインターフェイスの使用の詳細については、『[Cisco Vision Director Dynamic Menu Board Configuration Guide](#)』を参照してください。

図 17 ダイナミック メニュー ボード (Dynamic Menu Boards) の UI

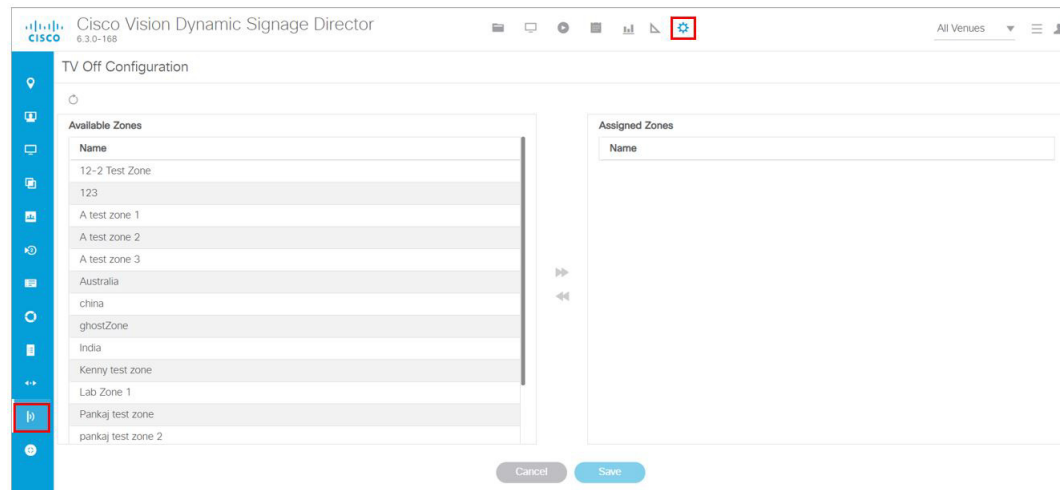


TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーション

注: [Turn TVs Off] 機能を使用できるロールは、管理者および施設オペレータのみです。

Cisco Vision Director 展開に非常に多くの TV がある場合、使用後にすべての TV をオフにすることが重要です。Turn TVs Off アプリケーションを使用すると、管理者は、1 つ以上のゾーン内、または施設全体の全 TV の電源を制御できます。権限を持つユーザーだけが TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーションにアクセスできます (図 18 (34 ページ))。ロールとそのアクセス権限の詳細については、「ロールベース アクセス コントロール」(RBAC (43 ページ)) を参照してください。

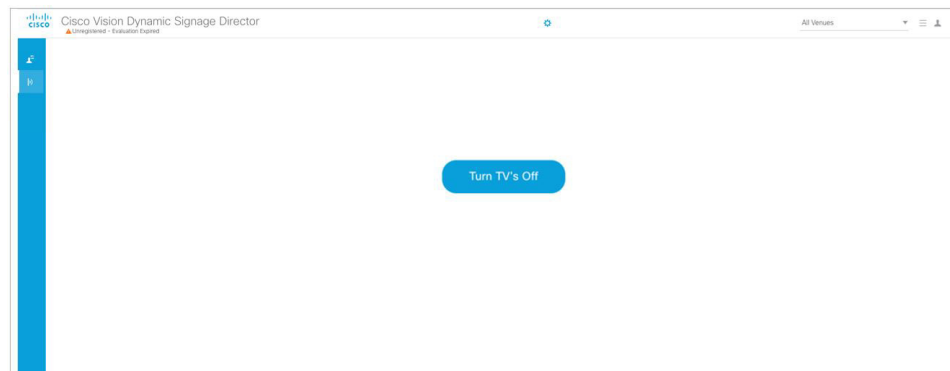
図 18 TV オフ (TVs Off) のインターフェイス



TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーションには、次の機能が備わっています。

- 管理者はゾーンを定義して、多数の TV を制御できます。
- 割り当てられていないゾーンの TV は、Turn TVs Off アプリケーションでは制御できません。
- 管理者が、特定の TV (例えば、バック オフィスにある TV) を、TV オフ (Turn TVs Off) アプリケーションの制御対象から除外する。
- IT 担当者以外 (施設オペレータなど) は (管理者による定義に基づいて) TV をオフにするページにアクセスできます (図 19 (34 ページ))。

図 19 [Turn TVs Off] への施設オペレータのアクセス



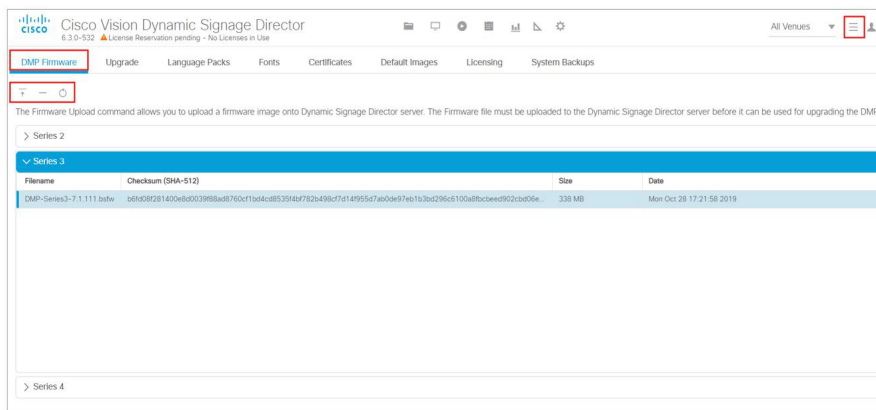
- 電子メール通知は、ステータス通知と同様に、管理ダッシュボードで設定された電子メール ID に送信されます。メインメニューから [TV オフ (Turn TVs Off)] ボタンをクリックすると、以下が行われます。
- TV をオフにするためのコマンドが、設定済みゾーン内のすべての TV に取り付けられた DMP に送信される。
- 電子メール通知が定義済みの一連のユーザーに送信される。
- TV のステータスの変更は Cisco Vision Dynamic Signage Director のログに記録されます。

ソフトウェア管理 (Manage Software) アプリケーション

ソフトウェア管理 (Manage Software) アプリケーション (図 20 (35 ページ)) は、以下を行うために管理者のみが使用します。

- 最新の DMP ファームウェアのアップロードとインストール
- Cisco Vision Director ソフトウェアのアップグレード
- ユーザーインターフェイス (UI) ローカリゼーション用言語パックのアップロードとインストール
- ウィジェットで使用するカスタムフォントのインストール
- DMP、データ統合、または DSD 証明書のインストール
- ログインバックグラウンド画面、DMP バックグラウンド、またはチャンネル ガイド バックグラウンド用のカスタム画像のアップロード
- Cisco Vision Director のライセンス情報の管理とアップロード
- システムバックアップの実行

図 20 ソフトウェア管理 (Manage Software) のインターフェイス



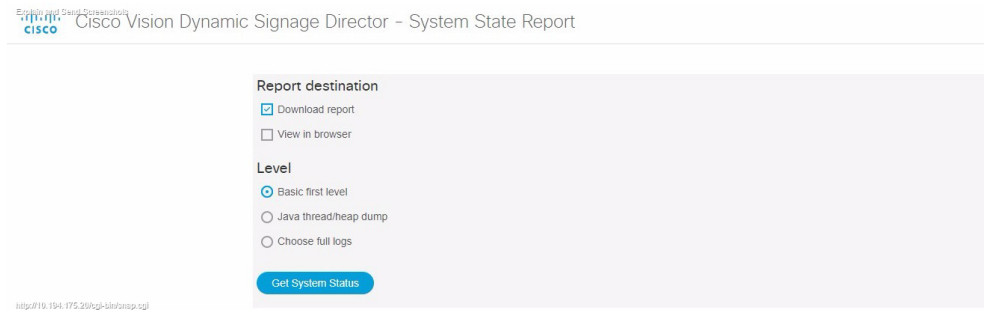
Manage Software アプリケーションの使用方法に関する詳細については、『[Cisco Vision Software Installation and Upgrade Guide: Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。[Manage Software] インターフェイスの新機能については、[6.4](#) のリリースノートを参照してください。

システムステートレポート (System State Report) アプリケーション

システム ステート レポート (System State Report) アプリケーション (図 21 (36 ページ)) を使用すると Cisco Vision Director サーバーのシステム状態データを簡単にキャプチャし、エクスポートすることができます。この情報は、システムで発生した問題のトラブルシューティングに役立つために、遠隔地のサポート エンジニアに送信できます。

設定

図 21 システム ステート レポート (System State Report) のインターフェイス



詳細については、『Cisco Vision Administration Guide, Dynamic Signage Director』の「System State Reports」モジュールを参照してください。

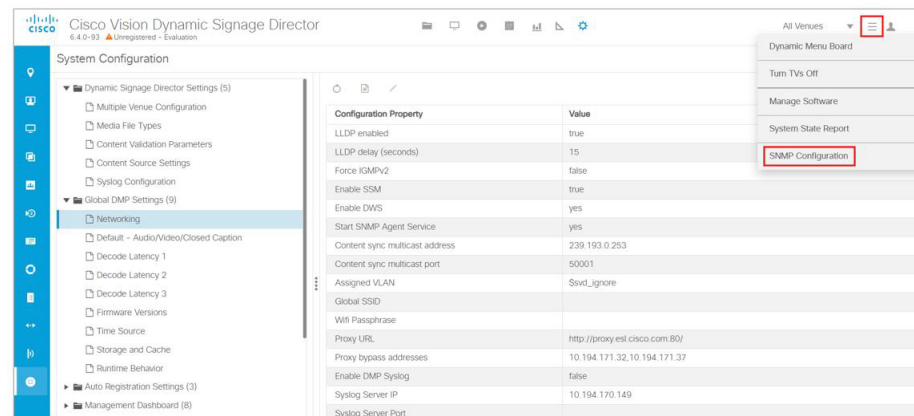
SNMP の設定

リリース 6.4 では、Cisco Vision Director が、ネットワーク管理サーバーから送信された Simple Network Management Protocol (SNMP) 情報要求に応答するように設定できます。

Director に対して SNMP を有効にするには、次の手順を実行します。

1. [More] > [SNMP Configuration] をクリックします(図 22(36 ページ))。画面が更新され、設定とトラップのしきい値が表示されます。
2. スライダをクリックして **SNMP を有効にします**(図 23(37 ページ))。スクロールバーを使用して、すべての [Trap Threshold Configurations] を表示します。

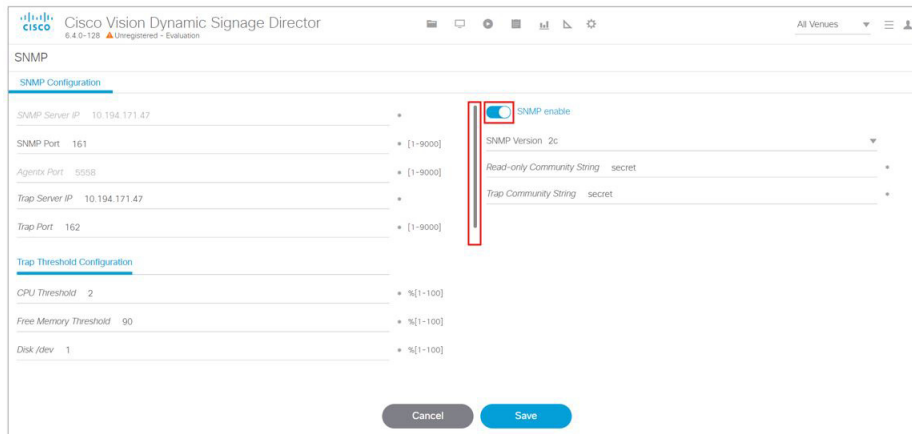
図 22 Director の SNMP へのアクセス



任意のフィールドにカーソルを合わせると、矢印が表示されます。必要に応じて変更を加えます。

Cisco Vision Director の API の概要

図 23 SNMP 設定情報の設定



3. [保存(Save)] をクリックします。

注: デフォルトでは、これは設定されていません。SNMP を有効にして設定を選択する必要があります。次に、トラップのしきい値を選択します。

Cisco Vision Director の API の概要

この項では、Cisco Vision Director でサポートされているアプリケーション プログラミング インターフェイス (API) の概要を示します。

- イベント トリガー API (37 ページ)
- メディア プランナー インポート API (38 ページ)
- ユーザー コントロール API (39 ページ)

注: Cisco Vision Dynamic Signage Director のすべての API は、特別な契約により使用できるようになります。詳細については、シスコの担当者にお問い合わせください。

イベント トリガー API

Cisco Vision Dynamic Signage Director は、インバウンド HTTP ベースの Representational State Transfer (REST) API をサポートしています。サードパーティでこの API を使用して、Cisco Vision Dynamic Signage Director ソフトウェアによる 1 つ以上のアクションをトリガーすることが可能です。Cisco Vision Dynamic Signage Director は、HTTP ベースのコマンドをダウンストリームのサードパーティシステムに送信することもできます。

外部入力トリガーのサポートに関する詳細については、『[Configuring Cisco Vision Dynamic Signage Director for External Triggers](#)』ガイドを参照してください。イベント トリガー API は、Cisco Technical Assistance Center の担当者ではサポートされません。

注: ソフトウェア アプリケーションから外部トリガーを制御したい場合は、シスコの担当者にお問い合わせいただくことにより、別途ご契約の元で利用可能なイベント トリガー API を入手できます。(Apple iTouch, iPhone および iPad 製品をサポートする) iOS のイベント トリガー API 用のサードパーティ デモ アプリケーションの例として「TriggerSVD」があります。これは、iTunes ストアから無償ダウンロードできます。

メディア プランナー インポート API

Cisco Vision Director は、外部の、サードパーティ作成のプレイリストをインポートするために使用されるメディア プランナー インポート API をサポートしています。この API を使用することにより、スクリプト内に置かれているインポート済みプレイリストの自動更新をサポートできます。また、外部プレイリストを手動でインポートできます。

メディア プランナー API は、次の機能をサポートしています。

プレイリストのインポート機能

- プレイリストの自動作成およびプレイリストへの既存コンテンツの自動読み込み。
- 欠落している各コンテンツアイテムのアップロード後、その欠落しているコンテンツがプレイリストに自動的にリンク。
- すべてのコンテンツアイテムを保有するスクリプトに関連付けられているプレイリストの更新に関しては、ユーザ操作による介入は不要。

特殊なユーザー インターフェイスの通知

- インポートされたプレイリストは、「外部プレイリスト」として簡単に識別可能。
- コンテンツが欠落しているプレイリストの表示。
- コンテンツが欠落しているプレイリストをテンプレートに割り当てた際の、ユーザー警告の表示。
- コンテンツが欠落しているプレイリストが含まれるスクリプト開始時の、ユーザー警告の表示。

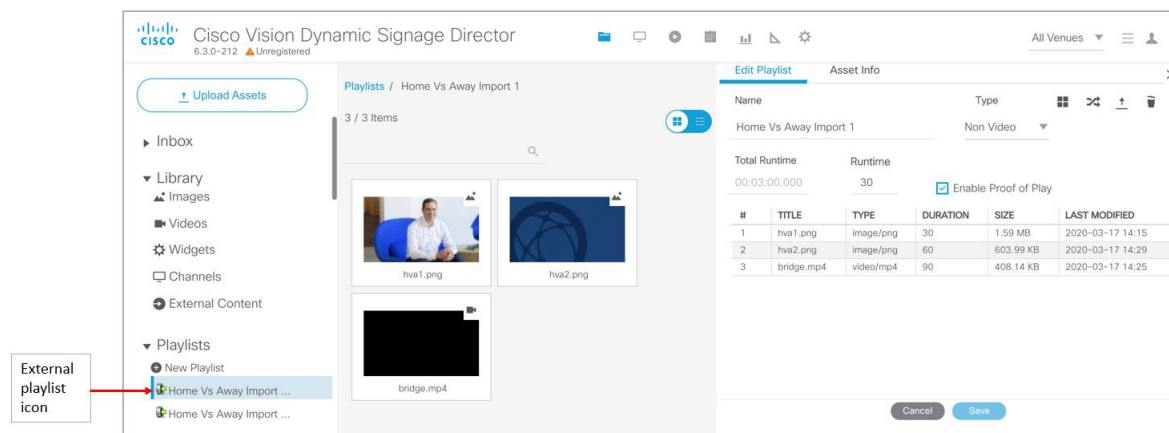
再生証明 (PoP: Proof of Play) の追加

- 手動で作成したプレイリストと同一方法だが、よりきめ細かく動作する。
- タイムスロット再生ごとに再生証明 (POP) タグの自動挿入。

ユーザー インターフェイスの例

この API により、プレイリストが自動的に作成されます。このプレイリストは、外部プレイリスト ソースとしてのタグを付加するアイコンによって簡単に識別できます (図 24 (38 ページ))。

図 24 コンテンツ画面内の外部プレイリスト



プレイリストには、Cisco Vision Director の既存のコンテンツが読み込まれ、プレイリスト内のコンテンツの欠落が通知されます。欠落しているコンテンツアイテムは、クエスチョンマークで示されます。欠落しているコンテンツをインポートすると、そのコンテンツは外部プレイリストに自動的にリンクされます。

Cisco Vision Director の API の概要

外部プレイリスト ソースに対して現在の再生証明 (PoP: Proof of Play) レポートが完全サポートされ、指定のスポンサー ID に対して PoP タグが自動的に作成されます。欠落しているコンテンツは、PoP レポートには含まれません。

データ統合での POS 統合の使用法に関する詳細については、『[Release 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide](#)』を参照してください。

ユーザー コントロール API

Cisco Vision Director はスイート ルーム向け API をサポートしています。この API により、Cisco Vision Director に対して制御情報の問い合わせや送信が可能になります。

この API は次の領域をサポートしています。

- [HDMI-In コントロール\(39 ページ\)](#)
- [情報取得\(39 ページ\)](#)
- [セキュリティ\(40 ページ\)](#)
- [TV コントロール\(40 ページ\)](#)

ローカル制御 API に関する詳細については、最寄りの代理店またはシスコの担当者にお問い合わせください。

HDMI-In コントロール

DMP では、次の API HDMI-In コントロールが使用できます。

- [HDMI-In ストリーミングの開始](#)
- [HDMI-In ストリーミングの停止](#)

情報取得

この API の情報機能には、以下が含まれます。

- 制御可能なスイートの問い合わせ。
- 制御可能なすべてのメディアプレーヤーの問い合わせ。
- 制御可能なスイート ルームのすべてのメディアプレーヤーの問い合わせ。
- すべてのスイート ルームに存在する制御機能の問い合わせ。
- 特定のスイート ルームに存在する制御機能の問い合わせ。
- すべてのメディアプレーヤーに存在する制御機能の問い合わせ。
- 特定のメディアプレーヤーに存在する制御機能の問い合わせ。
- すべてのメディアプレーヤーに存在する A/V 入力の問い合わせ。
- 特定のメディアプレーヤーに存在する A/V 入力の問い合わせ。
- Vision Director のクローズド キャプション機能のクエリ。
- 特定のスイートのチャンネル ガイドの問い合わせ。チャンネルがお気に入り (favorite) としてマークされている場合、お気に入りの順番が含まれる。
- 制御可能なすべてのメディアプレーヤーのステータスの問い合わせ。

Cisco Vision Director の API の概要

- 特定のプレーヤーのステータスの問い合わせ。
- XML 形式での詳細な HTTP POST 応答メッセージ。

セキュリティ

この API のセキュリティ機能には、以下が含まれます。

- 各スイート ルームのデバイスにアクセスし制御するための、各スイート ルームに固有の恒久的な PIN コード。
- イベント スクリプト実行のたびに変更され、TV に表示できる、各スイートの暫定 PIN コード。この PIN コードは、Cisco Vision Director のデフォルトのスケジュール済みタスクに基づき、毎日午前 4 時(デフォルト)に変更される。UI を使用して必要に応じて変更することも可能。
- 管理制御用の共通ユニバーサル PIN。

TV コントロール

この API の TV コントロール機能には、以下が含まれます。

- TV の電源のオン/オフ。
- ガイド内のチャンネルにチャンネル変更。
- ガイド内の現在のチャンネルから上下方向にチャンネル変更。
- お気に入りチャンネルの登録とお気に入りの順番。
- 特定の値にボリュームを変更。
- 音量を現在の値から大きくまたは小さく変更
- 特定のオンまたはオフによって音声をミュート。
- 音声のミュートとミュート解除の切り替え。
- 特定の設定を使用してクローズド キャプションをオン。
- クローズド キャプションをオフ。
- 特定の入力設定を使用して A/V 入力を変更。
- TV への情報バナーの表示と非表示。

ビデオ リプレイ

Cisco Vision Dynamic Signage Director リリース 5.0 以降、モバイル アプリケーションを使用してスイート TV でビデオ リプレイ機能を使用できるようにユーザー コントロール API が拡張されました。

この API のビデオ リプレイ機能には、以下が含まれます。

- リプレイ アプリケーションの開始。
- リプレイ アプリケーションの停止。
- 複数の DMP または DMP のグループにリプレイ アプリケーションをロード。
- 指定のデバイスでエンコード済み URL からリプレイ ビデオの再生を開始。
- 指定のデバイスでリプレイ ビデオの再生を停止。
- 現在実行中のリプレイ ビデオの再生を一時停止。
- 現在実行中のリプレイ ビデオの再生を再開。

ユーザー ロールについて

Cisco Vision Director の使用を開始する前に、ロールベース アクセス コントロール(RBAC)について理解することが重要です。

Cisco Vision Director を展開する場合、通常、会場の設定とイベントの運営の各方面を担当する担当者のチームが組織されます。たとえば、システム管理者に加えて、イベント オペレータ、コンテンツ マネージャおよび技術担当者が通常は存在します。各担当者は、Cisco Vision Director ソフトウェアを操作するために必要な各種スキルを持ちます。

Cisco Vision Director ソフトウェアは、RBAC を実装しており、これにより権限とユーザーアクセスの制御が可能になり、トレーニングを受けた人員は使用権限がある部分のみにアクセスできます。複数のユーザーを、このソフトウェアの同じロールに割り当てることができます。ただし、各ユーザー名には単一のロールしか割り当てることができません。

複数の施設がある環境の RBAC に関する詳細については、『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director, 6.4』の「[Role-Based Access Control for Hierarchical Management of Multiple Venues](#)」を参照してください。

Administrator ロール

注: このセクションでは、Cisco Vision Director システムのプライマリ (または集中) 管理者 (Administrator) ロールについて説明します。施設管理者には、施設ごとに承認される管理権限のサブセットがあります。

プライマリ管理者 (Administrator) ロールは、Cisco Vision Director ソフトウェアへの無制限のアクセス権限を持ちます。このロールは、ユーザーを追加し、それらのユーザーに RBAC 権限を割り当てることができる唯一のロールです。管理者 (Administrator) ロールは、Cisco Vision Director で事前設定されており、削除できません。ただし、パスワードは変更できます。また、複数のユーザーに管理者の権限を割り当てすることもできます。

Cisco Vision の管理者は、施設全体への Cisco Vision ソリューションの展開を担当する担当者です。

注: 管理者は、複数の施設へのグローバル アクセス権限を持ちます。施設管理者は、特定の施設へのアクセス権限のみ持ち、それらのアクセス権限は Cisco Vision Director のプライマリ管理者によって付与されます。

プライマリ管理者は、すべての機能を実行するための十分な権限を持ちます。プライマリ管理者は、次のタスクを実行できる唯一のロールです。

- **Software Manager** を使用した、言語パック、フォント、すべての証明書タイプ、すべてのデフォルト画像タイプのインストール、DMP ファームウェアのアップロード、ソフトウェアのアップグレード、Cisco Vision Director 製品のライセンス管理、システムバックアップの実行
- 複数施設のサポートと Cisco Vision Director Remote リモートサーバーの設定
- 施設へのオブジェクトの関連付け
- 追加ユーザーの作成とロールの割り当て
- Cisco Vision Director へのデバイスの追加
- ラグジュアリースイート、バックオフィス、バーなどのローカル制御エリアの設定
- Point of Sale (POS) の設定
- ダイナミックメニューボード (DMB) アプリケーションの設定
- 外部トリガーの設定
- Device Manager の設定と DMP のリポート

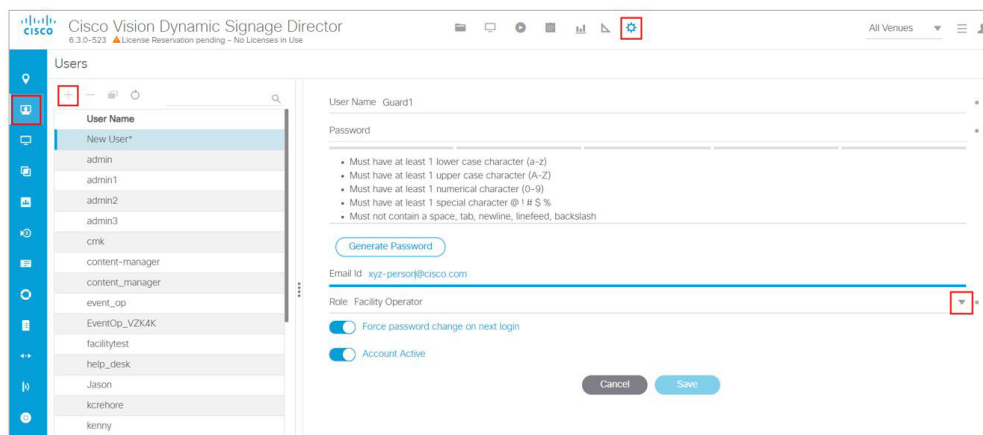
ロール別のユーザーの追加

新しいユーザーを作成してロールを割り当てます。これは、管理者が施設、フォルダ(コンテンツ)、または施設内のロケーションへのアクセスレベルを人員に割り当てうるうえで非常に重要なタスクです。

新しいユーザを作成するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [Users]** をクリックします。**[Users]** インターフェイスが表示されます(図 25(42 ページ))。
2. **[+]**(**[Add]**) をクリックします。新しいユーザーがフィールドに表示されます。
3. **[User Name]** を入力します。
4. **[Email ID]** を入力します。

図 25 新しいユーザの作成



5. ドロップダウンメニューから **[Role]** を選択します。
6. **[Generate Password]** をクリックします。**[Password]** フィールドの下にカラーバーが表示されます。
7. 目のアイコンをクリックして実際のパスワードを表示し、文字を追加してパスワードの強度を高めます。

ベストプラクティス:パスワードバーがすべて緑色になるようにします。

8. **[保存(Save)]** をクリックします。

この例では、施設オペレータは、管理者によってテレビが追加され、施設やロケーションなどが割り当てられた後に、テレビのオンとオフを切り替えることができます。図 19(34 ページ)を参照してください。

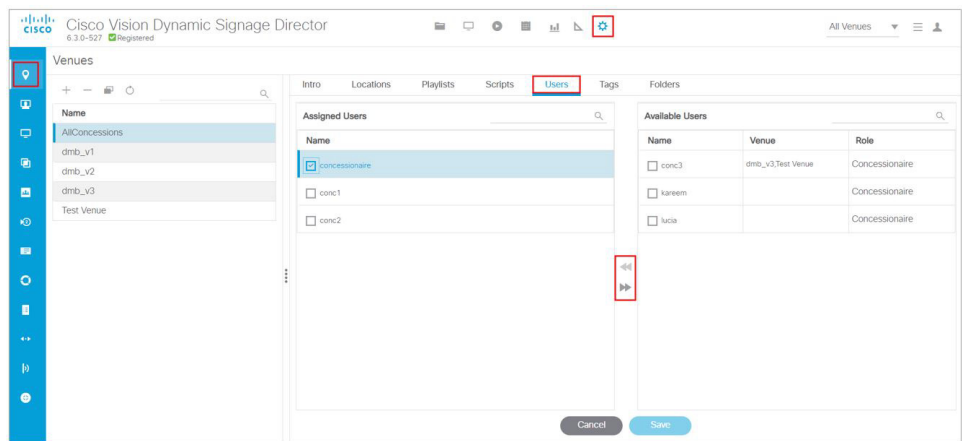
ユーザーの割り当て

ユーザーが作成されると、管理者はそのユーザーをロケーションやフォルダ(Dynamic Menu Board のコンテンツ)といった施設内の特定の項目に割り当てることができます。

ユーザーを施設に割り当てるには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [Venues]** をクリックします。**[Venues]** インターフェイスが表示されます(図 26(43 ページ))。
2. **[Users]** タブをクリックします。**[Assigned Users]** パネルと **[Available Users]** パネルが表示されます。
3. チェックボックスを使用して、リストから使用可能なユーザーを選択します。
4. モーション矢印をクリックして、そのユーザーを **[Assigned Users]** パネルに移動します。
5. **[保存(Save)]** をクリックします。

図 26 施設へのユーザーの割り当て



この例では、[Concessionaire] は(すべての施設の)[AllConcessions] に割り当てられました。

RBAC

表 1 (43 ページ) に、Cisco Vision Dynamic Signage Director の管理者が割り当てることができるロールの概要を示します。

表 1 Cisco Vision Dynamic Signage Director のロール

ロール	説明
コンセショナリー (Concessionaire)	<p>コンセショナリーは、Dynamic Menu Board アプリケーションにアクセスして、メニューを作成できます。ライブラリの既存のコンテンツを使用して、メニュー項目の画像とメニューボードの背景画像を関連付けることができます。</p> <p>ユーザーにロールが割り当てられ、そのロールに基づいた十分な権限がユーザーにある場合、それらのすべてのユーザーは、コンセショナリーがアップロードしたすべてのコンテンツを使用できます。</p> <p>注:コンセショナリーロールに、[Script Management] や [System Configuration] の権限はありません。表示できるのは自分で作成した DMB テーマのみです。</p>
コンテンツ マネージャ (Content Manager)	<p>コンテンツマネージャは、コンテンツと広告のアップロードを担当します。コンテンツ マネージャは、指定のスケジュールに従い、開催場所の適切なエリア、および TV 画面の適切なエリアに正しいコンテンツが表示されるようにするために、イベント スクリプトを作成します。</p> <p>コンテンツ マネージャは、イベントのステート/スクリプト、ゾーン、グループ、画面テンプレート、プレイリスト、およびティッカーを設定するための Cisco Vision Director の権限を持ちます。</p> <p>コンテンツマネージャは、カスタムメニュー用のウィジェットやカスタムメニュー用のプレイリストを作成して割り当てることもできます。</p>

表 1 Cisco Vision Dynamic Signage Director のロール(続き)

ロール	説明
イベント オペレータ (Event Operator)	<p>イベント オペレータは、イベント中に Cisco Vision Director のイベント スクリプトを実行します。イベント オペレータは、スケジューラ (Scheduler) アプリケーションを使用してスクリプトをスケジュールする権限、スクリプトを開始および停止する権限、ならびにそれらのスクリプトのステートを変更する権限を持ちます。</p> <p>イベント オペレータは、イベント ステートの遷移を時間ベースから手動に変更し、イベントを 3 つのアドホック ステート (内部緊急事態、外部緊急事態、または遅延) のいずれかに遷移させ、ティッカー コンテンツ (レガシー バージョン) を承認します。</p> <p>さらに、イベント オペレータはステート変更を実行でき、試合前のウォークスルーの実行を担当します。</p> <p>イベント オペレータは TV オフ (TV Off) アプリケーションも使用できます。</p>
施設オペレータ (Facility Operator)	施設オペレータは、 TV Off アプリケーションと Users アプリケーションのみアクセスできます。
ヘルプデスク (Help Desk)	ヘルプデスクユーザーは、 [System Configuration] で情報を表示および監視するための読み取り専用アクセス許可と、 [Device Management] を使用する権限を与えられます。このロールには、自分のパスワードを変更する権限を除き、 [Configuration] インターフェイスでの権限がありません。
サポート (Support)	サポート ユーザーは、1 次レベルのテクニカル サポートを担当します。サポートユーザーには、 [System Configuration] への制限付きアクセス権限があり、 Cisco Vision ネットワークでの DMP ステータスの監視、トラブルシューティング、および DMP の管理を実行できます。 [Device Management] へのアクセス権限もあります。このサポートロールには、自分のパスワードを変更する権限を除き、 [Configuration] での権限がありません。
施設管理者 (Venue Administrator)	<p>(リリース 5.0 以降) 施設管理者は、そのユーザーに対してメインの管理者が権限を付与した施設において、Cisco Vision Director の次のエリアについて制限付き権限を持ちます。</p> <p>[Script Management]</p> <p>[System Configuration]: コマンドのサポートが制限された読み取り専用アクセス。</p> <p>[Device Management]: 読み取り専用アクセス。</p> <p>[Devices] (ディスプレイ仕様のみ): [Zones Groups]、[Channels]、[Luxury Suites] への読み取り専用アクセス。</p>
施設オペレータ (Venue Operator)	<p>(リリース 3.1 以降)。施設オペレータは、管理者がそのユーザーに対して権限を付与した施設においてスクリプトを制御します。[System Configuration] で、施設オペレータは、権限が付与された施設への読み取り専用アクセスにより、[System Configuration] の情報を表示および監視できます。[Device Management] へのアクセス権限もあります。</p>

注: 施設固有の権限を持つロールは、施設管理者、施設オペレータおよびコンセンソナリーのみです。詳細については、『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director, 6.4](#)』の「[Configuring Cisco Vision Dynamic Signage Director for Multiple Venue Support](#)」を参照してください。

ロール別のアクセス権限の概要

表 2(45 ページ)に、Cisco Vision Director ソフトウェアのアクセス領域の概要をユーザー ロール別に示します。

表 2 Cisco Vision Dynamic Signature Director の機能エリア別ロールアクセス一覧

機能エリア	管理者	コンセショナ リー	コンテン ツ マネー ジャ	イベント オペレータ	施設オペ レータ	ヘルプデ スク	サポート	施設管理者	施設オペ レータ
デバイス管理 (Device Management)	対応	—	—	—	—	読み取り 専用 (Read only)	読み取り 専用 (Read only)	対応	読み取り 専用 (Read only)
設定 (Configuration)									
チャンネル定義 (Channel Definitions)	対応	—	対応	—	—	—	—	読み取り専 用(Read only)	—
チャンネルガイ ド(Channel Guide)									
データ統合(Data Integration)	対応	—	対応	—	—	—	—	—	—
デバイス (Devices)	対応	—	—	—	—	—	—	制限付き ¹	—
Groups & Zones	対応	—	対応	対応	—	—	—	読み取り専 用(Read only)	—
メニュー (Menus)	対応	—	対応	—	—	—	—	—	—
マイ プロファイ ル(My Profile)	—	対応	対応	対応	対応	対応	対応	対応	対応
再生証明(Proof of Play)	対応	—	—	—	—	—	—	—	—
店舗(Stores)	対応	—	—	—	—	—	—	—	—
Luxury Suites	対応	—					制限 付き ²	読み取り専 用(Read only)	—
システム設定 (System Configuration)	対応	—	—	—	—	制限あり ⁵	対応	制限あり ⁷	制限あり ⁸
トリガー (Triggers)	対応	—	—	—	—	—	—	—	—
ユーザー管理 (User Admin)	対応	—	—	—	—	—	—	—	—
開催場所 (Venues)	対応	—	—	—	—	—	—	—	—

表 2 Cisco Vision Dynamic Signage Director の機能エリア別ロール アクセス一覧(続き)

機能エリア	管理者	コンセショナ リー	コンテン ツ マネー ジャ	イベント オペレータ	施設オペ レータ	ヘルプデ スク	サポート	施設管理者	施設オペ レータ
スクリプト管理 (Script Management)									
コンテンツ (Content)	対応	-	対応	-	-	-	-	制限付き ³	-
コントロール (Control)	対応	-	-	対応	-	-	-	制限付き ⁴	制限あり ⁵
ステージング (Staging)	対応	-	-	対応	-	-	-	対応	-
スケジューリン グ(Scheduling)	対応	-	対応	-	-	-	-	対応	-
テンプレート (Templates)	対応	-	対応	-	-	-	-	-	-
ウィジェット (Widgets)	対応	-	対応	-	-	-	-	-	-
ダイナミック メ ニュー ボード (Dynamic Menu Boards)	対応	対応	対応	-	-	-	-	-	-
システムステー タス(System Status)	対応	-	-	-	-	制限付き ⁵	対応 ⁶	制限付き ⁷	制限付き ⁸
スケジューラ (Scheduler)アプ リケーション	対応	-	-	対応	-	-	-	-	-
ソフトウェアマ ネージャ (Software Manager)	対応	-	-	-	-	-	-	-	-
システム状態レ ポート(System State Reports)	対応	-	-	-	-	-	-	-	-
TV オフ アプリ ケーション(TV Off Application)	対応	-	-	対応	対応	-	-	-	-

1. 施設管理者 (Venue Administrator) は、ディスプレイ仕様 (Display Specifications) パネルのみ編集できます。
2. サポート (Support) ユーザは、スイートの TV 制御 PIN およびチャンネル ガイドを設定できます。
3. 施設管理者 (Venue Administrator) は、その施設管理者 (Venue Administrator) に権限が付与されているに関連する (タグが付けられている) コンテンツを削除できます。外部コンテンツ、チャンネル、およびダイナミック メニュー ボード (DMB: Dynamic Menu Board) のコンテンツ アイテムは、すべてのに対してグローバルです。したがって、これらのグローバル コンテンツアイテムも施設管理者 (Venue Administrator) は削除できます。
4. 施設管理者 (Venue Administrator) および施設オペレータ (Venue Operator) は、スクリプト制御のみ行うことができ、また管理者 (Administrator) がそのユーザに対して権限を付与した施設に対してのみ制御を実行できます。
5. ヘルプデスクユーザは、読み取り専用アクセス権限により、[System Status] の情報を表示および監視できます。また、[System Status] で、DMP に対して Get Status、Ping、Display IP、および Ping Test といった各種コマンドを実行できます。

ユーザー ロールについて

6. サポート (Support) ユーザは、ステータスの取得、Ping、IP の表示、Ping テスト、TV のオン/オフ、ディスプレイ入力の設定、ディスプレイ バナーの設定、クロズド キャプションの設定、ビデオ チャンネルの設定、TDR を使用した配線テスト、TDR テストの結果表示を、それぞれコマンドで実行できます。
7. 施設管理者は、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により、[System Status] で情報を表示および監視できます。また、施設管理者としての権限が付与された施設の DMP に対して、[System Status] で Get Status、Ping、Display IP、および Ping Test といった各種コマンドを実行することもできます。
8. 施設オペレータは、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により、[System Status] で情報を表示および監視できます。また、施設オペレータとしての権限が付与された施設の DMP に対して、[System Status] で Get Status、Ping、Display IP、および Query Syslog といった各種コマンドを実行することもできます。

ユーザー ロールについて

TV ディスプレイでの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、施設管理者 (Venue Administrator)

このモジュールでは、Cisco Vision Director での TV ディスプレイのセットアップに関する情報を記載しています。

ユーザー TV の制御

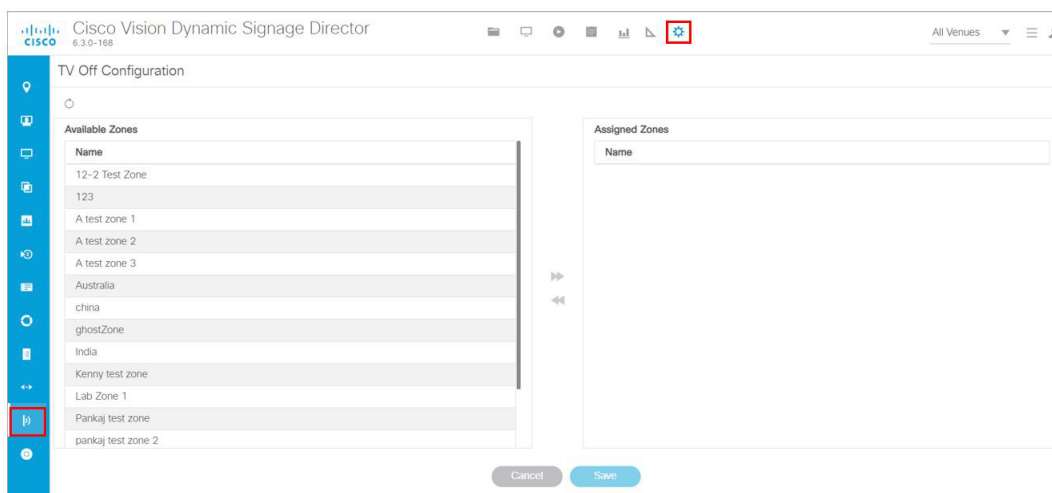
Cisco Vision Director では、あらゆるメディア プレーヤー タイプ向けに、すべてのユーザー TV コントロールメソッドのサポートがデフォルトで有効になっています。これにはローカル制御のデバイスやアプリケーション、IP Phone、タッチ スクリーン、および赤外線リモート (IR) 制御を使用した TV ディスプレイの制御が含まれます。

施設によっては、特定のイベントまたはスイートのユーザー TV コントロールを無効にするか、または TV で特定のチャンネルを表示したりボリュームを制御したりすることを制限する必要があります。

TV コントロールアクセス

[Configuration] > [TV Off Configuration] を使用して、TV 電源コントロールにすばやくアクセスできます (図 1 (49 ページ))。このインターフェイスは、電源をオフにするデバイスのゾーンおよびグループがある場合に特に効果を発揮します。[Zones & Groups] インターフェイスの使用については、[ゾーン、グループ、ロケーションでの操作 \(69 ページ\)](#) で詳しく説明されています。

図 1 [TV Off] インターフェイス



TV のゾーンの電源をオフにするには、次の手順を実行します。

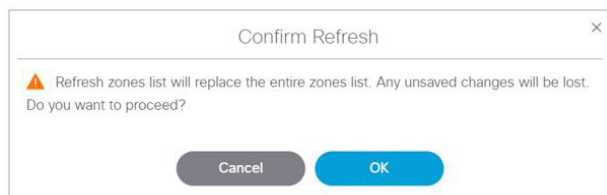
1. 左側パネルのリストから [Available Zone] を選択します。
2. 右モーション矢印 をクリックして、その [Available Zone] を [Assigned Zones] リストに割り当てます。あるリストから別のリストに移動する特定のゾーンまたはゾーンの範囲を選択するには、**Ctrl** キーと **Shift + Ctrl** キーを使用します。

3. **[Cancel]** をクリックして、最近の変更を元に戻します。
4. **[保存 (Save)]** をクリックします。**[Save]** をクリックしないと、すべての変更が失われます。警告ボックスは表示されません。

変更が表示されない場合は、左上の **[Refresh]** アイコンをクリックします。**[Confirmation Refresh]** ボックスが表示されます (図 2(50 ページ))。

どちらのリストも全面的にソートすることが可能です。**[Name]** をクリックしてソートします。

図 2 ゾーン割り当ての更新の確認



ゾーン内の TV をオフにするには、次の手順を実行します。

1. **[More]** > **[Turn TVs Off]** を選択します (図 3(50 ページ))。確認用のダイアログボックスが表示されます (図 3(50 ページ))。
2. **[OK]** をクリックします。

図 3 **[More]** > **[Turn TVs Off]**

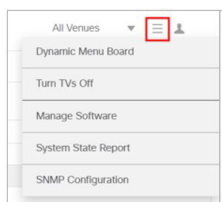
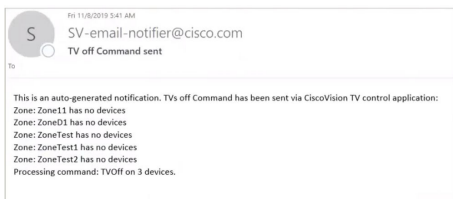


図 4 **[Confirm Turn TVs Off]**



情報ダイアログボックスが表示され、**Turn TVs Off** コマンドが **Cisco Vision Director** に正常に送信されたことが通知されます。その後、自動生成された電子メールがアクションを実行したロールに送信されます (図 5(50 ページ))。

図 5 TV オフの電子メール通知



TV ディスプレイの仕様

Cisco Vision Director により、メディア プレーヤーと TV との間の適切な通信を確保するために、施設で使用されている TV に対して特定のコマンドと属性を設定することが要求されます。この設定は、**ディスプレイ仕様**と呼ばれるもので定義されています。

デフォルトでは、Cisco Vision Director には、いくつかの一般的な TV ディスプレイ モデルのディスプレイ仕様が含まれています。ご使用の TV ディスプレイ モデルがデフォルトの仕様に含まれていなければ、そのモデルを追加して設定します。

固有の TV タイプごとに、TV の制御に使用するコマンドに基づく別のディスプレイ仕様が必要です。場合によっては、特定の製造元からのすべての TV は同じディスプレイ仕様を使用できます。別のケースとして、同じメーカー製の異なる TV モデルがそれぞれ異なるディスプレイ仕様を必要とする場合もあります。

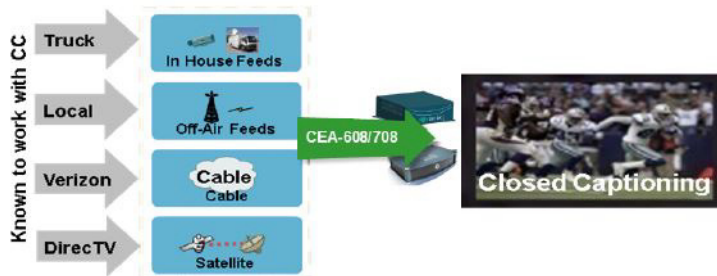
注: ベストプラクティスとして、TV ディスプレイ仕様の設定は、Cisco Vision Director でロケーションを設定する前に行います。ロケーションを設定するときは、物理的に設置されている TV タイプの「ディスプレイ仕様」(ブランド/モデル)を選択する必要があります。

クローズド キャプション

すべてのデジタル TV 放送局が一般的に従うクローズド キャプション (CC) の標準規格は、CEA (Consumer Electronics Association: 全米家電協会) -608 と CEA-708 です。図 6 (51 ページ) に、米国 CC 標準を示します。

重要: クローズド キャプションは、北米以外の地域では、欧州を含めどの地域でも機能しません。

図 6 Cisco Vision Dynamic Signage Director でのクローズド キャプションのサポート



この標準規格は一般に、サービス プロバイダが提供するすべてのブロードキャスト チャンネルでサポートされます。Cisco Vision Director は、クローズドキャプション CC1-CC4 のサポートを Cisco デバイス上で自動的に有効にします。

コンテンツの向き

Cisco Vision Director のすべてのコンテンツのデフォルトの向きは、横方向モードです。

縦方向形式でコンテンツを手動で作成し (静止画のみ)、それを回転させることができます。[TV Display Specification] で、縦方向モードのコンテンツの自動回転を設定します。

縦方向モードの自転回転のガイドライン

- 縦向き設置のディスプレイで、DMP がコンテンツを正しい向きに自動的に回転する。
- 1 台の TV ディスプレイに対しあらゆる種類のコンテンツをサポート。
- 複数の縦方向モードの表示画面に渡るコンテンツのスケーリングは、マルチキャスト ストリーミング ビデオのみサポート。
- [Configuration] > [Devices] インターフェイスで TV の [Display Specifications] を設定するときに、[Display Parameter] の「dmp.portrait=true」を使用して有効にします(図 7(53 ページ))。

注:DMP 縦方向モードは UHD (4K) ビデオには使用できません。縦方向モードと自動回転の使用に関する詳細については、『Cisco Vision Content Planning and Specifications Guide, Release 6.4』を参照してください。

重要: 縦方向ビデオの再生を予定している場合は、次に挙げるような他のすべてのセカンダリシステムタスクを考慮してください。

- ティッカー、HTML グラフィック、大容量の画像ファイルなどのグラフィック操作
- ネットワークトラフィック (大規模または頻繁なネットワーク更新の実行)
- USB オーディオ

これらのタスクは、DMP のハードウェア制限との間で相互に影響を及ぼします。これらのセカンダリタスクを削減または排除するか、よりパフォーマンスの優れた DMP モデルにアップグレードしてください。

コンテンツの回転には大規模な処理が必要なため、再生パフォーマンスは横方向表示と同等ではありません。表 1(52 ページ)に、Cisco Vision DMP のいくつかの基本的なガイドラインを示します。

表 1 DMP の再生ガイドライン

DMP モデル	縦方向再生
CV-UHD2 CV-UHD	60p で縦方向の HD ビデオ (1080 x 1920) を出力できます。 最大 2 つの縦方向のビデオウィンドウがサポートされています(ソースファイルと出力の両方で最大 60p)。ただし、すべてのビデオウィンドウの合計エリアが 1080 x 1920 を超えないようにする必要があります。
CV-HD2 CH-HD	60p で縦方向の HD ビデオ (1080 x 1920) を出力できます。 ソース ビデオのフレーム レートは 30p を超えないようにする必要があります。

注:縦方向モードは、CV-HD および CV-HD2 DMP の場合には推奨されません。CV-UHD および CV-UHD2 プレーヤーの場合、シングルまたはデュアルビデオ再生は良好に機能することが多いですが、再生の問題が発生する可能性があります。

重要: プレーヤーでビデオソースをテストして、再生中にビデオサイズとビデオエンコーディングに問題が発生しないことを確認します。

表 2 縦方向モードのパラメータ

DMP モデル	リージョン	パラメータ
すべてのモデル	単一リージョン	マルチキャストビデオ、ローカル ビデオ、全画面縦方向 Web アプリケーション (Kyoto Signage アプリケーション)、全画面縦方向ビデオファイル(1080 x 1920) 注:UHD モード(3840 x 2160)および全画面表示縦方向ビデオを使用する場合の既知の問題。 全画面縦方向画像(1080 x 1920) 全画面混合プレイリスト(外部コンテンツ、1080 x 1920 のビデオファイル、1080 x 1920 の画像) 注: UHD モード(3840 x 2160)および全画面表示縦方向ビデオを使用する場合の既知の問題。
すべてのモデル	デュアルリージョン	マルチキャストビデオ + 静止画像プレイリスト
すべてのモデル (CV-HD と CV-HD2 を除く)	デュアルリージョン	マルチキャストビデオ + マルチキャストビデオ ローカル ビデオ ファイル プレイリスト + ローカル ビデオ ファイル プレイリスト

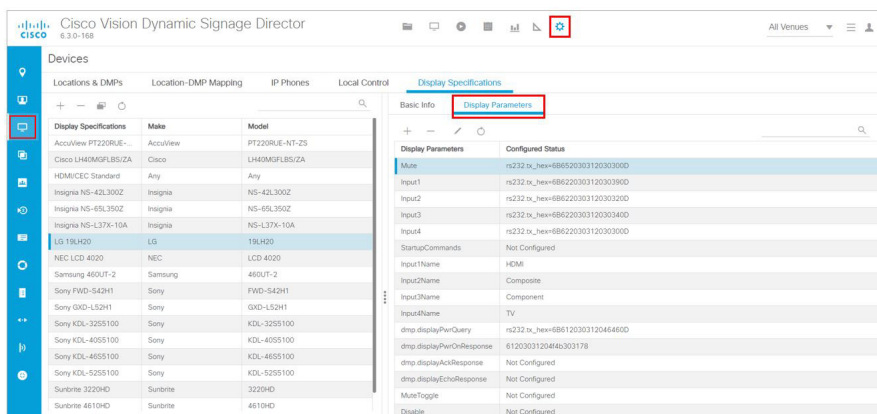
DMP コンテンツの柔軟な回転

コンテンツを 90 度および -90 度(+270 度)回転させることができます。この機能は、ビデオ、静的イメージ、ウィジェット、ローカルおよびマルチキャスト ビデオ、外部 URL といったすべてのコンテンツで有効です。すでにディスプレイ モニターが縦方向に設置されている場合はその状況に合わせ、適切な向きでコンテンツを表示するには、コンテンツを回転させます。

縦方向モードにコンテンツを回転するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] をクリックします。
2. 左側のパネルのリストから特定のディスプレイを選択し、右側のパネルの [Display Parameters] タブをクリックします (図 7(53 ページ))。
3. [+] アイコンをクリックして、新しいディスプレイパラメータを追加します。[Create Display Parameter] ダイアログボックスが表示されます(図 8(54 ページ))。

図 7 表示パラメータへのコンテンツ回転値の追加



4. 必要とする適切な回転値が得られるように、「dmp.portrait」または「dmp.portrait.clockwise」と入力して「true」に設定します。

図 8 新しいディスプレイパラメータの作成

デフォルトでは、`dmp.portrait` を使用してコンテンツに「true」を設定すると、コンテンツは 90 度回転します。`dmp.portrait.clockwise` を「true」に設定すると、コンテンツは 270 度(-90 度)回転します。

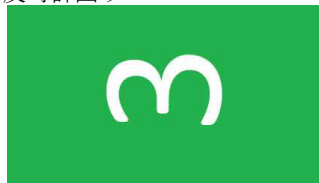
注: このパラメータを設定するには、DMP をリブートします。[Configuration] > [System Configuration] > [Scheduled Tasks] > [Reboot DMP Task] をクリックします。

次の図に、90 度および -90 度回転させたコンテンツを示します。時計回りと反時計回りを使用します。

時計回り



反時計回り



注: DMP 縦方向モードは UHD ビデオには使用できません。

歪んだ縦方向モード表示

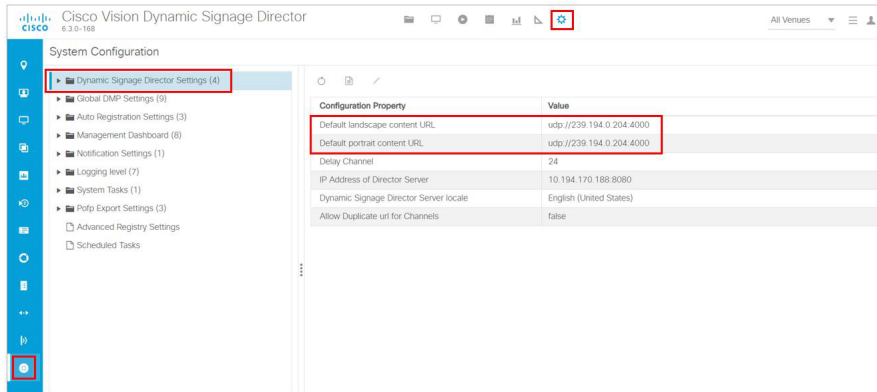
重要: DMP が縦方向モードでマルチキャストビデオをストリーミングしている場合、表示が歪むことがあります。この場合、`scaleToFit.video` の DMP レジストリが「true」に設定されていることが原因である可能性があります。デフォルトでは、このレジストリは存在しないか、「false」に設定されています。レジストリを true に設定しなければならない顕著な理由がある場合は、デフォルトを縦方向モード URL を使用したマルチキャストストリームから、代わりに Web ページを使用するなど、別の方法に変更します。



縦方向ディスプレイ用に別のデフォルト URL を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Dynamic Signage Director Settings] をクリックします。
2. コンテンツが引き伸ばされないように、[Default portrait content URL] の [Value] を HTML を使用するための値に変更します。

HDMI-CEC



HDMI-CEC

HDMI Consumer Electronics Control (CEC) のサポートでは、次の 3 つの TV 機能を制御できます。

- 電源オン (Power On)
- スタンバイ (電源オフ)
- 電源ステータス (Power Status)

HDMI CEC TV コントロールを有効にすると、TV の制御機能に HDMI CEC が RS-232 に代わって使用されます。TV を制御するには、[Device Management] インターフェイスから **TV On** および **TV Off** コマンドを実行します。[Get Status] ドロップダウン矢印を使用します。

次に挙げる 2 つの方法のいずれかを使用して、HDMI-CEC TV コントロール向けに TV ディスプレイを設定できます。

- HDMI-CEC 標準ディスプレイ仕様を新しい TV に適用する。この場合、HDMI/CEC パラメータは自動的に有効になり、デフォルト値に設定される。
- 既存のディスプレイ仕様を変更して、HDMI-CEC ディスプレイ パラメータを手動で設定する。

HDMI/CEC TV コントロールでは次のコマンドが使用されます。

- **dmp.powerQueryByCEC**: RS-232 の代わりに HDMI/CEC を使用した、TV 電源ステータスを取得するための powerQuery の有効化。
- **dmp.TVControlbyCEC**: RS-232 の代わりに HDMI/CEC を使用した TV 制御を有効化。
- **dmp.monitorAPIDelay**: Dynamic Signage Director から HDMI CEC 経由で TV に送信される powerQuery コマンドの頻度。デフォルトは 120000 ミリ秒 (2 分間)。このコマンドは、TV コントロールを RS-232 で使用する場合もサポートされる。
- **dmp.monitorPower**: Dynamic Signage Director で [Device Management] から Get Status コマンドを使用して、TV に対する powerQuery コマンドの実行が可能。このコマンドは、TV コントロールを RS-232 で使用する場合もサポートされる。
- **dmp.hdmiStreamingDelay**: DMP がコマンドを受信してからストリーミングを停止する時間 (ミリ秒単位) を示す。定義されていない場合、デフォルトは 500 (ミリ秒)。通常、このパラメータを定義する必要はない。

RS-232 通信用のディスプレイパラメータ

赤外線リモコンによって開始された HDMI ストリーミングの操作に対しては、このパラメータは、コマンドによる DMP の頻繁なクラッシュを防ぎます。[Display Specifications] でこのパラメータに値が設定されていない場合、デフォルトは 5000 ミリ秒です。

これはパラメータ「Ratelimit.Frequency.High」に似ています。唯一の違いは、このパラメータがローカルコントロール API を介して発行された HDMI ストリーミング操作であることです。

HDMI-CEC をサポートする TV の必要条件

注:一部の TV は標準 HDMI-CEC コマンドをサポートしていません。HDMI CEC に対応しているかを確認するため、設置予定の TV モデルをテストします。HDMI-CEC をオンにします。TV メーカーは、CEC をそれぞれの商標名で呼んでいます。たとえば、Anynet+ (Samsung)、BRAVIA Link (Sony)、EasyLink (Phillips)、および SimpLink (LG) などです。

注:HDMI-CEC は独自のリンク機能であるため、RS-232 と同じコマンドセットをサポートしていません。

HDMI CEC 対応のテストが正常に行われた TV の詳細については、『Cisco Vision Dynamic Signage Director Release Notes for Release 6.0.』を参照してください。

RS-232 通信用のディスプレイパラメータ

RS-232 コマンドを使用して、オン/オフ、ミュート、ボリューム調節、および外部入力などの TV 機能を制御できます。このコマンドは、さらに特殊なシナリオでは、TV タイルマトリックス機能の設定にも使用できます。

RS-232 応答は、TV の現在のステータスを取得するために使用されます。現在のところ Cisco Vision Director は、TV に現行の電源オン/オフステータスのクエリを実行する場合にのみ、応答を使用します。

TV が RS-232 や他の方法で制御できない状況では、代わりにメディアプレーヤーでボリュームとミュートを制御できます。この動作は sigma= で始まるボリューム調節とミュートのコマンドを設定することで指示されます。

RS-232 TV コントロール用のディスプレイパラメータ

表 3(56 ページ)に、DMP のディスプレイパラメータの概要と RS-232 コマンドおよびそれぞれのサンプル値を示します。これらの値は、入力するデータタイプの例として記載されています。

注:TV ディスプレイのモデルによっては、特定の RS-232 コマンドのみをサポートしている場合があります。この表にあるコマンドは、LG 19LH20 TV ディスプレイによりサポートされています。ディスプレイのモデルごと、さらにはソフトウェアバージョンごとに、異なる設定が必要になる場合があります。

重要:適切な入力値については、TV ディスプレイの製造元にお問い合わせください。

表 3 DMP ディスプレイパラメータ

コマンド名	値
dmp.AVInputQuery	rs232.tx_hex=6B622030312046460D
dmp.displayPwrOnResponse	rs232.tx_hex=61203031204f4b303178
dmp.displayPwrQuery	rs232.tx_hex=6B612030312046460D
dmp.hdmiStreamingDelay	5000
dmp.Input1response	rs232.tx_hex=62203031204F4B303878
dmp.Input2response	rs232.tx_hex=62203031204F4B303278
dmp.Input3response	rs232.tx_hex=62203031204F4B303478
dmp.Input4response	rs232.tx_hex=62203031204F4B303078

dmp.monitorAPIDelay	120000
dmp.monitorAVInput	true
dmp.monitorMute	true
dmp.monitorPower	true
dmp.monitorVolume	true
dmp.muteOnResponse	rs232.tx_hex=65203031204F4B303078
dmp.muteQuery	rs232.tx_hex=6B652030312046460D
dmp.portrait	true
dmp.powerQueryByCEC	false
dmp.quadVideo	true
dmp.SerialDelay	250
dmp.SupportsTouchScreen	false
dmp.TVControlByCEC	false
dmp.volumeQuery	rs232.tx_hex=6B662030312046460D
dmp.volumeResponseFormat	rs232.tx_hex=66203031204F4B5F5F78
Input1	rs232.tx_hex=6B622030312030390D
Input1Name	HDMI
Input2	rs232.tx_hex=6B622030312030320D
Input2Name	Composite
Input3	rs232.tx_hex=6B622030312030340D
Input3Name	コンポーネント
Input4	rs232.tx_hex=6B622030312030300D
Input4Name	TV
Mute	rs232.tx_hex=6B652030312030300D
Off	rs232.tx_hex=6B612030312030300D
On	rs232.tx_hex=6B652030312030310D
Unmute	s232.tx_hex=6B652030312030300D
Volume1	rs232.tx_hex=6B662030312030350D
Volume10	rs232.tx_hex=6B662030312035300D
Volume11	rs232.tx_hex=6B662030312035350D
Volume12	rs232.tx_hex=6B662030312036300D
Volume2	rs232.tx_hex=6B662030312031300D
Volume3	rs232.tx_hex=6B662030312031350D
Volume4	rs232.tx_hex=6B662030312032300D
Volume5	rs232.tx_hex=6B662030312032350D

Volume6	rs232.tx_hex=6B662030312033300D
Volume7	rs232.tx_hex=6B662030312033350D
Volume8	rs232.tx_hex=6B662030312034300D
Volume9	rs232.tx_hex=6B662030312034350D
VolumeCount	12

録音のボリューム調節

Cisco Vision Director で正しく設定すると、ボリューム調節は IP フォン、赤外線リモコン、[Device Management]、またはイベントスクリプトステートの変更などの方法から実行できるようになります。プライマリビデオ音声のボリューム調節は、SPDIF(SV-4K、CV-UHD、CV-UHD2 のみ)、アナログ音声、および HDMI 出力ポートに対して行うことができます。ただしこれは、TV ディスプレイ仕様の [Volume Strategy] が [Internal] に設定されている場合に限りです。

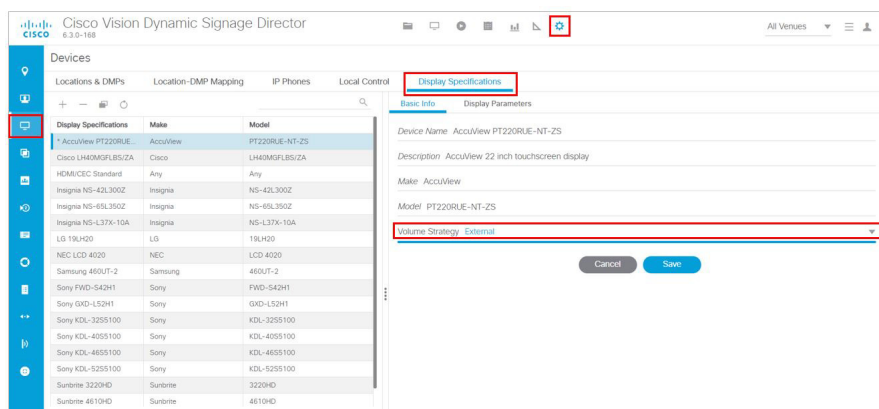
Volume Strategy のオプション

Cisco Vision Director は、3 つのボリューム方式の設定をサポートしています(図 9(58 ページ)を参照)。

デバイスの音量を選択するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] > [Basic Info] に移動します。
2. [Volume Strategy] プルダウン矢印を使用して、ボリュームを選択します。
3. [保存(Save)] をクリックします。

図 9 [Display Specifications]:[Volume Strategy] オプション



[Internal]: 音声フィードの音量レベルは、信号を送信する音量の大きさを DMP に通知することで制御します。[Internal] を指定すると、Cisco Vision Director で(IP フォン、赤外線リモコン、[Device Management]、またはイベントスクリプトステートなどにより)音声入力のボリューム調節ができるようになります。

[External]:[External] を使用して、DMP が送信したレベルをそのまま維持します。DMP は接続されている TV に RS-232 を介して音量レベルを変更するコマンドを送信します。

注:ほとんどの TV には DMP よりも広い音声範囲が備わっており、多くの TV では音量の変更をインジケータで視覚的に示すため、外部 ([External]) 音量方式をお勧めします。この方式により、TV のパネル ボタンまたは TV リモコンを使用して音量を変更する場合の問題を避けることもできます。

[None]:音量は調節できません。これは、TV はビデオ専用とし、音声があればそれを個別に提供する場合に役立ちます(バーなどでオーバーヘッド システムで音声を提供する場合)。

TV ディスプレイ仕様の設定方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [RS-232 コマンド設定のガイドライン \(59 ページ\)](#)
- [TV ディスプレイ仕様の基本情報の設定、\(59 ページ\)](#)
- [タッチスクリーンのサポートの設定 \(62 ページ\)](#)
- [タッチスクリーンのサポートの設定 \(62 ページ\)](#)

RS-232 コマンド設定のガイドライン

TV ディスプレイ仕様の RS-232 コマンドの設定時には、次のガイドラインを考慮してください。

- Cisco Vision Director では、イベントの状態ごとに 1 つの RS-232 コマンドのみサポートする。
- Cisco Vision Director で設定するすべての RS-232 コマンドは、プレフィックス `rs232.tx_hex=` を必ず使用する。
- RS-232 応答を使用して、TV の現在のステータスを取得する。
- RS-232 応答は、常にプレフィックスなしで設定する。
- Cisco Vision Director は、TV に現行の電源オン/オフ状態ステータスのクエリを実行する場合にのみ、応答を使用している。
- TV が RS-232 や他の方法で制御できない状況では、代わりにメディア プレーヤーでボリュームとミュートを制御できます。

TV ディスプレイ仕様の基本情報の設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

TV ディスプレイ仕様の基本情報を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] に移動します (図 9 (58 ページ))。
2. 次のいずれかを実行します。
 - 既存のディスプレイ仕様を選択します。
 - [+] アイコンをクリックして、新しいディスプレイ仕様を追加します。
3. 表 4 (59 ページ) を参照し、[Basic Info] パネルでオプションを指定します。

表 4 TV ディスプレイ仕様の基本オプション

オプション	説明
Name	TV タイプをロケーションに追加するときに [Display Spec] ドロップダウンリストに表示される名前。 ヒント: この名前は必ず一意で、定義する TV のタイプが容易にわかるものにする。
Description	TV ディスプレイ仕様を説明する任意のテキスト文字列。

オプション	説明
Make	TV のメーカー/ブランド名。
Model	このディスプレイ仕様が適用されるブランドのモデル。 単一のモデル タイプまたはモデルのグループの指定が可能。あるいは「すべて (All)」を選択して、そのブランドのすべての TV が同じディスプレイ仕様を使用するように指定することも可能。
Volume Strategy	TV のボリュームを調節する方法を指定する。設定可能な値: [Internal]: ボリュームは IP フォン、赤外線リモコンなどを使用して制御されます。 [External] : シリアル コマンドをメディア プレーヤーから TV に (RS-232 経由で) 送信することにより、ボリューム調節ができます。 [None]: 音量を修正するため、調整することはできません。 詳細については、録音のボリューム調節 (58 ページ) を参照してください。

4. [Save] をクリックします。

5. 設定を DMP に適用します。

注: DMP を再起動します。

TV ディスプレイ仕様の HDMI-CEC TV コントロールの設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、施設管理者 (Venue Administrator)

新しい TV に HDMI/CEC 標準規格ディスプレイ仕様を適用することも、既存のディスプレイ仕様を変更してディスプレイ パラメータ コマンドを個別に追加することもできます。

HDMI/CEC 標準規格ディスプレイ仕様を使用すると、TV 制御用の 4 つの関連 HDMI-CEC コマンドが有効になり、対応するデフォルト値に設定されます。

HDMI-CEC ディスプレイのパラメータを設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] に移動します。
2. 既存のディスプレイ仕様を選択するか、新しいディスプレイ仕様を追加します。
3. [Display Parameters] タブをクリックします。
4. 次のパラメータを見つけて設定します。

ディスプレイ パラメータ	値
dmp.powerQueryByCEC	<p>[True]:RS-232 の代わりに HDMI/CEC を使用して、TV 電源ステータスを取得するために powerQuery の実行が可能。</p> <p>[False]:HDMI-CEC を使用して powerQuery を無効にする。</p> <p>注:このコマンドをサポートしない TV モデルもあります。</p>
dmp.TVControlbyCEC	<p>[True]:RS-232 の代わりに HDMI-CEC を使用して TV コントロールを有効にする。</p> <p>[False]:HDMI-CEC TV コントロールを無効にする。</p>
dmp.monitorAPIDelay	Dynamic Signage Director により送信される powerQuery コマンドの頻度(ミリ秒単位)。HDMI/CEC 標準規格ディスプレイ仕様のデフォルトは 120000 ミリ秒(2 分間)。
dmp.monitorPower	<p>[True]:Dynamic Signage Director で [Device Management] から Get Status コマンドを使用して、TV に対する powerQuery コマンドの実行が可能。</p> <p>[False]:オプションを無効する。</p>
dmp.SupportsTouchScreen	<p>[True]:Dynamic Signage Director で DMP に接続された USB HID デバイスのサポートが可能。</p> <p>[False]:オプションを無効する。</p>
dmp.hdmiStreamingDelay	値(ミリ秒)によって遅延を決定。

注:[Device Management] から [Get Status] コマンドを実行して、DMP に認識されている最新の TV 正常性ステータスを取得できます。この情報は、powerQuery が最後に実行された時点に応じて、最大で 2 分前のものになる場合もあれば、数秒前のものになる場合もあります。

「dmp.monitorPower」パラメータが false に設定されていると、正しい TV 正常性ステータスは取得されません。

5. [Save] をクリックします。
6. DMP をリブートします。

タッチスクリーンのサポートの設定

HTML5 ページでタッチスクリーンを適切に動作させるには、タッチスクリーン デバイスがヒューマン インターフェイス デバイス (HID) に準拠し、標準的な HID ドライバを使用していることを確認します。

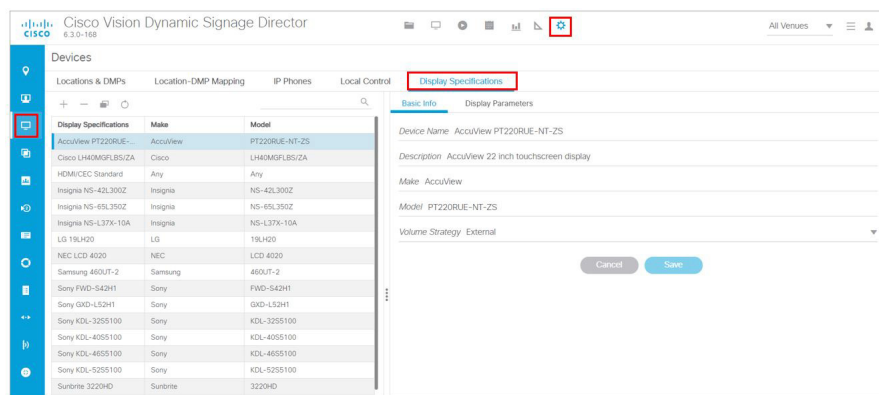
注: 製造元によっては、HID のサポートを謳っていないながらカスタム ドライバを使用している場合があります。標準の HID ドライバが使用されることを確認します。

デフォルトでは、Cisco Vision Director の場合、ディスプレイパラメータは **false** に設定されています。デバイスと DMP 間でタッチスクリーン機能を有効にするには、それを変更する必要があります。

特定のデバイスのタッチスクリーン機能を有効にするには、次の手順を実行します。

1. Cisco Vision Director で、[Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] に移動します(図 10(62 ページ))。

図 10 ディスプレイ仕様の設定

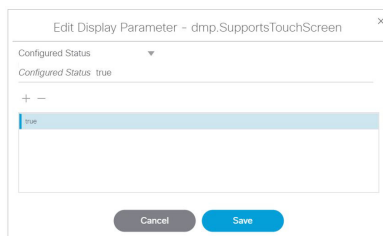


2. デバイス画面のディスプレイ仕様を作成します。この情報については、デバイス仕様を参照してください。[+] アイコンを使用して新しい仕様を作成します。

または、デバイスのリストを下にスクロールします。型式とモデルを検索して選択します。

3. [Display Parameters] タブをクリックします。
4. 下にスクロールして **dmp.SupportsTouchScreen** を選択します。
5. [Edit] アイコンをクリックします。[Edit Display Parameter] ボックスが表示されます(図 11(62 ページ))。
6. [Edit Display Parameter] ボックスでデバイスに設定されている **false** を「**true**」に変更します。

図 11 [Edit Display Parameter] ダイアログボックス



7. [Save] をクリックします。

この機能を有効にすることで、タッチスクリーンのサポートに状態またはコンテンツへのチャネル(通常は HTML ページ)を付与します。

DMP をデバイスに接続するには、次の手順を実行します。

DMP の USB ポートからデバイスに接続する B タイプケーブルに USB A を使用します。

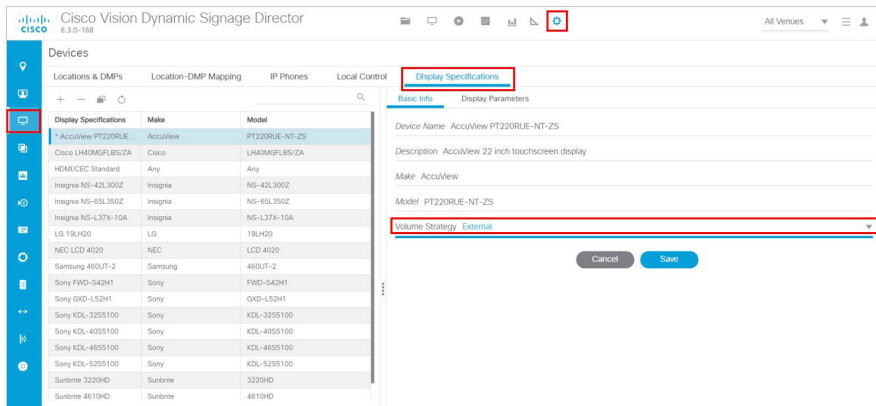
外部ボリュームをサポートするためのディスプレイパラメータの設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

外部ボリューム方式を使用する場合は、RS-232 コマンドを設定し TV に送信してボリュームを変更します(図 12(63 ページ))。

[Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] > [Basic Info] > [Volume Strategy] > [External] をクリックします。

図 12 外部ボリューム方式



注: 内部ボリューム方式を使用する場合は、ボリュームコマンドを設定する必要はありません。

Cisco Vision Director では、次の 2 種類のボリューム制御を設定できます。

- **Relative (相対)**: TV に設定されている (モデルごとに異なる) 音量増分に依存する。
- **Absolute (絶対)**: 推奨方法。最小と最大のボリューム レベルの間でボリュームを制御するために使用される、いくつかの増分を定義する。
 - SV-4K の場合: 絶対ボリュームは、一連の **Volumen** コマンドにだけで設定されます。

表 5(64 ページ)に、相対タイプと絶対タイプの外部ボリューム制御の設定に使用されるディスプレイパラメータについての情報を示します。

表 5 外部ボリュームをサポートするためのディスプレイパラメータ

表示パラメータ	ボリューム タイプ	説明
Volumen	Absolute	<p>ボリューム増分レベルを指定します。ここで n は、1 からサポートされるボリュームレベルの総数までの数値です。</p> <p>サポートされる増分の数に対して複数の Volumen コマンドを設定します。</p> <p>"n" には、たとえば "1" などの整数を指定する ("01" とはしない)。</p> <p>ヒント: ベスト プラクティスは、Volume1 をゼロより大きい値に設定することです。ボリューム レベル ゼロは mute コマンドとして処理され、ユーザーがボリュームを上げると、一部のディスプレイではボリュームが上がったことを示すステータス バーが表示されますが、ディスプレイはミュートされたままとなります。</p>
VolumeUp	Relative	TV の内部設定によって決定される増分ボリューム設定を指定します。
VolumeDown	Relative	TV の内部設定によって決定される増分ボリューム設定を指定します。
VolumeCount	絶対	使用可能なボリュームレベルの総数。
一部の TV では、ボリュームの増分/減分はごくわずかであるため、目標とする効果を達成するには複数の VolumeUp または VolumeDown コマンドが必要です。これらの TV には、 dmp.RelativeVolumeSteps ディスプレイパラメータを使用します。		
dmp.RelativeVolumeSteps	Relative	<p>赤外線リモコン(または IP Phone)でボリュームの上下ボタンを押すたびに、VolumeUp または VolumeDown に対して RS-232 コマンドを繰り返す回数を指定します。デフォルトは 1。</p> <p>たとえば、この値を 8 に設定すると、VolumeUp または VolumeDown コマンドは 8 コピー分の RS-232 文字列を送信します。</p>
dmp.SerialDelay	Relative	<p>メディア プレーヤーからシリアル コマンドを繰り返し送信する間の遅延を指定します。デフォルトは 5000 ms です。</p> <p>このコマンドは、繰り返しのシリアル コマンドの送信が近接しすぎている場合にそれを破棄する特定の TV ディスプレイに使用できます。</p>

表 6(65 ページ)に、12 の増分を使用する絶対音量制御に対して定義される RS-232 コマンド文字列の例を示します。

表 6 ある LG TV ディスプレイモデル用のボリュームカウントコマンドの例

シリアル コマンド	文字列
Volume1	rs232.tx_hex=6B662030312030350D
Volume2	rs232.tx_hex=6B662030312031300D
Volume3	rs232.tx_hex=6B662030312031350D
Volume4	rs232.tx_hex=6B662030312032300D
Volume5	rs232.tx_hex=6B662030312032350D
Volume6	rs232.tx_hex=6B662030312033300D
Volume7	rs232.tx_hex=6B662030312033350D
Volume8	rs232.tx_hex=6B662030312034300D
Volume9	rs232.tx_hex=6B662030312034350D
Volume10	rs232.tx_hex=6B662030312035300D
Volume11	rs232.tx_hex=6B662030312035350D
Volume12	rs232.tx_hex=6B662030312036300D

TV ディスプレイ バナーの設定方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [ディスプレイ入力名の設定\(65 ページ\)](#)
- [TV ディスプレイ バナーの無効化\(67 ページ\)](#)

ディスプレイ入力名の設定

TV ディスプレイ バナーは、ディスプレイ上部に一時的に表示されるグラフィカル バナーであり、TV コマンドを受け取った TV についての情報が表示されます(図 15(66 ページ))。

TV ディスプレイ名を画面に表示されるように設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Luxury Suites] をクリックします。
2. [+] アイコンをクリックして、ラグジュアリースイートを追加するか、既存のラグジュアリースイートを選択します。
3. 必須フィールドに入力します。
4. [保存 (Save)] をクリックします。

5. [Location Assignment] タブをクリックします(図 13(66 ページ))。画面に [Assigned Locations] パネルと [Available Locations] パネルが表示されます。
6. 右側のパネルで [Location Name] を強調表示し、[Assign Location] をクリックします。割り当てられたロケーションが [Assigned Locations] パネルに表示されます。
7. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit Display Label] ボックスが表示されます(図 14(66 ページ))。
8. [Display Label] フィールドに名前を入力します(この例では「Main」(図 15(66 ページ)))。

図 13 ラグジュアリースイートのロケーションの割り当て

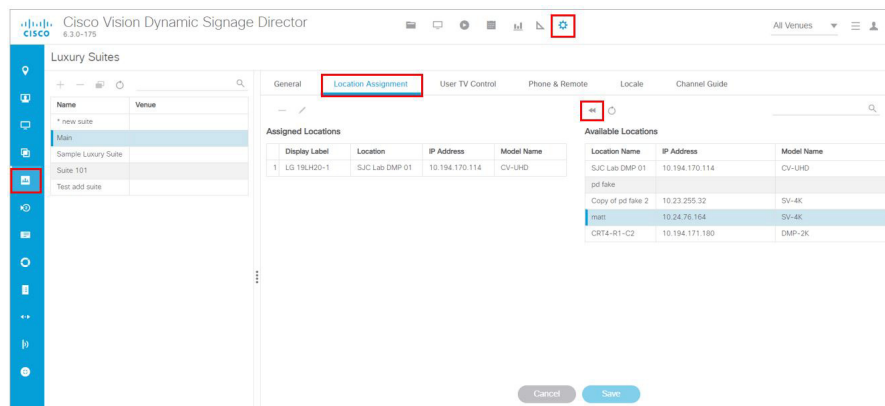
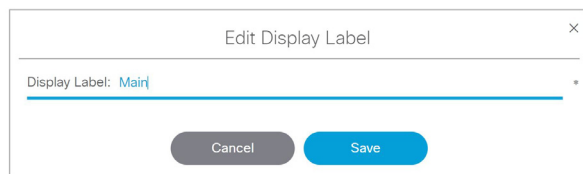


図 14 ディスプレイ名の設定

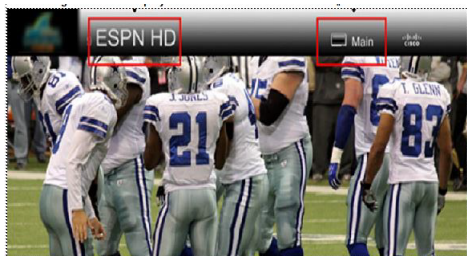


9. [Save] をクリックして、ダイアログボックスを閉じます。
10. [Save] をクリックして、スイートの設定を保存します。

注: 次のコンテンツのプッシュまたは DMP の再起動まで、変更は DMP に反映されません。

このディスプレイバナーはデフォルトで有効になっており、赤外線リモコンで制御する場合の継続時間は 5 秒です(図 15(66 ページ))。

図 15 TV ディスプレイ バナーと画面 ID



TV ディスプレイ バナーの無効化

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

ビデオウォールディスプレイの視覚的エクスペリエンスを高めるため、TV ディスプレイ バナーを無効にします。TV ディスプレイ バナーは、デフォルトではすべての TV ディスプレイで有効になっています。

TV ディスプレイ バナーをグローバルに無効にするには、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。

スクロールして **localControl.banner.disable** が追加されているかどうかを確認します。値が **true** でない場合は、[Edit] をクリックします。

2. [Registry Data] ボックスで、[+](Add) をクリックします。[Create Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
3. [Key] フィールドに「**localControl.banner.disable**」と入力します。
4. [Value] フィールドに「**true**」と入力します。
5. [Save] をクリックします。



ゾーン、グループ、ロケーションでの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールは、施設でのコンテンツ配信を管理する、ゾーン、グループおよびロケーションの Cisco Vision Director 階層の概要を示しています。

ゾーン、グループ、およびロケーションに関する情報

Cisco Vision Director は、何千ものエンドポイントへの信頼性の高いコンテンツ配信をサポートします。これによって施設では、コンコース全体や次のような場所に多数の TV を柔軟に配置できます。

- バーやレストラン
- スイート ルーム
- ロッカー ルーム
- 売店エリア
- 化粧室
- バック オフィス

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。コンテンツは高画質のイベント動画と同時、または個別に配信したり、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。

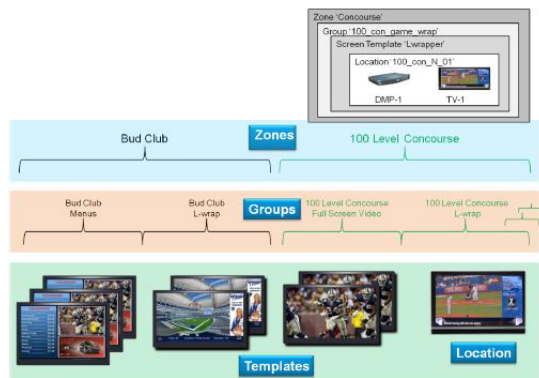
数百台または数千台という TV を利用して、多様なビデオサイネージ、スポンサー コンテンツ、TV チャンネル、およびメニューを表示したい場合は、設定を自動化して、エンドポイント ロケーションを管理する方法が必要です。

Cisco Vision Dynamic Signage Director 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、階層型アーキテクチャを定義しています。

施設内の何百何千というエンドポイントを論理的な方法で編成するために、Cisco Vision Director は、[図 1 \(70 ページ\)](#) に示す次のエンティティの階層を実装しています。

- ゾーン
- グループ
- ロケーション

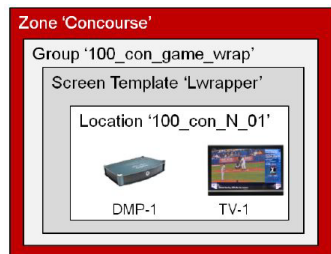
図 1 ゾーン、グループ、テンプレート、およびロケーション階層



ゾーン

ゾーンは通常、施設の物理的なエリアのことです。ゾーンの例には、コンコース、クラブ、およびチーム ストアなどがあります。図 2(70 ページ)に、最上位レベルが「Concourse」という名前のゾーンにネスト化された階層を示します。

図 2 最上位レベルのゾーンがあるネスト階層



グループ

グループは、階層の第 2 レベルです。グループは、「子」、つまりゾーンのサブセットと考えることができます。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、階層内の一連のロケーションで構成されます。

例

コンコース エリアの TV において、試合放映とともにスポンサー広告を表示するケースを考えます。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。次にそのグループを、それらが配置されているスタジアムのエリアを示すゾーンに関連付けることができます。

図 3(71 ページ)に、「Concourse」ゾーンの一部である「100_con_game_wrap」いうグループを示します。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。

図 3 ゾーン内のグループ



ロケーション

ロケーションは、最下位の Cisco Vision Director 階層です。ロケーションは、TV と DMP が置かれている施設内の特定の場所を定義します。

図 4(71 ページ)に、「100_con_N_01」というロケーションを示します。これは 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。

図 4 ロケーションの例



ロケーションにより、スタジアムの中で 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。

レガシー Cisco Vision Dynamic Signage Director リリースのデフォルト ゾーン

注:以前の Cisco Vision Director リリースでは、次のデフォルト ゾーンが提供されています。

- Delay_zone
- Emergency_zone
- Non-event_zone

これらのゾーンは、導入されたリリースからアップグレードされていた場合で、使用されていた場合は、システムに表示されます。

これらのデフォルト ゾーンについては、次のガイドラインを考慮してください。

- デフォルト ゾーンのそれぞれにグループを割り当てます。
- デフォルト ゾーンの名前は変更不可。
- すべてのメディア プレーヤーをこれらのゾーンの 1 つに割り当てるには、新しいグループを作成し、すべてのメディア プレーヤーをそのグループに追加した後、そのグループをゾーンに追加します。

- 緊急([Emergency])/遅延([Delay]) ステート内にアクションがないメディア プレーヤーは、再生証明書は緊急([Emergency])/遅延([Delay]) ステートで中断されます。
- `emergency_zone` に割り当てられているすべての TV は、イベント オペレータが緊急(Emergency)アドホック ステートを開始すると設定済みの緊急メッセージを表示します。

DMP とロケーションの関係

DMP とロケーションに関して、Cisco Vision Director は、[Configuration] > [Devices] で次の 3 つのオブジェクトタイプを識別します。

- DMP
- ロケーション
- DMP + ロケーション

DMP は導入後に [Locations] にリンクし、ステートを [Ready] に変更し、コンテンツをステージングできるようにする必要があります。

これらのオブジェクト タイプは、Cisco Vision Director の Web インターフェイスを使用して手動で作成することも、一括管理ツール(BAT)を使用してアップロードすることもできます。一括管理ツール(BAT)の詳細については、『Cisco Vision Director Bulk Administration Tool』のドキュメント [英語] を参照してください。

ロケーションの追加については、[ロケーションの手動追加\(76 ページ\)](#)を参照してください。

DMP タイプ

DMP オブジェクト タイプは、メディア プレーヤーに関する次の情報を指定します。このオブジェクトは、手動で追加することも、デバイスの自動登録プロセスで自動的に作成することもできます。

- [Name]: デバイスを自動登録する場合、名前は MAC アドレスから自動的に作成されます(例: AUTO-00-0f-44-01-a5-ec)。
- [Unassigned]: Location+DMP オブジェクトのリンクを解除すると、DMP オブジェクトには「Unassigned-xx-xx...」という名前が付与されます。
- [Description]: (任意)メディア プレーヤーに関する追加情報。
- [IP Address]: メディア プレーヤーの IP アドレス。
- [MAC Address]: メディア プレーヤーの MAC アドレス。
- [Disabled]: デバイスのステータス。「Yes」を指定すると、デバイスは無効になる。
- [Unicast Only]: マルチキャストを使用できない場合に使用します。
- [DMP Model]: メディア プレーヤー モデルのタイプ。
- [Wifi Enabled]: デバイスで Wi-Fi 機能を有効にする (Yes) かしない (No) か。

ロケーション タイプ

Location オブジェクト タイプは、施設内でデジタル メディア プレーヤーが設置される物理的ロケーションを定義します。これには次の情報があります。

- [Name]: 施設内のメディア プレーヤーのロケーション。
注: ベスト プラクティス: 施設内のどこに TV があるかをオペレータが容易に識別できる命名規則を使用します。
- [Description]: (任意)ロケーションに関する追加情報。

ゾーン、グループ、およびロケーションに関する情報

- **[Location ID]**: (任意) ロケーションの ID。このフィールドは通常は未使用。
- **[Display Spec]**: ロケーション n の TV ディスプレイのタイプ。

DMP + ロケーション タイプ

DMP は、このオブジェクト タイプを確立するために、**[Locations]** にリンクし、デジタル メディア プレーヤーを **[Ready]** にする必要があります。

- **[Name]**: デバイスを自動登録する場合、名前は MAC アドレスから自動的に作成されます (例: **AUTO-00-0f-44-01-a5-ec**)。
- **[Unassigned]**: **Location+DMP** オブジェクトのリンクを解除すると、DMP オブジェクトには「**Unassigned-xx-xx...**」という名前が付与されます。
- **[Description]**: (任意) メディア プレーヤーに関する追加情報。
- **[IP Address]**: メディア プレーヤーの IP アドレス。
- **[MAC Address]**: メディア プレーヤーの MAC アドレス。
- **[Location ID]**
- **[Disabled]**: デバイスのステータス。「**Yes**」を指定すると、デバイスは無効になる。
- **[Unicast Only]**: マルチキャストを使用できない場合に使用します。
- **[Display Spec]**: ドロップダウンを使用して選択します。
- **[DMP Model]**: メディア プレーヤー モデルのタイプ。
- **[Wifi Enabled]**: デバイスで **Wi-Fi** 機能を有効にする (**Yes**) かしない (**No**) か。

詳細については、**[Ready]** ステートにするための **DMP とロケーションのリンク (76 ページ)** を参照してください。

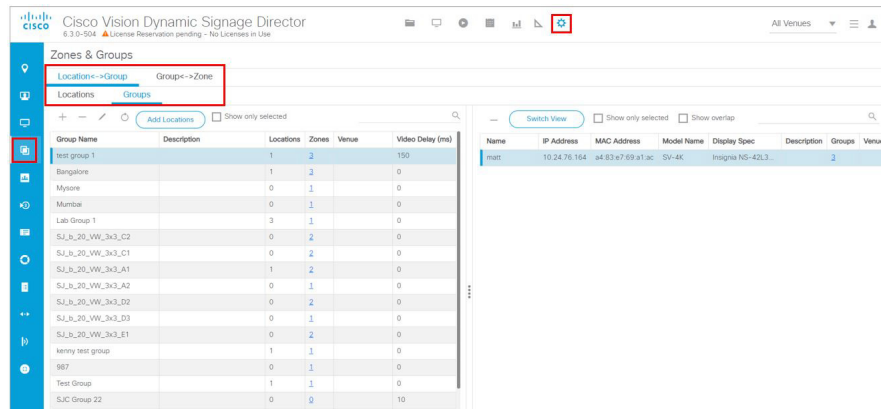
ゾーンとグループ (Zones & Groups) 画面

[Zones & Groups] 画面から、次の操作を実行できます。

- グループとゾーンの追加、削除と編集。
- 複数のロケーションのグループとゾーンへの追加、および削除。
- ゾーン、グループ、およびロケーションの関連付けの表示および管理。
- ロケーション名、IP アドレス、MAC アドレス、TV の詳細、TV の説明、およびロケーションが割り当てられているグループ数を検索。
- ゾーン/グループとロケーションの階層の行き来。たとえば、トップダウン↓ (ゾーン、グループ、ロケーションの順) とボトムアップ↑ (ロケーション、グループ、ゾーンの順) に情報を表示。
- 複数のロケーションのグループ間での移動 (「再グループ化」)、複数のグループのゾーン間での移動 (「再ゾーン化」)。
- 同じロケーションを共有するグループや、同じグループを共有するゾーンなどのオーバーラップの表示。
- TV ロケーションが属するグループとゾーンの検索。
- 施設ごとのグループとゾーンの検索。

[Zones & Groups] 画面には分割バーがあり、この画面で多くの情報を一度に表示できるため、画面から画面へと移動する必要がなくなります。青い下線が付いているアイテムはハイパーリンクです(図 5(74 ページ))。

図 5 ゾーンとグループ(Zones & Groups)画面



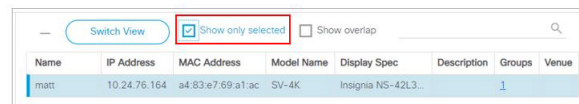
選択項目の検索および表示機能

[Zones & Groups] 画面の各パネルには、画面に表示される情報の検索、フィルタ処理、および絞り込みができる検索機能があります。次のアイテムに基づいて、検索できます。

- ロケーション、ゾーン、グループ、または施設名
- IP アドレス
- MAC アドレス
- TV の詳細
- TV の説明

検索ボックスに検索条件(テキスト文字列または数字)を入力し、虫メガネアイコンをクリックします。たとえば、[Locations] 画面の検索ボックスで「bar」と入力すると、名前に「bar」が含まれるすべてのロケーションが表示されます。キーボード操作 (Ctrl + クリック および Shift + クリック) を使用してリストを絞り込み、選択したエントリのみを表示します。エントリを選択し、[Show only selected] の横にあるチェックボックスをオンにします(図 6(74 ページ))。

図 6 検索および表示機能



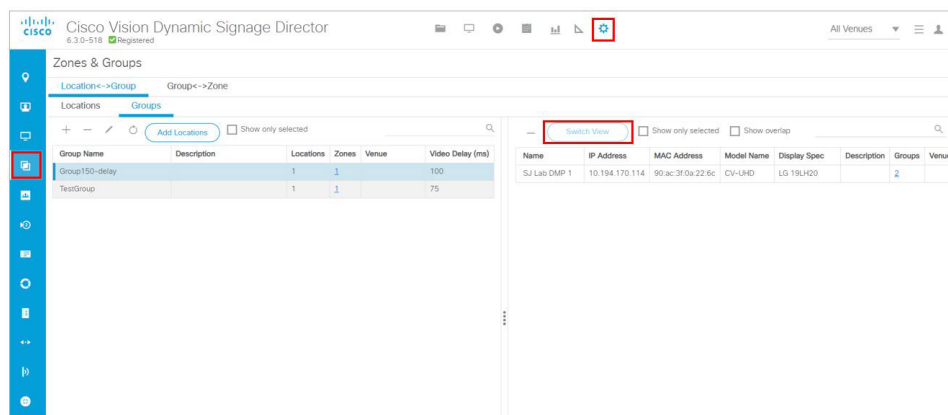
列見出しをクリックして、リストをソートすることもできます。

検索基準をクリアし、画面にすべてのアイテムを表示するには、[Show only selected] オプションをオフにします。リストを更新するには、[Refresh] アイコンをクリックします。

[ゾーンとグループ(Zones & Groups)] 画面のビューを切り替えるいくつかの方法があります。画面の左右のパネルを入れ替えるには、[Switch View] オプションをクリックします。探している情報または実行している操作によっては、これにより階層を越えてロケーション、グループ、およびゾーンの間さまざまな関係を見つけることが容易になる場合があります。

画面上のビューを切り替えるもう 1 つの方法は、[#Groups] 列、[#Locations] 列、[#Zones] 列の番号のリンクをクリックします。たとえば、選択したグループのすべてのロケーションを表示するには、ロケーション名を選択して、[#Location] の下にある番号が付いたリンクをクリックします。下線が引かれている数字だけがアクティブなリンクです(図 7(75 ページ))。

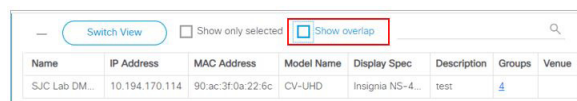
図 7 [Zones & Groups] 画面での表示の切り替え



オーバーラップの表示

複数のエントリを選択して [Show Overlap] チェックボックスをクリックすると、ゾーン、グループ、またはロケーション内に同じ DMP が含まれているかどうかを簡単に確認できます(図 8(75 ページ))。これは同じロケーション、グループ、またはゾーン内にある DMP にアクションが割り当てられるときに生じる競合を特定して解決するために役立ちます。たとえば、次の画面ではこれら 3 台のデバイス間にオーバーラップはありません。

図 8 オーバーラップの表示



ロケーションの設定方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [ロケーションの命名ガイドライン\(75 ページ\)](#)
- [ロケーションの手動追加\(76 ページ\)](#)
- [\[Ready\] ステートにするための DMP とロケーションのリンク\(76 ページ\)](#)

ロケーションの命名ガイドライン

最適な命名規則は、施設ごとに、サイズやレイアウトに応じて異なります。それでも、体系的な命名規則のベストな作成方法についていくつか推奨できる事柄があります。

"100-NE-020" は、コンコース 100 の南東(North East)角にある 20 番目のディスプレイを示す適切なロケーション名の例です。

体系的なロケーションの命名規則を作成するには、次のガイドラインを考慮してください。

- 名前には、「A-Z」、「a-z」、「0-9」、スペース()、下線(_)、およびダッシュ(-)のみを使用する。

重要: %、*、,、:、?、=、/、\、"、'、{、}、(、) は使用しないでください。

- フロアまたはコンコースのレベルを含める。
- N(北)、S(南)、E(東)、W(西)などの、方向を参照する文字を含める。

- 区別する要素がないと同一名になってしまうロケーションには、区別するために数字のサフィックスを使用する。
- 時間が経過しても変化する可能性が低い一般名称を使用する。

ヒント: スポンサー名や部屋名を引用したい場合は、**[Location Description]** を使用する。この説明は、ロケーションとグループのマッピングに影響を与えることなく、いつでも変更できます。

- ロケーション名を記したラベルを施設内の各 TV に貼り付ける。この操作により、問題が発生している TV の特定や、Cisco Vision Dynamic Signage Director での検索が簡単に行えるようになります。

ヒント: ロケーション名は、設置時にラベルをスキャンできるように、テキストとバーコードの両方でラベルに印刷します。

ロケーションの手動追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

ヒント: 時間節約の手段として、一括管理ツール (BAT) を使用すると、複数の設定変更を一度に管理できます。詳細については、『Cisco Vision Director Bulk Administration Tool』のドキュメント [英語] を参照してください。

ロケーションを手動で追加するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [Devices]** をクリックします。
2. **[Locations & DMPs]** をクリックします。
3. **[+Add]** をクリックします。
4. **[Create New]** ダイアログボックスで、次のフィールドに値を入力します。
 - a. **[Type]: [Location]** を選択します。
 - b. **[Name]:** 施設内にあるメディア プレーヤーのロケーションの命名規則です。

重要: %、*、.、:、?、=、/、\、"、'、{、}、(、)、+ は使用しないでください。

詳細については、[ロケーションの命名ガイドライン \(75 ページ\)](#) を参照してください。

- c. **[Description]:** (任意) ロケーションに関する追加情報を入力します。または **[Name]** フィールドの命名規則に従う名前をさらにわかりやすい形式で入力します。
 - d. **[Location ID]:** (任意) ロケーションの識別子。このフィールドはロケーションごとに一意にする必要があります。
 - e. **[Display Spec]:** ロケーションの TV ディスプレイのタイプを選択します。
5. **[OK]** をクリックします。追加したグループまたはロケーションは、隣接するパネル ビューに表示されます。

[Ready] ステートにするための DMP とロケーションのリンク

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

DMP とロケーションとをリンクまたはマッピングすることは、DMP がコンテンツをステージングできるようにするための最後の手順です。DMP はリンクされると、「Ready」ステートになります。次に、コンテンツがステージングされると「In Production」ステートになります。

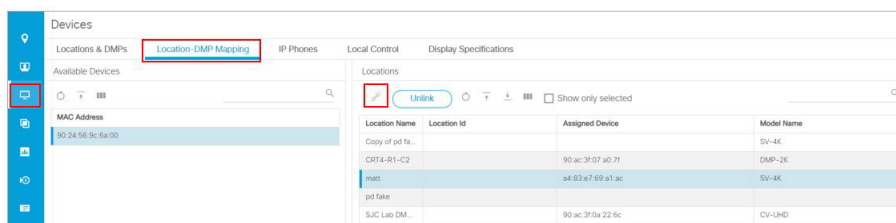
このタスクでは、デジタルメディアプレーヤーをロケーションに手動でリンクする方法について説明します。複数のメディアプレーヤーやロケーションの更新をより短時間で実行するには、一括管理ツール (BAT) を使用します。一括管理ツール (BAT) の詳細については、『Cisco Vision Director Bulk Administration Tool』のドキュメント [英語] を参照してください。

注: 自動 DMP をすでに DMP がマップされたロケーションにマッピングすると、マップされた既存の DMP/ロケーションの割り当てが新しい DMP/ロケーションの割り当てで上書きされます。マップされていた以前の DMP は自動/割り当て解除済み DMP のプールに戻ります。

DMP をロケーションに手動でリンクするには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] をクリックします。
2. [Location-DMP Mapping] をクリックします。
3. [Available Devices] リストで、リンクする必要がある DMP の MAC アドレスを選択します。
4. [Locations] リストで、選択した DMP にリンクさせる [Location Name] を選択します。
5. [Link] アイコン([Locations] パネルの左上) をクリックします。

図 9 デバイスのリンク



ロケーションからの DMP のリンク解除

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

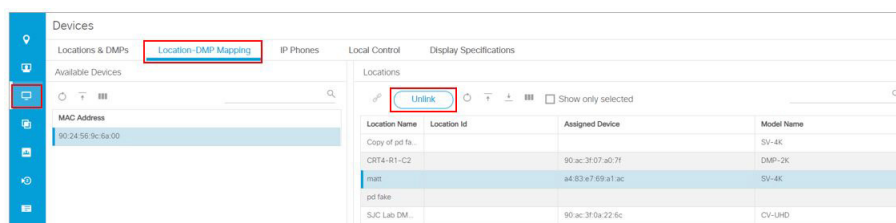
障害が発生したデバイスを交換する場合には、DMP を割り当てられたロケーションからリンク解除することが必要です。障害が発生したデバイスをイベント中に交換する方法の詳細については、[イベント スクリプト実行中の故障したメディア プレーヤーの交換 \(279 ページ\)](#) を参照してください。

このタスクでは、メディア プレーヤーのロケーションへのリンクを手動で解除する方法について説明します。複数のメディア プレーヤーやロケーションの更新をより短時間で実行するには、一括管理ツール (BAT) を使用します。一括管理ツール (BAT) の詳細については、『[Cisco Vision Director Bulk Administration Tool](#)』のドキュメント [英語] を参照してください。

DMP をロケーションから手動でリンク解除するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] をクリックします。
2. [Location-DMP Mapping] をクリックします。
3. [Available Devices] リストで、リンクを解除する DMP の MAC アドレスを選択します。
4. [Locations] リストで、リンクを解除したい DMP が関連付けられているロケーション名を選択します。
5. [リンク解除 (Unlink)] をクリックします。

図 10 ロケーションからのデバイスのリンク解除



複数施設のサポートのための施設とロケーションへの関連付け

ロケーションは、複数施設環境内の施設に関連付けることができます。

施設へのロケーションの関連付けを含む、Cisco Vision Director における複数施設のサポートの設定については、『[Release 6.4: Cisco Vision Dynamic Signage Director Administration Guide](#)』の「[Configuring Cisco Vision Director for Multiple Venue Support](#)」モジュールを参照してください。

ゾーンとグループの設定方法

Cisco Vision Director ではデバイスを追加する前に、ゾーンとグループの階層とイベント スクリプトを作成できます。ロケーションとテンプレートは、後で関連付けることができます。通常、デバイスは実際に設置される前にどこに配置されるかがわかっており、設置と並行して TV ロケーションを編成できるので便利です。

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [ゾーンとグループのベスト プラクティス \(78 ページ\)](#)
- [ゾーンとグループのガイドライン \(79 ページ\)](#)
- [ゾーンとグループの命名ガイドライン \(80 ページ\)](#)
- [ミニスケール サーバー プロファイルでのゾーンおよびグループ展開の制限 \(82 ページ\)](#)
- [ゾーンとグループ \(Zones & Groups\) 画面へのアクセス \(84 ページ\)](#)
- [ゾーンの追加 \(85 ページ\)](#)
- [グループの追加 \(86 ページ\)](#)
- [ゾーンへのグループの追加 \(87 ページ\)](#)
- [ゾーンからのグループの削除 \(87 ページ\)](#)
- [グループへのロケーションの追加 \(88 ページ\)](#)

ゾーンとグループのベスト プラクティス

次に、いくつかの役立つヒントを示します。

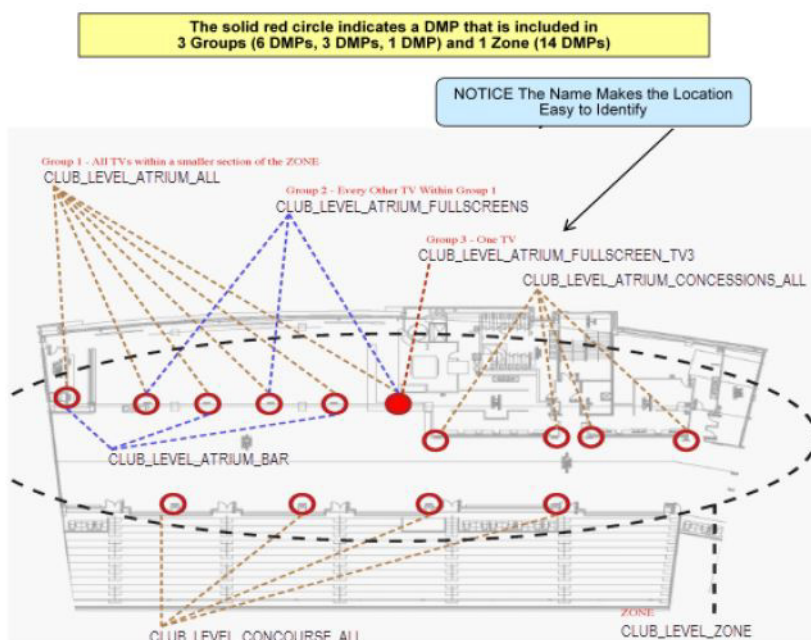
- グループとゾーンの数が増えるほど、展開もより複雑になる。
- 慎重にプランニングし、構成要素を簡単かつ利用しやすくすること。
- 同一モデル タイプのメディア プレーヤーのグループを作成する。たとえば、このグループにすべての Cisco CV-UHD2 またはすべての CV-HD2 を含める。
- 類似モデル グループのゾーンを作成すると、最良の結果が得られる。異なるメディア プレーヤー タイプの複数グループに同じステートを適用すると、それぞれのメディア プレーヤー モデルにおけるコンテンツのサポートに差異があることから、問題が発生する可能性がある。
- クワッド リージョン テンプレート デザインは、ラグジュアリースイートなど、よりプライベートなエリアで最もよく利用される。

注:異なるモデルの複数のグループを 1 つのゾーン内に混在させる必要がある場合は、混在させるデバイスのサポートの最小共通項をコンテンツが反映していることを確認します。コンテンツが予測どおりに動作するかどうかをテストします。デュアルビデオやビデオウォールなど、多くの事項を検討します。

図 11(79 ページ)に、1 つの DMP(塗りつぶしの赤い円)が、1 つのゾーン内の 3 つの異なるグループに所属できるという例を示します。

注: 1 つの DMP だけのグループを作成する際、Cisco Vision Dynamic Signage Director における余計な処理を減らすため、慎重に判断してください。1 つの DMP だけのグループが適用しているケースは、個々の TV ディスプレイのコンテンツを制御する必要があるビデオウォールやスイートです。

図 11 グループとゾーン図の例



- 論理的で体系的な命名規則に従って、グループにはわかりやすい命名規則を一貫して使用すること。

例: CLUB_LEVEL_ATRIUM_ALL = クラブ レベルのアトリウムにあるすべての DMP を含むグループ詳細については、ゾーンとグループの命名ガイドライン(80 ページ)または Cisco.com のリリースに対応するガイドを参照してください。

- わかりにくい DMP 名を見つけた際は、いつもですぐに改善する。
- 固有の広告エリア、退場動線の指示、ウェルカム画面を最小数にしておく。
- 所定ゾーンに対する画面テンプレート数を抑える。
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あるが、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る。

ゾーンとグループのガイドライン

ゾーンとグループを作成する際は次のガイドラインを考慮してください。

- DMP はイベントによっては異なるゾーンに所属する場合がある。
- 複数のゾーンとグループ内にある DMP には、ある 1 つのイベント ステートにおいて、複数のアクションを割り当てることはできない。
- DMP は、ある 1 つのステートにおいて 1 つのグループに属することができる。ただし、別のイベント ステートではグループを切り替えることができる。

- 任意のゾーンとゾーンに属しているグループで使用可能な **DMP** タイプは 1 つのみ。これにより、ゾーンまたはそのグループに割り当てられているすべての **DMP** が同一のメディア再生性能を持つ。
- 1 つの開催場所につき最大 **500** グループをサポート。
- 1 つのゾーンにつき最大 **20** グループをサポート。ただし、典型的な例では 1 つのゾーンにおけるグループ数は **3** つまたは **4** つである。
- 1 つの開催場所につき最大 **100** ゾーンをサポート。ただし、1 つの開催場所で **20** 個のゾーンが一般的である。
- **RSS** ティッカーの背景はグループ/ゾーンごとに変更可能。
- すべてのゾーン名とグループ名は唯一無二であること。

ゾーンとグループの命名ガイドライン

数千のディスプレイと数百のゾーンとグループがあるので、命名方法はとりわけ重要です。

ゾーンとグループを組織立った状態に保つためのよい方法の 1 つは、テキストベースの規則を使用し、プレフィックスを割り当て、インターフェイスで類似のグループとゾーンをソートできるようにしておくことです。これにより、地理的または論理的なグループ化によってデバイスを簡単に見つけることができます。

グループ名

グループ名は **DMP** と同じ名前にし、**DMP** とグループの比率を **1:1** にします。

Zone Name

これらは、ゾーンを構成するロケーション名の省略バージョンです。

`Level_Type_Name_Sec/Suite_Size (7SW_VW_CoorsBar_732_2x2` または `4NE_Con_HubBar_3x1_Menu)`

命名の説明

サイトに固有で、通常は **IT** 命名構造体か、または構造命名構造体。

- 長い形式の名前を使用するとダッシュボードの検索が複雑になります。
- 英数字構造体をここで使用し、ダッシュボードでの検索の際に 2 番目のオプションを追加することができます(これはサイトに固有であり、詳細なブループリント プランがある新しいビルドで頻繁に使用されます)。

プレイリストの命名

各記述子は、プレイリスト名の長さを短縮するのに適切な場合にのみ、使用してください(つまり、すべてのゲームを実行するプレイリストには「**TIME**」記述子は必要ありません)。

- **General**
 - スクリプト:`Type Area Size Screen Time (VENUE - FS Concourse Pregame)`
- ビデオ ウォール
 - スクリプト:`Type Area Size Screen Time (VENUE - VW HelixBar 3x3 A1)`

コンテンツの命名

`Source_Type_Name_Subname.filename (SPON_Lwrap_COMPANYmp4` または `CON_FS_HubBar_Menu.png)`

- これはコンテンツを命名するための基本構造体です。日付、有効期限日などを含めたい施設もあります。
- コンテンツの一貫性と、ブランドへの汎用性を維持することが、アップロード経由でのコンテンツの置き換えに役立ちます。たとえば、**COMPANY** の新しいコンテンツをアップロードし、名前が同じであれば、実行中のすべての「古い」コンテンツを置き換えることができます。

テンプレート/リージョンの命名

売店のテンプレートは、**CON_**(**CON_Menu_FS** または **CON_Menu_Right**) で始まります。

- レイヤ名は、スクリプト内でそのレイヤに割り当てられるコンテンツやプレイリストに関連する記述子です(背景またはウィジェット)。

VW のテンプレートは **VW_** で始めることも **size_(3x3_B1)** のみとすることもできます。

- レイヤ名はテンプレートメイトと同じです。
- テンプレート名には複数施設環境の施設を含めてください。

次に例を示します。

100_Club_A_zone

100_Club_A _menus_group

100_Club_A _bar_group

100_Club_B_zone

100_Club_B _menus_group

100_Club_B _bar_group

数百の **DMP** がある非常に大きなクラブでは、「**Club A Menu**(クラブ **A** のメニュー)」というゾーンを作成して、次にそれぞれが異なるメニューを表示する個々のグループを作成することができます。

体系的なロケーションの命名規則を作成するには、次のガイドラインを考慮してください。

- すべてのグループ名とゾーン名は必ず一意にする。
- ディスプレイが配置されている場所とそのディスプレイに使用する画面テンプレートまたは広告プレイリストを反映した名前を、ゾーンとグループに割り当てる。
- 名前には、「**A-Z**」、「**a-z**」、「**0-9**」、スペース()、下線(**_**)、およびダッシュ(**-**)のみを使用する。

重要: **%**、*****、**.,:;=? =、/、\、"、'、{、}、(、) +** は使用しないでください。

- ゾーンに名前を付けるときは、施設のコンコース レベルを示すプレフィックスの追加を考慮する。

たとえば、**100** レベルのすべてのクラブには '**100**' を追加します。これにより、**Cisco Vision Director** でのそれらのクラブの検出と管理は、アルファベット順にソートされるので容易になります。

- グループに名前を付けるときは、どこのグループで、どのようなコンテンツが表示されるグループかを特定するサフィックスの追加を考慮する。
- 特定のグループが再生する画面テンプレートを特定する略称を、グループ名に追加する。

これにより、スイートまたはスタジアム内の他の場所にある **TV** の各グループで再生されるコンテンツのタイプをすぐに特定できます。[図 12\(82 ページ\)](#)に、さまざまなタイプの画面テンプレートを特定するための略称を示します。

図 12 グループのテンプレートを特定する略称の例



サーバープロファイルの制限事項

ミニスケール サーバー プロファイルでのゾーンおよびグループ展開の制限

表 1(82 ページ)に、ミニ/小規模サーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限を示します。

表 1 ミニ/小規模サーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限

仕様	限度 ミニ/スモール
システム内の全メディアプレーヤーデバイスの最大数	1250
ゾーンの最大数	25
グループの最大数	125
ゾーンあたりのグループの最大数	5
スクリプトあたりのイベントステートの最大数	12
1つのイベントステートに対して異なるグループとゾーンで使用可能なテンプレートの最大数	12
テンプレートあたりのリージョンの最大数	5
ラグジュアリースイートの最大数	125
チャンネルガイドの最大数	125
スクリプト全体のコンテンツの最大数	300
プレイリストの最大数	250
グループあたりのプレイリストの最大数	25
プレイリストあたりのアイテムの最大数	300
スクリプトの最大数	50
同時実行スクリプトの最大数	5/25
施設の最大数	0
施設あたりのグループの最大数	125
データソースの最大数	50
Director からデータをプルするウィジェットを備えた DMP の最大数	50
システム内にウィジェットを備えた DMP の最大数	50
マルチキャストで送信される最大データフィードサイズ	16 KB

表 2(83 ページ)に、標準規模のサーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限を示します。

表 2 標準規模のサーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限

仕様	限度
システム内の全メディアプレーヤーデバイスの最大数	5000
ゾーンの最大数	250
グループの最大数	5000
ゾーンあたりのグループの最大数	20
スクリプトあたりのイベントステートの最大数	50
1つのイベントステートに対して異なるグループとゾーンで使用可能なテンプレートの最大数	50
テンプレートあたりのリージョンの最大数	5
ラグジュアリースイートの最大数	500
チャンネルガイドの最大数	500
スクリプト全体のコンテンツの最大数	1200
プレイリストの最大数	1000
グループあたりのプレイリストの最大数	100
プレイリストあたりのアイテムの最大数	1200
スクリプトの最大数	200
同時実行スクリプトの最大数	100
施設の最大数	25
施設あたりのグループの最大数	100
データソースの最大数	100
Director からデータをプルするウィジェットを備えた DMP の最大数	200
システム内にウィジェットを備えた DMP の最大数	200
マルチキャストで送信される最大データフィードサイズ	16 KB

表 3(83 ページ)に、大規模なサーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限を示します。

表 3 大規模なサーバープロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限

仕様	限度
システム内の全メディアプレーヤーデバイスの最大数	5000
ゾーンの最大数	250
グループの最大数	5000
ゾーンあたりのグループの最大数	20
スクリプトあたりのイベントステートの最大数	25
1つのイベントステートに対して異なるグループとゾーンで使用可能なテンプレートの最大数	50
テンプレートあたりのリージョンの最大数	5
ラグジュアリースイートの最大数	500

表 3 大規模なサーバードプロファイルでのグループおよびゾーン展開の制限(続き)

仕様	限度
チャンネルガイドの最大数	500
スクリプト全体のコンテンツの最大数	1200
プレイリストの最大数	2200
グループあたりのプレイリストの最大数	100
プレイリストあたりのアイテムの最大数	1200
スクリプトの最大数	500
同時実行スクリプトの最大数	250
施設の最大数	250
施設あたりのグループの最大数	100
データソースの最大数	250
Director からデータをプルするウィジェットを備えた DMP の最大数	200
システム内にウィジェットを備えた DMP の最大数	200
マルチキャストで送信される最大データフィードサイズ	16 KB

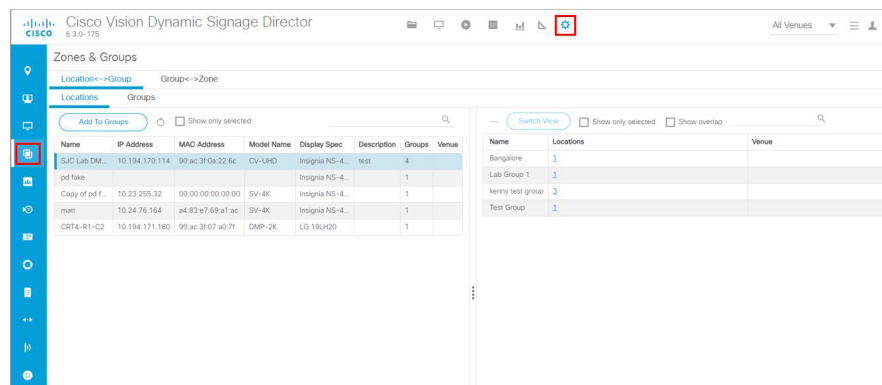
ゾーンとグループ (Zones & Groups) 画面へのアクセス

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

[Zones & Groups] 画面にアクセスするには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。[Zones & Groups] 画面が表示されます(図 13(84 ページ))。

図 13 ゾーンとグループ (Zones & Groups) 画面



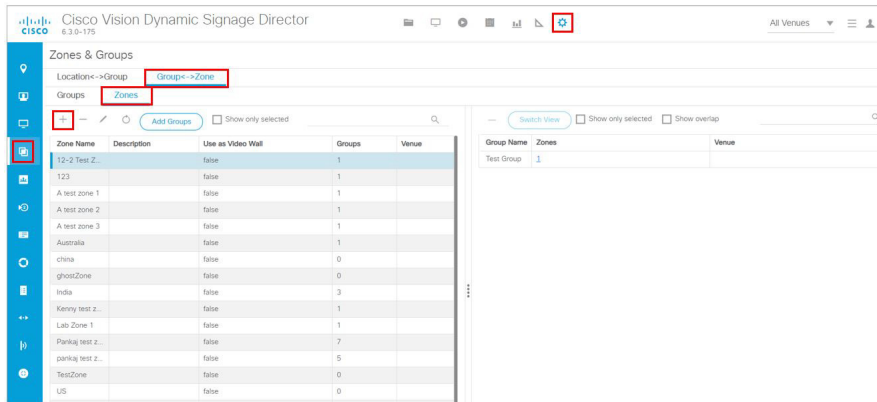
ゾーンの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

ゾーンを追加するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Group<->Zone] タブをクリックします。
3. [Zones] をクリックします(図 14(85 ページ))。

図 14 [Group<->Zone]、[Zone] タブ



4. [+] アイコンをクリックします。[New Zone] ダイアログボックスが表示されます(図 15(85 ページ))。

図 15 新しいゾーンの作成

New Zone ×

Name

Description

Use as Video Wall

5. [New Zone] ダイアログボックスで、次の手順を実行します。

- a. グループの名前を入力します。
- b. グループの説明を入力します。

ヒント: グループの説明を空白のまま残しておいて、後で追加することができます。

- c. (SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 のみ) ゾーンベースのビデオウォールの同期を設定するには、[Use as Video Wall] チェックボックスを選択します。

重要: ビデオウォールの DMP は 4K/UHD のみである必要があります。

詳細については、[デジタル メディア プレーヤーを使用したビデオウォールの設定方法\(204 ページ\)](#)を参照してください。

6. [OK] をクリックします。ゾーン名 (Zone Name) リストに新しいゾーンが表示されます。

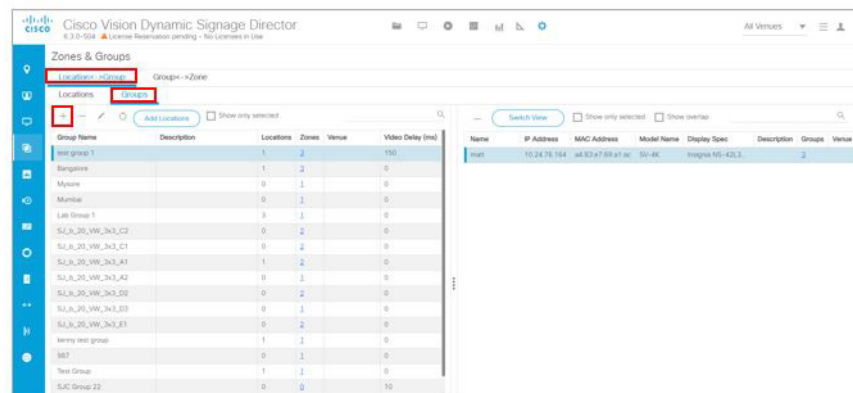
グループの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

グループを追加するには、次の手順に従います。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Location<->Group] タブと [Group<->Zone] タブのいずれかをクリックします。
3. [Groups] をクリックします (図 16 (86 ページ))。

図 16 [Location<->Group]、[Group] タブ



4. [+] アイコンをクリックします。[New Group] ダイアログボックスが表示されます (図 17 (86 ページ))。
5. このグループをビデオウォールで使用する場合は、[New Group] ダイアログボックスで、名前、説明、およびビデオオフセット値を入力します。ビデオオフセット遅延を補正することが重要です。

ビデオオフセット値の詳細については、[DMP のゾーンベースビデオウォールの同期用のグループとゾーンの設定 \(208 ページ\)](#)を参照してください。

6. [OK] をクリックします。[Group Name List] に新しいグループが表示されます。

ヒント: グループ名にはスペースを使用しないでください。

図 17 新しいグループの作成

New Group ✕

Name

Description

Video Offset (0 - 150 ms)

Cancel
OK

ゾーンへのグループの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

グループをゾーンに追加するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [グループ <-> ゾーン (Group<->Zone)] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - a. グループで選択し、ゾーンをそれらのグループに追加するには、[グループ (Groups)] をクリックする。
 - b. ゾーンで選択し、グループをそれらのゾーンに追加するには、[ゾーン (Zones)] をクリックする。
4. 使用するパネル ビューに応じて、グループまたはゾーンを選択します。

ヒント:

- 表示リストを絞り込むには、検索機能を使用します。
 - リスト内の複数のアイテムを選択するには、**Ctrl + クリック**か、または **Shift + クリック**のキーボード/マウス シーケンスを使用します。
5. 次のいずれかを実行します。
 - a. [グループ (Groups)] ビューを使用する場合は、[ゾーンに追加 (Add to Zones)] をクリック。
 - b. [ゾーン (Zones)] ビューを使用する場合は、[グループを追加 (Add Groups)] をクリック。
 6. 次のいずれかを実行します。
 - a. [Select Zones] ダイアログボックスで、選択したグループを追加するゾーンを選択します。
 - b. [グループの選択 (Select Groups)] ダイアログボックスで、選択したゾーンに追加するグループを選択
 7. [OK] をクリック追加したゾーンまたはグループは、隣接するパネル ビューに表示されます。

ゾーンからのグループの削除

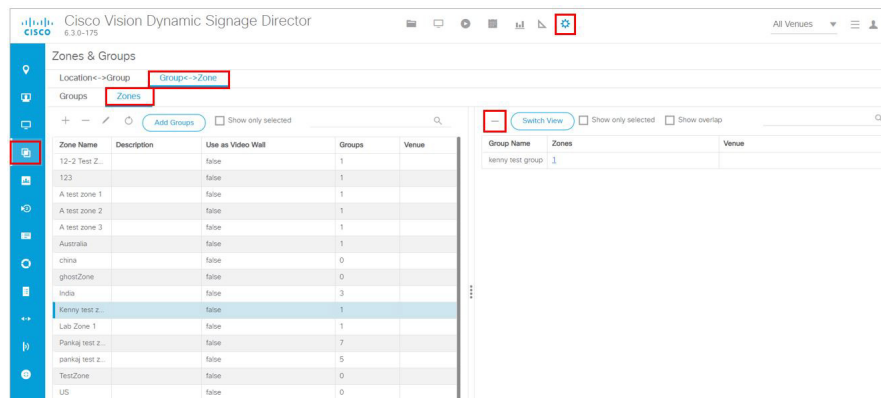
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

ゾーンからグループを削除するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Group<->Zone] > [Groups] をクリックします(図 18(88 ページ))。

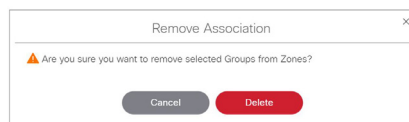
注: [Zones] をクリックし、ゾーンとそのゾーンから削除する対応グループを選択して、ゾーンからグループを削除します。[ゾーンから削除 (Remove From Zones)] をクリックします。

図 18 ゾーンからのグループの削除



3. [Groups] パネルで、グループを選択します。
4. [Zone] パネルで、グループから削除するゾーンを選択します。
5. [Remove] をクリックします。
6. 確認ダイアログボックスで [Delete] をクリックします(図 19(88 ページ))。

図 19 削除と関連付け削除の確認



グループへのロケーションの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

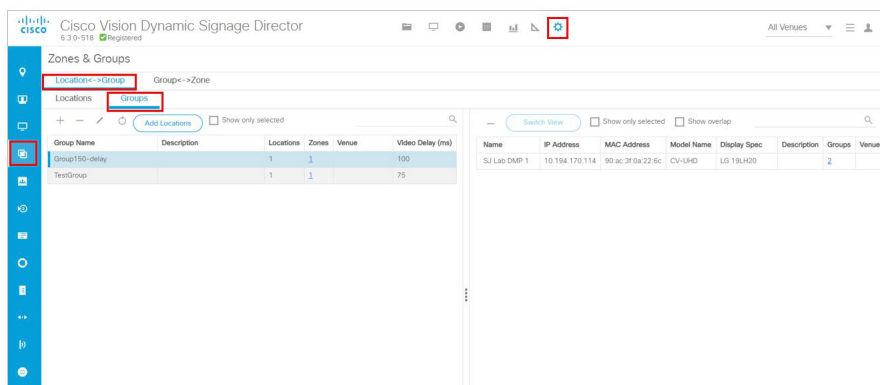
重要:

- ロケーションをグループとゾーンに追加する前に、[Configuration] > [Devices] でデバイスロケーションを追加する必要があります。
- 展開したデバイスを単一施設から複数施設システムに移行する場合は、『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director, 6.4』の「Configuring Cisco Vision Dynamic Signage Director for Multiple Venue Support (35 ページ)」に記載の適切なロケーション関連付けに必要なステップに従います。

ロケーションをグループに追加するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Location<->Group] をクリックします (図 20(89 ページ))。

図 20 グループへのロケーションの追加



3. 次のいずれかを実行します。

- a. ロケーションで選択し、グループをそれらのロケーションに追加するには、[Locations] をクリックします。
- b. グループで選択し、ロケーションをそれらのグループに追加するには、[Groups] をクリックします。

4. 使用するパネル ビューに応じて、ロケーションまたはグループを選択します。

ヒント:

- 表示リストを絞り込むには、検索機能を使用します。
- リスト内の複数のアイテムを選択するには、**Ctrl + クリック**か、または **Shift + クリック**のキーボード/マウス シーケンスを使用します。

5. 次のいずれかを実行します。

- a. [Locations] ビューを使用する場合は、[Add to Groups] をクリックします。
- b. [Groups] ビューを使用する場合は、[Add Locations] をクリックします。

6. 次のいずれかを実行します。

- a. [Select Groups] ダイアログボックスで、選択したロケーションが追加されるグループを選択します (図 21 (89 ページ))。
- b. [Select Locations] ダイアログボックスで、選択したグループに追加するロケーションを選択します。(図 22 (90 ページ))。

図 21 Select Group

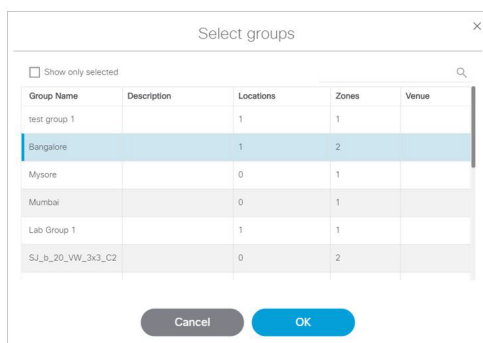


図 22 Select Locations

Name	IP Address	MAC Address	Model Name	Display Spec	Description	Groups
SJC Lab DMP 01	10.194.170.114	90:ac:3f:0a:22:5c	CV-UHD		test	4
pd fake						1
Copy of pd fake 2	10.23.255.32	00:00:00:00:00:00	SV-4K			1
matt	10.24.76.164	a4:83:e7:69:a1:ac	SV-4K			1
CRT4-R1-C2	10.194.171.180	90:ac:3f:07:a0:7f	DMP-2K			1

7. [OK] をクリック追加したグループまたはロケーションは、隣接するパネル ビューに表示されます。

ゾーン、グループおよびロケーションの管理

Cisco Vision Director でゾーン、グループおよびロケーションを追加したら、このセクションでの説明のとおり [Zones & Groups] 画面を使用して、選択したゾーン、グループ、またはロケーションの情報を表示、管理、および編集できます。

ゾーンとグループの名前と説明の編集

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)、コンテンツ マネージャ (Content Manager)、イベント オペレータ (Event Operator)

ゾーンとグループの説明を編集するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Group<->Zone] をクリックします。
3. 次のいずれかを実行します。
 - a. グループを編集するには、[Group] をクリックします(図 23(90 ページ))。
 - b. ゾーンを編集するには、[Zones] をクリックします(図 24(90 ページ))。

図 23 グループの編集

注: ゾーンがビデオウォールの一部であるかどうかに注意してください。一部である場合は、チェックボックスをオンにします。

図 24 ゾーンの編集

4. 左側のパネル ビューで、編集するグループまたはゾーンを選択します。

5. [Edit](鉛筆アイコン)を選択して、[Edit] ダイアログ ボックスを開きます。
6. 必要に応じて名前と説明を変更します。
7. [Save] をクリックします。

ゾーン、グループおよびロケーションの関連付けの表示

[Zones & Groups] 画面にある [Zone]、[Groups]、[Locations] の各タブをクリックし、[Zones & Groups] 画面の左列に、ゾーン、グループ、ロケーションの各リストを表示します。リスト内のアイテムに関する情報を表示するには、そのアイテムを選択します。関連付けについての情報は、画面の右列に表示されます。各列の数は、選択したアイテムに関連付けられているゾーン、グループおよびロケーションの数を示します。青で下線が引かれている数はホットリンクであり、クリックすると選択したアイテムの詳細を表示できます。画面の反対側に詳細が表示されます(図 25(91 ページ))。

以下に示す例では、Lab Group 1 グループに 1 つのゾーンがあります。数字「1」のリンクをクリックすると、画面に [Zone Name]、[Description](存在する場合)が表示され、ビデオウォールとして使用されている場合は、このゾーンが属する [Groups] の数、および [Venue] が表示されます。情報が右側の [Zones] パネルに表示されます(図 26(91 ページ))。

図 25 [Locations Detail] パネル

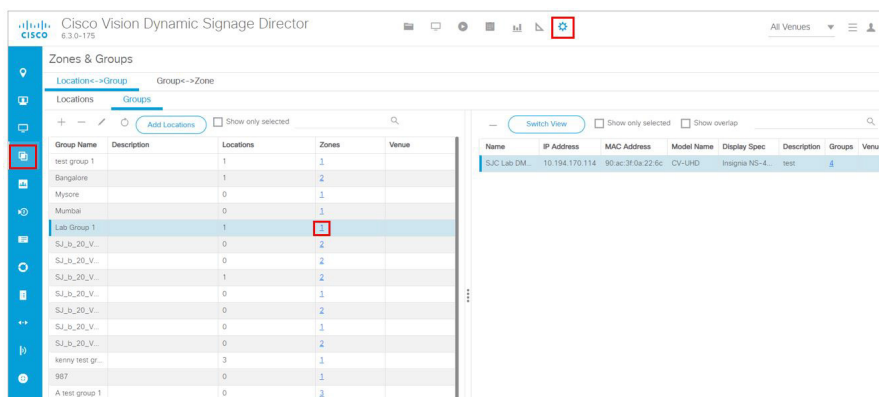
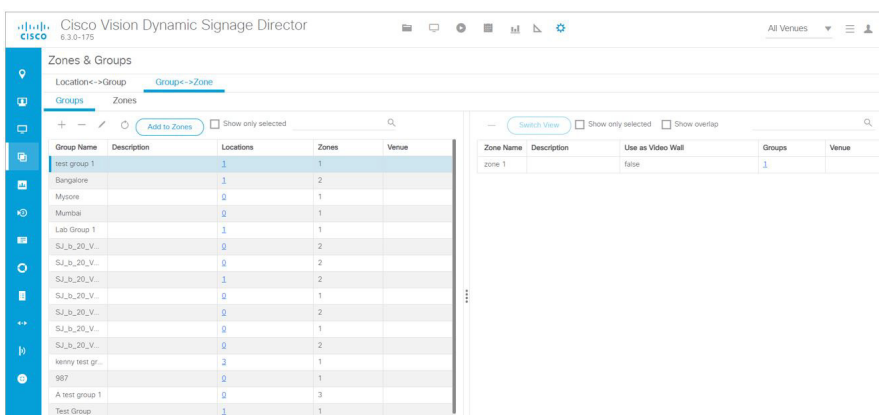


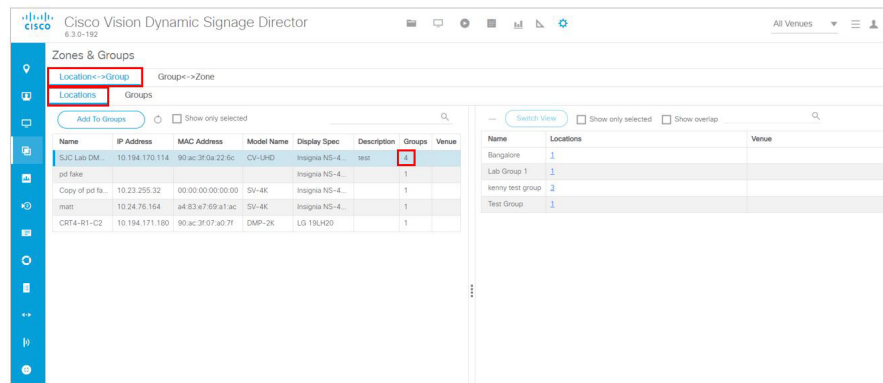
図 26 ゾーンの詳細情報



TV が所属するグループとゾーンの検出

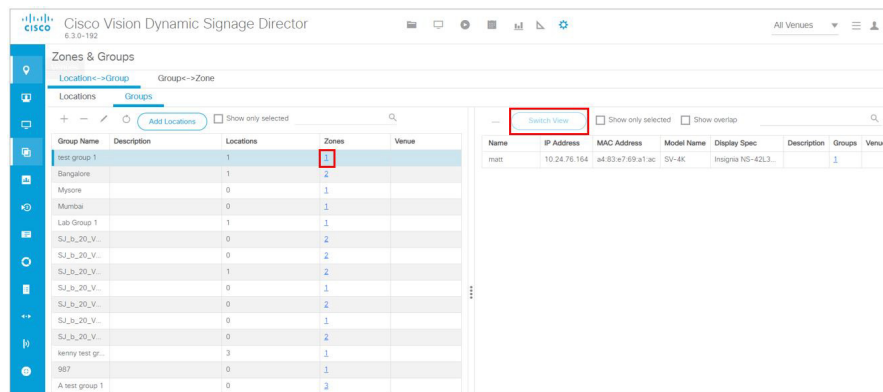
1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Location<->Group] タブを選択し、さらに [Locations] タブを選択します。
3. ロケーション名を選択します。この例では、**SJC Lab DMP 01** を選択します。このロケーションが所属するグループの数は、[Groups] 列に表示されます(この例ではグループは 4 つ)。このロケーションが所属するグループの名前は右側の [Groups] パネルに表示されます(図 27(92 ページ))。

図 27 TV のグループとゾーンの検索



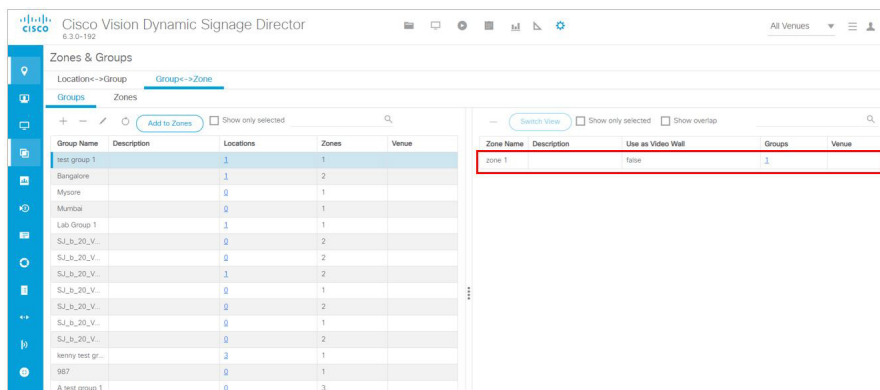
4. [Groups] パネルからグループを選択し、[Switch View] をクリックします。選択したグループのゾーン数が [Zones] に表示されます(図 28(92 ページ))(この例ではゾーンは 1 つ)。

図 28 ゾーン数



5. グループ名を選択し、[#Zones] 列の数字リンクをクリックすると、選択したグループが属するゾーンが表示されます(図 29(93 ページ))(この例では test group 1 は 1 つのゾーンに所属)。

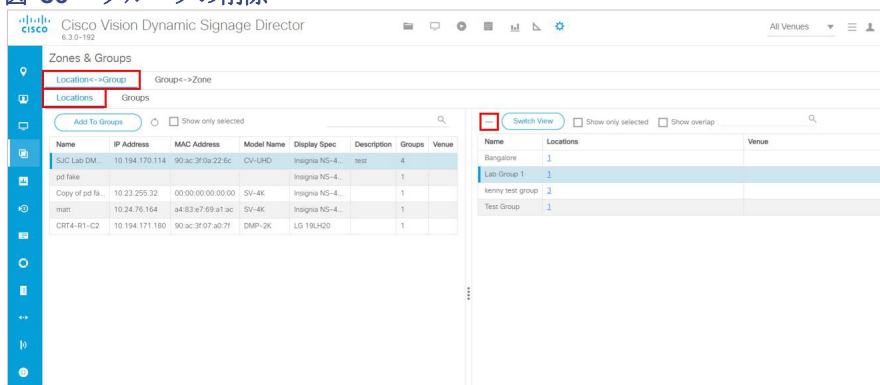
図 29 選択したグループに属しているゾーン



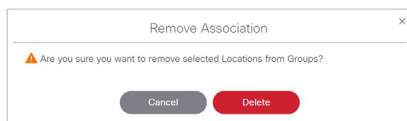
6. [Location<->Group] タブをクリックし、さらに [Locations] タブをクリックします。

7. 左側の列からロケーションを選択し、右側の列からグループを選択して、[Remove] をクリックします(図 30(93 ページ))。

図 30 グループの削除



操作を確認するか、またはキャンセルする確認ダイアログボックスが表示されます。



[Delete] をクリックすると、選択したグループからロケーションが削除されます。削除したら、それらはそのロケーションのグループリストには表示されなくなります。

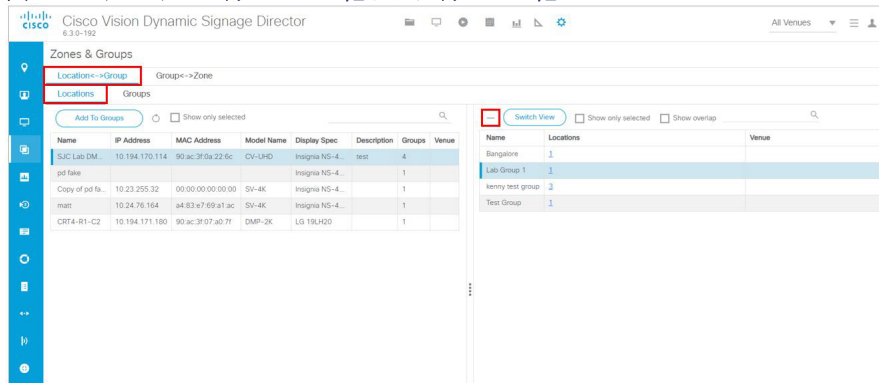
ロケーションの再ゾーン化

ロケーションをグループに追加して割り当てたら、選択したグループからすべてのロケーションを削除し、そのロケーションを他のグループに再割り当てすることで、それらを再グループ化することができます。

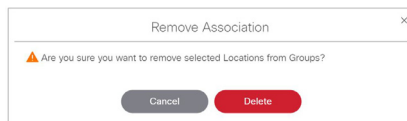
1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Location<->Group] タブを選択し、さらに [Locations] タブを選択します(図 31(94 ページ))。
3. 再度グループ化するロケーションを選択します。右側の [Groups] パネルに、選択した DMP に割り当てられたグループが表示されます。

4. **[Groups]** パネルからグループを選択します。キーボードで **Shift +** クリック機能を使用して、グループのブロックを選択できます。選択したグループとロケーションは、**[Locations]** パネルと **[Groups]** パネルの両方で強調表示されます。
5. 選択したグループからすべてのロケーションを削除するには、**[Remove]** をクリックします。警告のダイアログが表示され、操作を確定するかまたはキャンセルします。

図 31 デバイスの再グループ化または再ゾーン化

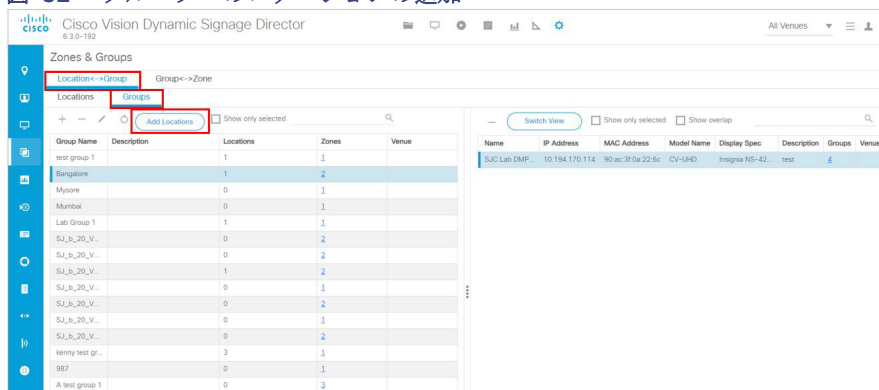


6. **[Delete]** をクリックします。選択したグループが、**[Groups]** パネルから削除されます。



7. **[Location<->Group]** タブを選択し、さらに **[Groups]** タブを選択します。
8. グループを選択します。検索機能を使用すると、探しているグループをすぐに検出できます。
9. 選択したグループに追加するロケーションを、**[ロケーション(Locations)]** パネルから選択します。
10. **[Add Locations]** をクリックします(図 32(94 ページ))。

図 32 グループへのロケーションの追加



11. 追加するロケーションを **[Select Locations]** 画面から追加して(図 33(95 ページ))、**[OK]** をクリックします。ロケーションが、選択したグループのロケーション リストに追加されます。**[Locations]** 列は、選択したグループ内に存在するロケーションの数を示します。

図 33 Select Locations

Name	IP Address	MAC Address	Model Name	Display Spec	Description	Groups
SJC Lab DMP 01	10.194.170.114	90ac3f6a226c	CV-LHD		test	4
pd fake						1
Copy of pd fake 2	10.23.255.32	00:00:00:00:00:00	SV-4K			1
matt	10.24.76.164	84.83e769a1ac	SV-4K			1
CRT4-R1-C2	10.194.171.180	90ac3f07a07f	DMP-2K			1

展開済みデバイスを 1 つの施設システムから複数の施設システムへ移行する方法

施設にすでに展開済みのデバイスを、Cisco Vision Director の複数施設構成に移行する場合は、非常に特殊な要件があります。

詳細については、『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director, 6.4](#)』の「[Configuring Cisco Vision Dynamic Signage Director for Multiple Venue Support](#)」(35 ページ)を参照してください。



コンテンツの導入での操作

Cisco Vision Director では、開催施設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 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。

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 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: シスコのシステム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。

コンテンツと TV 解像度について

導入するメディア プレーヤーの型式など、TV ディスプレイ上のコンテンツの最終的な解像度を決定する要因はいくつかあります。

物理解像度と信号解像度

物理解像度は、TV ディスプレイによってサポートされる実際のピクセル数です。**信号解像度**は、メディア プレーヤーと TV ディスプレイとの間で伝えられる解像度です。これらの信号解像度は、メディア プレーヤーとディスプレイの間でネゴシエートされます。

TV ディスプレイの物理解像度とネゴシエートされた信号解像度は、必ずしも一致する必要はありません。ただし、ディスプレイとメディア プレーヤーからの信号解像度は、ほぼすべての状況において正常な通信のために一致する必要があります。

物理解像度が **1920 x 1080** 未満の TV は、**1920 x 1080** の信号解像度もサポートできます。

TV ベース タイル マトリックス ビデオウォールでは、物理解像度はすべてのディスプレイを組み合わせた解像度として定義されます。しかし、信号解像度は異なる可能性があります。たとえば、解像度が **1920x1080** の TV ディスプレイが装備された **2x2** ビデオウォールでは、ビデオウォールの物理解像度は **3840x2160** ですが、信号解像度は **1920x1080** となります。

デジタルメディアプレーヤーの場合、**Cisco Vision Director** の **[Configuration] > [Devices]** インターフェイスで要求された信号解像度を設定することで、ネゴシエートされた信号解像度を上書きできます。**Display Specifications** での解像度の設定 (**99 ページ**) を参照してください。

キャンバス解像度とテンプレート解像度

キャンバス解像度は、Web ブラウザが描画する領域であり、これによって最終的にディスプレイに表示される領域が決まります。

キャンバス解像度は、**Cisco Vision Director** の設定可能なテンプレート解像度によって示されます。ディスプレイに表示するには、テンプレート解像度をキャンバス解像度内に合うようにする必要があります。

Cisco Vision Director のテンプレート解像度

Cisco Vision Director は、すべてのメディアプレーヤーで同じテンプレート解像度 (1920 x 1080) をサポートします。

DMP でのキャンバス解像度とテンプレート解像度の動作

SV-4K では、1920 x 1200 を下回る解像度の場合、キャンバス解像度が信号解像度にマッピングされます。信号解像度の詳細については [物理解像度と信号解像度 \(97 ページ\)](#) を参照してください。

たとえば、コンテンツ解像度が 1280 x 720 の場合、SV-4K のキャンバスと信号解像度も 1280 x 720 となります。

この解像度より大きいコンテンツ (たとえば、ピクセルが 1281 を超えるもの) は表示されません。高解像度のコンテンツは、キャンバスに合わせて縮小されません。

信号解像度が 720p の TV に 1920 x 1080 テンプレートを使用している場合、SV-4K テンプレートキャンバスは、縮小ではなくトリミングされます。したがって、次のようにします。

- 信号解像度に一致する正しいテンプレートを指定する必要があります。
- コンテンツはテンプレートと一致している必要があります。

デジタルメディアプレーヤーでの TV およびコンテンツ解像度に関するガイドライン

DMP は、ランタイムソフトウェアでフル高解像度 (HD) 1920 x 1080 モードで動作するように設定されます。

注: Series 4 DMPS には、より優れたコンテンツ再生機能があります。

- CV-HD2 は 4K ビデオを再生できます。
- CV-UHD2 は、Dolby Vision、HDR10、4K HTML コンテンツを再生でき、デュアル 4K ビデオデコーダを処理できます。

高解像度のコンテンツを表示する予定がある場合は、ディスプレイが対応していることを確認してください。

重要: TV が少なくとも 1080p HD の解像度をサポートしていることを強くお勧めします。解像度が低いディスプレイでは、Cisco Vision Director で TV ディスプレイ仕様設定を追加で行い、ディスプレイの最適化を試みる必要がある場合があります。場合によっては、これらの TV では画面の一部が切り取られる可能性があります。

DMP のビデオおよびグラフィック表示の品質と予期される解像度には、次のような要素が影響する場合があります。

- TV ディスプレイの解像度と 1080p にネゴシエートする機能。
- インターフェイスの [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] > [Display Parameters] エリアにおける sv4k.videoMode ディスプレイパラメータの設定。
- 解像度を設定すると、この値によって DMP の信号解像度が指定されます。
- 解像度を自動検出に設定した場合、TV でネゴシエーションがサポートされていれば、TV がどの信号解像度のネゴシエーション DMP を実行します。

特記事項:

UHD ディスプレイを使用する場合は、TV ディスプレイ仕様で sv4k.videoMode シリアルコマンドを使用して固定解像度の値を 3840 x 2160 x 60p に設定する必要があります。

CV-UHD2 で Dolby Vision を再生する場合は、ビデオモード設定に :dbv を追加する必要があります。例: 3840X2160:dbv

- テンプレートのリージョン サイズ。
- 元のグラフィックのサイズと、拡大縮小するかどうか。
- 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 HDR 10 コンテンツをサポートしていません。

コンテンツとテンプレートのガイドラインの詳細については、『Cisco Vision Content Planning and Specification Guide: Dynamic Signage Director, Release 6.4』を参照してください。

DMP での TV ディスプレイ仕様に関する制限事項 DMP

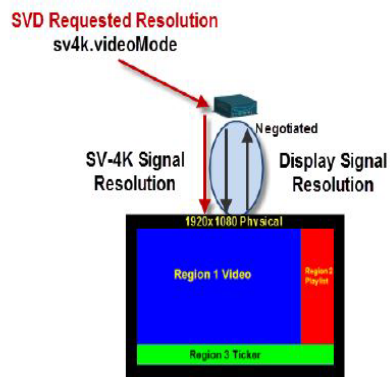
デジタルメディアプレーヤーで使用する TV ディスプレイ仕様を設定する前に、次の制約事項を考慮してください。次の [Basic Info] オプションはサポートされていません。

- X 位置 (X Position) / Y 位置 (Y Position)
- X スケーリング (X Scaling) / Y スケーリング (Y Scaling)

Display Specifications での解像度の設定

TV の [Display Specifications] は、TV による解像度の自動検出に設定するか、または Cisco Vision Director で固定解像度に設定できます (図 1 (99 ページ) を参照)。

図 1 DMP とディスプレイの信号解像度

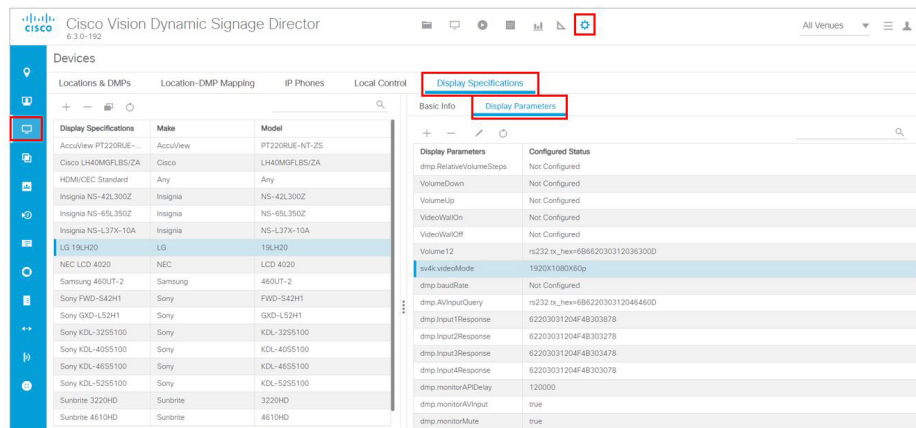


- 解像度を自動検出に設定した場合、TV で自動ネゴシエーションがサポートされていれば、TV と DMP が信号解像度のネゴシエーションを実行します (図 1 (99 ページ))。
- 解像度が [Configuration] > [Devices] で指定されている場合、コンテンツはその設定に応じてサイズ変更されます。図 1 (99 ページ) で赤色で示されている要求信号解像度がこれに該当します。
- DMP の信号解像度が何らかの理由で 1920x1080 未満に設定されている場合、ビデオ コンテンツは使用中のテンプレートに従ってサイズ変更されます。
- 使用中のテンプレートと対応するコンテンツは、信号解像度に一致する必要があります。

ディスプレイの解像度を設定するには、次の手順を実行します。

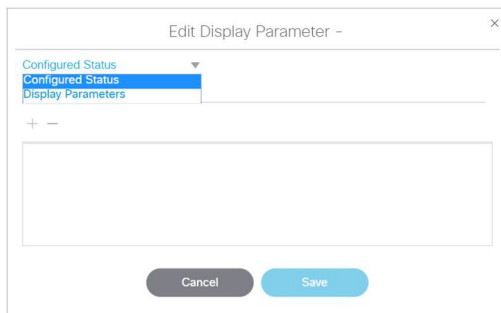
1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] タブ > [Display Parameters] タブをクリックします。
2. 設定する TV を選択します (図 2 (100 ページ))。

図 2 [Display Specifications] での解像度設定



3. **sv4k.videoMode** コマンドを見つけます。[Edit] アイコンをクリックします。sv4k.videoMode の [Display Parameter] ボックスが表示されます(図 3(100 ページ))。
4. ドロップダウン矢印から [Configured Status] をクリックします。

図 3 [Configured Status] の追加



5. 目的の解像度の動作に応じて、表 1(100 ページ)の値のいずれかを指定します。

表 1 CV-UHD2、CV-UHD、および SV-4K の解像度値

sv4k.videoMode 値	解像度
3840x2160x60p ¹	2160p 固定
1920x1080x60p	1080p 固定
1280x720x60p	720p 固定
Not Configured	自動検出
Auto	自動検出

1. この仕様は、リリース 4.1 以降の UHD TV ディスプレイを使用する場合に必要です。

6. [保存(Save)] をクリックします。
7. デバイスを再起動します。

Cisco Vision Director のコンテンツ タイプとソースについて

コンテンツは、Cisco Vision Director のデジタル メディア プレーヤーを使用して 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 Director は、開催施設でデジタル 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 タイプとデータ ソースをサポートしています。

外部と内部のデータ ソース

このセクションでは、[Data Integration] インターフェイスを使用して Cisco Vision Director に追加コンテンツを取り込む際にサポートされる、外部と内部のデータソースについて説明します。

詳細については、『[Cisco Vision Director Data Integration Guide](#)』を参照してください。

データ フィード

- Atom フィード
- RSS フィード (RSS 2.0)

汎用データ ソース

Cisco Vision Director は、次のソース タイプからの汎用データ ソースもサポートできます。

- データベース
- Cisco Vision Director において、MySQL および SQLServer 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。
- FTP
- HTTP/HTTPS
- JSON
- TCP
- UDP

NFL データ

- 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

その他のデータ ソース

- テーブル ルックアップ (内部または外部のデータ ソース)
- 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、ユーザー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。ユーザーは、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
 - メニュー ボード用に POS (販売時点情報管理) コードを名前に変換。
 - システム (内部データ ソース)

POS データソース

- 汎用 POS
- 内部データベース POS(内部データソース)
- テーマ メニュー(内部データ ソース)

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)

HTML パススルー コンテンツ

Cisco Vision Director では、プレイリスト内に外部 URL を含めることで Cisco DMP で簡単な HTML ブラウザ コンテンツ(一部制約あり)を描画することができ、それをスクリプトでスケジュールできます。

このコンテンツは、実際には Cisco Vision Director のコンテンツ レポジトリ (CMS) には保存されていません。外部サイトのページのコンテンツに対するすべての変更は、スクリプトが再起動したときに DMP で動的に更新されます。

メニュー ボード コンテンツ

重要: DMB は DMB ガジェットアーカイブ (GAR: 現在は使用されていません) を使用したメニューボードデータ、またはサイト内オーダーのためのメニューボードデータの展開をサポートしていません。ただし、データ統合とウィジェットを使用して、データと DMB メニュー テーマ データを DMB に保存できます。

Cisco Vision Director は、メニュー ボードの実装について、POS(販売時点情報管理)統合の 3 つの総合的な方法をサポートしています。

- ハイブリッド DMB とデータ統合: 内部 DMB データ統合とウィジェットを使用した統合。
- データ統合のみ: POS API とデータ統合とウィジェットを使用したサードパーティの POS ベンダー統合。

詳細情報:

- [Cisco Vision Director Dynamic Menu Board and Store Configuration Guide](#): ストア、メニューテーマでの作業方法と DMB アプリケーションでのメニューボードの作成方法を説明します。
- [Cisco Vision Director Data Integration Guide](#): メニュー ボードの作成における、DMB アプリケーションと POS データソースを使用する場合の違い、展開のガイドラインと設定タスク、とウィジェット ツールの情報と例について説明しています。

RSS ティッカー フィード

ティッカーとは、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。

データ統合方法(Data Integration Method)

重要: これはデジタルメディアプレーヤーがサポートする唯一の方式です。

このデータ統合方法は、RSS データソースを追加し、ウィジェットツールを使用してレイアウトを変更するために、Cisco Vision Director で導入されました。

詳細については、『[Cisco Vision Director Data Integration Guide](#)』を参照してください。

静的グラフィック ソース

静止画は、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イメージです。

[Library] インターフェイスを使用して静止画を **Cisco Vision Director** に追加します。

ビデオ ソース

Cisco Vision Director は、ビデオコンテンツの基本的なソースをサポートしています。

- ヘッドエンドからのビデオ(構内、地上波テレビ、衛星とケーブルTV プロバイダのフィード、典型的なマルチキャスト)。
- ローカルに保存され、ビデオプレイリストまたは混合メディアプレイリストで再生されるビデオ。
- HDMI-In ポートに接続されたラップトップやその他のサポート対象デバイスからストリーミングされたビデオ。

詳細については、『[Cisco Vision Network, Server, and Video Headend Requirements Guide](#)』を参照してください。

HDMI-In を使用して配信されたビデオ コンテンツ

Cisco Vision Director は、デジタル メディア プレーヤーの HDMI-In ポートを使用してローカル ビデオ コンテンツを配信する 2 つの方法をサポートしています。

- **Cisco Vision Director** でのチャンネルとして配信されたビデオのエンコーディング。
 - DMP でエンコードされた HDMI-In ビデオは、複数のローカル制御方法を使用して、**Cisco Vision Director** 内で開始と停止できます。
 - IP Phone
 - 赤外線リモコン
 - 詳細レジストリ設定
 - スクリプト ステート
 - ユーザー コントロール API
 - スクリプト ステートのみを使用して制御されるリージョンにビデオ ソースとしてローカル HDMI-In を設定する。

重要: 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)。

そのため、あるステートで HDMI-In をリージョン内のビデオソースとして合わせ、次のステートに移行して HDMI-In からビデオをストリーミングするようなスクリプトを設定することはできません。

Cisco Vision Director でコンテンツを展開するためのワークフロー概要

表 2(103 ページ)に、**Cisco Vision Director** にコンテンツを展開するためのタスクと関連情報の概要を示します。

表 2 コンテンツの展開タスクの概要

コンテンツの展開タスク	詳細については、次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 Director のコンテンツ タイプとソースについて(101 ページ)
展開する場所を計画します。	ゾーン、グループ、ロケーションでの操作(69 ページ)

コンテンツの展開タスク	詳細については、次を参照してください。
<p>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。</p>	<p>Cisco Vision Content Planning and Specification Guide: Dynamic Signage Director</p> <p>また、次のマニュアルなど、サポート予定のコンテンツ タイプに関するコンテンツ固有の関連マニュアルも参照してください。</p> <p>Cisco Vision Director Dynamic Menu Board and Stores Configuration Guide</p> <p>Cisco Vision Director Data Integration Guide</p>
<p>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。</p>	<p>Cisco Vision Director での画面テンプレートの操作 (105 ページ)</p>
<p>コンテンツを作成し、Cisco Vision Director に取り込みます。</p>	<p>Cisco Vision Director へのコンテンツの取得(169 ページ)</p>
<p>コンテンツのプレイリストを作成します。</p>	<p>Cisco Vision Director でのプレイリストの操作(177 ページ)</p>
<p>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。</p>	<p>イベント スクリプトでの操作(213 ページ)</p>

Cisco Vision Director での画面テンプレートの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールでは、定義済みテンプレートまたはカスタム テンプレートを使用して画面のリージョンを定義することによって、TV ディスプレイ上でコンテンツのレイアウトを設定する方法について説明します。

画面テンプレートについて

画面テンプレートは、ビデオ リージョンと非ビデオ リージョン、およびディスプレイのレイアウトを定義します。画面テンプレートは、異なるタイプのコンテンツを表示するために、さまざまなレイアウトを作成するために使用されます。画面テンプレートはゾーンまたはグループに割り当てられ、その中のすべての場所に適用されます。

図 1 (105 ページ) に、3 つの基本テンプレートを示します。「L ラップ (L-Wrap)」テンプレートでは、画面が 3 つのセクションに分割され、画面の左上にはビデオ、右側には広告、下部にはティッカーが表示されます。下部にはスコアやニュースフィードが表示される場合もあります。

図 1 3 つの基本テンプレート



Cisco Vision Director では、次のタイプの画面テンプレートを作成できます。

- カスタム テンプレート: 画面上のリージョンのサイズと配置を指定します。
- オーバーレイテンプレート: セカンダリビデオリージョンと重なるビデオリージョン、またはビデオリージョンと重なる非ビデオリージョンをテンプレートで指定します。

デフォルトの画面テンプレートの大きさ




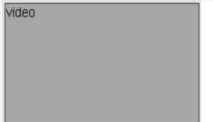
デフォルトの画面テンプレートの大きさは固定されており、変更することはできません。

代わりに、カスタム画面テンプレート(画面テンプレートのリージョンに異なるサイズを指定できます)とオーバーレイ画面テンプレート(ビデオリージョンまたは混合メディアリージョンに非ビデオリージョンまたはビデオリージョンを重ねることができます)を作成することもできます。

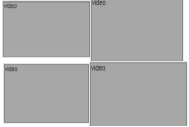
表 1 (106 ページ) に、Cisco Vision Director 4.0 以降に含まれるデフォルトの画面テンプレートを定義します。フル ISO イメージをインストールすると、以前利用できたテンプレートは削除されます。

画面テンプレートについて

表 1 デフォルトの画面テンプレート

テンプレート名	コンテンツ タイプ	寸法	リージョン レイアウト
全画面ビデオ (Full Screen Video)	全画面ビデオの表示	ビデオ: 1920 X 1080	
全画面非ビデオ	全画面グラフィックの表示	グラフィック: 1920 X 1080	
3 リージョン L ラッパー (3-Region L wrapper)	リージョン 1 にライブ ビデオ映像またはビデオ リプレイを表示し、リージョン 2 に広告のプレイリストを表示し、リージョン 3 にスコアまたはニュースを含むティッカーを表示。 「Lwrapper」と呼ばれることもある。	ビデオ: 1624 × 914 広告: 296 × 914 ティッカー: 1920 × 166	
全画面デュアル ビデオ(Full Screen Dual Video)	各ビデオ リージョン(ビデオ 1 とビデオ 2)に全画面ビデオを表示。ビデオ リージョン 2 で Luma キーイングを使用することにより、ビデオ リージョン 2 を透過させてビデオ リージョン 1 のコンテンツの選択エリアの表示が可能。 SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 デジタルメディアプレーヤーにおける UHD 解像度のビデオコンテンツの場合、Luma キーを適用することはできません。Luma キーイングは、プライマリ リージョンの UHD ビデオ上に重ねてセカンダリ リージョンの HD ビデオが Luma キーを使用する場合に、デュアル ビデオでのみサポートされています。	ビデオ 1: 1920x1080 ビデオ 2:1920x1080 1920 X 1080 ビデオ 2: 1920 X 1080	

画面テンプレートについて

テンプレート名	コンテンツ タイプ	寸法	リージョン レイアウト
クワッドリージョン テンプレート	<ul style="list-style-type: none"> ■ 各画面に固定された 2x2 テンプレートであり、画面全体を 4 つの均等な部分に分けます。 ■ 調整可能なテンプレート/配置、z レイヤの順序付け、またはオーバーラップはありません。 ■ Luma キーはサポートされていません。 ■ 各リージョンでは、HD ビデオまたはプレイリストのみを再生できます。 ■ 一度に 1 つのクワドラントの音声がサポートされます。ローカル制御 API 経由でのみアクティブなオーディオを選択します。 	<p>ビデオ 1 (左上のリージョン): 1920x1080</p> <p>ビデオ 2 (右上のリージョン): 1920x1080</p> <p>ビデオ 3 (左下のリージョン): 1920x1080</p> <p>ビデオ 4 (右下のリージョン): 1920x1080</p>	

注: 以前のリリースからアップグレードした場合、旧来のテンプレート (ウェルカム (Welcome)、終了 (Exit)、緊急 (Emergency)、外部緊急 (Outside Emergency)、3 リージョン (3-Region)、3 リージョン ダブル (3-Region Double) など) がまだシステム内に表示される可能性があります。

注: リリース 6.3 では、CV-HD2 DMP での UHD ビデオサポートと、CV-UHD2 DMP でのデュアル UHD ビデオサポートが導入されています。

注: リリース 6.4 SP1 では、CV-UHD および CV-UHD2 DMP でのみ使用可能なクワッドリージョン ビデオ テンプレート デザインが導入されています。

全画面デフォルト テンプレート

Cisco Vision Director ソフトウェアに付属する全画面テンプレートは、全画面ビデオ (または混合メディア (Mixed Media) または全画面グラフィックを表示するために使用されます。図 2 (107 ページ) は、全画面テンプレートのビデオ (または混合メディア) の例を示しています。図 3 (108 ページ) は、全画面テンプレートのグラフィックの例を示しています。どちらも固定画面のテンプレートで、カスタマイズできません。表 2 (108 ページ) および表 3 (108 ページ) にテンプレートの寸法を示します。

図 2 全画面ビデオ (または混合メディア) テンプレートの例



画面テンプレートについて

表 2 全画面ビデオまたは混合メディア テンプレートの大きさ

コンテンツ タイプ	寸法
リージョン 1: ビデオまたは混合メディア (Video or Mixed Media) 全画面ビデオ (Full Screen Video)	リージョン 1: 1920 x 1080 1920 X 1080

図 3 全画面グラフィック テンプレートの例



表 3 全画面グラフィック テンプレートの大きさ

コンテンツ タイプ	寸法
リージョン 1: グラフィック (Non Video) 全画面グラフィック (Full Screen Graphic)	リージョン 1: 1920 x 1080 1920 X 1080

3 リージョン L ラッパー デフォルト テンプレート

図 4(109 ページ)に、Cisco Vision Director に標準で付属する 3 リージョン L ラッパーテンプレートのコンテンツの例を示します。これは固定画面のテンプレートで、カスタマイズできません。表 4(109 ページ)にテンプレートの寸法を示します。リージョンをクリックすると、右側のパネルの [Properties] が寸法とレイヤ名で更新されるのを確認できます。

画面テンプレートについて

図 4 3 リージョン L ラッパー テンプレート

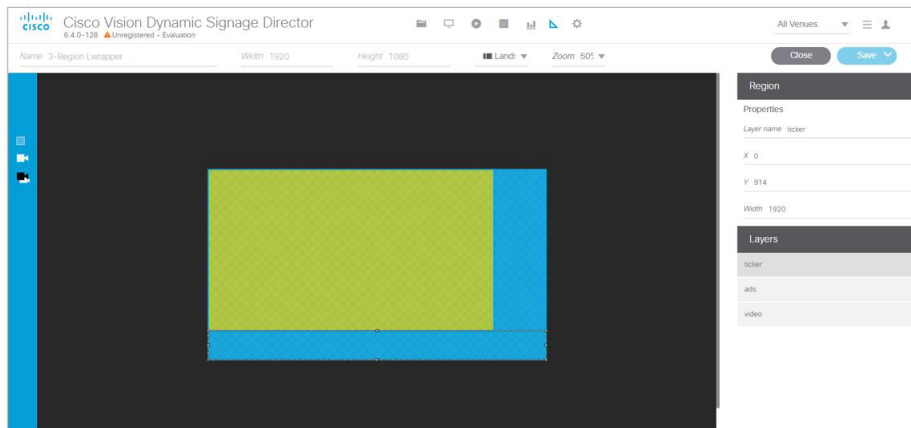


表 4 標準的な Lwrap テンプレートの寸法

3 リージョン Lwrap	x	y	width	height
ティックャー	0	914	1920	165
広告	1628	0	296	914
ビデオ(フィード)	0	0	1624	914

図 5(109 ページ)に、Cisco Vision Director に標準で付属する 3 リージョン L ラッパーテンプレートのコンテンツの例を示します。これは固定画面のテンプレートで、カスタマイズできません。表 5(110 ページ)にテンプレートの寸法を示します。

図 5 3 リージョン L ラッパー テンプレート



画面テンプレートについて

表 5 3 リージョン L ラッパー リージョンテンプレートの寸法

コンテンツ タイプ	寸法
リージョン 1: ビデオまたは混合メディア (Video or Mixed Media)	リージョン 1: 1624 x 914
リージョン 2: 非ビデオ (Non Video)	リージョン 2: 296 x 914
リージョン 3: 非ビデオ (Non Video)	リージョン 3: 1920 x 166

表 6(110 ページ)に、3 リージョン L ラッパー画面テンプレートの特徴を示します。

表 6 3 リージョン L ラッパー画面テンプレートの特徴

リージョン	説明
リージョン 1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 16:9 のアスペクト比。 ■ ライブ ビデオ ブロードキャストまたはビデオ リプレイのサポート。ビデオ形式の詳細については、Cisco Vision 認定パートナーが利用できる、ご使用のリリースの『Cisco Vision Network, Server, and Video Headend Requirements Guide』を参照してください。
リージョン 2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 広告プレイリストのサポート。 ■ リージョン 2 は小さいため、このリージョンには多数の小さなテキストを含む広告ではなく、グラフィックの多い広告を使用する。
リージョン 3	<ul style="list-style-type: none"> ■ グラフィックやティッカー形式での情報を表示するために設計されている。 ■ 開催場所で承認された標準互換の RSS フィードからティッカーのコンテンツを取得することが可能。 ■ ティッカーリージョンは、開催場所のロゴを使用してカスタマイズすることが可能(余白スペースでティッカーのコンテンツが再生される)。

全画面デュアル ビデオ デフォルト テンプレート

全画面デュアル ビデオ デフォルト テンプレートは、DMP で利用できます。デュアル ビデオ リージョンでは、セカンダリ (ローカルまたはマルチキャスト) ビデオ リージョンと、プライマリ ビデオ リージョンの 2 つのビデオ リージョンを重ねることができます。

デュアル ビデオ テンプレートは、次の機能を提供します。

- 2 つのビデオ フィードの同時表示
- ビデオ ベースの広告の掲載
- イベントにおける独占的機会 (MoE: Moment of Exclusivity) の促進
- セカンダリ ビデオ リージョンへの輝度 (Luma) キーイングの適用

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 デジタルメディアプレーヤーにおける UHD 解像度のビデオコンテンツの場合、Luma キーを適用しないでください。Luma キーイングは、プライマリリージョンの UHD ビデオ上に重ねてセカンダリリージョンの HD ビデオが Luma キーを使用する場合に、デュアルビデオでのみサポートされています。

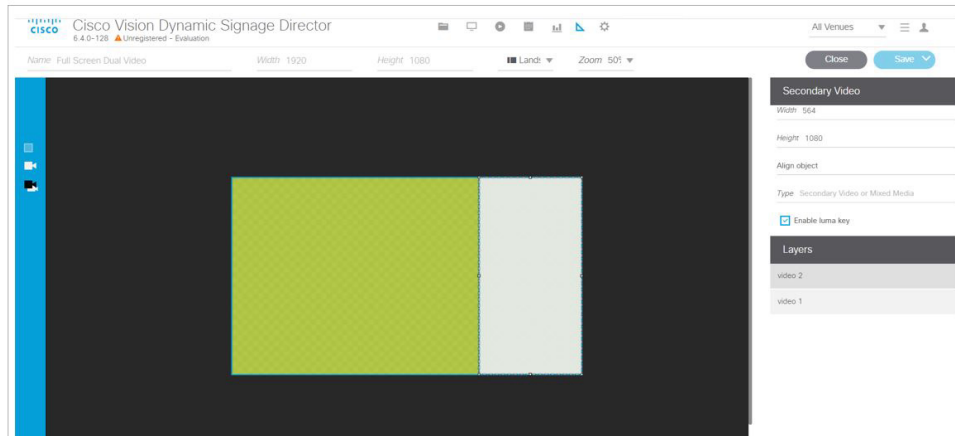
表 7(111 ページ)に、デュアル ビデオ リージョンの仕様を示します。

表 7 全画面デュアル ビデオ テンプレートの仕様

リージョン	仕様
ビデオ 1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 赤外線 (IR) リモコンまたはローカル制御を使用して制御可能。 ■ ビデオ リージョン 1 は一番下のレイヤまたはプライマリ レイヤとして表示される。 ■ オーディオのサポート。 ■ ソース:ローカルまたはマルチキャスト ビデオ。
ビデオ 2	<ul style="list-style-type: none"> ■ IR またはローカル制御からの制御は不可。 ■ ビデオ リージョン 2 はビデオ リージョン 1 の上に完全に重なる。 ■ 輝度 (Luma) キーイングは、2 番目のビデオ リージョンに適用される (このテンプレートでは無効化や変更はできない)。 ■ オーディオの再生は不可。 ■ ソース:ローカルまたはマルチキャスト ビデオ

注:Luma キーのデフォルトは #ff2000 に設定されています。Luma キーイングを有効にするには、[Properties] パネルを下にスクロールし、チェックボックスをオンにします(図 6(111 ページ))。

図 6 [Properties] パネルで Luma キーイングを有効にする



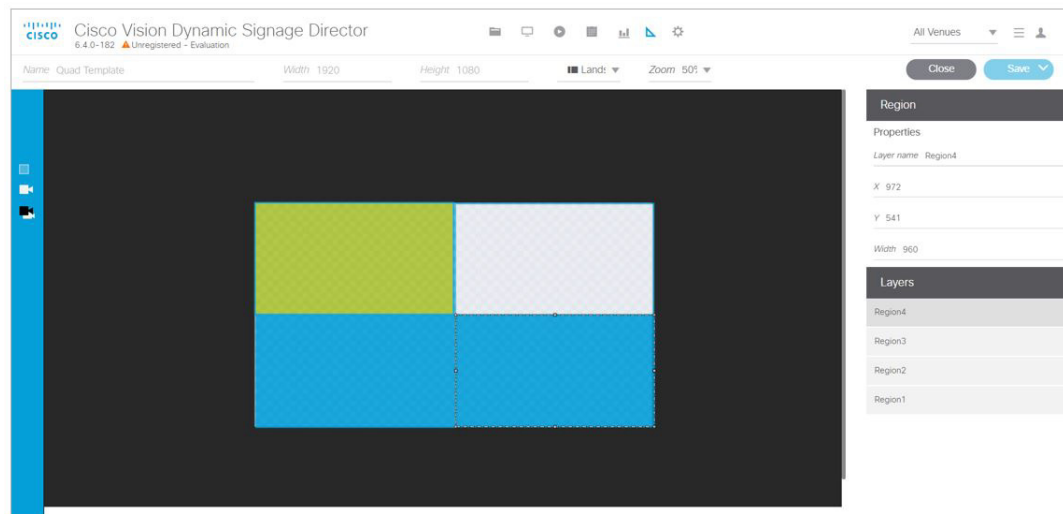
グローバル luma キー値を変更するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Default - Audio/Video/Closed Caption] をクリックします。
2. [Configuration Properties] から [Luma key] を選択します。[Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。デフォルトの Luma キー値の変更(122 ページ)を参照してください。

CV-UHD および CV-UHD2 DMP のクラウド ビデオ デフォルト テンプレート

リリース 6.4 SP1 では、4 リージョン ビデオ ストリーミング機能が導入されています。この機能は、CV-UHD および CV-UHD2 DMP でのみ使用できます。クラウドテンプレートと呼ばれる新しいデフォルトテンプレートが含まれています。このテンプレートは編集できませんが、コピーして使用して、独自のデザインを作成できます。デフォルトテンプレートは、画面を 4 つの等しい 16:9 ビデオクワドラント/リージョンに分割します。左上の領域はリージョン 1、右上の領域はリージョン 2、左下の領域はリージョン 3、右下の領域はリージョン 4 です。リージョンをクリックすると、レイヤ情報が強調表示されず(図 7(112 ページ))。

図 7 4 つのビデオリージョンのクラウドテンプレート



4 つのリージョンすべてで、音量とチャンネルの変更にローカル制御が使用されます。使用しているデバイス(タッチスクリーンやリモートなど)のサードパーティ アプリケーション開発者に連絡して、デバイスに互換性があるかどうかを確認してください。この機能は、スイートルームなど、よりプライベートな場所で最適に機能します。

サードパーティ製デバイスのインテグレータと協力して、サードパーティのタッチパネルにおけるチャンネル変更と音量調節の動作方法を決定します。

CV-UHD および CV-UHD2 DMP のクラウドビデオテンプレートの仕様

仕様は次のとおりです。

- クラウドテンプレートビデオは、各画面に固定された 2x2 テンプレートであり、画面全体を 4 つの均等な部分に分けません。つまり、調整可能なテンプレート/配置、z レイヤの順序付け、またはオーバーラップはありません。
- Luma キーはサポートされていません。
- ディスプレイをクラウドビデオモードにする場合を除き、スクリプトでの使用はサポートされていません。
- ローカル制御 API は、ビデオリージョンを制御してチャンネルを変更し、オーディオを別のリージョンに切り替えます。
- 一度に 1 つのクワドラントの音声がサポートされます。ローカル制御 API 経由でのみアクティブなオーディオを選択します。
- クラウドビデオモードでは、イメージ、ウィジェットテキストのオーバーレイ、または外部 URL はサポートされていません。

注:クラウ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。

カスタム画面テンプレート

カスタム画面テンプレートでは、スポンサーと開催場所のニーズに合わせて画面のコンテンツ リージョンのサイズと配置を変更できます。図 8(113 ページ)に、一部のカスタム画面テンプレートの例を示します。

図 8 カスタム画面テンプレートの例



カスタム オーバーレイ画面テンプレート

オーバーレイ画面テンプレートは、DMP で非ビデオリージョン(グラフィック)をビデオ(または混合メディア)リージョンに重ねることができるカスタムテンプレートです。

ヒント: DMP では、デュアルビデオリージョンが利用できるカスタムテンプレートを作成したり、デフォルトの全画面デュアルビデオテンプレートを使用したりできます。全画面デュアルビデオデフォルトテンプレート(110 ページ)を参照してください。

オーバーレイ機能は、任意のリージョンに割り当てることができます。オーバーレイ機能を使用することで、次のものを表示できます。

- 全画面の非ビデオ(グラフィック)のコンテンツ リージョンが上に重なった、全画面ビデオ(または混合メディア)リージョン。
- 画面上の小さなリージョンに重なるブランド/グラフィック。
- ロゴの一部の色が透明で、他の色は透明でない透明ロゴなどの、目立ちにくいブランド/グラフィック。

注: デジタルメディアプレーヤーでオーバーレイ画面テンプレートを作成する際、プライマリビデオリージョンにビデオ以外のリージョンを重ねる場合は、イメージがキャンバスに合うように設計されていることを確認してください。イメージがキャンバスからはみ出していると、イメージの一部のみが表示されます。

オーバーレイ テンプレートを使用するときのグラフィックの推奨ファイル形式は、8 ビットまたは 24 ビットの PNG(透過ピクセルをサポート)です。PNG ファイルを作成するときに、全画面ビデオ リージョン用にピクセルを透過させる必要があります。JPG ファイルは透過性を維持しないため、推奨されません。

デュアルビデオ画面テンプレート: 拡張機能

リリース 6.3 の新機能では、新しいディスプレイ仕様 `dmp.layerOrderMode` を使用して、DMP ディスプレイのビデオ/HTML レイヤの順序を設定できます。

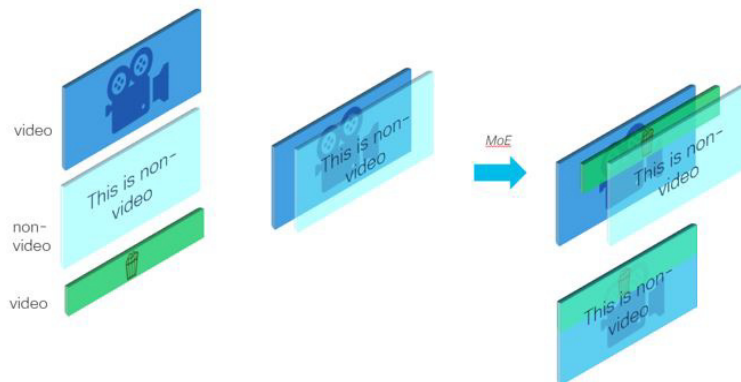
以前は、テンプレートのスタック順序に関係なく、ビデオレイヤは常に DMP ディスプレイのスタック順序の一番下にレンダリングされていました(図 9(114 ページ))。透明度とサイジングによって効果を得ることができますが、ビデオをオーバーレイすることはできません。

画面テンプレートについて

`dmp.layerOrderMode` には 3 つの設定があります。この新しい表示パラメータを使用すると、次のことが可能になります。

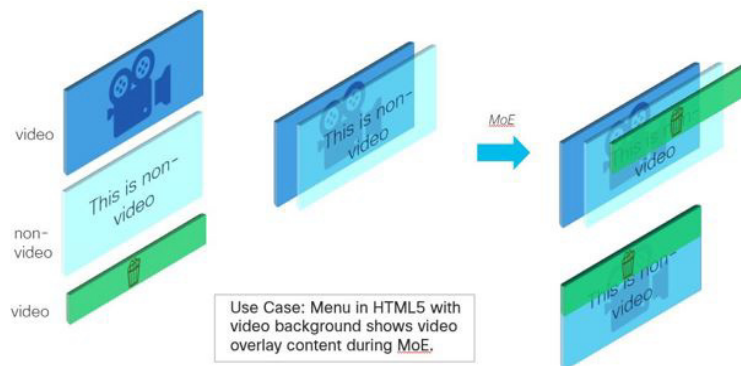
- **VideoOnBottom** (既存の動作と同じ、[図 9\(114 ページ\)](#))
- **GraphicsInMiddle** ([図 10\(114 ページ\)](#))
- **VideoOnTop** ([図 11\(114 ページ\)](#))

図 9 デフォルトのレイヤ順序:一番下に 1 つのビデオ



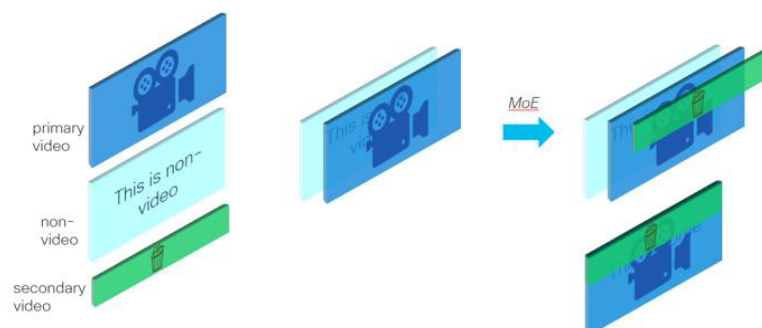
独占的機会にビデオ オーバーレイ コンテンツを表示するビデオ背景を含む HTML5 のメニューなどの使用例では、**GraphicsInMiddle** を使用します ([図 10\(114 ページ\)](#))。

図 10 **GraphicsInMiddle** 値の出力



リージョンレイヤの順序に関係なく、セカンダリリージョンを常にプライマリリージョンの上に配置する必要がある場合は、**VideoOnTop** を設定します。ビデオは常に非ビデオレイヤの上に表示されます ([図 11\(114 ページ\)](#))。

図 11 **VideoOnTop** 値の出力



画面テンプレートについて

図 12(115 ページ)に、シングルビデオ動作のグラフィック表示を示します。

図 12 シングルビデオコンテンツのレイヤリング動作

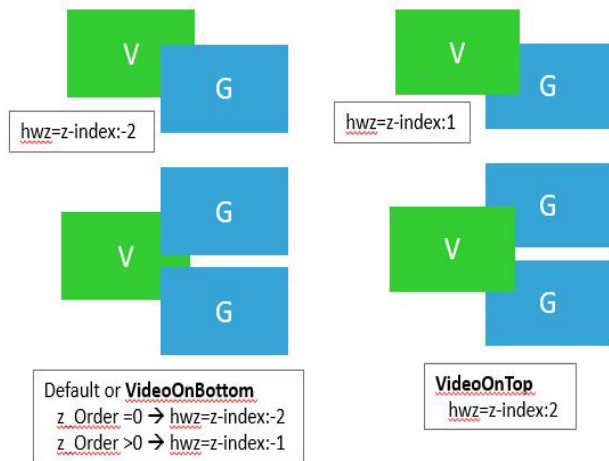
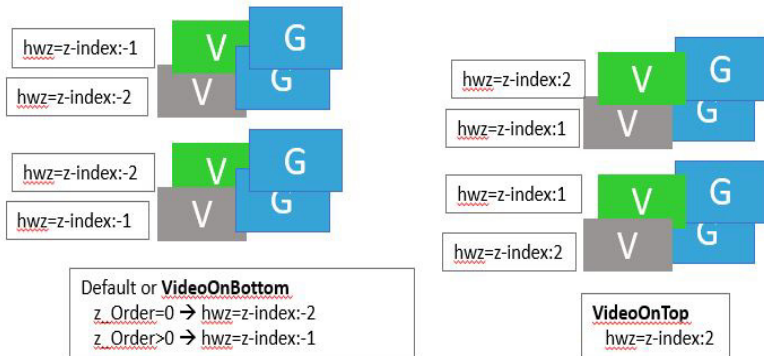


図 13(115 ページ)に、デュアルビデオ動作のグラフィック表示を示します。

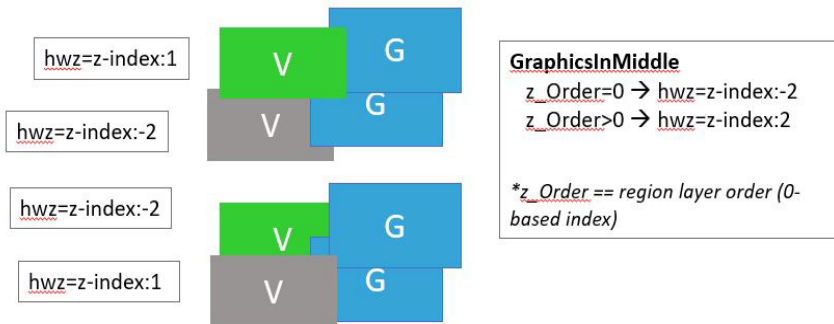
図 13 デュアルビデオ動作: VideoOnBottom/VideoOnTop



注: プライマリ/セカンダリリージョンの下に HTML コンテンツが必要な場合に使用します。診断、StartWebApp、ガイド、TV バナー、および PIN が表示されない場合があります。

図 14(115 ページ)に、中間層のグラフィックを含むデュアルビデオのグラフィック表示を示します。

図 14 ビデオ間の中間層にグラフィックがあるデュアルビデオ



Video in between graphics is not supported.

コンテンツの階層化: サポートされていない内容

コンテンツ表示を設計する際に次のことを行うことは推奨されません。

- 2つの非ビデオコンテンツレイヤ間にビデオ(URLチャンネルを使用する場合など)。
- VideoOnTopを使用する場合にプライマリビデオの下にセカンダリビデオ。ランタイムは、プライマリビデオをセカンダリビデオの下に強制します。
- 異なるスクリプトステート間での2つのビデオリージョンのレイヤ順序の交換。これは予測できない結果になる可能性があります。
- テンプレートリージョンがレイヤ順序と一致しません。これは予測できない結果になる可能性があります。

重要: この新しい表示パラメータを使用する際の最新の注意事項は次のとおりです。

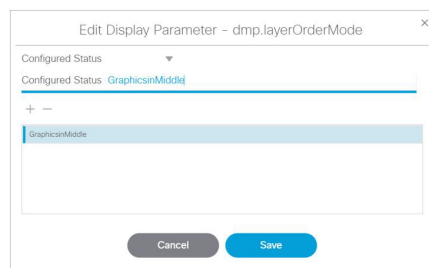
- テンプレートの階層化は、レイヤモードと一致している必要があります。たとえば、DMPにVideoOnTopを設定すると、ビデオレイヤは、**テンプレート**の下部にある場合でも**常に**最上位になります。したがって、この新しい機能を使用する場合は、表示テンプレートとコンテンツを慎重に設計してください。

次に、GraphicsInMiddleを使用したプロセスの例を示します。スクリプトで使用されるテンプレートのリージョンが適切に階層化されていることを確認します(ビデオ/非ビデオ/ビデオ)。

新しいビデオレイヤリングを許可する表示パラメータを設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Devices] > [Display Specifications] > [Display Parameters] をクリックします。
2. 左側のパネルで DMP を選択します。
3. 右側の [Search] フィールドにレイヤを入力します。dmp.layerOrderMode がリストに表示されます。
4. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit Display Parameter] ダイアログボックスが表示されます(図 15 (116 ページ))。
5. [Configured Status] フィールドに、GraphicsInMiddle と入力します。
6. [保存(Save)] をクリックします。

図 15 dmp.layerOrderMode 表示パラメータの設定



7. DMP を再起動して、新しい設定を画面に表示します。

画面テンプレートの設定方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- すべての画面テンプレートの一般的なガイドライン(117 ページ)
- カスタム画面テンプレートのガイドライン(117 ページ)
- テンプレート画面について(119 ページ)

画面テンプレートの設定方法

- [カスタム画面テンプレートの作成 \(119 ページ\)](#)
- [画面テンプレートの命名 \(120 ページ\)](#)
- [テンプレート キャンバス上でのリージョン サイズと位置の設定 \(121 ページ\)](#)

すべての画面テンプレートの一般的なガイドライン

画面テンプレートを作成してコンテンツを追加するときは、次のことを考慮してください。

- テンプレートは名前順に並べられる。
- 再生証明(PoP: Proof of Play)のため、広告プレイリストと関連付けたリージョンを 1 つ以上設定することができる。
- リージョンは上から下にレイヤ順にリスト表示され、最上位レイヤがリストの一番上に表示される。
- レイヤには番号が付けられ、画面テンプレートに非ビデオ リージョンと、ビデオまたはリージョンが含まれている場合、ビデオまたは混合メディア リージョンは常にリストの下位に表示される。

注:他のリージョンの上に手動でビデオリージョンをドラッグできますが、ビデオリージョンの下にあるリージョンのレンダリングは予測できず、完全に見えなくなる場合があります。

- ボックス アイコンで非ビデオ リージョンを追加。
- ビデオアイコンでビデオまたは混合メディアリージョンを追加。
- 非ビデオ リージョンをビデオ リージョンに切り替える際、既にビデオ リージョンが存在する場合は警告が表示される。
- 既存のテンプレートにおいてリージョンを削除してから保存すると、確認のための強制ダイアログが表示される。さらに、イベント スクリプトで使用されているテンプレートが編集されると(リージョンの追加を含む)、確認のための強制ダイアログが表示される。また、追加または削除されたリージョンに適切なコンテンツが含まれ、期待通りに変更されていることを確認するため、変更されたテンプレートを使用するスクリプトを編集する必要がある。

注:Cisco StadiumVision Director は、SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 デジタルメディアプレーヤーにおける HD/SD とビデオコンテンツ(ローカルとストリーミングビデオ)をサポートしています。UHD 解像度のグラフィックはサポートされていません。DMP-2K メディア プレーヤーは、HD/SD コンテンツのみをサポートしています。

カスタム画面テンプレートのガイドライン

カスタム画面テンプレートを作成するときは、次のガイドラインを考慮してください。

- リージョンには、非ビデオ コンテンツ(静的グラフィック)、ビデオ、または両方の組み合わせ(混合メディア リージョンにおいて)を含めることができます。
- 使用できるリージョンの数は、メディア プレーヤーによって異なる。
- 画面テンプレートごとに最大で 5 つのリージョンをサポート。5 つを超えると、パフォーマンスが低下する可能性があります。使用される非ビデオ コンテンツの種類に応じて結果が異なる場合があります。たとえば、ごく単純なウィジェットではパフォーマンスが低下することはありませんが、非常に複雑なウィジェットの場合はその可能性があります。

表 8(118 ページ)に、カスタム テンプレートを作成するときに用意することができるコンテンツ リージョンの数を示します。

表 8 カスタム テンプレートの作成時に許可されるコンテンツ リージョンの数

リージョンのタイプ	DMP
非ビデオ(グラフィック)	0 以上
ビデオ リージョン 1 または混合メディア	最大 1
ビデオ リージョン 2 または混合メディア	最大 1

- DMP 用に設計されたカスタムテンプレートには、最大で 2 つのビデオリージョンを含めることができます。

注: デジタルメディアプレーヤーは、デュアル UHD ビデオリージョンをサポートしていません。

- ビデオ リージョン 2 で Luma キーイングを使用することにより、ビデオ リージョン 2 を透過させてビデオ リージョン 1 のコンテンツの選択エリアを表示できる。
- テンプレートの相対的なレイヤの順序を変更することで、ビデオ リージョンの順序を変更することが可能。

- リージョンを重ねると、非ビデオコンテンツ(グラフィック、ウィジェットなど)が常にビデオコンテンツの上に表示されます。

重要: DMP で 2 つのビデオ/混合メディア リージョンを重ねる場合で、最初のビデオ/混合メディア リージョンにビデオと非ビデオ コンテンツの両方が含まれていると、最初のリージョン内の非ビデオ コンテンツが、常に 2 番目のリージョンのビデオの上に表示されます。レイヤに「top」または「bottom」という名前を付けて「Layer1Bottom」が「Layer2Top」の下になるようにします。

注: `dmp.layerOrderMode` を設定した場合は、それらの DMP のテンプレートを慎重に調整してください。そうしないと、ディスプレイに予期しない結果が表示されることがあります。

リージョン 1 に非ビデオ コンテンツを含める場合は、静的コンテンツのローカル ビデオを作成し、プレイリストでそれを使用して、プライマリ リージョンに残るようにすることが回避策となります。

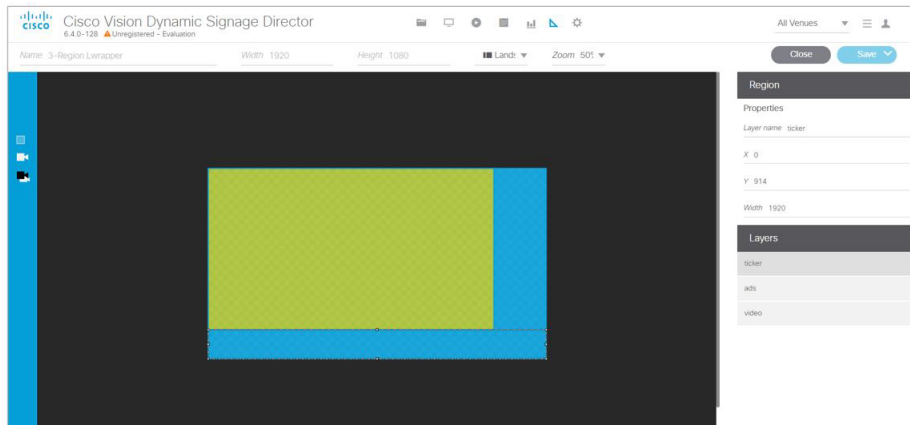
- パフォーマンスを最適化するため、ビデオとグラフィックのアスペクト比のサイズを、リージョンのアスペクト比に合わせる。現在、マルチ画面テンプレートの拡大は DMP ではサポートされていません。
- すべてのリージョンが 1920 X 1080 の大きさに収まる必要があります。オーバーレイを使用する場合は、1920 X 1080 の 2 つのリージョンを用意できます。

注: 多くの解像度へのネゴシエーションをサポートしています。DMPネゴシエートされた解像度が 1920 x 1080 未満の場合は、テンプレートによってその低い解像度にまでトリミングされます。

テンプレート画面について

図 16(119 ページ)に、5 つのデフォルトテンプレートの 1 つである 3 リージョン L ラッパーテンプレートを示します。

図 16 テンプレート画面のナビゲーション



左側のパネルに、非ビデオリージョン、プライマリビデオリージョン、およびセカンダリビデオリージョンのアイコンが表示されています。

コンテンツを横方向にするか、縦方向にするかを選択します。

ドロップダウンからズームのパーセンテージを選択します。

[Layer name] をクリックして名前を入力し、[X]、[Y]、[Width]、[Height]、[Align object]、[Type] を設定し、[Enable luma key box metadata] をクリックします(必要な場合)。

完了したら、ドロップダウンメニューから [Save As] をクリックします。

DMP に使用されるテンプレートは、DMP の表示仕様に設定されているレイヤ順序モードと一致している必要があります。

カスタム画面テンプレートの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

Cisco Vision Director で新しいカスタム画面テンプレートを作成する方法は 2 つあります。

- 新しいテンプレートを追加し、すべてのプロパティとリージョンを定義する。
- 同じプロパティとリージョンを活用するために、デフォルトの標準テンプレート、または別の既存のテンプレートからコピーする。

デフォルトのテンプレート(テンプレート名の左側にロック アイコンで示されている)は、コピーはできますが、変更はできません。

新しいテンプレートの追加

デフォルトビューは、テンプレートのリストビューです。テンプレートを選択し、リストの上にあるアイコンを使用します。

新しいテンプレートを追加するには、次の手順を実行します。

1. [Designer] > [Templates] をクリックします。
2. [New Template](+) アイコンをクリックします。新しいテンプレートが表示されます。

画面テンプレートの設定方法

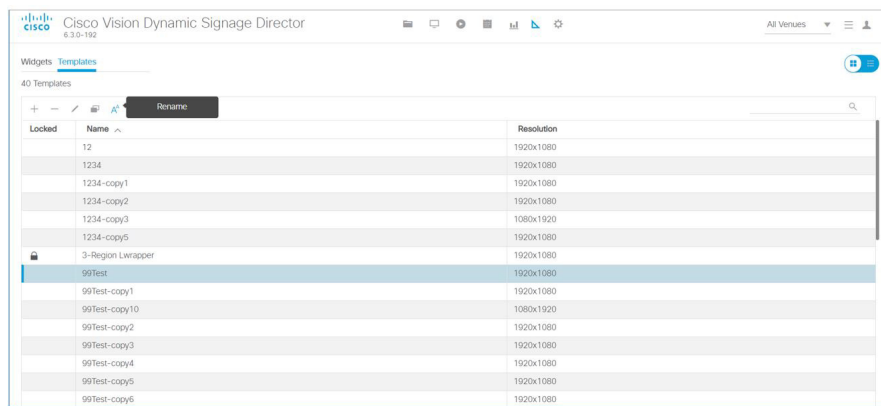
3. 新しい名前を入力します。命名規則の推奨事項については、[画面テンプレートの命名 \(120 ページ\)](#) を参照してください。
4. 1 つ以上のリージョンを追加します(最大 5 つ)。
5. リージョンのプロパティを指定します。
6. テンプレートを保存します。

既存のテンプレートからのコピー

新しいテンプレートを作成する別の方法は、すでにカスタマイズ済みの既存のテンプレートをコピーするか、またはデフォルトのシステム テンプレートの 1 つをコピーすることです。この方法を使用することで、時間を節約でき、コピーされたテンプレートからのプロパティがすべて含まれています。

既存のテンプレートをコピーするには、次の手順を実行します。

1. [Designer] > [Templates] に移動します。
2. テンプレートを選択し、[Copy] をクリックします。選択したテンプレートの「コピー」が表示されます。
3. テンプレート名を選択し、[Rename] アイコンをクリックします。[Rename] ダイアログボックスが表示されます。



4. 新しい名前を入力します。[OK] をクリックします。命名規則の推奨事項については、[画面テンプレートの命名 \(120 ページ\)](#) を参照してください。
5. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。
6. (必要に応じて) リージョンのプロパティとレイヤを変更します。
7. テンプレートを保存します。

注: 新しいテンプレートをコピーまたは作成するもう 1 つの方法は、既存のテンプレートを開き、[Edit] をクリックして変更を加え、[Save As] をクリックすることです。ダイアログボックスに新しい名前を入力します。

画面テンプレートの命名

画面テンプレートに名前を付ける場合は、識別しやすいように、名前の中に意味を持つ略語を使用します。次に例を示します。

- 全画面ビデオ用の画面テンプレートを示すには、名前に「FV」を使用します。
- L ラッパー用の画面テンプレートを示すには、「LW」を使用します。

さらに、その他の関連情報を含めることができます。たとえば、ビールの広告しか含まれていないプレイリストには「beer」、Y ブランドの製品しか含まれていないプレイリストには「BrandY」を含めることができます。

テンプレート キャンバス上でのリージョン サイズと位置の設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

テンプレート キャンバス上のリージョンのサイズと位置を変更する方法はいくつかあります。

リージョンのサイズ変更

重要:DMP では、テンプレートキャンバスの幅と高さは、コンテンツ解像度または縦横比に一致している必要があります。詳細については、[キャンバス解像度とテンプレート解像度\(97 ページ\)](#)を参照してください。

リージョンのサイズを変更するには、次を実行します。

- リージョン ボックスのハンドルを選択し、ドラッグしながらリージョンの大きさを拡大または縮小する。
- より精密な結果を得るには、幅 (Width) と高さ (Height) のプロパティに実際のピクセル値を入力する。

リージョンの位置変更

ヒント:全画面テンプレートのリージョンを作成するときは、X と Y 値を 0, 0 にする必要があります。左上隅の位置 (0,0) がすべてのテンプレートの開始点です。

リージョンの位置を変更するには、次を実行します。

- リージョン(レイヤ)を選択し、キャンバス上でドラッグして位置を変更する(オフセット)。
- 特定の位置については、実際のピクセル オフセット値を入力する。
 - X:(水平オフセット)キャンバスの左側からコンテンツをインデントするピクセル数
 - Y:(垂直オフセット)キャンバスの上部からコンテンツをインデントするピクセル数
- キャンバスでリージョンのレイヤ順序を変更するには、[リージョン (Regions)] リスト ボックスに移動して、リージョンを上下にドラッグアンド ドロップして順序を変更する。

重要:マルチキャスト ビデオ レイヤは、常に最下層(レイヤ 1)にする必要があります。すべてのビデオリージョンが最下部にあることを確認します。

デュアル ビデオ テンプレートの Luma キーイングの使用法

注:デュアルビデオの Luma キーイングは、CV-HD または CV-HD2 メディアプレーヤーではサポートされていません。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [Luma キーの動作のしくみについて\(121 ページ\)](#)
- [デフォルトの Luma キー値の変更\(122 ページ\)](#)

Luma キーの動作のしくみについて

Luma キーイングは、コンテンツの明るさレベルをフィルタリングするために使用されます。キー値に基づいて、一定範囲のより明るいピクセルとより暗いピクセルが除去され、透過的になります。

注:Luma キーイングはビデオコンテンツにのみ適用されます。

Luma キーの例

Luma キーは、デュアルビデオリージョンを使用してライブイベントのマルチキャストストリーム上でビデオコンテンツをオーバーレイする場合に便利です。

図 17(122 ページ)に、試合中に決定的な瞬間を強調して表示するために「GOAL」をオーバーレイする例を示します。

図 17 GOAL をオーバーレイした試合映像

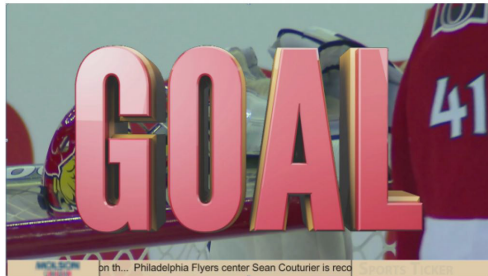


図 18(122 ページ)に、試合中のゴール シーンを強調するため、試合のストリーミング上にホッケーのパックの動きを重ねる例を示します。

図 18 ゴール後に試合映像上を飛んでいくホッケー パック



デフォルトの Luma キー値の変更

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

Luma キープロパティは、システム内のすべてのデジタルメディアプレーヤーに対してグローバルに設定されます。これは、テンプレートを編集している際に、[Designer] > [Templates] 画面からデュアルビデオテンプレートごとに有効化または無効化できます。

ヒント: コンテンツのニーズに合わせた Luma キー値の効果的な使用方法と設定方法については、Cisco Vision カスタマーエクスペリエンス (CX) Digital Media Services チームにお問い合わせください。

Luma キー プロパティは 16 桁の 16 進数値で、デフォルトでは #ff2000 に設定されています。表 9(122 ページ)に、16 進キーの形式と、ビットの解釈の仕方を示します。

表 9 Luma キーの形式

8 ビットマスク	8 ビットの高範囲	8 ビットの低範囲
0xff	0x20	0x00

デュアル ビデオ テンプレートの Luma キーイングの使用法

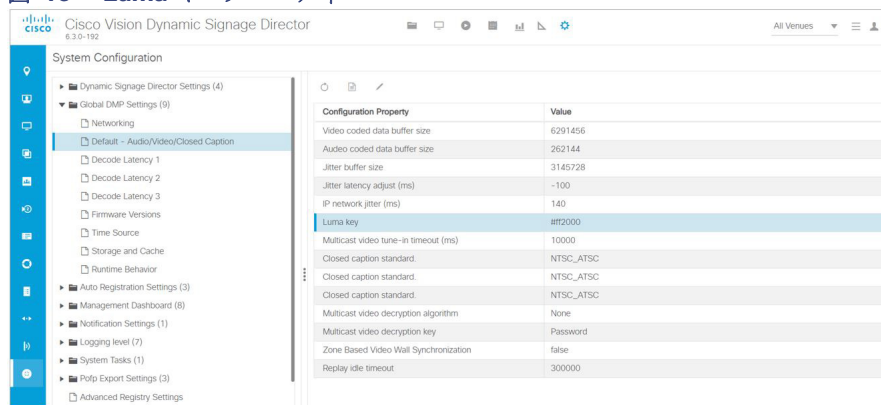
デフォルト値では、輝度が **0xff** の部分はマスクされ(変更されない)、輝度値が **0x00** ~ **0x20** の範囲(より暗いピクセル)にある部分はコンテンツからフィルタリングされ、透過的になります。

すべての **DMP** に対して **Luma** キープロパティをグローバルに無効化するには、値を設定しないでください(図 19(123 ページ))。**Luma** キープロパティを空白にすると、オプションがテンプレートで設定されていても、マスクングは適用されません。

デフォルトの **Luma** キー値を変更するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Default - Audio/Video/Closed Caption]** をクリックします。
2. **[Configuration Property]** ボックスで、**Luma** キープロパティを選択します(図 19(123 ページ))。
3. **[Edit]** (鉛筆アイコン)をクリックします。**[Edit Configuration Settings]** ダイアログボックスが表示されます。

図 19 Luma キープロパティ



4. 値のボックスで、# 記号でから始まる 6 桁の 16 進数値を入力します。
5. **[保存(Save)]** をクリックします。

ヒント:新しい値を適用するためにメディア プレーヤーをリセットする必要はありません。スクリプトを開始するたびに、デジタル メディア プレーヤーはグローバル設定を取得します。

Cisco Vision Director でのコンテンツの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールでは、**[Content]** 画面を使用してコンテンツを管理する方法と、Cisco Vision Director で使用可能なさまざまなコンテンツ取り込み方法の概要について説明します。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- デフォルト コンテンツ チャンネルの設定 (125 ページ)
- 選択したメディア プレーヤーをマルチキャスト URL に同調する (126 ページ)
- チャンネルとチャンネル ガイドの定義 (126 ページ)

デフォルト コンテンツ チャンネルの設定

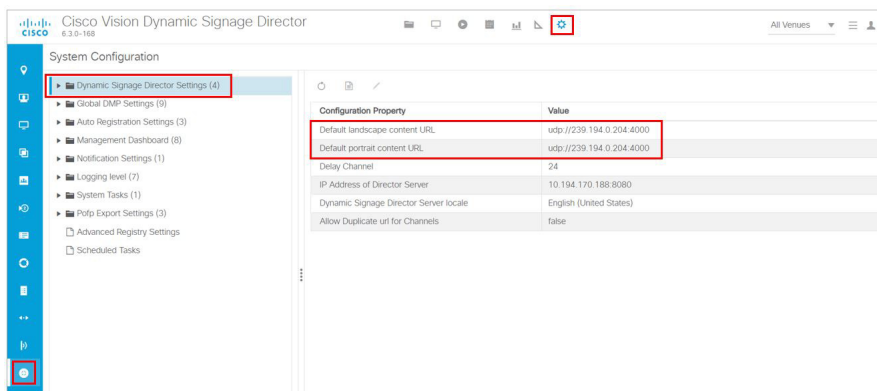
デフォルト コンテンツ チャンネルを指定すると、イベントスクリプトを実行していないメディアプレーヤーをプロビジョニングした後に、ビデオの送信が正常に機能していることをすぐに確認できます。

デフォルト コンテンツ チャンネルがビデオまたは URL であり、正しく設定されていない場合、またはビデオチャンネルが使用できない場合、イベントスクリプトを実行していないメディアプレーヤーには黒い画面が表示されます。

デフォルトのビデオチャンネルを設定するには、次の手順を実行します。

1. 管理者として Cisco Vision Director にログインします。
2. **[Configuration] > [System Configuration] > [Dynamic Signage Director Settings]** をクリックします (図 1 (125 ページ))。

図 1 デフォルト ビデオチャンネルの設定



3. **[Configuration Property]** で **[Default landscape content url]** と **[Default portrait content url]** を見つけます。

選択したメディア プレーヤーをマルチキャスト URL に同調する

4. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
5. コンテンツの URL を入力します。URL には、ビデオストリームまたは HTML ページを指定できます。
6. [保存 (Save)] をクリックします。
7. メディアプレーヤーを再起動します。

注: CV-HD および CV-HD2 メディアプレーヤーでポートレートモードを使用することはお勧めしません。

選択したメディア プレーヤーをマルチキャスト URL に同調する

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

1 つ以上のメディアプレーヤーを特定のマルチキャスト URL に同調できます。この設定はデバイスのリブート後は残りませんが、開催場所でコンテンツの問題に対する一時的な回避策として使用できます。DMPS を調整する簡単な方法は、[Device Management] を使用することです。デバイス管理を使用したイベント時のメディア プレーヤー動作のモニタリング (241 ページ) を参照してください。

選択したメディア プレーヤーをマルチキャスト URL に同調するには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。[Devices] パネルが表示されます。必要なフォルダをクリックします。アイテムが中央のパネルに表示されます。これを選択します。
2. ドロップダウンメニューを使用して、[Set Video Channel] を選択します。
3. [Play] アイコン ([Send Command]) をクリックします。[Send Command] ボックスが表示されます。
4. [Send Command] ボックスで、選択したメディアプレーヤーに表示するビデオチャンネルのマルチキャストグループ (アドレスとポート) の URL を指定します。
5. [OK] をクリックします。

チャンネルとチャンネル ガイドの定義

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

Cisco Vision Director では、適切なヘッドエンドシステムで配信される際に、Over The Air (OTA) のローカルチャンネル、衛星放送、ケーブルテレビなどの構内および外部のビデオチャンネルを調整できます。ビデオは、高解像度 (HD) または標準画質 (SD) にできます。提供できるビデオチャンネルの数は、ネットワークで使用可能な帯域幅によって異なります。選択したチャンネルは、DMP に接続された TV があれば、バー、レストラン、バック オフィス、スイート ルームなど、どこでも表示できます。ユーザーは、IP フォンから、または赤外線リモコンを使用してチャンネルを変更できます (図 2 (126 ページ))。

図 2 TV でのチャンネルガイドのラインナップ



ヘッドエンドでのチャンネルラインナップの指定

内部チャンネルと外部チャンネルを組み合わせると、開催場所全体で使用できる「チャンネルのラインナップ」ができます。

チャンネル番号という概念は IP の世界には実際には存在しませんが、チャンネル番号は通常、ヘッドエンドで各チャンネルに割り当てられます。チャンネル番号は任意ですが、スイートルームの IP フォン制御に表示されるチャンネルに対応して番号付けできます。

エンドポイントでチャンネル選択を有効にするには、次の手順を実行します。

- Cisco DCM に展開されている場合、受信した各 (構内または外部) チャンネルは、固有のマルチキャスト グループ アドレスと UDP ポート番号にマッピングされます。
- Cisco Vision Director では、固有のマルチキャストグループと UDP ポート番号の各ペアに、Cisco Vision チャンネル番号とチャンネル名が割り当てられます。
- Cisco Vision Director は、このマッピングを使用して、DMP を特定のチャンネルに向け、利用可能なチャンネルがリストされているチャンネルガイドを読み込みます。

注: ヘッドエンドでチャンネルのラインナップを設定する方法については、Cisco Vision 認定パートナーが利用可能な [Cisco Vision ネットワーク、サーバー、およびビデオヘッドエンドの要件ガイド \[英語\]](#) を参照してください。

ユニバーサルチャンネルリストの定義

ヘッドエンドでチャンネルが定義されたら、ユニバーサルチャンネルリストを定義します。**[Configuration] > [Channel Definitions]** をクリックします。

ユニバーサルチャンネルリストを設定する前に、以下を検討してください。

- 提供するチャンネル: 所有する構内ライブ ビデオ フィード数と、提供する外部チャンネルを決定する。
- チャンネル番号方式: 構内チャンネルを番号方式の最初のほうに持ってきたり、番号方式をその地域の衛星放送やケーブルテレビの番号方式に合わせてたり、構内に所有しているチャンネルの一部を非表示にしたり、とか。
- チャンネルガイドの表示: スイートルーム、バー、およびレストランの TV に表示するチャンネルガイドの説明と、チャンネルロゴを画面に表示するかどうかを決定します。
- Cisco IP Phone または赤外線リモコンでアクセスされるチャンネルラインナップに表示する必要がある各チャンネルについては、**[チャンネル (Channels)]** パネルの **[IP Phone ガイドで表示可能 (Visible in IP Phone Guide)]** フィールドを **[Yes]** に設定する。
- サードパーティのタッチパネルによってアクセスされるチャンネルラインナップに表示する各チャンネルについては、**[Channels]** パネルの **[Visible in 3rd Party Guide]** フィールドを **[Yes]** に設定する。

ユニバーサルチャンネルリストへのチャンネルの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

注: チャンネルガイドのカスタマイズ可能な背景画像をアップロードできるようになりました。[ログイン、DMP、またはチャンネルガイドのカスタマイズ可能な背景画像 \(171 ページ\)](#) を参照してください。

ユニバーサルチャンネルリストにチャンネルを追加するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [Channel Definitions]** をクリックします。**[Universal Channel List]** タブに、ユニバーサルチャンネルリストが表示されます。
2. **[+]** をクリックしてチャンネルを追加します。
3. **[Basic Info]** タブで、[表 1 \(128 ページ\)](#) に示す情報を定義します。アスタリスク (*) の付いたアイテムは必須アイテムです。

チャンネルとチャンネルガイドの定義

注: Cisco Vision Director で設定するチャンネル名は、12 文字以下に制限する必要があります。IP Phone インターフェイスのチャンネル名に割り当てられるスペースの都合上、12 文字を超えると望ましくない結果になる可能性があります。

表 1 ユニバーサルチャンネルリストへのチャンネルの追加

フィールド	説明
ソース タイプ (Source Type)	ビデオストリーム、外部 URL または HDMI-In
チャンネル名 (Channel Name)	ビデオ ディスプレイに表示されるチャンネル ガイドに表示させるチャンネルの名前。最大 12 文字です。
説明 (Description)	チャンネルで再生する内容の説明(オプション)。これは TV にのみ表示されます。
DMP Decode Latency	デフォルト設定 代替設定 1 代替設定 2 代替設定 3 これらの設定を、表示するコンテンツのタイプに合わせます。
プロトコル (Protocol)	UDP または RTP を選択します(ビデオストリームにのみ適用されます)。
DMP-Encoded	ビデオストリームにのみ適用されます。 カスタムビットレートを選択 高ビットレート(低遅延/高モーション) 中ビットレート(低遅延/低モーション) 低ビットレート(高遅延/低モーション)
マルチキャスト アドレス (Multicast Address)	ビデオストリームにのみ適用されます。 Cisco Vision ヘッドエンドで指定したこのチャンネルのマルチキャスト IP アドレス。
ポート (Port)	ビデオストリームにのみ適用されます。 Cisco Vision ヘッドエンドで指定したこのチャンネルとの通信に使用するマルチキャストポート。
チャンネル番号 (Channel Number)	このチャンネルに割り当てる番号。このチャンネル番号は、TV と IP Phone のチャンネル ガイドに表示されます。
ロング名 (Long Name)	URL チャンネル名全体を使用します。
ショート名 (Short Name)	名前の短縮バージョンを使用します。
ソース ID (Source ID)	将来のプログラム ガイドの統合用の予約フィールド。必要なし。不要。

チャンネルとチャンネル ガイドの定義

フィールド	説明
お気に入り (Favorite)	サードパーティ製タッチパネルによって制御されるチャンネルガイドのお気に入りとしてチャンネルをリストする場合は [Yes] を選択します。
Visible in Channel Guide	サードパーティ製タッチパネルによって制御されるチャンネルガイドにチャンネルを表示可能にする場合は [Yes] を選択します。

- すべての必須フィールドに入力したら、[Save] をクリックします。このチャンネルは保存するとすぐに、ユニバーサルチャンネルリストに表示されます。

注:別のチャンネルを追加または変更する前に、必ず**保存**してください。保存せずにチャンネルを移動すると、すべての入力内容が失われます。

- ステップ 3 と 4 を繰り返して、Cisco Vision Director に表示するすべてのチャンネルを追加します。

お気に入り (Favorites) の使用 (サードパーティ製タッチパネルのみ)

ローカル制御 API を介して直接、または従来のお気に入り機能を介して間接的にチャンネルにアクセスするには、すべてのインストールを移動する必要があります。チャンネル ラインナップに加えて、最大 **10** のチャンネルをお気に入りとして分類できます。そのチャンネルは、サードパーティ製タッチパネルの最初のビデオ制御ページに表示されます。

お気に入りとしてリストする各チャンネルに対し、次の手順を実行します。

- [Favorite] フィールドで、[Yes] を選択します。
- [Favorite Order] フィールドで、リスト内のこのチャンネルの順位を示す番号 (1 ~ 10) を入力します。

お気に入りリストをサードパーティ製タッチパネルにどのように表示するかを決定するには、サードパーティ製デバイスのインテグレーターを操作してください。

ユニバーサルチャンネルリストのソート

チャンネル名をアルファベットの昇順または降順でソート、あるいはチャンネル番号でソートするには、[Universal Channel List] 列見出し (名前または #) をクリックします。また、フィルタ ボックスを使用して、フィルタに指定した文字を含むチャンネルのサブセットのみを表示することもできます。フィルタは、大文字と小文字の区別がありません。

チャンネル ガイドの作成と割り当て

チャンネルをユニバーサルチャンネルリストに追加したら、「エリアごとのチャンネルガイド」を作成して、会場のさまざまなエリアでカスタムチャンネルガイドを表示できます。たとえば、さまざまなチャンネルのセットをスイート、コンコース、クラブ、オーナー スイート、バック オフィス、ロッカー室、売店、チケット売場のそれぞれで利用できるようにできます。

エリアごとのチャンネルガイドは、ユニバーサルチャンネルリストのサブセットであり、チャンネル番号と説明は維持されます。たとえば、開催場所に未加工の構内チャンネルがあり、コーチング スタッフのみが利用でき、一般人は利用できないようにしたい場合があります。これを行うには、**2** つのチャンネル ガイド (1 つはプライベート用、1 つはパブリック用) を作成します。プライベート チャンネル ガイドは、コーチ用オフィスとロッカー室の TV を制御する DMP のグループ/ゾーンに割り当てられます。パブリック チャンネル ガイドは、デフォルトのチャンネル ガイドとしてフラグが付けられ、他のすべての DMP に自動的に割り当てられます。

- 1 つのチャンネル ガイドをデフォルトのチャンネル ガイドとして指定します。スイートルームにある DMP のみにチャンネルガイドが割り当てられます。

注:サードパーティ製タッチパネルでサービス提供されているエリアに関連付けられているチャンネル ガイドに変更を加えた場合、サードパーティ製デバイスは最新のチャンネル ガイド情報をリロードする必要があります。リロードオプションについては、サードパーティ製デバイスのインテグレータに相談してください。

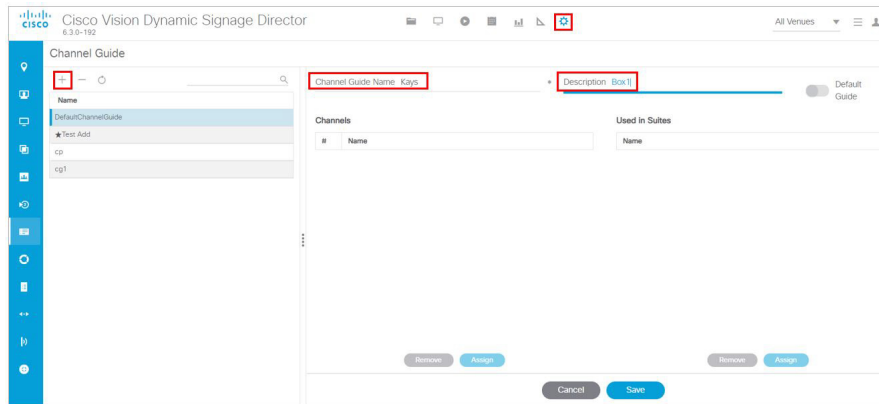
チャンネルガイドの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

チャンネルガイドを作成するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Guide] をクリックします(図 3(130 ページ))。詳細については、表 1(128 ページ)を参照してください。

図 3 チャンネルガイドの作成



2. プラス記号([+])をクリックして、新しいチャンネルガイドの名前と説明を入力します。
3. (オプション)このチャンネルガイドをデフォルトにするには、すべてのスイートのデフォルトチャンネルガイド(Default Channel Guide for All Suites)を有効にします。
4. [Save] をクリックします。

チャンネルガイドへのチャンネルの割り当て

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

チャンネルガイドにチャンネルを割り当てるには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Guide] をクリックし、チャンネルを割り当てるエリアごとのチャンネルガイドを選択します。
2. [Assign] をクリックします。ユニバーサルチャンネルリストが表示されます。
3. チャンネルガイドに追加するチャンネルを選択して、[追加 (Add)] をクリックします。追加したチャンネルが [チャンネルガイド (Channel Guide)] ウィンドウに表示されます。

ヒント: 複数のチャンネルを選択するには、キーボードの **Shift + クリック** と **Ctrl + クリック** を使用します。

4. [Save] をクリックします。

スイートルーム/ローカル制御エリアへのチャンネルガイドの割り当て

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

重要: DMP は、1 つのスイートルームにのみ割り当てる必要があります(特にローカル制御 API を使用している場合)。

ユニバーサルチャンネルリストとエリアごとのチャンネルガイドを作成後、次のタスクを実行します。

チャンネルとチャンネル ガイドの定義

スイート ルームにチャンネル ガイドを割り当てるには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Guide] をクリックします。
2. エリアごとのチャンネル ガイドを選択します。
3. [Assign]([Used in Suites] リストの下)をクリックします。未定義のスイート ルーム/ローカル制御エリアのリストが表示されます。

注:「スイート ルーム」という用語は、スイート ルームだけでなく、ローカル制御エリアを定義するためにも使用されます。

4. カスタム チャンネル ガイドを割り当てるスイート ルーム/ローカル制御エリアを選択します。

ヒント:複数のスイート/ローカル制御エリアを選択するには、キーボードの **Shift + クリック** と **Ctrl + クリック** を使用します。

5. [割り当て(Assign)] をクリックします。

デフォルトでは、チャンネル ガイドが **IP Phone** で起動されると、選択された **TV** にも表示されます。この動作は、**Cisco Vision Director** レジストリで「**tvguide.autolaunch**」パラメータを **0** に設定することで変更できます。[チャンネル ガイドの動作の制御 \(134 ページ\)](#)を参照してください。

IP Phone のチャンネル ガイドへのアイコンの追加

IP Phone のチャンネル ガイドに表示するチャンネルアイコンを関連付けることができます。チャンネルアイコンは、ローカルに取得する必要があります(開催場所はネットワークからの許可を得る必要があります)。また **24 X 24 PNG** ファイルである必要があります。最も一般的なのは、**100x100 PNG** のサードパーティ製チャンネルアイコンです。

チャンネルアイコンのアップロード

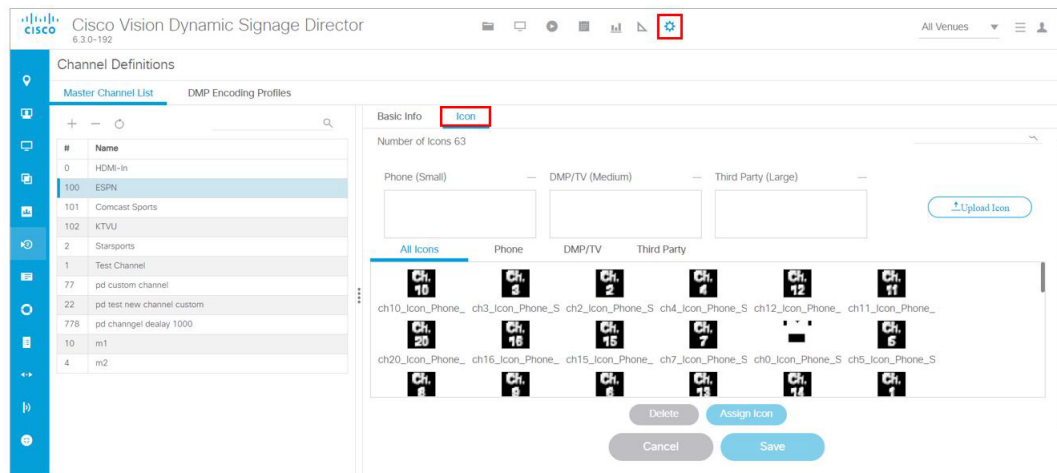
[Icons] タブをクリックして、**IP フォン**、**DMP/TV**、またはサードパーティ製デバイスへのチャンネルアイコンのアップロードを制御します(図 4(132 ページ))。特定のコンテキスト(名前を選択したときに画面上の名前の横、チャンネルバナーなど)に表示されるアイコンをカスタマイズします。同じ使用タイプの複数のアイコンを同時にアップロードしたり、タグ付けしたりすることができます。

チャンネルアイコンをアップロードするには、次の手順を実行します。

1. アイコン グラフィックをローカル ドライブにコピーします。
2. [Configuration] > [Channel Definitions] をクリックします。
3. [Universal Channel List] タブと [Icon] タブをクリックします。アイコンリストが表示されます(図 4(132 ページ))。

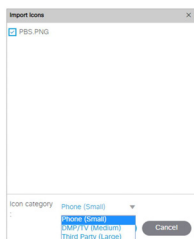
チャンネルとチャンネルガイドの定義

図 4 チャンネルアイコン



4. [Upload Icon] をクリックして、チャンネルアイコンとして割り当てる .png ファイルを参照します。
5. [Import Icons] ダイアログボックスで、チャンネルアイコンを使用する場所(アイコンカテゴリ)をドロップダウンメニューから選択します(図 5(132 ページ))。
 - DMP (TV バナー用)
 - 電話
 - サードパーティ リモート

図 5 チャンネルアイコンのアップロード



6. 有効期限の設定を選択します。
7. [アップロード(Upload)] をクリックアップロードしたアイコンがアイコン リストに表示されます。

チャンネルアイコンの割り当て

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

ユニバーサルチャンネルリストを作成し、電話チャンネルアイコンをアップロードしたら、アイコンをチャンネルに割り当てます。

チャンネルアイコンを割り当てるには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Definitions] を選択します。
2. [Universal Channel List] タブと [Icon] タブをクリックします。アイコン リストが表示されます。
3. アイコン リストで、アイコンを割り当てるチャンネルを選択します。チャンネル番号が [割り当て済みアイコン (Assigned Icons)] ボックスに表示されます。
4. チャンネルに割り当てるアイコンを選択します。

チャンネルとチャンネルガイドの定義

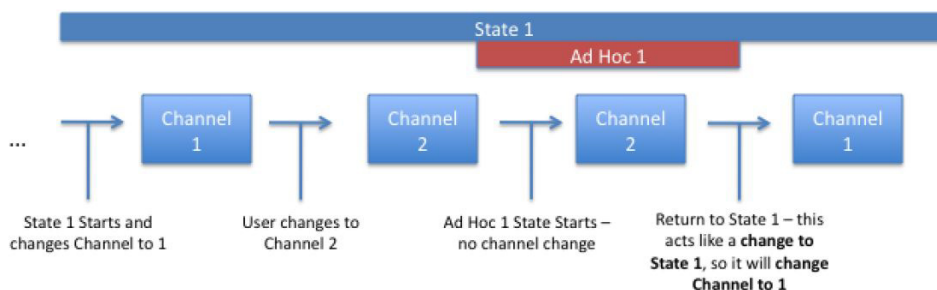
5. [アイコンの割り当て (Assign Icon)] をクリックします。
6. [Save] をクリックします。アイコンの割り当てが正常に行われたことを確認するメッセージが表示されます。

チャンネルガイドの動作

重要: ローカル制御 API を使用している場合、DMP を複数のスイートルームに割り当てると、予期しない結果が発生する可能性があります。

- DMP が複数のラグジュアリー スイートに割り当てられている場合は、最後に割り当てられたラグジュアリー スイートに関連付けられているエリア別チャンネルガイドが使用される。たとえば、スイート 1 に DMP を追加してから、スイート 2 に DMP を追加した場合は、スイート 2 に定義されたチャンネルガイドが使用されます。このため、DMP を複数のスイートルームに割り当てないでください。
- ユーザーが IP フォン、赤外線リモコン、またはサードパーティのリモートを介してチャンネルを変更した場合、ユーザーが現在再生中のビデオのプレイリストを選択したビデオでオーバーライドします。
- テンプレートに、ビデオチャンネルに割り当てられたプライマリビデオリージョンがある場合、そのテンプレートは変更されませんが、ビデオは選択したチャンネルに変更されます。
- テンプレートにプライマリビデオリージョンがない場合、ディスプレイは選択したチャンネルを表示する全画面ビデオに置き換えられます。
- DMP がビデオのプレイリストを表示している場合は、プレイリスト全体が 1 つのビデオチャンネルで置き換えられる。たとえば、プレイリストに 3 つのビデオが含まれている場合は、3 つのビデオがすべて停止し、選択したチャンネルで置き換えられる。プレイリストにある 1 つのビデオのみが再生されます。
- ローカル制御領域(ラグジュアリー スイート、バー、レストランなど)に関連付けられた DMP のステートが変化すると、スクリプトの内容によってユーザーのローカル制御が上書きされる。

したがって、DMP がローカルで制御されることが想定される場合、この間に使用されるステートによってテンプレートまたはチャンネルが変更されないようにしてください。これは、ローカルに制御された DMP でアドホック ステートを使用する場合に特に重要になります。Cisco Vision Director はアドホックからの戻りをステートの変化として扱うため、基本となるステートにチャンネル設定が含まれている場合にアドホック ステートが終了すると、ローカルに制御されるすべての DMP のチャンネルが基本チャンネルに戻ります。



新しいクワッドテンプレート機能については、次の点に注意してください。

- 4 つのリージョンすべてで UDP チャンネルを再生するか、4 つのリージョンすべてでビデオプレイリストを再生できます。ウィジェット、外部 URL チャンネル、画像のプレイリストはサポートされていません。
- 新しいローカル制御 API を使用して、各リージョンのチャンネルを変更できます。サードパーティ製デバイスのインテグレータと協力して、チャンネル変更と音量調節の動作方法を決定します。

チャンネルとチャンネルガイドの定義

- 新しい API を使用してチャンネルを変更する場合、デフォルトテンプレートは変更されません。特定のリージョンのチャンネルだけが変更されます。
- IP フォン、赤外線リモコン、またはサードパーティのリモート機器はサポートされていません。ローカル制御 API と使用している既存のモバイルアプリケーションを統合できるか確認します。

チャンネルガイドの動作の制御

チャンネルガイドの外観と動作は、Cisco Vision Director レジストリ内のパラメータで制御されます。これらの設定により、以下の動作が行われるかどうかを制御されます。

- チャンネルを選択した場合に、プレビュー ウィンドウが表示されます。
- IP Phone でチャンネルガイドを選択した場合、チャンネルガイドが TV に自動的に表示されます。
- チャンネルを選択した後も、IP Phone の UI にチャンネルガイドが引き続き表示されます。

注: スイートルームごとに、[Script Management] から TV のチャンネルガイドの自動表示を制御する設定を上書きできます。

注: URL チャンネルの場合、プレビューウィンドウに HTML コンテンツが表示されます。DMP では、この HTML コンテンツはスケールアップされません。URL チャンネルはリージョンサイズに対応させることを強くお勧めします。

レジストリ内のチャンネルガイドの設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

レジストリでチャンネルガイドを設定するには、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。最新の設定を確実に表示するためには、[Refresh] をクリックします。
2. [Registry Data] リストをスクロールして、目的のパラメータを表示します。

注: phoneControl.stayOnChannelSelect パラメータをデフォルト値(1)から変更するには、[Add] を使用してパラメータを追加する必要があります。[Create - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。

3. 各パラメータの横にある [Name] および [Value] フィールドに入力して、適切な値を入力します。
4. [保存 (Save)] をクリックします。

遅延チャンネルの定義

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

DMP が遅延ゾーンに割り当てられている場合は、遅延イベント ステート中に遅延ゾーン内の DMP によって制御される TV に表示するチャンネルを設定できます。

チャンネルが設定されていない場合、DMP には遅延イベント ステート中にデフォルト チャンネルが表示されます。

遅延チャンネルを定義するには、次の手順を実行します。

1. [Script Management] をクリックし、イベントスクリプトを選択します。
2. [Edit] アイコンをクリックします。
3. [Ad Hoc States] タブの下にあるプラス記号([+])をクリックします。[Add State] ボックスが表示されます。
4. [Manual transition] ボタンを有効にします(デフォルト設定)。
5. [Ad Hoc states] ボックスで [Edit] をクリックします。

チャンネルとチャンネル ガイドの定義

6. ツリー リストから遅延グループを選択します。
7. [Set Fullscreen] アクション ソースを選択し、[Assigned Actions] リストにドラッグします。
8. [Region 1] をクリックします。
9. [Playlist Sources] チャンネル リストから、遅延中に再生するチャンネルを選択します。
10. [Assigned Playlists] にチャンネルをドラッグします。
11. [Apply] をクリックします。
12. [Save] をクリックします。

非イベント チャンネルの定義

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

DMP が非イベントゾーンに割り当てられている場合、その非イベントゾーンでイベントスクリプトが実行されていないときに TV で再生するチャンネルを設定できます。

チャンネルが設定されていない場合に、非イベント ステートになったときは、デフォルト チャンネルが表示されます。

非イベント チャンネルを定義するには、次の手順を実行します。

1. イベントのスクリプトを開きます。
2. [Ad Hoc states] パネルの上にあるプラス記号([+])をクリックします。[Add State] ボックスが表示されます。
3. [Manual transition] ボタンを有効にします(デフォルト設定)。
4. [Ad Hoc states] ボックスで [Edit] をクリックします。
5. ツリー リストから非イベント グループを選択します。
6. [Set Fullscreen] アクション ソースを選択し、[Assigned Actions] リストにドラッグします。
7. [Region 1] をクリックします。
8. [Playlist Sources] チャンネル リストから、イベント スクリプトが実行されていない場合に再生するチャンネルを選択します。
9. [Assigned Playlists] にチャンネルをドラッグします。
10. [Apply] をクリックします。
11. [Save] をクリックします。

チャンネルの送信元タイプの設定

外部 URL というチャンネルの送信元タイプでは、HTTP、HTTPS、または HTTP ライブストリーミング(HLS) ソース (HTML ページのソースを含む) をチャンネルとして指定できます。

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。『[Cisco Vision Dynamic Signage Director Release Notes for Release 6.3](#)』[英語] を参照してください。

注: この機能では、[Library] 画面の既存の HTML パススルー機能 ([External Content] ボタン) は置換されません。

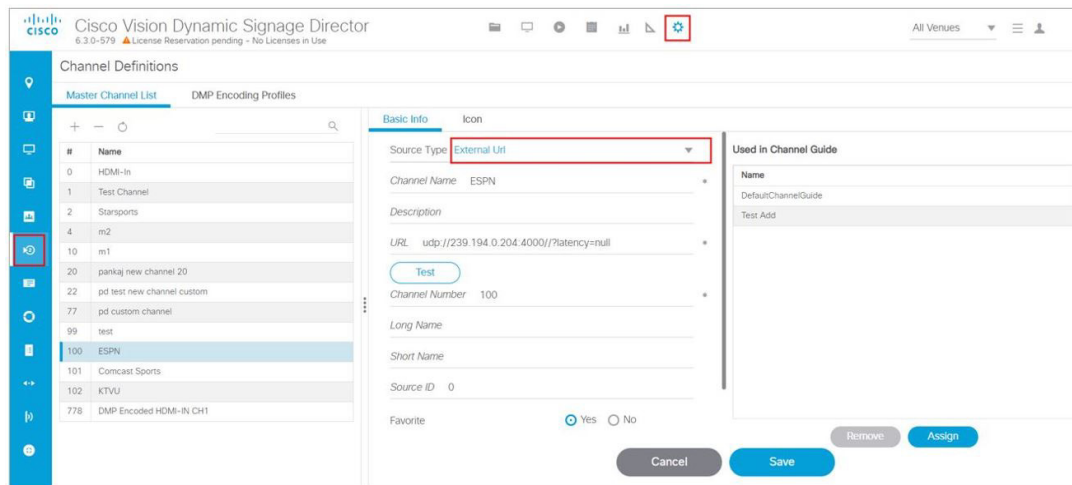
[Source Type] フィールドはビデオストリーム、外部 URL、および HDMI-In のオプションで使用できます (図 6(136 ページ))。

チャンネルとチャンネルガイドの定義

送信元タイプを選択するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration]** > **[Channel Definitions]** をクリックします。
2. **[Basic Info]** タブをクリックします。
3. **[Source Type]** プルダウンで、**[External URL]** を選択して、チャンネルの外部 URL を選択します(図 6(136 ページ))。

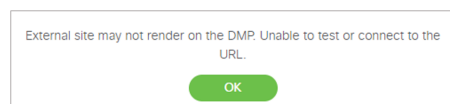
図 6 チャンネルの送信元タイプ



[X-Frame] オプションの存在を確認するために外部 URL をテストするには、フィールドに URL を追加し、**[Test]** をクリックします。

URL が DMP でレンダリングされない場合は、エラーメッセージが表示される場合があります(図 7(136 ページ))。レンダリングされた場合は、**[Save]** をクリックします。

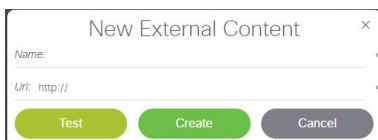
図 7 外部 URL のテスト、エラー



[Library] から新しい外部 URL をテストするには、次の手順を実行します。

1. **[External Content]** > **[Create]** を右クリックします。**[New External Content]** ダイアログボックスが表示されます(図 8(136 ページ))。

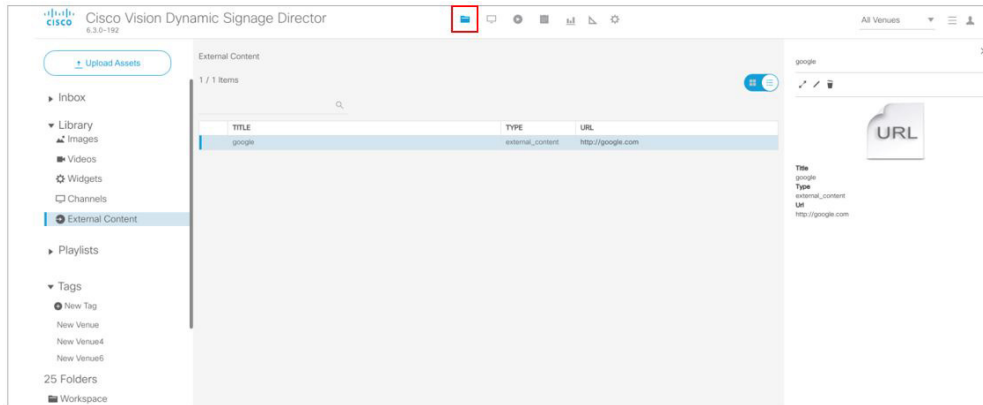
図 8 **[New External Content]** ダイアログボックス



2. **[Name]** と **[URL]** を入力します。
3. **[Test]** をクリックします。この外部 URL が DMP でレンダリングできない場合は、ここでエラーメッセージが表示される場合があります。

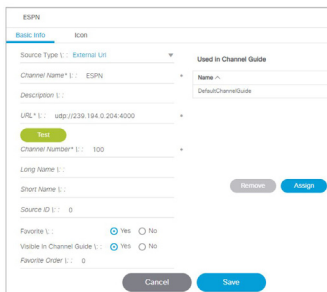
4. 成功した場合は、[Create] をクリックします。URL が保存され、DMP にプッシュされます(図 9(137 ページ))。

図 9 [Library] からの新しい外部 URL のテスト



コンテンツを同期する必要がない場合は外部 URL をチャンネルとして使用しますが、スクリプト、ユーザーコントロール API、IP フォン、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することも可能です(図 10(137 ページ))。図は、[Basic Info] タブの拡大部分を示しています。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。

図 10 [External URL] ダイアログ ボックス



アスタリスク(*)の付いたアイテムは必須アイテムです。

外部 URL チャンネルの Iframe の維持

外部 URL チャンネルに対するこの動作は、既存のビデオチャンネルと同様に実行されます。マルチキャストビデオの [Channel No Change] オプションを使用すると、コンテンツの 2 番目のレイヤをオーバーレイし、バックグラウンドでマルチキャストビデオを引き続き再生できるため、オーバーレイしているコンテンツが閉じられても、ビデオは中断することなく再表示されます。

たとえば、外部の HTML ベースのメニューボードは、独占的機会 (MoE) アドホック状態でオーバーレイされます。メニューボードの外部 HTML には、ビデオコンテンツが埋め込まれている場合があります。メニューボードの外部 HTML の背後でビデオが再生されていて、[Channel No Change] オプションがある可能性があります。この HTML メニューボードの構成が MoE でオーバーレイされると、MoE は却下され、バックグラウンドビデオと HTML が単に再表示され、コンテンツのリロードや再起動は行われません。つまり、ビデオバージョンはバックグラウンドにあり、Web アプリケーションは中間にあり、最上位層は MoE コンテンツになります。

この URL チャンネルは、プライマリビデオプレーヤーとセカンダリビデオプレーヤーのいずれか (または両方) が設定されている場合にアンロードできます。

注:セカンダリビデオは、CV-HD および CV-HD2 DMP では使用できません。

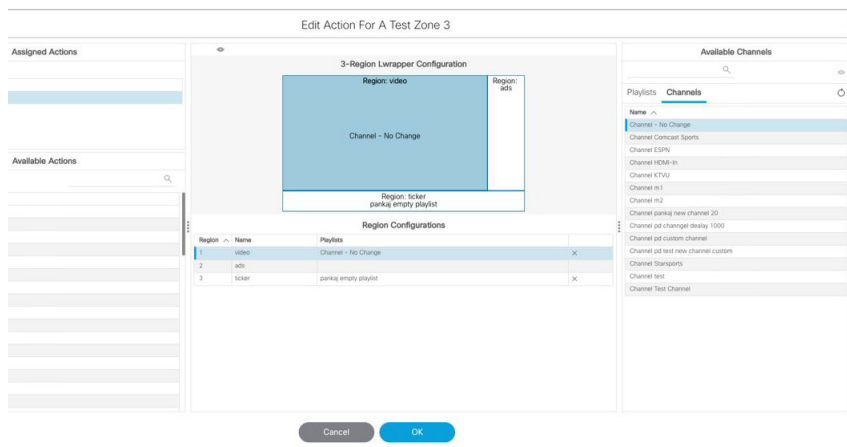
チャンネルとチャンネルガイドの定義

次のステートで URL チャンネルが異なるサイズのリージョンである場合、URL チャンネルはグローバルレジストリ設定に基づいてスケーリングされます（またはスケーリングされません）。

[Channel No Change] を設定するには、次の手順を実行します。

1. **[Edit Actions]** ボックスで、割り当てるテンプレートのリージョンをクリックします。
2. **[Channels]** タブをクリックします。
3. そのリージョンに対して **[Channel No Change]** を選択します。
4. **[OK]** をクリックします。

図 11 テンプレートのリージョンに **[Channel No Change]** を割り当てる

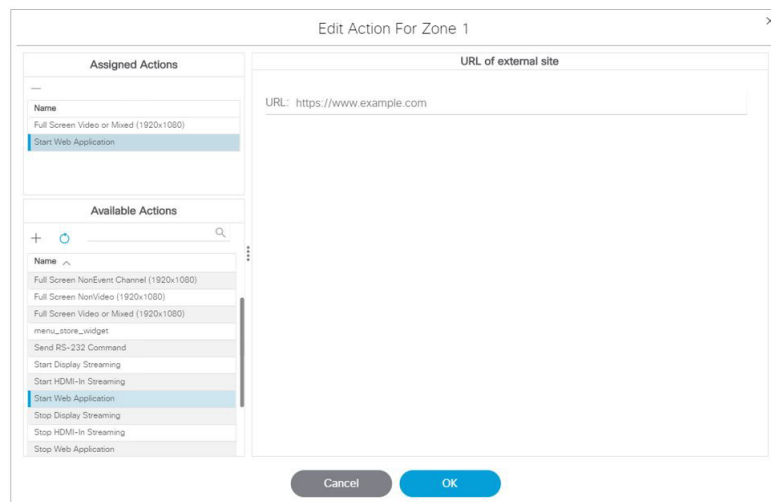


注: 新しいクワッドリージョンのデフォルトテンプレートでは、**[Channel No Change]** はサポートされていません。

フレームレス外部 HTML ブラウザ

全画面の外部 HTML ページは、**Iframe** 内にあるという制約なしにレンダリングできます。**[Edit Action]** ダイアログボックスで、新しいスクリプトアクションコマンド **StartWebApp** に有効な URL を指定します(図 12(138 ページ))。URL は、**Iframe** 内でレンダリングされる外部 URL コンテンツまたは外部 URL チャンネルとして管理されません。

図 12 フレームレス外部 HTML ブラウザ用の **StartWebApp**



SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

StartWebApp アクションを使用すると、新しいブラウザが起動し、テンプレートベースのコンテンツの上にレンダリングされます。対応する **StopWebApp** を使用して、**StartWebApp** を介してレンダリングされた Web ページを閉じます。2 つ以上の連続する **StartWebApp** コマンドを DMP が受信した場合、Cisco Vision Director ランタイムにより **StopWebApp** が暗黙的に呼び出され、ランタイムの上に 1 つのブラウザのみがオーバーレイされることが保証されます。

StartWebApp を介して起動された Web ページは、生成元のスクリプトよりも長く存続します。[Device Management] で同じ **StartWebApp/StopWebApp** コマンドを使用して、オーバーレイブラウザを個別に管理します。

注:

- 証明書は、Cisco Vision Director ランタイムとブラウザオーバーレイの間で共有されます。
- カスタムフォントは共有されません。カスタムフォントには、ブラウザオーバーレイからアクセスできません。Web フォントを使用して、コンテンツ作成者が意図したとおりにページがレンダリングされるようにすることをお勧めします。
- **webdb** および **indexdb** ストレージ設定は、ブラウザオーバーレイにも適用されます。ブラウザオーバーレイを使用する場合は、アセットプールで使用する使用可能なメモリを適宜調整します。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP での HDMI-In の使用に関するガイドライン\(139 ページ\)](#)
- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する前提条件\(140 ページ\)](#)
- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する制約事項\(140 ページ\)](#)
- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでのビデオソースとしての HDMI-In の設定\(140 ページ\)](#)
- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP における DMP エンコード マルチキャスト チャンネルの設定\(146 ページ\)](#)
- [SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ストリーミングの開始と停止\(150 ページ\)](#)
- [HDMI-In ストリーミングとディスプレイ ストリーミング\(152 ページ\)](#)
- [HDMI-In ストリーミング\(152 ページ\)](#)
- [ディスプレイ ストリーミング\(156 ページ\)](#)

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP での HDMI-In の使用に関するガイドライン

DMP で HDMI-In を使用する場合は、次の注意事項を考慮してください。

- UHD 解像度のビデオを使用している場合は、[Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド \[英語\]](#) の UHD コンテンツに関するガイドラインを参照し、HDMI バージョン 1.4 準拠のケーブルを使用してください。
- 異なる形式のローカル制御を使用できるのは、HDMI-In エンコーディングを使用してビデオをマルチキャスト チャンネルとしてストリーミングしている場合のみです。それ以外の場合は、スクリプトを使用してストリーミングを開始/停止します。
- チャンネルのプライバシーを維持する場合は、一意のマルチキャスト アドレス (239.193.20.0/24 の範囲内) を使用してスイートごとに DMP エンコード チャンネルを作成し、スイートごとに個別のチャンネルを作成します。

たとえば、スイートが 10 ある場合は、次の手順を実行します。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

1. 一意のマルチキャスト アドレスを使用して、個別の DMP エンコード チャンネルを 10 個作成します。
2. DMP エンコード チャンネルのそれぞれに 10 個の異なるチャンネル ガイドを作成します。
3. 各スイートを別のチャンネル ガイドに割り当てます。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する前提条件

DMP で HDMI-In を使用する前に、次の条件が満たされていることを確認してください。

- 別途エンコーダ ソフトウェア ライセンスが購入済みであること。詳細については、『[Cisco Vision Dynamic Signage Director Release Notes for 6.4](#)』を参照してください。
- DMP の HDMI-In ポートにデバイスを接続し、HDCP サポートのためのコンテンツを配信するテストを実施すること。
- ほとんどの Mac OS と Windows ラップトップは、コピー保護されていないコンテンツの HDMI-In エンコーディングと動作互換があります。これがサポートされるかどうかは、デバイスの製造元と OS に依存します。
- HDMI-In エンコードビデオチャンネルを使用している場合は、ネットワーク要件でこの機能に使用できるマルチキャスト範囲 239.193.20.0/24 が設定されていることを確認します。[Cisco Vision ネットワーク、サーバー、およびビデオヘッド エンドの要件ガイド \[英語\]](#) を参照してください。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 での HDMI-In の使用に関する制約事項

DMP で HDMI-In を使用する前に、次の制約事項を考慮してください。

重要:SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 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送信元か、チャンネルとしてのエンコーダへの送信元としてのみサポートできます(両方はサポートできません)。そのため、ある状態で HDMI-In をリージョン内のビデオソースとして合わせ、次の状態に移行して HDMI-In からビデオをストリーミングするようなスクリプトを設定することはできません。

- 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。
- HDMI-In エンコーディングを使用して、ビデオ コンテンツをマルチキャスト チャンネルとしてストリーミングしている場合:
 - ストリーミング状態は、スクリプト、IP フォン、赤外線リモコン、またはユーザーコントロール API によりストリーミングが開始された場合のみ同期され、[Device Management] から開始された場合は同期されません。
 - つまり、[Device Management] からストリーミングを開始した場合は、赤外線リモコンメニューにストリーミング中のチャンネルとストリーミング中でないチャンネルが適切に表示されない可能性があります。
 - DMP がリブートされた場合は、スクリプトが実行されていても、HDMI-In エンコード ビデオを再生中の DMP はストリーミングを停止する。[ストリーミングの開始 (Start Streaming)] は、SVD サーバーの状態が変化したときに送信される (RS232 コマンドまたは TV のオン/オフ タイプのコマンドと同様の)ダイレクト コマンドである。このコマンドは状態が変化したときのみ実行されるため、再起動しても再実行されない。

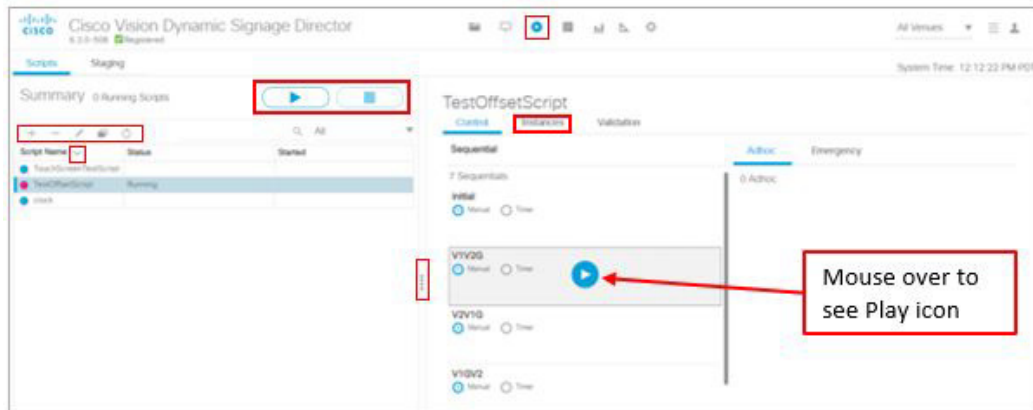
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでのビデオソースとしての HDMI-In の設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

HDMI-In をリージョン内のビデオ送信元として設定するには、次の手順を実行します。

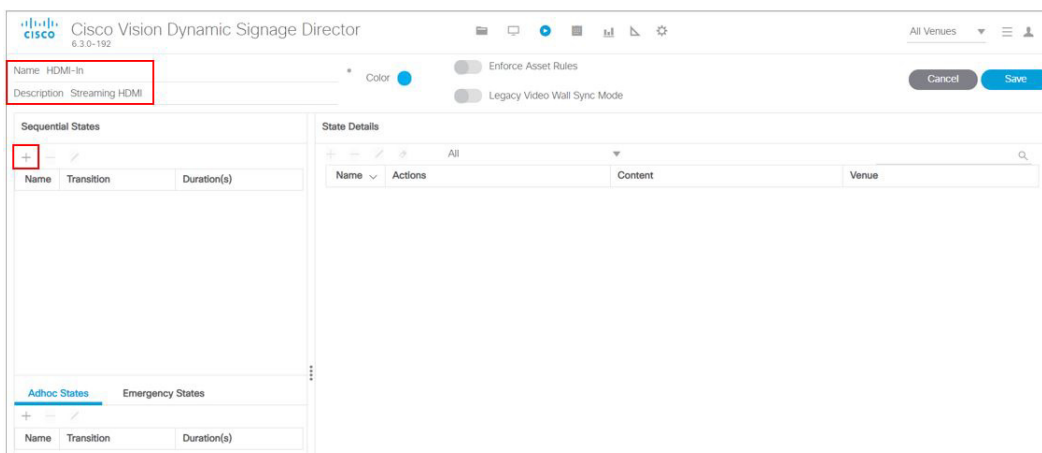
1. [Script Management] をクリックします。
2. [+] 記号をクリックして、新しいスクリプトを追加 (作成) します (図 13 (141 ページ))。[States] 画面が表示されます。

図 13 スクリプト管理



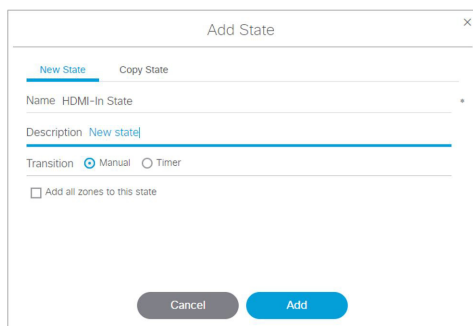
3. [Name] に **HDMI-In** と入力します(例としてののみ)。
4. [Description] に **Streaming-HDMI** と入力します(図 14(141 ページ))。

図 14 新しいスクリプトの作成

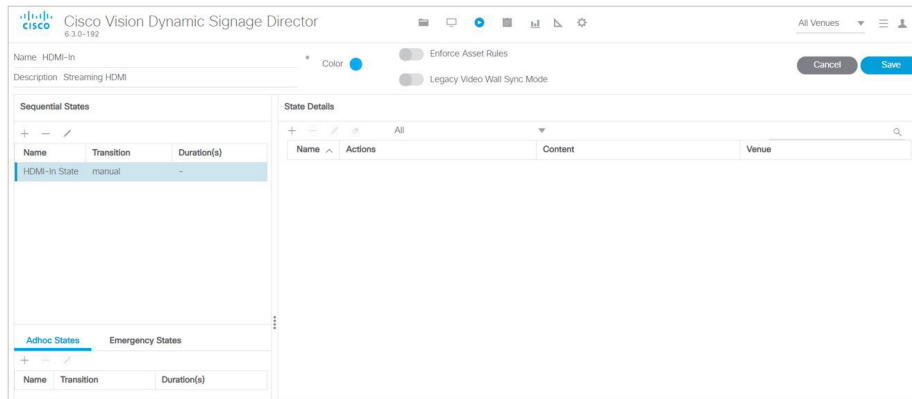


5. [Sequential States] パネルで [+] をクリックします。[Add State] ボックスが表示されます(図 15(141 ページ))。

図 15 [Add State]



6. **HDMIIn_State** という名前のステートを追加します。**[Add]** をクリックします。画面が変わり、新しいスクリプトが表示されます。



7. **[State Details]** パネルの **[+]** をクリックして、イベントスクリプトを実行してアクションとコンテンツを HDMI-In ステートに割り当てるグループ/ゾーンを選択します。**[Add Zone]** ダイアログが表示されます (図 16(142 ページ))。
8. ゾーンを選択したら、**[Add]** ボタンをクリックし、**[State Details]** ペインからゾーンを選択し、**[State]** 画面で **[Edit]** (鉛筆アイコン) を選択します。**[Edit Actions]** ボックスが表示されます (図 17(142 ページ))。

図 16 **[Add Zone]**

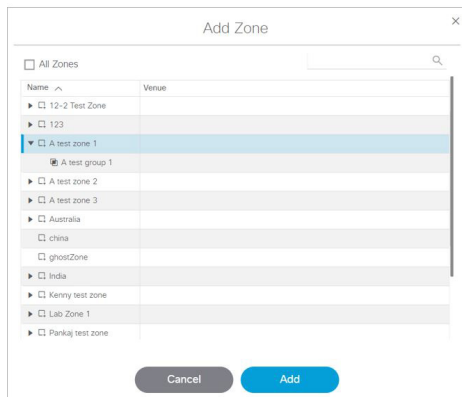
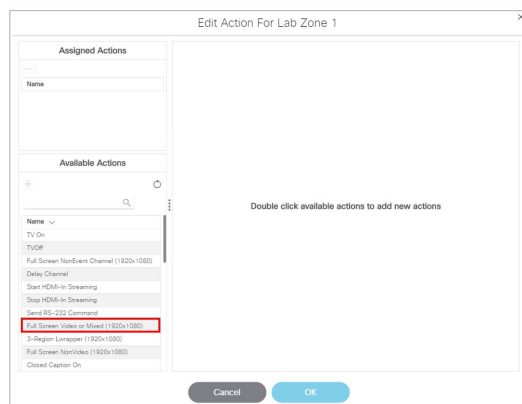
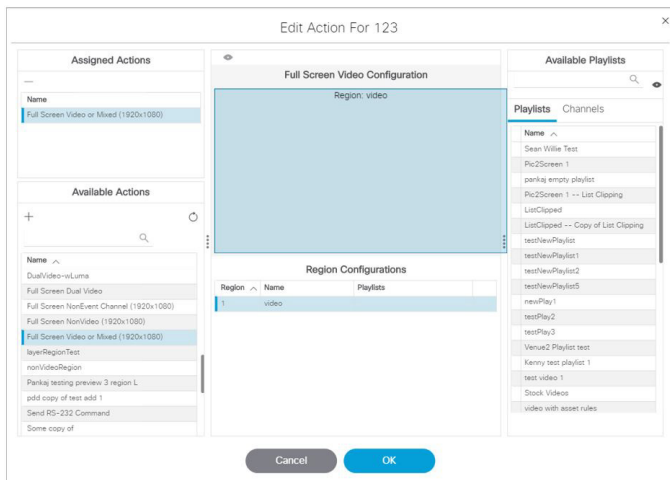


図 17 **[Edit Action]** ボックス

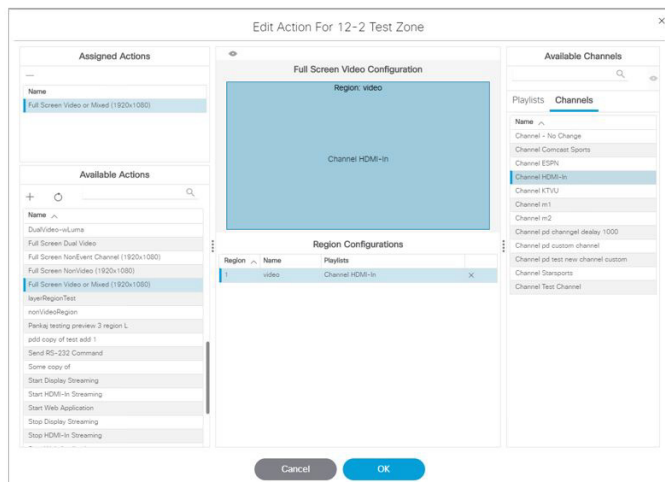


9. リストから **[Available Action]** をダブルクリックします。この例では、**[Full Screen Video]** または **[Mixed]** です。**[Edit Action]** ボックスが更新されます。



10. **[Channel]** タブをクリックします。

11. **[HDMI-In]** をテンプレートリージョンにドラッグします。



12. **[OK]** をクリックしてスクリプトを保存します。

注:**[Script Management]** アイコンをクリックして、**[Script Details]** 画面に戻ります。

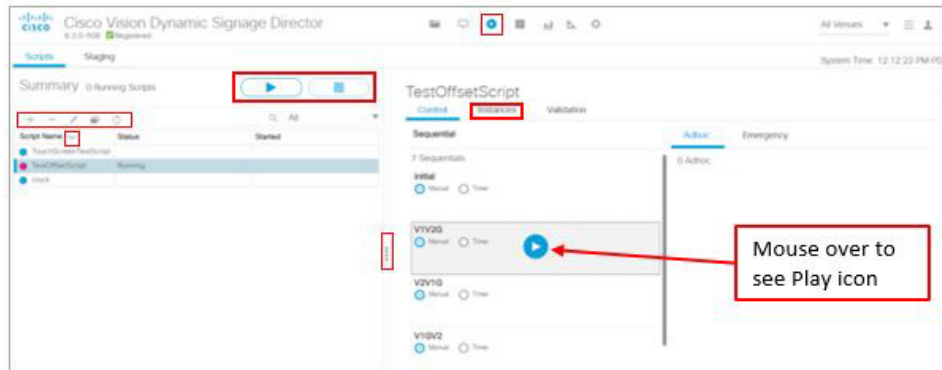
CV-UHD および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでクワッドテンプレートを使用したビデオストリームチャンネルの設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

クワッドテンプレートをリージョン内のビデオソースとして設定するには、次の手順を実行します。

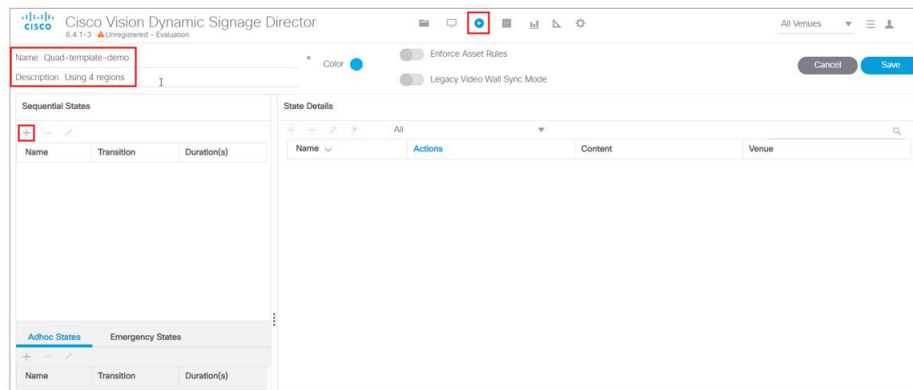
1. **[Script Management]** をクリックします。
2. **[+]** 記号をクリックして、新しいスクリプトを追加 (作成) します (図 18(144 ページ))。 **[States]** 画面が表示されます。

図 18 スクリプト管理



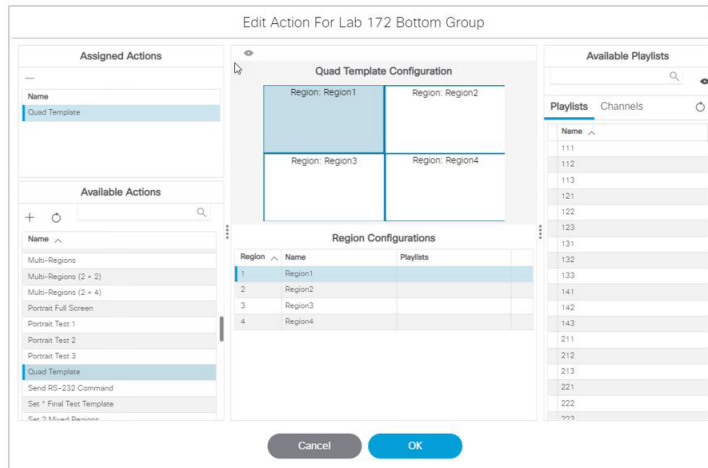
3. [Name] に **Quad Template** と入力します(例としてのみ)。

図 19 クワッドテンプレートの新しいスクリプトの作成



4. [Sequential States] パネルで [+] をクリックします。[Add State] ボックスが表示されます。
5. Quad-template という名前のステートを追加します。[Add] をクリックします。画面が変わり、新しいスクリプトが表示されます。
6. [State Details] パネルの [+] をクリックして、イベントスクリプトを実行してアクションとコンテンツをクワッドテンプレート ステートに割り当てるグループ/ゾーンを選択します。[Add Zone] ダイアログが表示されます。
7. ゾーンを選択したら、[Add] ボタンをクリックし、[State Details] ペインからゾーンを選択し、[State] 画面で [Edit] (鉛筆アイコン) を選択します。[Edit Actions] ボックスが表示されます(図 20(145 ページ))。
8. リストから [Available Action] をダブルクリックします。この例では、[Quad Template] です。[Edit Action] ボックスが更新されます。

図 20 [Edit Action] インターフェイス

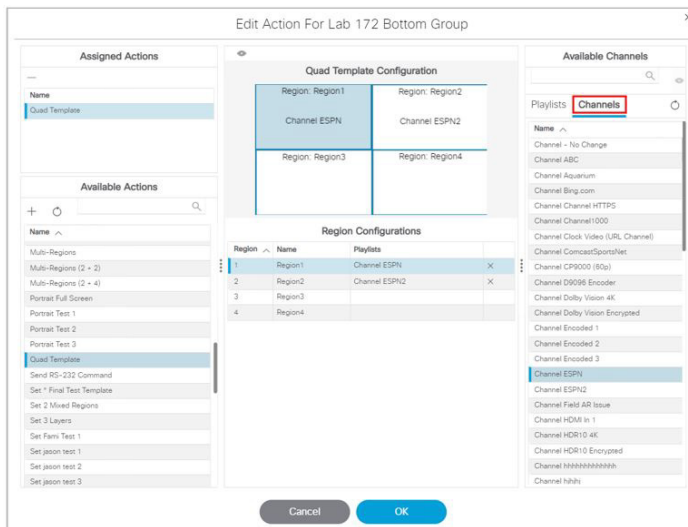


注: クワッドテンプレートを使用する場合、最大 4 つの HD ビデオがサポートされます(同一の各リージョンで 1920 x 1080)。

9. [Channel] タブをクリックします(図 21(145 ページ))。

10. チャンネルコンテンツをテンプレートリージョンにドラッグします。

図 21 [Edit Actions] > [Channel] タブ



11. [OK] をクリックしてスクリプトを保存します。

12. [保存(Save)] をクリックします。

注: [Script Management] アイコンをクリックして、[Script Details] 画面に戻ります。他のスクリプトと同様に、次のセクションに進みます。

スクリプトによってローカル HDMI-In のコンテンツが再生されることの検証

スクリプトによってローカル **HDMI-In** コンテンツが再生されることを確認するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** をクリックします。
2. スクリプトを選択し、**[Start]** をクリックします (図 22(146 ページ))。 **[Start Script]** ダイアログボックスが表示されます (図 23(146 ページ))。

図 22 スクリプトの開始

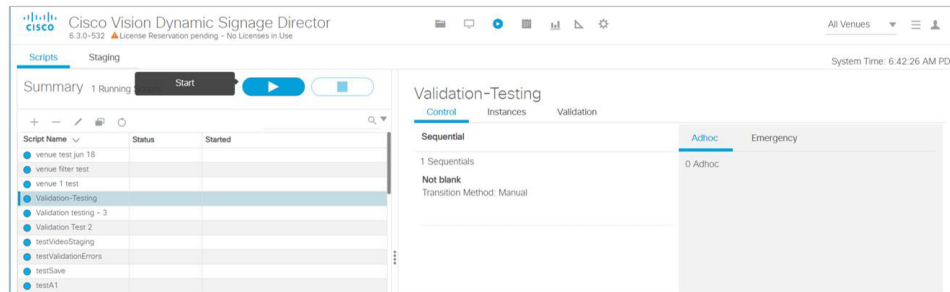
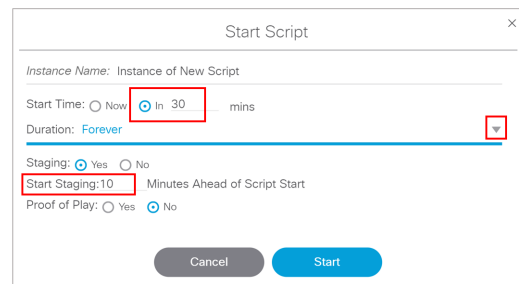


図 23 スクリプトの開始(Start Script)ダイアログボックス



3. すべてのパラメータに追加します。
4. **[Start]** をクリックします。
5. **HDMIIn_State** を開始します。ターゲット DMP の TV ディスプレイが予測どおりの **HDMI-In** コンテンツを再生していることを確認します。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 DMP における DMP エンコード マルチキャスト チャネルの設定

ユーザー ロール: 管理者 (**Administrator**)/コンテンツ マネージャ (**Content Manager**)

DMP で **DMP** エンコード マルチキャスト チャネルを設定するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration]** > **[Channel Definitions]** をクリックします。
2. **DMP** エンコード チャネルを追加するチャンネル ガイドを選択するか、作成します。

ヒント: チャンネルのプライバシーを維持する場合は、一意のマルチキャスト アドレス (239.193.20.0/24 の範囲内) を使用してスイートごとに **DMP** エンコード チャネルを作成し、スイートごとに個別のチャンネルを作成します。

3. [Basic Info] タブで、[図 24 \(147 ページ\)](#) に示されていて、[表 2 \(147 ページ\)](#) で説明されているオプションを設定します。

図 24 DMP エンコード済みマルチキャスト チャンネルの例

表 2 DMP エンコード マルチキャスト チャンネルのオプション

オプション	説明
ソース タイプ (Source Type)	ビデオストリームに設定する必要があります。
チャンネル名 (Channel Name)	ローカル制御デバイスに表示されるチャンネルの簡単な名前。
説明 (Description)	チャンネルを説明します。
DMP Decode Latency	デフォルト設定 代替設定 1 代替設定 2 代替設定 3
DMP-Encoded	(必須) SV-4K、CV-UHD または CV-UHD2 DMP にエンコード マルチキャスト チャンネルを設定するには、このチェックボックスをオンにします。
([DMP-Encoded] がオンになっている場合): Profile	[Custom]: ビットレートと遅延を設定します。 高ビットレート (低遅延/高モーション) 中ビットレート (低遅延/低モーション) 低ビットレート (高遅延/低モーション)
プロトコル (Protocol)	UDP または RTP
マルチキャスト アドレス (Multicast Address)	(必須) Connected Stadium ネットワーク設定に従った、239.193.20.0/24 範囲内のマルチキャスト アドレス。

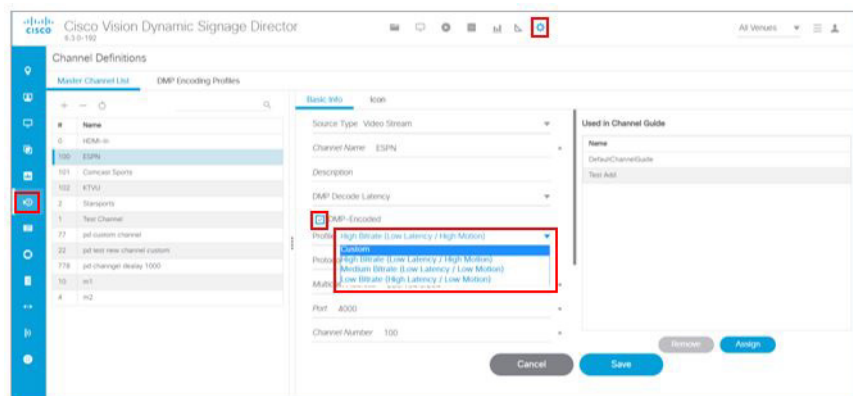
オプション	説明
ポート (Port)	(必須) マルチキャスト ポート。
チャンネル番号 (Channel Number)	ローカル制御に表示される番号。
ビデオ モード (Video Mode)	コンテンツと TV ディスプレイの設定に合った解像度。
ロング名 (Long Name)	チャンネルの完全な名前。
ショート名 (Short Name)	チャンネルの短縮名。
ソース ID (Source ID)	将来のプログラム ガイドの統合用の予約フィールド。必要なし。不要。
お気に入り (Favorite)	Yes または No
Visible in Channel Guide	Yes または No

4. [Save] をクリックします。

DMP エンコーディング プロファイル

リリース 6.2 の新機能は、[DMP Encoding Profiles] タブです。[Universal Channel List] タブでは、3 つの新しいエンコーディング プロファイルから選択できます(図 25(148 ページ))。

図 25 DMP エンコード情報のカスタムビデオプロファイルの設定



使用可能なエンコーディング プロファイルは次のとおりです。

- カスタム: ビットレートと遅延を設定します。
- 高ビットレート(低遅延/高モーション)
- 中ビットレート(低遅延/低モーション)
- 低ビットレート(高遅延/低モーション)

新しく作成された DMP エンコードチャンネルごとに、いずれかのエンコーディング プロファイルを選択します。リリース 6.1 以前における既存の DMP エンコードチャンネルの場合、以前の設定が保持され、エンコードされたプロファイルは [Custom] になります。これにより、後方互換性が提供されるため、リストされているエンコーディング プロファイルのいずれかを選択することをお勧めします。

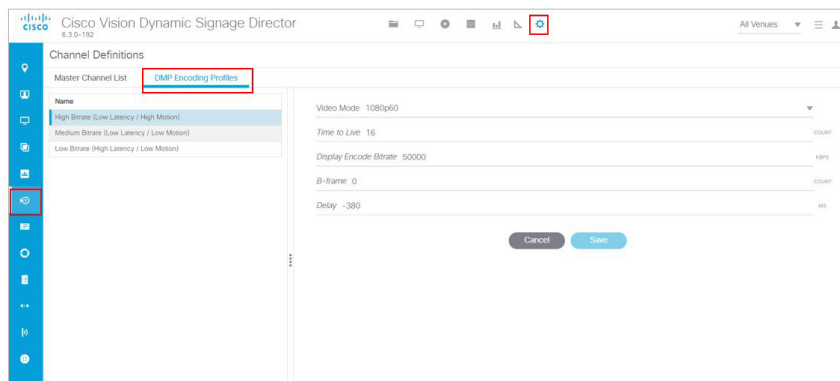
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

ベストプラクティス: リリース 6.1 以前の既存のチャンネルにエンコーディング プロファイルを設定します。ビデオに動きの少ないビデオが含まれていることがわかっている場合は、動きの少ないビデオに低ビットレートまたは中ビットレートを選択できます。これで、DMP によりジッターが調整され、コンテンツの表示が最適化されます。

エンコーディング プロファイルを選択するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Definition] をクリックします。
2. ドロップダウンからエンコーディング プロファイルを選択します。
3. [DMP Encoding Profiles] タブをクリックします。[Detail] 画面が表示され(図 26(149 ページ))、推奨の [Video Mode]、[Display Encode Bitrate]、[Bframes]、および [Delay] が表示されます。[保存 (Save)] をクリックします。

図 26 DMP エンコーディング プロファイルの詳細

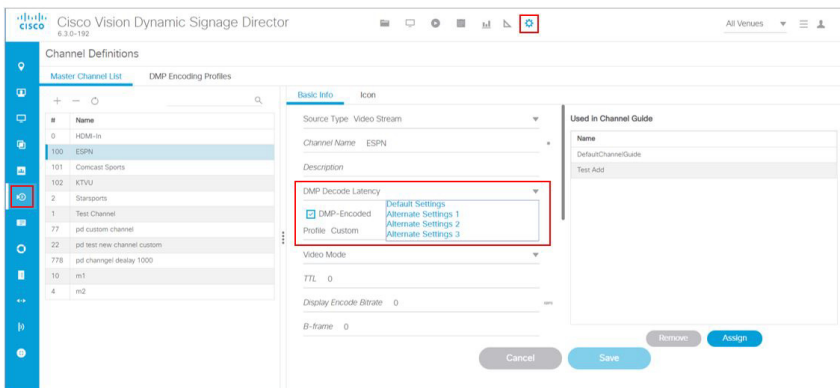


チャンネルごとに設定された DMP 復号化遅延

この機能により、チャンネルごとに必要な遅延設定を選択できます。

[Channel Definitions] で使用できる 3 つの [Decode Latency Settings] オプションがあります(図 27(149 ページ))。チャンネルを選択し、ドロップダウンの [Default Setting] または [Alternate Setting] を使用します。

図 27 チャンネルごとの復号遅延の設定

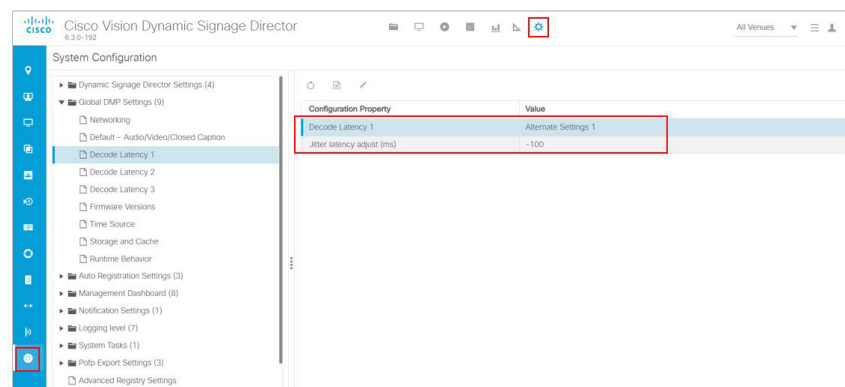


[System Configuration] で代替遅延設定パラメーターを設定します。

DMP 復号遅延を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Decode Latency 1] をクリックします(図 28 (150 ページ))。
2. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。使用可能な構成プロパティの値をすべて設定します。
3. [保存 (Save)] をクリックします。
4. [Configuration] > [Channel Definitions] をクリックします(図 27 (149 ページ))。
5. 左側のパネルのリストからチャンネルを選択します。
6. [DMP Decode Latency] ドロップダウンから [Alternate Settings 1]、[2]、または [3] を選択します。
7. [Save] をクリックします。

図 28 [System Configuration] の代替遅延構成プロパティ



SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ストリーミングの開始と停止

表 3(150 ページ)に、DMP で HDMI-In ビデオ送信元のストリーミングを開始および停止する方法の概要を示します。

表 3 HDMI-In コンテンツ ソースのタイプ別の、HDMI-In ストリーミングの開始と停止方法

方法	HDMI-In をビデオ ソースとして使用	DMP エンコード マルチキャスト チャネル
IP Phone	非対応	対応
赤外線リモコン	非対応	対応
デバイス管理	非対応	対応
スクリプト	対応	対応
ユーザー コントロール API	非対応	対応

注:[Device Management] を使用して、DMP エンコード マルチキャスト チャネルのストリーミングを開始または停止する場合、チャンネルパラメータは [Configuration] > [Channel Definitions] で直接設定します。

IP Phone によるストリーミングの開始と停止

ラグジュアリースイートユーザーは設定された IP Phone を使用して、選択した DMP エンコードプレーヤーで [HDMI-In ブロードキャスト (HDMI-In Broadcast)] を選択することができます。ユーザー `cwww.yahoo.com`

設定された DMP エンコードチャンネルを選択するか、ストリーミングの開始または停止をそれぞれオフにできます。

詳細については、IP フォン ガイドの「[Using a Cisco Unified IP Phone with Cisco Vision: HDMI-In Broadcast](#)」を参照してください。

赤外線リモコンによるストリーミングの開始と停止

ラグジュアリースイートユーザーは赤外線リモコンを使用して HDMI-In コンテンツをブロードキャストできます。[HDMI-In Broadcast] メニューを選択するときに、ストリーミングのための DMP エンコードチャンネルのリストが選択肢として表示されます。[Off] を選択すると、ストリーミングが停止します。

スクリプトアクションによるストリーミングの開始と停止

ストリーミングの開始と停止という 2 つの新しいアクションは、スクリプト内でアクションとして定義できます。定義されたステートに従ってスクリプトの実行を開始した場合は、ストリーミングの開始または停止のいずれかのアクションが実行されます。

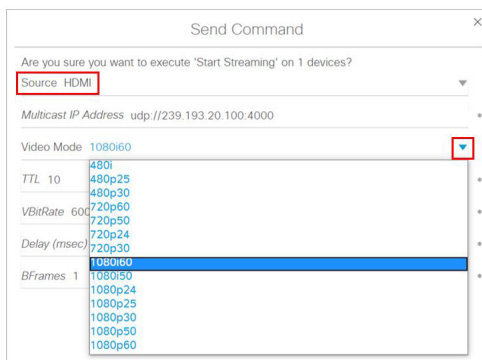
Device Management コマンドによるストリーミングの開始と停止

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

[Device Management] でストリーミングを開始または停止するには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。[Devices] パネルが表示されます。
2. 必要なフォルダをクリックします。アイテムが中央のパネルに表示されます。HDMI-In ストリーミングを開始するデバイスを選択します。
3. ドロップダウンメニューを使用して、[Start Streaming] を選択します。
4. [Play] アイコン ([Send Command]) をクリックします。[Send Command] ボックスが表示されます。
5. [Send Command] ボックスで、[Source] と [Video Mode] を指定します (図 29(151 ページ))。ドロップダウンメニューを使用します。
6. すべての必須フィールドに入力します。
7. [OK] をクリックします。

図 29 [Device Management] での Start Streaming コマンドの送信



8. 確認メッセージがフラッシュします。

HDMI-In ストリーミングとディスプレイ ストリーミング

HDMI-In ストリーミングでは、DMP からのストリームは HDMI-In ポート送信元からの音声/ビデオのみです (図 30 (152 ページ))。

ディスプレイ ストリーミングでは、ビデオの構成全体 (音声なし)、つまり DMP の HDMI-Out に接続された TV に映されるエンコードされたレンディションが DMP からストリーミングされます。

ビデオ送信元が HDMI-In ではない場合、または HDMI-In だけでなくその他の画面上の要素をエンコード/ストリーミングする場合、あるいは HTML5 のページ (ディスプレイ ストリーミングにビデオ送信元は不要) である場合でも、ディスプレイ ストリーミングを使用できます。ディスプレイ ストリーミングのパラメータは、DMP がエンコードされるチャンネル (DMP エンコードチャンネル) で設定されます。

HDMI-In ストリーミング

ローカル HDMI-In (SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 プレーヤー向けの HDMI-In パスルー)

注: 次のセクションでは、HDMI-In ストリーミングの設定方法の例を示します。

スクリプトの設定

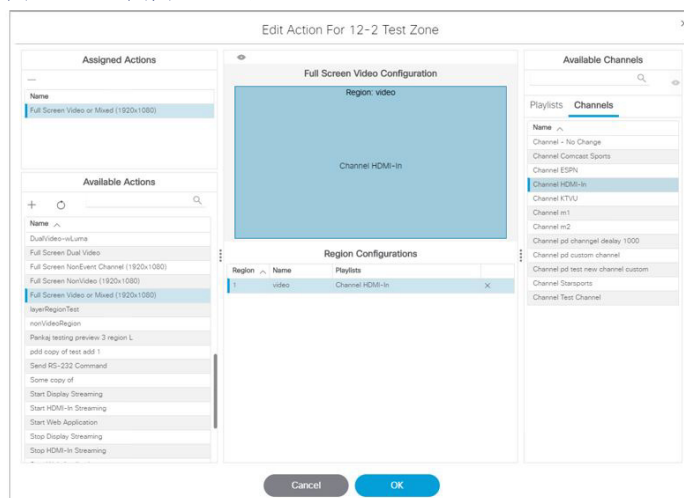
1. DMP .94 事前定義チャンネル 0 に対して、「Channel HDMI-In」を [Full Screen Video or Mixed (1920X1080)] アクションに割り当てます。

スクリプトを実行すると、HDMI-In からのすべての入力が HDMI-OUT を経由してディスプレイにストリーミングされます (図 31 (152 ページ))。

図 30 HDMI ストリーミング



図 31 全画面でのビデオ ストリーミング



DMP HDMI-In ストリーミング

スクリプトの設定

1. DMP エンコード CH1 設定を作成します(図 32(153 ページ))。[Configuration] > [Channel Definitions] > [Universal Channel List] タブをクリックし、[Basic Info] タブをクリックします。

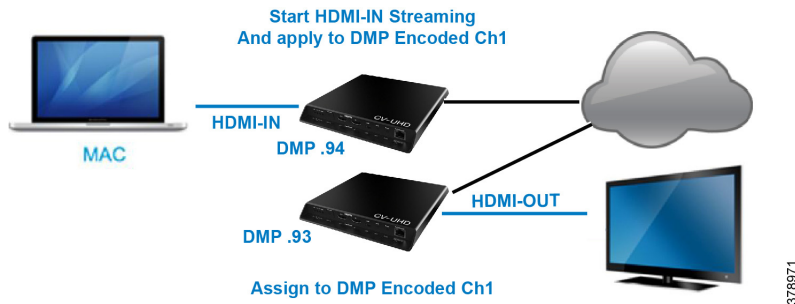
図 32 DMP エンコードチャンネル 1 の作成

2. HDMI-In にビデオ送信元を接続します。
3. DMP .94 の場合(図 33(153 ページ)): [Start HDMI-In Streaming] のアクションをスクリプトし、それを DMP エンコードチャンネル 1 に割り当てます。
4. DMP .93 の場合: DMP エンコードチャンネル 1 で調整します(図 34(154 ページ))。

図 33 DMP エンコードチャンネル 1 への HDMI-In ストリーミングの開始

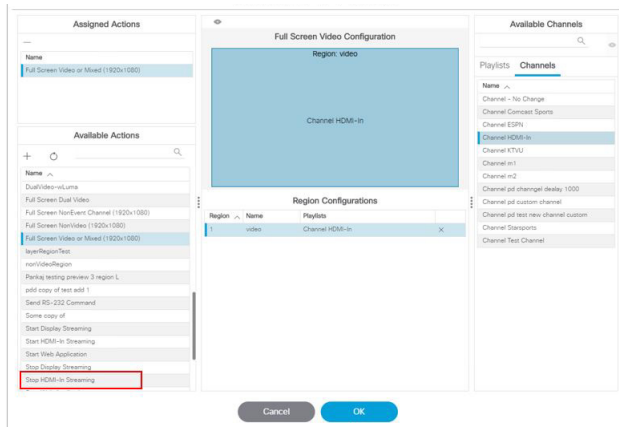
Region	Name	Playlists
1	video	

図 34 DMP エンコードチャンネル 1



5. DMP .94 上:ディスプレイ ストリーミングを停止します(図 35(154 ページ))。SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでのビデオソースとしての HDMI-In の設定(140 ページ)を参照してください。

図 35 HDMI-In ストリーミングの停止



6. [OK] をクリックします。

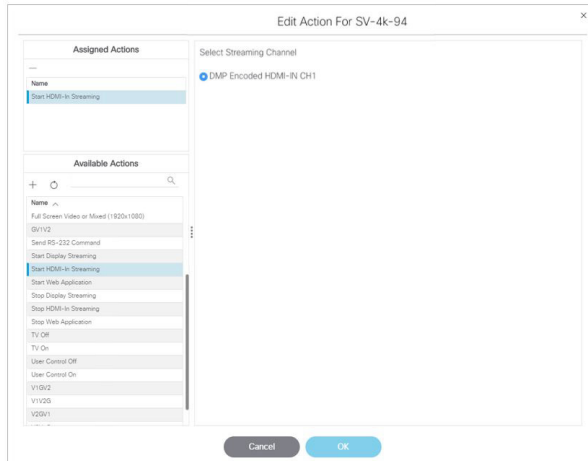
外部 URL 送信元またはプレイリストによる HDMI-In ストリーミング

DMP HDMI-In エンコーダを使用して外部 URL スクリプトやプレイリストをブロードキャストする場合は、追加のヘンドエンド DMP が必要になります(DMP .95)。

スクリプトの設定

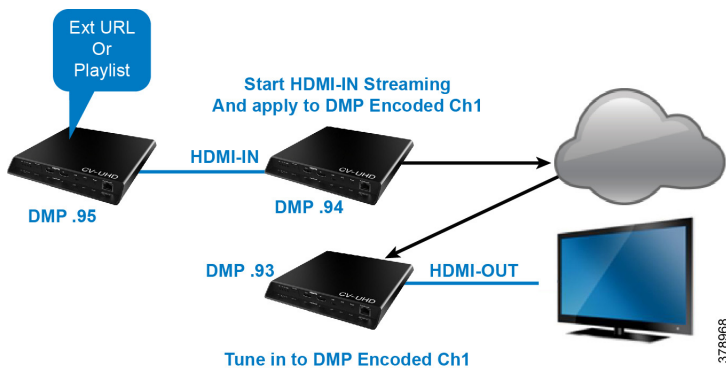
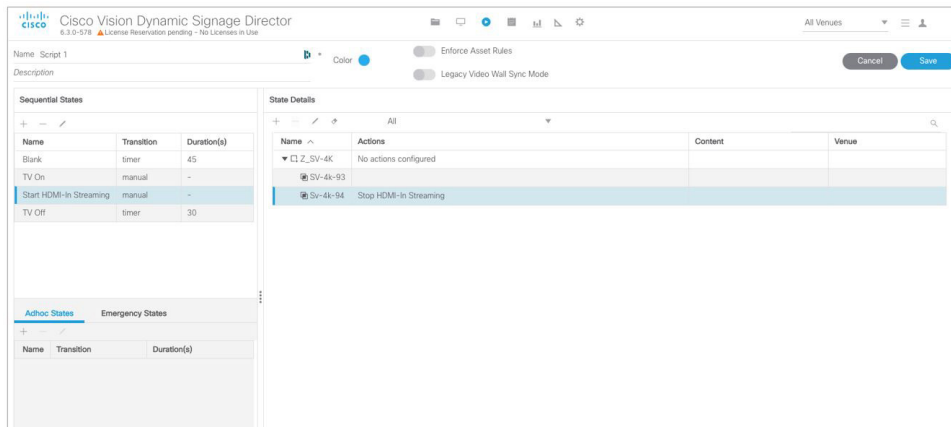
- 別のスクリプトを作成し、追加の混合プレイリストを DMP .95 で実行します。
- HDMI-Out を DMP .94 の HDMI-In に接続します(図 36(155 ページ))。

図 36 DMP エンコード チャネルへの HDMI-In ストリーミングと割り当ての開始



3. DMP .94 では、HDMI ストリーミングを開始し、DMP エンコード チャネルに割り当てます。
4. [DMP .93]:DMP エンコード チャネル 1 を選択します。
5. DMP .94 で、ディスプレイ ストリーミングを停止します(図 37(155 ページ))。

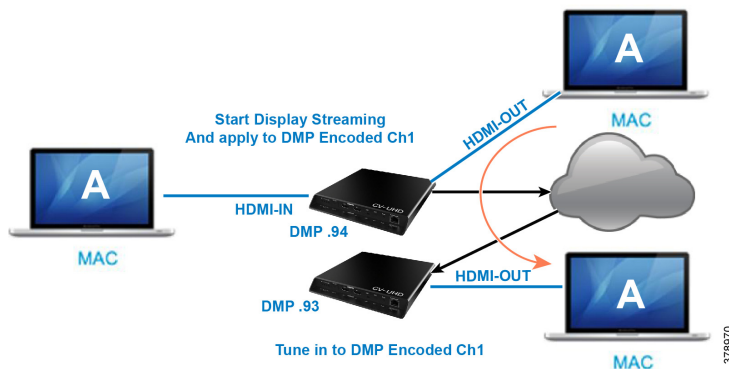
図 37 DMP 94 での HDMI-In ストリーミングの停止



ディスプレイ ストリーミング

DMP HDMI-In でのビデオ送信元入力を使用したディスプレイ ストリーミング

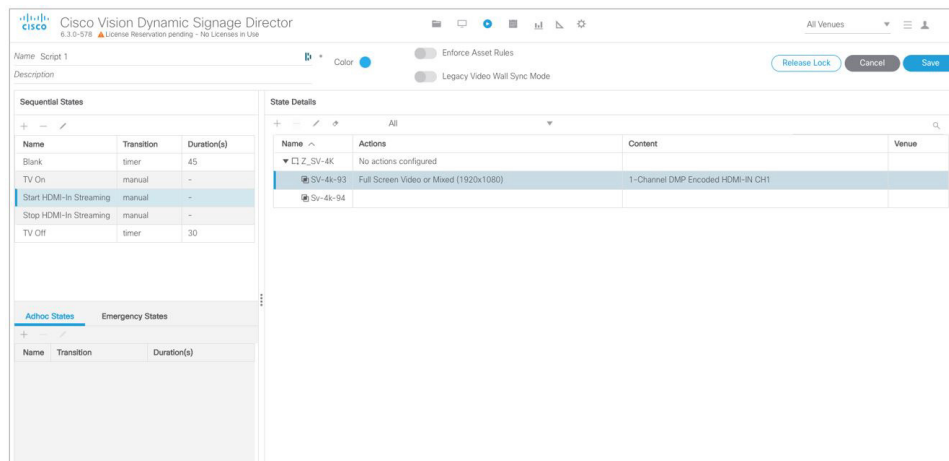
このシナリオでは、HDMI-In に入力されるすべてのものがエンコーダ DMP (DMP .94) に接続されている TV に表示され、DMP チャンネル エンコード Ch1 上でストリーミングされます。



スクリプトの設定

1. DMP .94 では、ディスプレイ ストリーミング (図 38 (156 ページ)) を開始し、DMP エンコード チャンネル 1 に割り当てます (図 39 (157 ページ))。

図 38 DMP .94 でのディスプレイ ストリーミングの開始



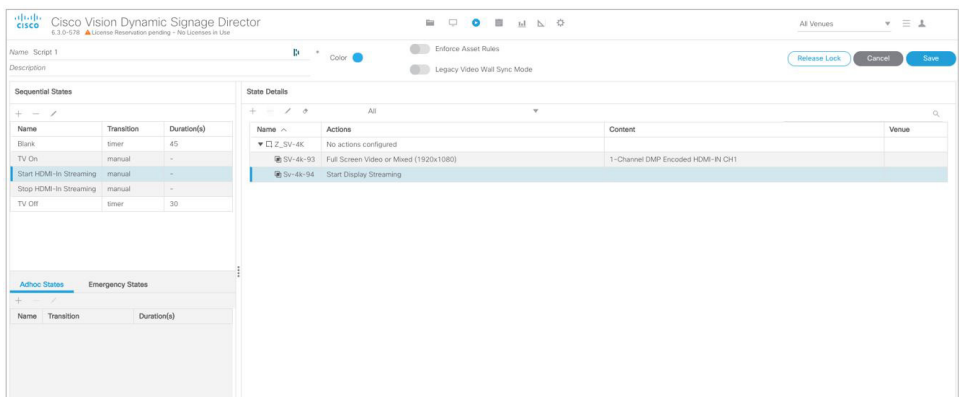
重要: コンテンツルールが設定されている場合、再起動する DMP には、次のステートが変化するまで、同じグループ内の他の DMP と同じコンテンツが表示されない場合があります。

図 39 ストリーミング チャンネルの選択



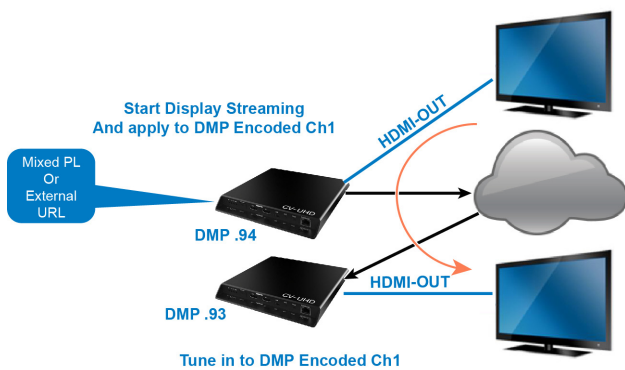
2. DMP .93 の場合は、DMP エンコード チャンネル 1 に合わせて調整します(図 40(157 ページ))。

図 40 DMP .93 でのディスプレイ ストリーミングの開始



外部 URL または混合メディア プレイリストを使用したディスプレイ ストリーミング

このシナリオでは、DMP の HDMI-In は使用されません。DMP 94 でスクリプトを設定し、開始します。スクリプトが実行されると、「Start Display Streaming」が DMP エンコード チャンネルに追加され、マルチキャスト チャンネルとして機能します。

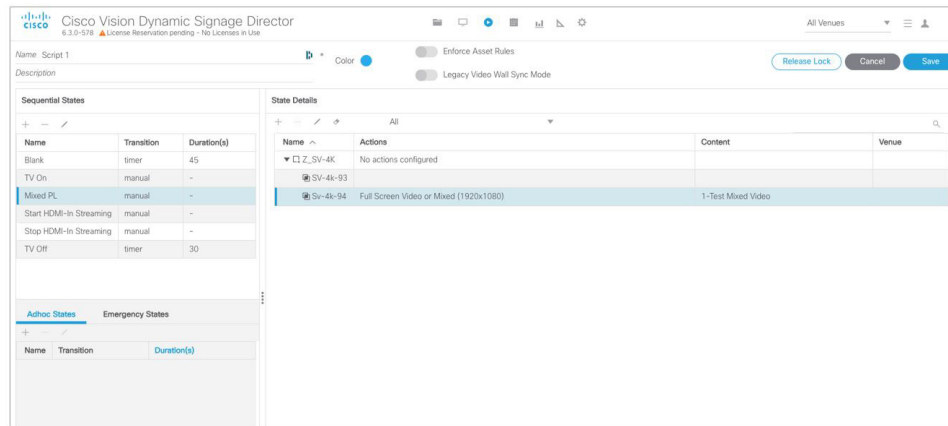


スクリプトの設定

1. スクリプトを設定します。
2. イベント ステートに [Mixed PL] を選択します。
3. DMP .94 に [Full Screen Video or Mixed (1920X1080)] を割り当てます(図 41(158 ページ))。

SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

図 41 DMP .94 の割り当て



4. DMP .94 では、ディスプレイ ストリーミングを開始し(図 42(158 ページ))、DMP エンコード チャンネル 1 に割り当てます(図 43(158 ページ))。

図 42 DMP .94 でのディスプレイ ストリーミングの開始

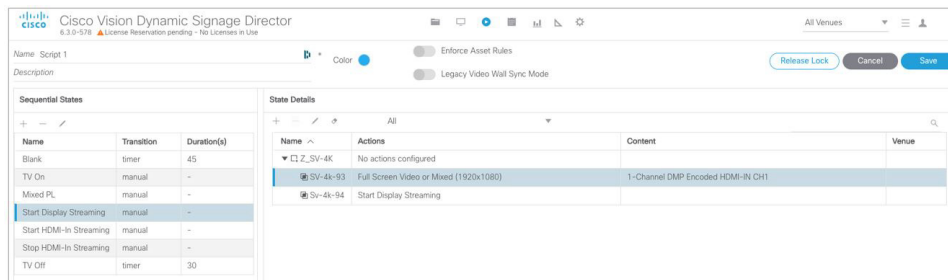
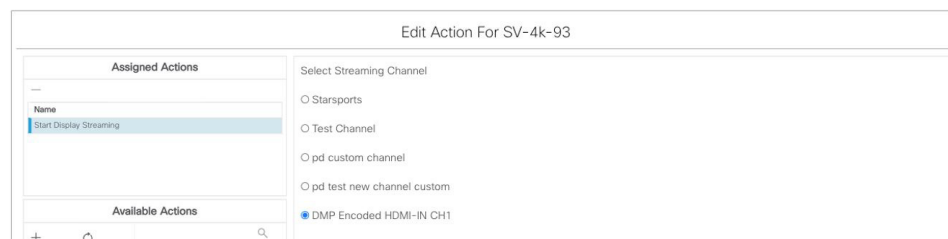


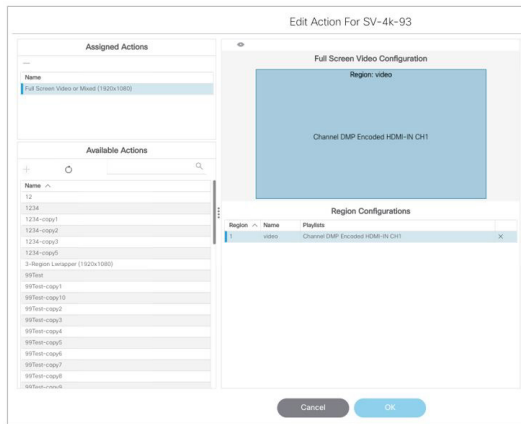
図 43 ストリーミング チャンネルの選択



コンテンツ(アセット)の管理方法

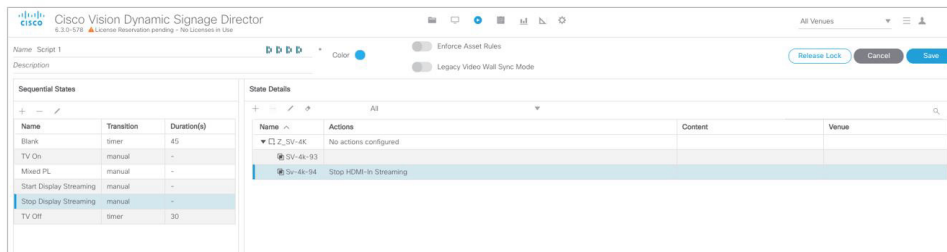
DMP .93 では、DMP エンコード チャンネル 1 を選択します(図 44(159 ページ))。

図 44 チャンネル DMP エンコード HDMI-In チャンネル 1 への DMP .93 の割り当て



DMP .94 で、HDMI-In ストリーミングを停止します(図 45(159 ページ))。

図 45 DMP .94 での HDMI-In ストリーミングの停止



コンテンツ(アセット)の管理方法

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [Library\(コンテンツ\)画面\(160 ページ\)](#)
- [ライブラリ ビュー\(163 ページ\)](#)
- [プレイリスト ビュー\(164 ページ\)](#)
- [アセットの検索方法\(166 ページ\)](#)
- [アセット タグに関するガイドライン\(167 ページ\)](#)
- [Cisco Vision Director へのコンテンツの取得\(169 ページ\)](#)
- [メディア プレーヤーへのコンテンツのステージング\(172 ページ\)](#)

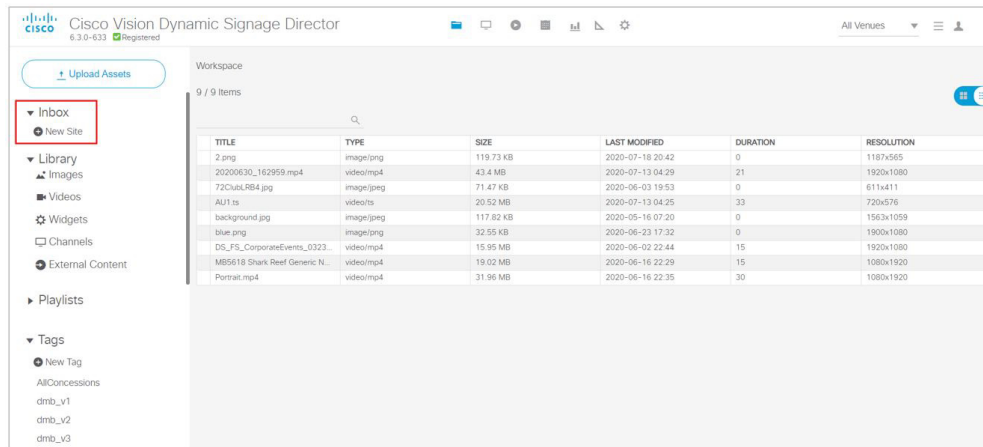
Library(コンテンツ)画面

[Library](コンテンツ/アセット)画面では、コンテンツの管理、およびプレイリストの作成と変更ができます。

Library Inbox

[Inbox] では、Secure File Transfer Protocol(SFTP)経由でアクセス可能な外部ソースからのアセットのインポートをスケジュールできます。外部ソースで利用可能なアセットは、Director で構成されている有効な拡張子とファイルサイズについてチェックされます。(図 46(160 ページ))。[Asset Library] で宛先フォルダを指定しない場合、アセットは [Inbox] の [Site list] にダウンロードされて確認され、適切なワークスペースフォルダに移動されます。

図 46 アセットの自動インポート用の [Library]、[Inbox]



自動コンテンツ インポート イベントを作成するには、次の手順を実行します。

1. [New Site] をクリックします。[Create Site] ウィンドウが表示されます(図 47(160 ページ))。
2. フィールドに情報を入力します。*(アスタリスク)のマークが付いているフィールドは必須です。
3. [Start Time] と [End Time] をスケジュールします。

図 47 新しいコンテンツソースサイトの作成

Site Name * Enter site identifier

IP Address * Enter host site address

Login ID * Enter login ID

Password *

Host Folder Enter FTP host folder path

To Folder Enter workspace folder path

Active

Schedule

Start Time 02 : 30 AM

End Time 03 : 30 AM

Cancel Save

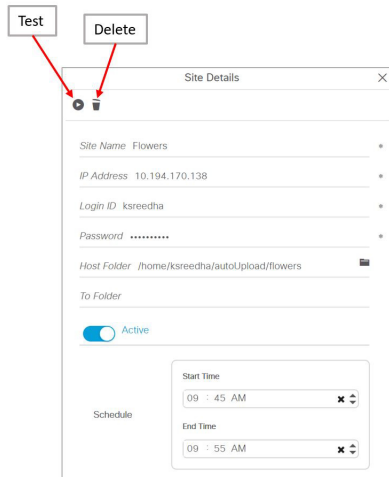
4. (任意)[Host Folder] と [To Folder] を選択します。
5. [保存(Save)] をクリックします。

コンテンツ(アセット)の管理方法

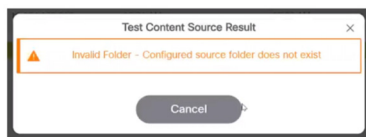
コンテンツソースの有効性をテストするには、次の手順を実行します。

1. **[Test]** アイコンをクリックします(図 48(161 ページ))。**[Test]** では、接続、入力されたログイン情報の有効性、および構成済みサイトの構成済みソースフォルダの存在がチェックされます。

図 48 コンテンツソースのテストまたは削除



無効な情報を入力した場合は、失敗通知が表示されます。以下の場合、宛先フォルダは無効です。



[Create Site] ダイアログボックスで宛先フォルダを選択しない場合は、コンテンツをプレビューして、ダウンロードするかどうかを決定できます。未指定のコンテンツは、**[Inbox]** リストに表示されます。

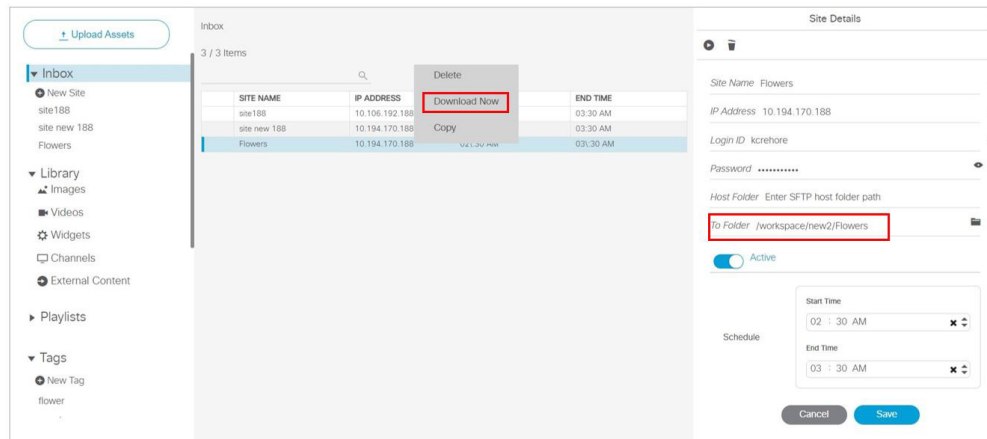
[Inbox] リストにある未指定の自動コンテンツをプレビューするには、次の手順を実行します。

1. 中央のパネルの **[Inbox]** リストからコンテンツを選択し、ダブルクリックします(図 49(162 ページ))。
2. 右側のパネルの **[Site Details]** で **[Play]** アイコンをクリックして、コンテンツをプレビューするか、中央のパネルをサムネイルビューに変更します。

未指定の自動コンテンツを **[Inbox]** リストから **Cisco Vision Director** にダウンロードするには、次の手順を実行します。

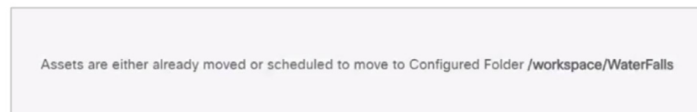
1. 中央のパネルの **[Inbox]** リストからコンテンツを選択し、右クリックします。アクションボックスが表示されます(図 49(162 ページ))。
2. **[Download Now]** を選択します。

図 49 自動コンテンツのインポートのアクションボックスでの操作



成功すると、「Content Import successfully triggered now」と表示されます。このアクションにより、オンデマンドでコンテンツのインポートがトリガーされます。宛先フォルダを選択していないため、コンテンツはワークスペースフォルダに移動します。

自動化コンテンツを [Site Details] パネルで指定されたフォルダにマッピングした場合、[Download Now] コマンドを実行するか、スケジュールされた [Start Time] が経過すると、[Inbox] でそのコンテンツをクリックした場合、次のように表示されます。



特記事項:

- インポートアクションでフォルダを指定しなかった場合は、すべてのファイルを、作成した正しいワークスペースフォルダまたはサブフォルダに移動する必要があります。そうしないと、コンテンツはプレイリストで使用できません。
- サイトを削除すると、そのサイトはリストに表示されなくなります。ただし、スケジュールされたタスクが実行されるまで、サイトの詳細は削除されません。デフォルトは午前 8:00 です。

スケジュールされたタスクを実行する前に同じ名前で作成するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Scheduled Task] をクリックします。
2. [ContentImportDeleteTask] にスクロールします。
3. [Edit] をクリックします。
4. サイトの詳細を削除する時間をすぐに変更し、[Save] をクリックします。

タスクの実行を待たずに、サイトの詳細とアセットを再インポートできるようになりました。

[Library] メニューを使用して、次のタスクを実行します。

- 静的グラフィックまたはローカル ビデオ コンテンツのインポート。
- 外部 URL コンテンツを管理します。
- HTML パススルー URL の追加。

コンテンツ(アセット)の管理方法

- コンテンツの管理:
 - 名前、タイプ、URL、サイズ、または有効期限を基準としたコンテンツの並べ替え
 - コンテンツの検索
 - コンテンツのタグ付け
 - コンテンツの削除
 - コンテンツのフォルダの作成
- プレイリストの作成と管理

Library 画面のビュー

コンテンツ (Content) 画面には、次に示す 3 つのビューがあります。

- ライブラリ ビュー(163 ページ) (デフォルト)
- プレイリスト ビュー(164 ページ)
- 詳細ビュー(コンテンツとプレイリストのパネルを表示)

メニュー バーは、選択したビューに基づいて編成されます。

ライブラリ ビュー

[Library] ビュー(図 46(160 ページ))に、[Library] で使用できるコンテンツ関連のレイアウトとタスクのオプションを示します。

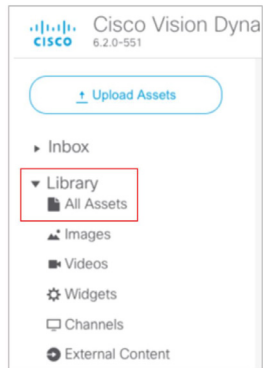
Asset Items パネル

アセットアイテムは詳細を含むリストまたはサムネイルとして表示されます。右上の青色のスライダーを使用してビューを変更します。

デフォルトでは、[Library Assets] ウィンドウにはライブラリに保存されている次のアイテムのリスト ビューが表示されます。

- Inbox
- すべてのアセット(複数会場が有効になっていない場合)
- イメージ(静的グラフィック)
- ビデオ
- ウィジェット (Widgets)
- チャンネル
- 外部 URL (External URLs)

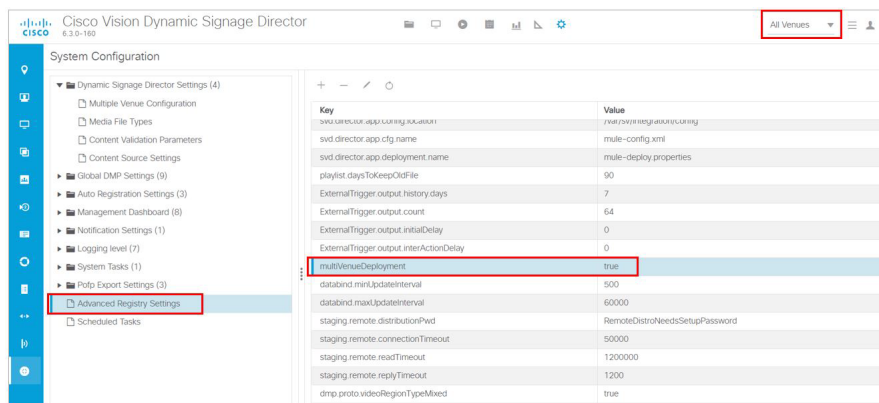
注:[Library] インターフェイスの左パネルにある [Library] ドロップダウンメニューには、[multiVenueDeployment] のレジストリ設定が [false] に設定されている場合にのみ [All Assets] が表示されます。[multiVenueDeployment] が [true] に設定されている場合、[All Assets] は表示されません。



複数会場にまたがるすべてのアセットを許可するには、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. [Registry Data] で、[multiVenueDeployment] までスクロールします。
3. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
4. [Value] を [true] に設定します(図 50(164 ページ))。
5. [保存(Save)] をクリックします。

図 50 複数会場展開のレジストリ

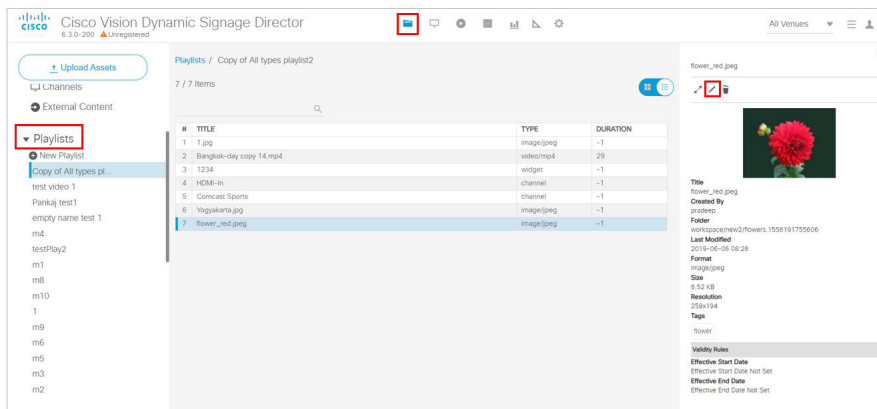


プレイリストビュー

1. [Library] ウィンドウの [Playlist] をクリックして、使用可能なプレイリストを表示します。画面にリストビューが表示され、コンテンツのタイトル、タイプ、および継続時間が表示されます。
2. 任意の行をクリックして、選択したコンテンツの詳細を表示します(図 51(165 ページ))。

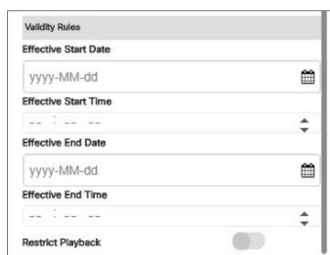
コンテンツ(アセット)の管理方法

図 51 プレイリストの詳細



3. ペンアイコンを使用して、コンテンツの情報を編集します。[Validity Rules] パネルが表示されます(図 52(165 ページ))。
4. [Effective Start Date]、[Effective Start Time]、[Effective End Date]、および [Effective End Time] を設定します。カレンダーアイコンをクリックします。
5. また、[Restrict Playback] もここで選択できます。コンテンツを表示しない曜日と時刻を具体的に設定します。
6. パネルの上部にある [Save] アイコンをクリックします。

図 52 [Validity Rules] パネル



アセット(コンテンツ)の検証

DMP でサポートされていないコンテンツをアップロードすると(図 53(166 ページ))、警告メッセージが表示されます。警告記号は、コンテンツがディスプレイ上で歪む場合があることを示しています。ベストプラクティスとしては、コンテンツの警告をすべて修正すると、計画どおりに表示されます。情報のアイコンの上にカーソルを置きます。

コンテンツメタデータが [System Configuration] で定義された制限を満たしていない場合、警告が表示されます。これらの設定は、DMP でコンテンツがサポートされないことを必ずしも意味しませんが、サポートされないように設定できます。たとえば、サイトにコンテンツガイドラインがあり、画像はすべて 1920 x 1080 未満のみ、ビデオはフル HD 解像度未満のみにする必要がある場合は、[System Configuration] で設定できます。UHD ビデオファイルは UHD DMP で再生できますが、UI に警告が表示される場合があります。

図 53 コンテンツ有効性の警告記号

TITLE	TYPE	SIZE	LAST MODIFIED	DURATION	RESOLUTION
_test_image3.jpg	image/jpeg	45.69 KB	2013-09-26 08:48 PM	0	1024x768
(A) [Super HD] MAD MAX Fury Road Trailer.mp4	video/mp4	159.39 MB	2015-08-05 04:40 PM	146	0x0
(A) [Ultra HD 4K] STAR WARS 7 Official Trailer.mp4	video/mp4	81.74 MB	2015-08-05 04:40 PM	90	0x0
(A) [ULTRA HD] Sony 4k Demo Another World-12.mp4	video/mp4	8.04 MB	2015-08-11 04:05 PM	191	0x0
(A) [ULTRA HD] TRANSFORMERS 4 Trailer [HD 4K].mp4	video/mp4	285.15 MB	2015-08-05 04:41 PM	153	0x0
(A) Batman v Superman Dawn of Justice - Official® Teaser Trailer (Ultra HD - 4K)...	video/mp4	371.42 MB	2015-08-07 05:59 PM	135	0x0
(A) GoPro Hero 4 DJI Phantom 2 Aerials - The Northern Roads (4K UHD).mp4	video/mp4	279.64 MB	2015-08-07 05:56 PM	125	0x0
(A) [Super HD] MAD MAX Fury Road Trailer.mp4	video/mp4	166.44 MB	2015-08-05 04:40 PM	146	0x0
(NA) [Ultra HD 4K] STAR WARS 7 Official Trailer.mp4	video/mp4	83.18 MB	2015-08-05 04:40 PM	90	0x0
(NA) [Ultra HD 4K] TRANSFORMERS 4 Trailer [HD 4K].mp4	video/mp4	297.57 MB	2015-08-05 04:41 PM	153	0x0

コンテンツの有効性を確認するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Dynamic Signage Director Settings] > [Content Validation Parameters] をクリックします。

注: イメージやビデオをアップロードできるため、各タイプにはトラブルシューティングに関するさまざまな問題があります。イメージとビデオの場合は、ここで警告をクリアします。

2. アセットの解像度パラメータをチェックし、許容範囲内に入ることを確認します(図 54(166 ページ))。値を変更するには、プロパティを選択して [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
3. 値を入力して、[Save] をクリックします。

図 54 システム構成内容の検証パラメータ

Configuration Property	Value
Strict Media Asset Validation	false
Allowed/Max Media Asset Resolution(WxH)	
Allowed/Max Media Aspect Ratio(W:H)	

アセットの検索方法

[Playlist] 画面を使用して、さまざまな方法でアセット アイテムまたはプレイリストを見つけます。

- [Library] の左ペインでタグを選択し、そのタグ名と関連付けられているアセットアイテムを検索します。
- [Playlist] パネルの [Search] ボックスを使用して名前またはファイルタイプでアセットアイテムを検索します。

ヒント:[Search] ボックスにコンテンツ ファイルの最初の数文字を入力するか、または「.jpg」などのファイル タイプを入力します。

- [プレイリスト (Playlist)] パネルの [検索 (Search)] ボックスを使用し、プレイリスト名の最初の数文字を入力して、プレイリストを検索する。

アセット タグに関するガイドライン

アセット タグの作成に関する次のガイドラインを考慮してください。

- 再生証明 (Proof of Play) を処理するには、次の命名規則に従うこと:
- <タグ名> **_PoP**

<タグ名> は再生証明ラベルの名前。「_PoP」サフィックスは再生証明を処理する際のラベルを指定するために必要。
- タグ名では、次の文字はサポート対象外: / ? < > \ : * | "
- 複数のプレイリストのコンテンツに同じタグが使用可能。コンテンツがタグに割り当てられているプレイリストの数は、タグ名の横にある **[Playlist Detail]** ウィンドウの **#** 列に表示される。

コンテンツ タグの作成と割り当て

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

ヒント: ゾーンやグループ内で使用されるコンテンツ ファイルには、タグとしてゾーンとグループの名前を割り当てることを検討してください。こうすると、単一の検索ワードまたは検索フレーズ(「Luxury Suite Delta」や「Concourse A」など)を入力して、指定したゾーンまたはグループのすべてのコンテンツを検索できます。プレイリスト内のコンテンツのタイプに対応するタグ(「メニュー」など)を使用することもできます。

コンテンツ タグを作成して割り当てるには、次の手順を実行します。

1. **[Library]** > **[Tag]** 矢印をクリックします。新しいタグが表示されます。
2. 新しいタグをクリックします。
3. そのタグの新しい名前をフィールドに入力します。
4. **Return/Enter** キーを押します。タグ名が表示されます。

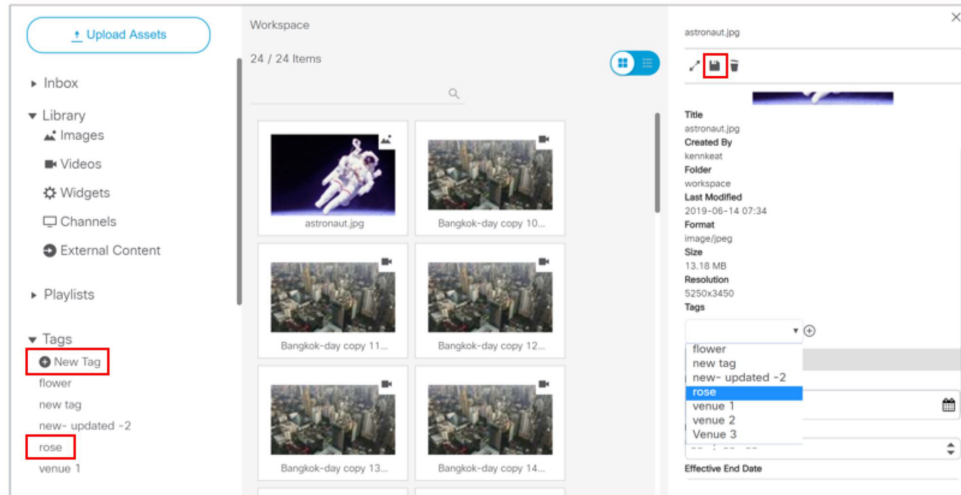
重要: タグ名では、次の文字はサポートされていません: / ? < > \ : * | "

注: タグ名が表示されない場合は、**[Refresh]** をクリックします。

再生証明レコードのタグ名に必要な「_PoP」サフィックスを含める必要があります。再生証明の詳細については、「[Cisco Vision Director の再生証明](#)」を参照してください。

5. コンテンツにタグを割り当てるには、リストビューからコンテンツ(アセット)を選択します。詳細ペインが表示されます(図 55(168 ページ))。
6. **[Pen]** アイコンをクリックしてメタデータを編集します。
7. コンテンツに接続するタグ名を選択します。
8. **[Save]** アイコンをクリックします。

図 55 コンテンツへのタグの割り当て



ヒント:[Library] に初めてコンテンツをアップロードするときにタグをコンテンツに割り当てます。

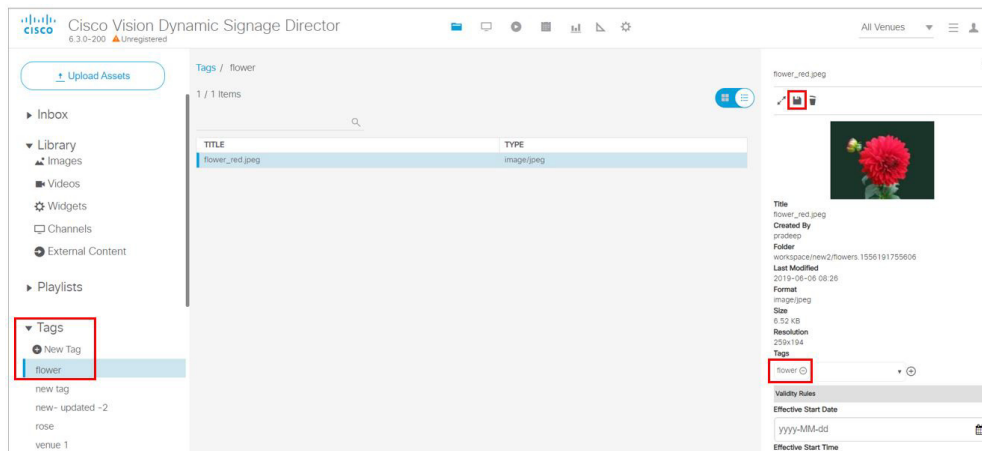
9. コンテンツがタグに割り当てられたことを確認するには、タグ名をクリックします。選択したタグに割り当てられているコンテンツは、[Content Items] 領域に表示されます。

コンテンツからタグを削除する

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

コンテンツからタグを削除すると、コンテンツはそのタグに関連付けられなくなりますが、コンテンツ自体は [Asset Library] 内に残ります。図 56 (168 ページ) に、選択したコンテンツからタグを削除する手順の概要を示します。

図 56 コンテンツからタグを削除するワークフロー概要



コンテンツからタグを削除するには、次の手順を実行します。

1. [Library] でタグ名を選択します。[Tag] パネルにそのタグのコンテンツ アイテムが表示されます。
2. タグを削除するコンテンツ アイテムをクリックします。

ヒント: タグに割り当てられた複数のコンテンツ アイテムを選択してタグ付けを解除するには、キーボードの **Shift + クリック** 機能を使用します。

コンテンツ(アセット)の管理方法

3. [Detail] パネルで [Pen] アイコンをクリックし、タグメタデータを編集します。タグの情報が表示されます。
4. タグ名と「-」記号をクリックし、アセットからタグを削除します。
確認のプロンプトは表示されません。タグはコンテンツから直ちに削除されます。
5. [Detail] パネルの上部にある [Save] をクリックします。

Cisco Vision Director へのコンテンツの取得

Cisco Vision Director では、さまざまなコンテンツ タイプとコンテンツ取り込み方法がサポートされています。

Cisco Vision 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。

Cisco Vision Director にコンテンツを展開する前に、[Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド](#)、[Dynamic Signage Director \[英語\]](#) を参照して、コンテンツの形式が正しいこと、サイズが適切であること、表示場所の寸法が正しいことを確認してください。コンテンツが配置されるリージョンに適したサイズでない場合には、イメージが切り取られたり、リージョン内に空のスペースが残ったりします。

表 4(169 ページ)に、Cisco Vision Director でサポートされるさまざまなコンテンツ タイプ、コンテンツの取り込み方法の概要を示します。また、このコンテンツ タイプの操作方法についての詳細が記載された、このドキュメント内のトピックや他の外部ガイドの参照も示します。

表 4 コンテンツ タイプ別のコンテンツ取り込み方法

コンテンツのタイプ	方法	参照先
チャンネル ガイド	[Configuration] > [Channel Guide]	デフォルト コンテンツ チャンネルの設定 (125 ページ)
コントロール フィード (Atom、RSS)	[Configuration] > [Data Integration]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
データベース (MySQL または SQL Server)	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
FTP データ	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
HTML パススルー	[Library] > [New External Content]	HTML パススルー コンテンツの URL の追加 (171 ページ)
HTTP/HTTPS データ	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
JSON データ	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
DMB を使用したメニュー ボード	[More] > [DMB Application]	Cisco Vision Director Dynamic Menu Board and Store Configuration Guide
POS データ ソースを使用したメニュー ボード	[Configuration] > [Data Integration]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide

コンテンツ(アセット)の管理方法

コンテンツのタイプ	方法	参照先
NFL データ	[Configuration] > [Data Integration]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
スコアボード コントローラ	[Configuration] > [Data Integration]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
静的グラフィック(コンテンツ画面)	[Library] > [Import]	ライブラリへのローカル ビデオとイメージのインポート(170 ページ)
静的グラフィック(非ビデオプレイリストへの直接アップロード)	[Library] > [Playlist View]	直接アップロードによる非ビデオプレイリストへの静的グラフィックの追加(184 ページ)
TCP データ	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
UDP データ	[Configuration] > [Data Integration] > [Generic Data Source]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide
ビデオ(ヘッドエンド)		Cisco Vision ネットワーク、サーバー、およびビデオヘッドエンドの要件ガイド [英語] (Cisco Vision 認定パートナーが利用可能)。
ビデオ(ローカル)	[Library] > [Upload Assets]	ライブラリへのローカル ビデオとイメージのインポート(170 ページ)
XML	[Library] > [Import]	リリース 6.4: Cisco Vision Director Data Integration Guide

ライブラリへのローカル ビデオとイメージのインポート

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

メインメニューからローカルビデオとイメージをインポートするには、次の手順を実行します。

1. [Library] > [Upload Assets] をクリックします。

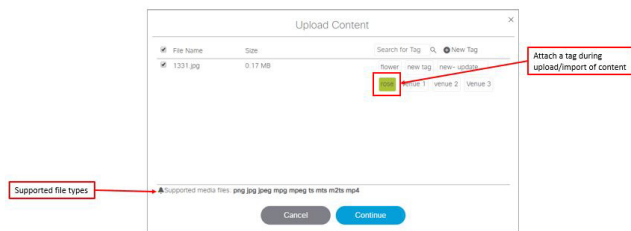
ヒント: タグに割り当てられた複数のコンテンツ アイテムを選択してタグ付けを解除するには、キーボードの **Shift +** クリック機能を使用します。

2. アップロードするファイルを参照します。

ヒント: .zip ファイルなどのファイル タイプ別に選択内容をフィルタするには、[ファイル名 (File name)] の横にあるドロップダウン ボックスを使用します。

3. [Open] をクリックします。
4. [Upload Content] ダイアログボックスから、次の手順を実行します (図 57 (171 ページ))。

図 57 アセット(コンテンツ)のアップロード



- a. (任意)使用可能なタグの追加または削除。
 - b. (任意)アップロードするコンテンツに割り当て可能なタグの選択
5. [Continue] をクリックします。コンテンツがアップロードされ、リストビューに表示されます。

HTML パススルー コンテンツの URL の追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

HTML コンテンツのガイドラインについては、[Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド: Dynamic Signage Director](#) [英語] を参照してください。

HTML パススルー コンテンツの URL を追加するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Channel Definitions] > [Basic Info] タブをクリックします。
2. コンテンツの名前と URL を入力します。
3. [Save] をクリックします。

ログイン、DMP、またはチャネルガイドのカスタマイズ可能な背景画像

Cisco Vision Dynamic Signage Director にログインする際に別のログイン画像、DMP の背景として表示する画像、またはチャネルガイド画像をアップロードできるようになりました。現在許可されているファイルタイプは、ビデオファイルのない静止画ファイル(.jpg、.jpeg、.png、.gif)です。

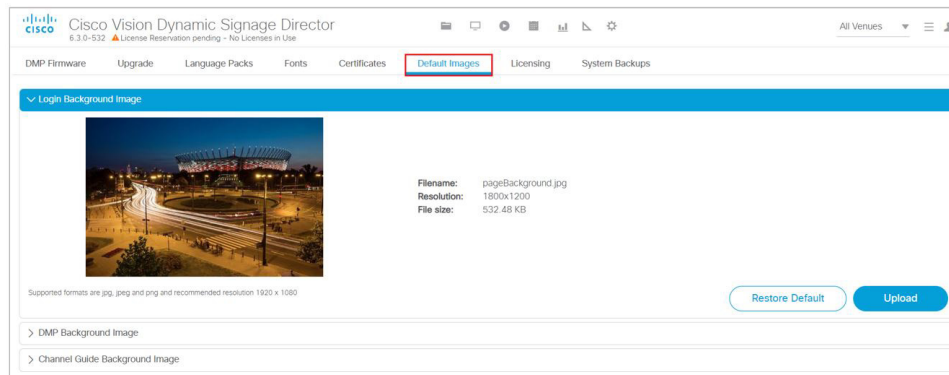
DMP 画像のアップロードの場合、DMP の再起動後すぐに新しいイメージが表示されます。何らかの理由で DMP の電源または接続が失われた場合、黒い画面が表示されます。その後、画面に Cisco ロゴが表示されます。

別の画像を [DSD Login] ページにアップロードするには、次の手順を実行します。

1. [More] > [Manage Software] > [Default Images] をクリックします。
2. [Login Background Image] をクリックします(図 58(172 ページ))。
3. [Upload] をクリックします。新しい画像を選択します。[OK] をクリックします。

注: DMP がポートレートモードに設定されている場合、画像はポートレートに収まるように拡大縮小されます(塗りつぶしはされません)。ディスプレイには、画像が塗りつぶしされない黒い領域が表示される場合があります。

図 58 新しい DSD ログイン画像のアップロード



この例では、ログイン画像のアップロードのみを示しています。[DMP Background Image] または [Channel Guide Background Image] ドロップダウンを開きます。ファイルサイズとファイルの種類には制限があります。たとえば、ファイルサイズの制限は、DMP に表示する予定の新しい画像にも適用され、変更するデバイスの画面サイズに応じて、適切な縦横比で表示されます。

1920 X 1080 の解像度の画像をお勧めします。デフォルトの画像に戻す必要がある場合は、[Restore Default] を使用します。

メディア プレーヤーへのコンテンツのステージング

Cisco Vision Director にアップロードしたコンテンツをスクリプトで実行するには、そのコンテンツをメディア プレーヤーにプッシュしておく必要があります。コンテンツをメディア プレーヤーにプッシュするこのプロセスは、**コンテンツのステージング**といます。

コンテンツのステージングは次の場合に実行する必要があります。

- 新しいカスタムフォント、言語パック、新しいログイン、DMP、またはチャネルガイドの背景のデフォルト画像が **Software Manager** にインストールまたはアップロードされている場合。
- コンテンツ ライブラリ (CMS) にインポートされたいずれかのコンテンツが変更された場合。これには、ローカル ビデオとグラフィック ファイル、およびチャネルが該当します。

注: ウィジェットまたはデータ統合の送信元を変更した場合は、コンテンツ ステージングは不要です。ただし、スクリプト内のコンテンツを変更する場合、または特定のスクリプト内で DMP にすでに割り当てられているコンテンツを変更する場合は、コンテンツを DMP にステージングする必要があります。

メインメニューからコンテンツをステージングする方法は 2 つあります。

■ コンテンツの手動ステージング

コンテンツの手動ステージングは、[Script Management] > [Staging] 画面の [Staging] ボタンを使用して、実際に実行されているスクリプトとは別に実行されます。この方法を使用すると、すべてのメディア プレーヤーに対してスクリプト単位でコンテンツをステージングしたり、選択したメディア プレーヤーからコンテンツをステージングしたりできます。

注: コンテンツを手動でステージングできるのは、管理者 (Administrator) とイベント オペレータ (Event Operator) のみです。施設オペレータ (Venue Operator) ロールではこの方法でコンテンツをステージングできません。

■ コンテンツのステージングのスケジュール

この方法を使用すると、スクリプトの開始よりも指定した時間(分)だけ先に、またはスクリプトの開始時にコンテンツをステージングするようスケジュールできます。

コンテンツの手動ステージング

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator)

コンテンツを手動でステージングするには、次の手順を実行します。

1. [Script Management] > [Staging] タブをクリックします(図 59(173 ページ))。
2. メディア プレーヤーで内容を更新する必要があるスクリプトを選択します。
3. [Play] アイコンをクリックします。[Start Manual Staging] ダイアログボックスが表示されます(図 60(173 ページ))。

図 59 ステージングの詳細

Name	Type	State	Start Time	End Time	Started by	Total De...	Complet...	Error
Staging requested on Thursday, March 5, 2020 3...	con	STAGING_CO...	Thursday, March 5, 2020 3...	Thursday, March 5, 2020 3...	Manual Instance of Copy of demo 2	0	0	0

4. [Staging] 画面で、[For Script] フィールドでステージングするスクリプトを選択します。プルダウン矢印を使用します。

図 60 手動ステージングの開始(Start Manual Staging) ダイアログボックス

5. コンテンツ更新を受信する対象のメディア プレーヤーを選択します。[Selected DMPs configured in script] をクリックした場合は、使用可能なメディア プレーヤーのリストが表示されます(図 61(173 ページ))。

図 61 スクリプトで設定された選択済みの DMP

DMP Name	IP Address
1 pankaj test DMP	36.147.58.98
2 SJ Lab DMP 1	10.194.170.114
3 SJ Lab DMP 3	38.147.59.99
4 SJ Lab DMP 4	10.195.164.114
5 SJ Lab DMP 5	10.195.164.115
6 Copy of SJ Lab DMP 5	10.195.164.116

6. コンテンツ更新の受信対象となる、利用可能なメディア プレーヤーを選択します。スクロールバーを使用して DMP を見つけます。複数の DMP を選択するには Shift キーと Ctrl キーを使用します。

7. [Start] をクリックします。

スクリプトの開始によるコンテンツ ステージングのスケジュール

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator) / 施設オペレータ (Venue Operator)

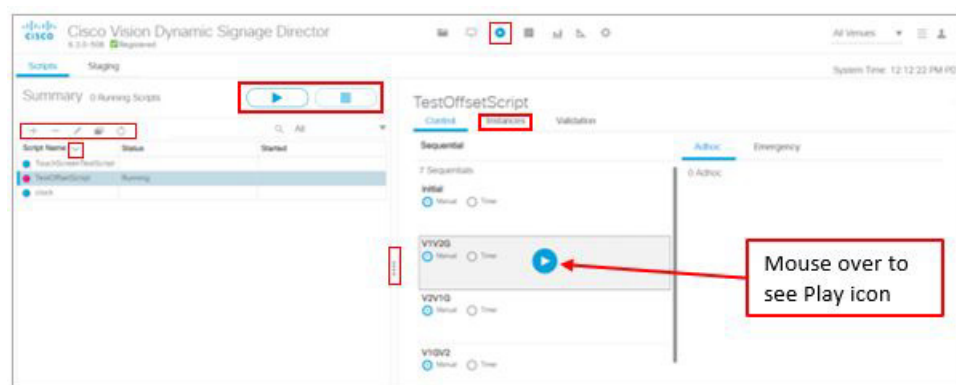
注: スクリプト開始前から 0 分に設定されている場合でも、ステージングが完了するまでスクリプトは開始されません。スクリプトの開始よりもどれくらい前にステージングをスケジュールするのか決定します。

イベントスクリプトの開始の詳細については、[イベントスクリプトの開始\(228 ページ\)](#) も参照してください。

スクリプトの開始を使用してコンテンツ ステージングをスケジュールするには、次の手順を実行します。

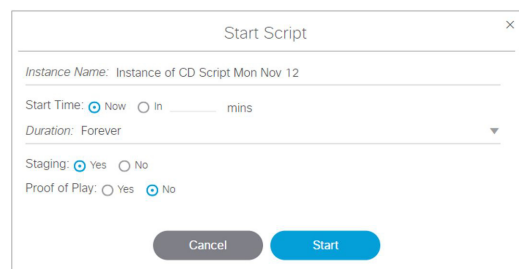
1. **[Script Management] > [Script]** タブをクリックします。スクリプトを含む **[Script Details]** 画面 ([図 62\(174 ページ\)](#)) が表示されます。

図 62 **[Script Details]** 画面



2. スクリプトを選択します。
3. **[Start]** をクリックします。**[Start Script]** ダイアログボックスが表示されます ([図 63\(174 ページ\)](#))。

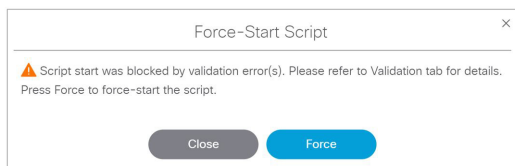
図 63 スクリプトの開始 (**Start Script**) ダイアログボックス



4. 開始時刻を **[Now]** に設定するか、または分数で入力します。
5. ドロップダウン矢印を使用して、**[Duration]** を選択します。継続時間は秒単位で値が表示されます。
6. ステージングに対して **[Yes]** ボタンまたは **[No]** ボタンをクリックします。
 - a. **[Minutes Ahead of Script Start]** に入力し、メディア プレーヤーにコンテンツをステージングします (**[Script Start]**)。
 - b. スクリプトを実行する直前にステージングを実行するには、値に **0** を指定する。ステージングが完了するまで、スクリプトは開始しない。
7. **[Start]** をクリックします。

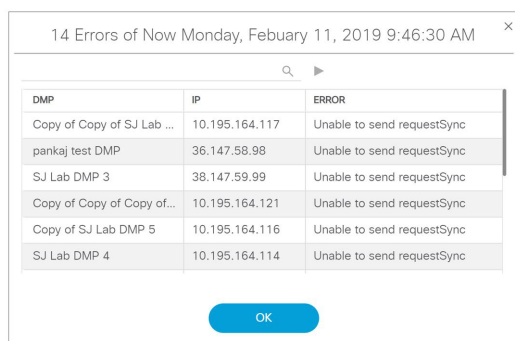
スクリプトの開始が検証エラーによってブロックされた場合は、[図 64\(175 ページ\)](#) が表示されます。

図 64 スクリプト開始の強制実行の確認



ドロップダウン矢印を使用して、スクリプトに関する詳細情報を確認します。**[Status]** 列に **[Starting]** が表示されます。完了すると、**[Past]** とアイコンが表示されるとともに **[Started]** 列に日時が表示されます。

[Staging] タブをクリックしてジョブの詳細を確認します。**[Error]** アイコンをダブルクリックしてエラーの解決方法を確認します。





Cisco Vision Director でのプレイリストの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールでは、Cisco Vision Director のプレイリストを使用して、コンテンツ アイテムのグループを作成と変更し、順番に表示する方法について説明します。

プレイリストに関する情報

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、チャンネル、外部 URL) のことです。コンテンツアイテムは設定した時間および反復回数だけ、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。

各プレイリストは、他のプレイリストとは独立して実行されます。複数のプレイリストを独立したリージョンにある任意の指定したイベントスクリプトで実行できます。

注: 同じスクリプトステートでは、異なるプレイリスト間でのアイテムの再生が同期される保証はありません。

プレイリストは、それ自体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、静止画のみ (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。[Video or Mixed Media] として設定されたプレイリストには、ビデオと静止画の両方を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クャ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 1 (177 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 1 静的イメージのプレイリストの例

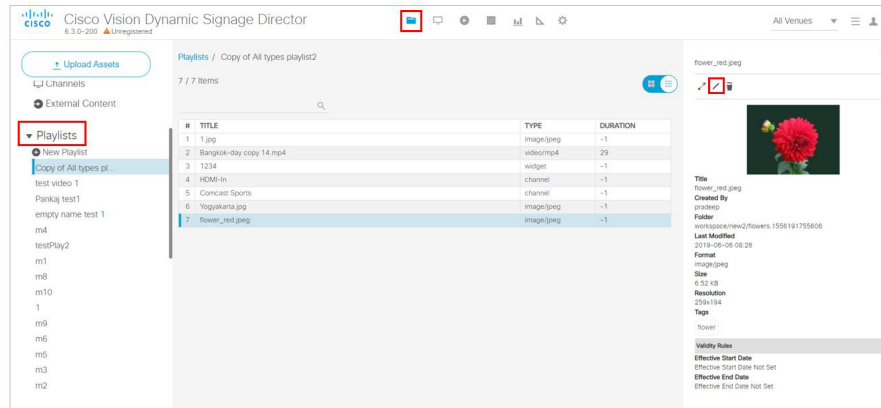


イベント スクリプトの一部として実行されるプレイリストはステージングするか、またはイベントの前に [Library] 画面から Cisco DMP に事前にロードする必要があります。

プレイリスト ビュー

図 2(178 ページ)に、[Content] 画面のプレイリスト ビューとそこで使用可能なオプションを示します。

図 2 プレイリスト ビューのナビゲーション



サイズバーを使用して画面をカスタマイズします。変更する領域の上部付近にカーソルを置きます。カーソルがクロスバーに変わったら、必要な領域をドラッグして見やすくします。

プレイリストの設定方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- プレイリストの作成に関するガイドライン(179 ページ)
- プレイリストの作成の前提条件(180 ページ)
- プレイリストの作成(181 ページ)
- プレイリストへのコンテンツ アイテムの追加(182 ページ)
- プレイリスト内のコンテンツ アイテムの順番の変更(185 ページ)
- イベント中のプレイリスト内のコンテンツの置換(186 ページ)
- コンテンツの置換の強化(187 ページ)
- プレイリストのアイテム継続時間の設定(190 ページ)
- プレイリスト間のコンテンツのコピー(191 ページ)
- プレイリストからのコンテンツ アイテムの削除(192 ページ)
- プレイリストの削除(193 ページ)

プレイリストの作成に関するガイドライン

プレイリストを作成する際、次のガイドラインを考慮してください。

- 同じ名前のプレイリストは不可。各リージョンに最大で 1 つのプレイリストを持つことが可能。
- 各リージョンにプレイリストを 1 つのみ設定可能。
- 再生証明(PoP: Proof of Play)のため、広告プレイリストと関連付けたリージョンを 1 つ以上設定することができる。
- Cisco Vision Director は、クラウドテンプレートを使用する場合を除き、混合メディアプレイリストで静的グラフィックとビデオをサポートできます。クラウドリージョンのデフォルトテンプレートは、4 つのリージョンのいずれにおいても、画像、ウィジェット テキスト オーバーレイ、または外部 URL をサポートしていません。

重要: デジタルメディアプレーヤーでは **Flash** コンテンツはサポートされません。詳細については、利用可能な「[静的グラフィックの形式](#)」を参照してください。

- プレイリストは、リストの最後のコンテンツ アイテムを表示するとプレイリストの先頭にループバックする。
- 推奨される広告のローテーション時間は 30 秒。すべてのコンテンツについてサポートされる最短の時間は 15 秒。ベストプラクティスとして、プレイリストの 1 つのコンテンツアイテムを 15 秒未満にしないことを推奨。

注: 特定のイベントに関するすべてのゾーン/グループのすべてのプレイリストを、イベントの前にすべてのメディアプレーヤーにロードしておく必要があります。

各プレイリストは、他のプレイリストとは独立して、独自の広告のローテーション時間を設定できる。

プレイリストのコンテンツは、コンテンツの順序を変更しない限り、追加した順序で表示される。

注: プレイリストの一連のコンテンツ アイテムが遷移するとき(標準の 3 リージョン L ラッパー テンプレートのリージョン 2 の広告など)、そのコンテンツが表示されるメディアプレーヤーのディスプレイで各コンテンツ アイテムの現れ方に多少の差異が生じます。各コンテンツ アイテムは、通常プレイリスト アイテムごとに約 1 秒以内という遷移時間で、対応するすべてのメディアプレーヤーのディスプレイに表示されます。ただし、開催施設内のすべてのディスプレイにプレイリスト内の同じコンテンツ アイテムを表示するための所要時間は、開催施設のステート(ネットワーク インフラストラクチャ、ディスプレイ上のリージョン数、プレイリストのコンテンツ アイテム数とプレイリストの長さ)によっては 1 秒間を超える場合があります。

表 1(179 ページ)に、Cisco Vision Director の一般的なプレイリスト サポートに関するガイドラインを示します。

注: 次の上限値は、基本的な Cisco Vision Director の操作ではテストを行っていますが、最大値の組み合わせや、複雑なシステムとコンテンツの場合は実際の上限に影響する可能性があります。そのため、実稼働で使用する前にプレイリストのコンテンツが予測どおり動作するか必ずテストしてください。

表 1 サーバー展開レベルに関するプレイリストのガイドラインと制限事項

プレイリストのガイドライン	ミニ/スモール Limit	標準	大規模
Cisco Vision Director コンテンツ データベースのプレイリスト(すべてのタイプ)の数	25	1,000	2200
グループあたりのプレイリストの数	25	100	100
プレイリストあたりのアイテムの数	300	1,200	1200

プレイリストの設定方法

プレイリストのガイドライン	ミニ/スモール Limit	標準	大規模
SVD イベント全体で使用されるコンテンツ(すべてのタイプ)のアイテム数 ¹	TBD	1,200	1200
プレイリストの名前の文字数(スペースを含む)	TBD	22	TBD

1. プレイリスト内の置き換えることができるコンテンツアイテムの数は、コンテンツアイテムの総数、プレイリストと Cisco Vision Director のプレイリストの構成によって異なります。通常、243 ~ 273 コンテンツアイテムを含むプレイリストを保存できます。これより大きいプレイリストを保存すると失敗し、置換は機能しません。

プレイリストを設定する際は、次の制限事項および予測される動作を考慮してください。

- 1つのビデオのループ: 1つのビデオ コンテンツアイテムの継続時間をゼロに設定し、それを含むプレイリストの継続時間をゼロに設定した場合、1つのビデオ コンテンツを連続的にループ再生する。
- 1つの非ビデオのループ: 1つの非ビデオ コンテンツアイテムの継続時間を -1 に設定し、それを含むプレイリストの継続時間をゼロ以上に設定した場合、1つの非ビデオ コンテンツを連続的にループ再生する。
- すべてのプレイリストは、最初のプレイリスト アイテムの継続時間をゼロに**設定しない限り**、コンテンツをループする(最後のアイテムを再生すると、プレイリストは最初のアイテムから再生開始)。
- プレイリストを1回だけ実行するには、プレイリストの最後のアイテムの継続時間にゼロを指定する。最後のアイテムが非ビデオの場合とビデオの場合では動作が異なる。最後のアイテムの継続時間をゼロに設定してプレイリストのアイテムを再生すると、最後のアイテムが非ビデオの場合は、ステートが継続している間は連続再生される。最後のアイテムがビデオの場合はそのビデオが1回だけ再生され、その後ステートが継続している間は黒画面になる。
- あるプレイリストに対して変更が発生し、現在そのプレイリストが表示されている場合、継続時間がゼロのプレイリストにおいてあるアイテムの再生が終わっても、そのプレイリスト内のアイテムが表示されることがあり、継続時間がゼロの当該アイテムに再び達するまでそのプレイリストは継続する。
- 再生証明を収集するときは、プレイリストに2つのアイテムが含まれるようにビデオを複製することをお勧めします。複製することで、ビデオの完全な再生を記録できます。
- ビデオコンテンツ: 再生の同期を確保するために、プレイリストアイテム間で移動するときに一部のビデオフレームがドロップする場合があります。
- クワッドリジョン テンプレートを使用する場合、4つのリージョンすべてでビデオプレイリストまたはマルチキャストチャンネルを使用する必要があります。画像、ウィジェット、および外部 URL は、4つのリージョンのいずれでもサポートされていません。

プレイリストの作成の前提条件

プレイリストを設定する前に、次の条件が満たされていることを確認してください。

- 担当者がプレイリストのコンテンツ タイプに精通していて、適切なプレイリスト タイプ(非ビデオ、ビデオ、または混合メディア)を指定できること。
- プレイリストのコンテンツが [Library] にあること。
- プレイリストの識別と管理を容易にするための命名規則があること。

プレイリストの作成

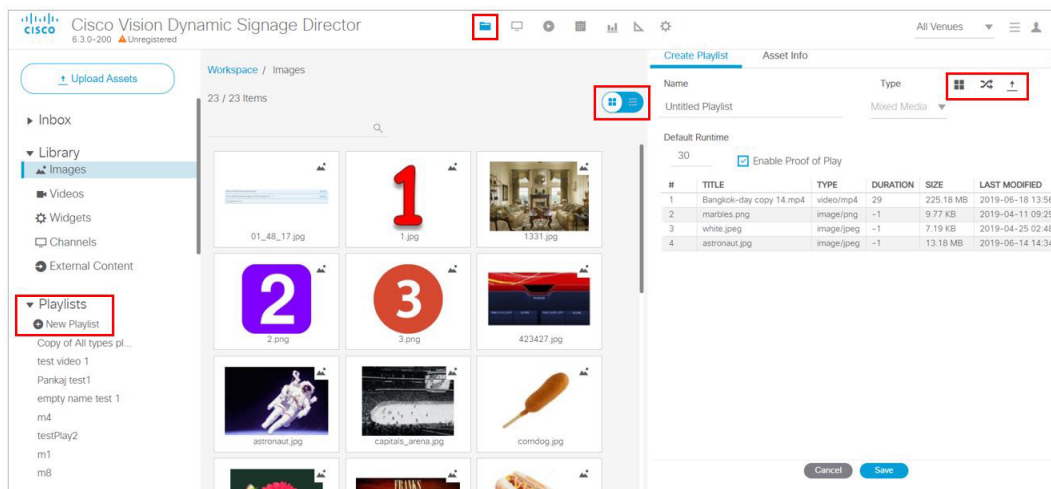
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

重要: ビデオウォールの場合は、プレイリストに同じ数のアイテムが含まれていて、コンテンツアイテムごとに同じ継続期間が設定されている必要があります。各リストのアイテムは同じタイプである必要があります。詳細については、[ビデオウォールの前提条件\(205 ページ\)](#)を参照してください。

プレイリストを作成するには、次の手順を実行します。

1. [Library] で [Playlist] > [New Playlist] をクリックします。右側に [Create Playlist] ボックスが表示されます (図 3 (181 ページ))。

図 3 新しいプレイリストの作成



2. プレイリストのオプションを指定します (表 2 (181 ページ) を参照)。

- a. プレイリストの [Name] に入力します。
- b. メディアの [Type] ではプルダウン矢印を使用します。[Mixed Media] が最適な選択肢です。

表 2 プレイリストのオプション

オプション	説明
プレイリスト名 (Playlist Name)	(必須)プレイリストの英数字名。デフォルトは「New Playlist」です。
タイプ (Type)	プレイリストで使用されるコンテンツのタイプ: [Non Video]: (デフォルト) 静止画 (イメージ) のみ。 [Video or Mixed Media]: ビデオ コンテンツまたはビデオとイメージの組み合わせ。
再生証明の有効化 (Enable Proof of Play)	広告レポートに表示されるアイテムのログをキャプチャする。デフォルトは [Yes]

オプション	説明
デフォルトのアイテム 継続時間 (Default Item Duration)	再生するコンテンツ アイテムの時間 (秒単位)。デフォルトは 30 秒 。値は整数で指定する必要があり、小数は使用不可。プレイリストのデフォルトアイテムの継続時間は、個々のアイテムの継続時間が -1 の場合に使用されます。 注 プレイリストの作成に関するガイドライン、179 ページ : アイテムの継続時間「0」を適切に使用してコンテンツをループ再生する方法については、を参照してください。
プレイリストの合計時 間 (Playlist Total Duration)	(表示フィールドのみ) 再生するすべてのコンテンツ アイテムの積算時間。

- c. デフォルトのランタイムを定義します(必要に応じて)。シスコのデフォルトのランタイムは **30 秒**です。
 - d. **[Asset Library]** からコンテンツをドラッグアンドドロップするか、**[Upload Assets]** アイコンを使用します。**[Action]** アイコン(赤いボックス内)にカーソルを置きます。
 - e. **[Proof of Play]** を有効にして(ボックスをオンにする)イベント スクリプトを施設で記録します。
3. **[Save]** をクリックします。**[Playlist Items]** ダイアログボックスの下に、新しいプレイリストの名前がテキストで表示されます。

リストビューの **[Playlist Detail]** には、コンテンツアイテムがロードされた順序、タイトル、コンテンツのタイプ、各コンテンツの継続時間、サイズ、プレイリストの最終変更日時が表示されます。

プレイリストへのコンテンツ アイテムの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

重要: ビデオ ウォールの場合は、プレイリストに同じ数のアイテムが含まれていて、コンテンツ アイテムごとに同じ継続期間が設定されている必要があります。各リストのアイテムは同じタイプである必要があります。詳細については、[ビデオ ウォールの前提条件 \(205 ページ\)](#) を参照してください。

[Asset Library] からプレイリストへのコンテンツアイテムの追加

プレイリストにコンテンツ アイテムを追加するには、次の手順を実行します。

1. **[Library]** で **[Playlist] > [New Playlist]** をクリックします。右側に **[Create Playlist]** ボックスが表示されます ([図 3 \(181 ページ\)](#))。
2. **[Playlists]** ペインで、コンテンツ アイテムを追加するプレイリストの名前を選択します。
3. アセットアイテムのリストで、プレイリストに追加するコンテンツ アイテムを選択します。

ヒント: 複数を選択する標準のキーボード ストロークを使用して、複数のファイルを選択できます。プレイリストに追加するコンテンツを検索するには、検索または並べ替え機能を使用します。

重要: プレイリストが実行される **TV** 画面に適した解像度にフォーマットされた、表示先のリージョン サイズに対応するコンテンツを選択してください。たとえば、**TV** が **1920x1080** の解像度をサポートしている場合に、プレイリストに追加するコンテンツを **TV** 画面に適切に表示するには、**1920x1080** の形式にする必要があります。

4. **[Playlist Items]** 領域にファイルをドラッグ アンド ドロップします。

コンテンツは追加した順番で表示されます。**[Playlist Items]** ボックスにコンテンツの各部のサムネイルが表示されます。プレイリスト ボックスの上にあるヘッダーは、プレイリスト内のアイテムの数を示します。

プレイリストの設定方法

5. (任意)プレイリスト内のアイテムを複製するには、[Playlist Items] パネル内でコンテンツ アイテムを選択し、次のいずれかを実行します。

- a. アイテムを 1 回複製する:[Item duplicate] アイコンをクリックします。
- b. アイテムを複数回複製する:ドロップダウン矢印をクリックして、[Duplicate multiple times] オプションを選択します。

[Duplicate Contents] ダイアログで、アイテムを複製する回数を指定し、[Duplicate] をクリックします。

メタデータ:有効期間と再生可能性

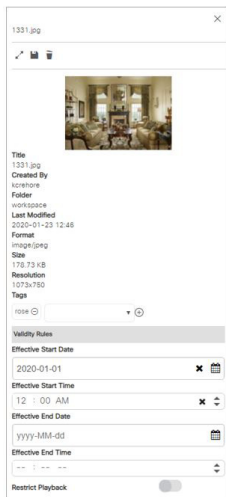
有効期間と再生可能性の情報で構成されたメタデータでアセットにタグを付けます。いつ有効にするか(有効期間)といつ表示できるか(再生可能性)を正確に設定することで、アセットの精度を高めます。通常、これらの値はスポンサーまたはアセットのプロバイダによって提供されます。以前は、アセットに制限はありませんでした。

有効期間と再生可能性のデータを設定するには、次の手順を実行します。

1. [Library] > [Workspace] をクリックします。
2. アセットをクリックします。[Metadata] ウィンドウが表示されます。
3. 値を設定します(図 4(183 ページ)を参照)。パネルの上部にある [Edit] アイコン(ペン)をクリックします。
 - a. 有効期間については、[Effective Start Date] と [Effective End Date] を設定します。

注:このメタデータを設定しないと、すべてのコンテンツのデフォルトが **forever** になります。

図 4 メタデータ値の設定



- b. 終了日を設定しないと、デフォルトで forever(永久)になります。
- c. 時刻を設定しないと、デフォルトで午前零時(12:00 am)になります。
- d. 柔軟性を高めるには、[Restrict Playback] ボタン(図 5(184 ページ))をスライドします。[Playable] オプションが表示されます。

プレイリストの設定方法

図 5 コンテンツの再生の制限

- e. コンテンツの再生を有効にする曜日を選択します。コンテンツを再生しない曜日をオフにします。
- f. [Start Time] と [End Time] を選択します。
- g. パネルの上部にある [Save] アイコンをクリックします。

重要: DMP の物理的な場所に関係なく、開始/停止データを設定すると、選択する時間はその DMP に対して「ローカル」になります。つまり、コンテンツは、DMP のタイムゾーンで選択した正確な時刻に、その DMP で再生されます。

注: コンテンツがスクリプトで有効になっても、そのコンテンツはすぐに有効になりません。つまり、プレイリストが次にループバックしたときに、コンテンツが使用可能(有効になり再生可能に)になります。

重要: Cisco Vision Director は有効なコンテンツがないプレイリストは **サポートしません**。プレイリストには有効なコンテンツが 1 つ以上必要です。そのため、すべてのコンテンツのデフォルトは、メタデータを設定しない限り **常に有効**になっています。

直接アップロードによる非ビデオプレイリストへの静的グラフィックの追加

[Asset Library] からプレイリストにイメージをドラッグアンドドロップできます。また、コンテンツが Cisco Vision Director にまだアップロードされていない場合は、プレイリストにイメージを直接アップロードすることもできます。

静止画をビデオ以外のプレイリストに直接アップロードするには、次の手順を実行します。

1. [Library] で [Playlist] > [New Playlist] をクリックします。
2. プレイリスト (Playlists) で、イメージを追加するプレイリストの名前を選択します。

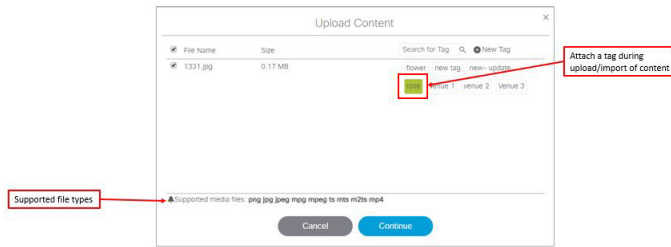
ヒント: アップロードするイメージを選択した後に、ターゲットプレイリストの名前を変更したり、[Upload] ダイアログボックスで選択したコンテンツ用の新しいプレイリストを作成したりできます。また、タグを作成してコンテンツに適用することもできます。

3. [Upload Assets] をクリックします。
4. [Open] ダイアログボックスで、アップロードするイメージを選択します。

ヒント: 圧縮された .zip ファイルを選択して、複数のイメージをアップロードすることもできます。

5. [Open] をクリックします。
6. [Upload Content] ダイアログボックス(図 6(185 ページ))で、次の手順を実行します。

図 6 [Import Content] ダイアログボックス



- a. (任意)ターゲット プレイリストを別の既存のプレイリストに変更するか、作成する新しいプレイリストの名前を入力します。
- b. (任意)既存のタグを適用するか、コンテンツに適用する新しいタグの名前を作成します。
- c. [Continue] をクリックします。

プレイリスト内のコンテンツ アイテムの順番の変更

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

コンテンツは追加した順番で表示されます。

ヒント: アイテムに特定の順序が必要ない場合は、[Randomize] (図 3 (181 ページ)) をクリックしてコンテンツアイテムを順不同にできます。

プレイリスト内のコンテンツ アイテムの順序を変更するには、次の手順を実行します。

1. [Library] で [Playlist] をクリックします。
2. リストビューをクリックします。
3. [Playlist Items] リストで、移動するコンテンツ アイテム選択し、リスト内の目的の位置までドラッグ アンド ドロップします。別のサムネイルの上にコンテンツのサムネイルを配置する場合は、位置を置き換えます。

ランダムモードでのコンテンツ再生

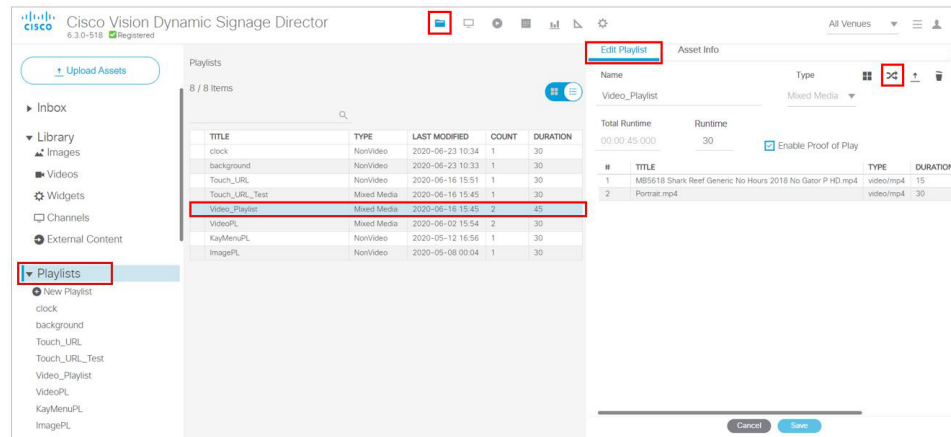
コンテンツのランダム再生を作成できます。

「シャッフル」プレイリストを作成するには、次の手順を実行します。

1. [Library] で [Playlist] をクリックします。
2. リストビューをクリックします。
3. [Playlist Items] リストで、[Randomize] アイコンを選択します (図 7 (186 ページ))。コンテンツの順序が変更されます。

プレイリストの設定方法

図 7 プレイリスト内のコンテンツのランダム再生



[Random] アイコンをクリックすると、右側のパネルにおけるコンテンツの位置が変わり、リストに表示されている順序でコンテンツが再生されます。

イベント中のプレイリスト内のコンテンツの置換

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

下記の重要なガイドラインに従う限り、コンテンツの表示中にプレイリスト内のコンテンツを更新できます。

イベント中のコンテンツ置換に関する制限

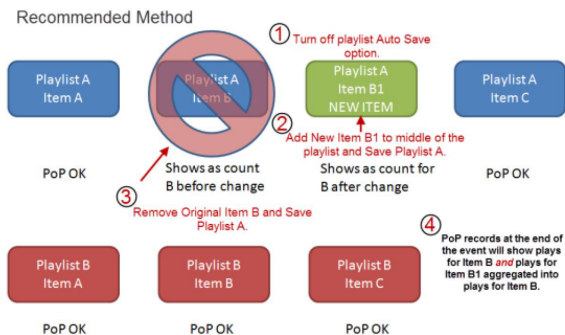
注意: スクリプトの実行中に変更が行われると再生証明レポートが影響を受けるため、再生証明を使用している場合は、イベント中のコンテンツ置換を慎重に使用する必要があります。コンテンツの置換と再生証明書 (PoP) を比較して費用対効果を検討します。更新されたイベント スクリプトの実行を停止した後にスクリプトを再実行すると、PoP は通常どおり動作します。

イベント中にプレイリスト内のコンテンツを置換する前に、次の制限事項を考慮してください。

- 再生証明を利用するコンテンツを置換する場合は、プレイリストに次のような更新を行わないこと。
 - プレイリストの最後にアイテムを追加する: PoP raw データに新しいアイテムが表示されるが、詳細レポートには表示されない。
 - プレイリストからアイテムを削除する: PoP レポートの同期が外れる。
- 置換コンテンツファイル名は一意である必要があります。一意でないと、再生証明レコードに影響します。

ベスト プラクティスとしては、置換の対象となるコンテンツ アイテムを削除する前に、新しいファイル名を持ったコンテンツ ファイルをインポートし、プレイリストに追加する。PoP レポートを保持するための推奨ワークフローの仕組みについては図 8 (187 ページ) を参照してください。
- イベント中のウィジェットのコンテンツ置換はサポート外です。
- コンテンツの置換はビデオ コンテンツの同期に悪影響を及ぼすことがあるため非推奨。コンテンツの置換を検討する必要がある場合は、置換対象として非ビデオ コンテンツを使用すること。

図 8 既存のコンテンツ アイテムの置換



コンテンツの置換の強化

コンテンツの置換を新たに強化したことによって、プレイリストを更新し、保存した後、最初のコンテンツ置換コマンドの終了を待たずに別のプレイリストを更新できるようになりました。リリース 6.0 では、プレイリストに変更を加えることができますが、システム上でその変更が完全に完了するまでは、実行中のスクリプトのプレイリストに対する変更は一度に 1 つ（合計）のみ許可されます。コンテンツの置換は、スクリプトを再起動せずに実行中のスクリプトに変更を加えることとして定義されています。

前のコンテンツの置換の終了を待つことなく、複数のコンテンツの置換（プレイリストの変更またはファイルのアップロード）を実行できます。これには次のように、いくつかの制限があります。

- コンテンツ アイテムごとに 1 つの置換、またはキューイング中のプレイリストごとに 1 つの置換のみが実行できます。つまり、最初の置換プロセスが終了するまで、同じコンテンツの 2 回目の置換は実行できません。
- そのプレイリストへの最初の変更が終了するまで、同じプレイリストに別の変更を加えることはできません。
- コンテンツの置換を選択しなくても、すべてのファイルをアップロードすると、同じ名前のアイテムの別のアップロードが一時的にブロックされます。

ヒント: コンテンツの置換プロセスを開始する前に作業を十分に確認してください。そうすることで、ステージングする前に、前に戻ってスクリプトにさらに変更を加える必要がなくなります。

注: コンテンツの置換によって再生証明レポートが無効になることがあります。

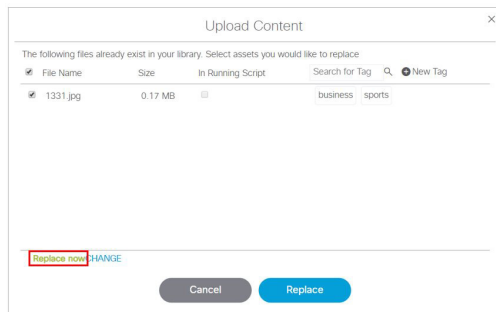
この機能は、ライブラリ (Director Server) へのコンテンツのアップロードに関係します。正常に完了すると、指定した DMP へのステージングへのアップロードがトリガーされます。

コンテンツの置換にアクセスするには、次の手順を実行します。

1. [Library] から [Upload Assets] に移動します。ダイアログボックスが表示されます。ファイルを選択します。
2. コンテンツのち缶をすぐに実行し、DMP にステージングされる可能性があるコンテンツを上書きする場合は、[Replace Now] > [Continue] をクリックします (図 9(188 ページ))。
3. このダイアログには、競合状態にあるコンテンツが表示されます。置換するファイルを選択して [Replace] をクリックします。

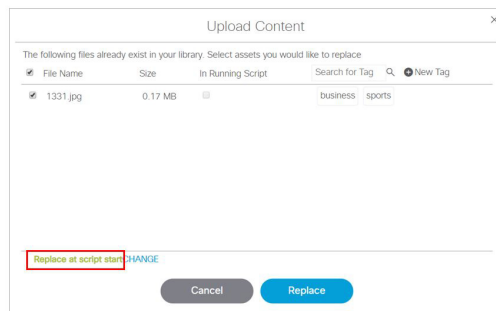
プレイリストの設定方法

図 9 コンテンツの置換での競合



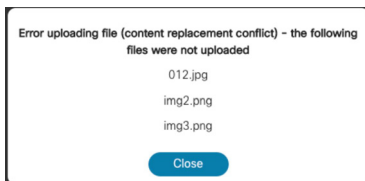
4. [CHANGE] > [Replace at script start] を選択し、スクリプトの起動時にコンテンツを DMP にステージングします(図 10 (188 ページ))。

図 10 [Replace at Script Start] オプション



前のアップロードが完全に処理されていないか、または同じアセットを再度アップロードしようとした場合はエラーが表示されます(図 11(188 ページ))。これらのファイルについては、変更は行われなため、アップロードを再試行する必要があります。

図 11 ファイルのアップロードエラーのメッセージ



最初のプレイリストの処理が実行されていない場合も、2 番目のプレイリスト(同じプレイリスト以外)でコンテンツの置換を実行できるようになりました。最新のコンテンツの置換の機能強化により、すでに起動していたとしても、実行中のスクリプトに変更を加えることができます。

コンテンツの置換の機能強化の制限事項

1. コンテンツの置換を実行すると、再生証明が無効になる場合があります。
2. コンテンツの置換はローカルビデオとイメージファイルにのみ適用されます(チャンネル、外部 URL、ウィジェットには適用されません)。

プレイリストの設定方法

3. アイテムが 1 つのプレイリストはコンテンツが置換(変更)されません。これを動作させるには、次の手順を実行します。

a. 同じアイテムのプレイリストを 2 回作成します。

または

b. 別のプレイリストで状態を別の状態に変更し、前の状態に戻します。

重要: このアップロードとステージングのプロセス中に DMP がリポートを実行した場合は、スクリプトを点検してプロセスが完了しており、置換したコンテンツ コマンドが DMP にプッシュされることを確認します。コンテンツが置換されることを確認するために、DMP のステージングを再試行するコマンドはありません。

回避策: DMP のステージング画面に移動して、コンテンツを DMP に手動でステージングします。

ループ再生するコンテンツを含むプレイリストの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

プレイリスト内の最初のコンテンツ アイテムのアイテム継続時間に 0 が指定されていない限り、プレイリスト内の最後のコンテンツ アイテムが表示された後に、自動的にループ再生して、プレイリストの先頭からコンテンツを再生します。

プレイリストに 1 つのビデオ アイテムまたは非ビデオ アイテムのみが含まれている場合に、プレイリストの連続再生(ループ)を実現するには、このアイテムの継続時間とプレイリストの継続時間を特定の値に設定する必要があります。

ループ再生するコンテンツを含むプレイリストを作成するには、次の手順を実行します。

1. [Library] で [Playlist] をクリックします。

2. 既存のプレイリストを選択するか、または新しいプレイリストを作成します。

3. 画面をサムネイルのリストビューに変更します。

4. プレイリストにコンテンツ アイテムを追加します。詳細については、[プレイリストへのコンテンツ アイテムの追加 \(182 ページ\)](#)を参照してください。

5. 変更するプレイリストを選択し、次の手順を実行します。

a. 複数のコンテンツ アイテムを含むプレイリストをループ再生する: 自動実行されます。プレイリスト内の最初のコンテンツ アイテムのアイテム継続時間が 0 でないことを確認します。

b. 1 つの非ビデオ アイテムを含むプレイリストをループ再生する: プレイリストのデフォルトのアイテム継続時間 (Default Item Duration) を 0 以上の値に設定して、このアイテムの継続時間を -1 に設定します。編集するには、ペンアイコンを使用します。を参照してください。 [図 12 \(189 ページ\)](#)

図 12 1 つの非ビデオ アイテムを含むプレイリストをループ再生するための継続時間値

The screenshot shows the Cisco Vision Dynamic Signage Director interface. On the left, a sidebar lists various playlists, with 'New Playlist' selected. The main area displays a table of playlist items. The table has columns for '#', 'TITLE', 'TYPE', and 'DURATION'. The selected item is 'flower_red.jpg', which is of type 'image(jpeg)' and has a duration of '-1'. A red box highlights the '-1' value in the duration column. On the right, a detailed view of the selected item shows its metadata, including title, created by, folder, last modified date, and validity rules.

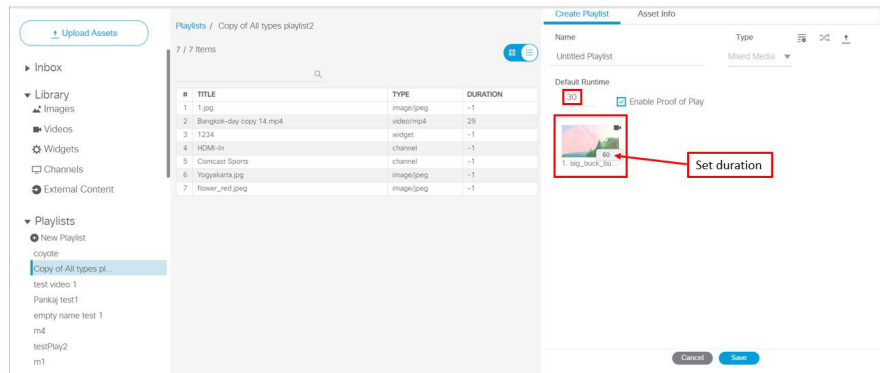
#	TITLE	TYPE	DURATION
1	1.jpg	image(jpeg)	-1
2	Bangkok-day copy 14.mp4	video(mp4)	29
3	1234	wedges	-1
4	HDMI-in	channel	-1
5	Comcast Sports	channel	-1
6	Yogyakarta.jpg	image(jpeg)	-1
7	flower_red.jpg	image(jpeg)	-1

プレイリストの設定方法

- c. 1つのビデオアイテムを含むプレイリストをループ再生する:[Default Runtime Duration]とアイテムの[Duration]の値を0に設定します(図 13(190 ページ))。

重要: 継続時間が0の1つのビデオアイテムをループ再生する場合は、SV-4K メディア プレーヤーでコンテンツ同期が失われることにご注意ください。

図 13 1つのビデオアイテムを含むプレイリストをループ再生するための継続時間の値



6. 既存のプレイリストに対して [Update] を選択するか、または新しいプレイリストに対して [Save] をクリックします。

プレイリストのアイテム継続時間の設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

重要: ビデオ ウォールの場合は、プレイリストに同じ数のアイテムが含まれていて、コンテンツ アイテムごとに同じ継続期間が設定されている必要があります。

デフォルトのアイテム継続時間 (Default Item Duration) は [Playlist Details] パネルで設定します。デフォルト値は 30 秒です。

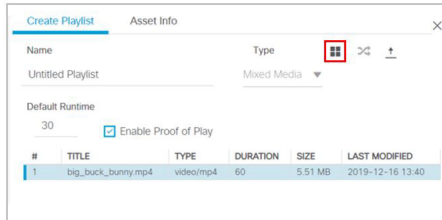
プレイリストに非ビデオのコンテンツ アイテムを追加すると、[Default Item Duration] で設定された値がデフォルトで使用されます。リスト ビューに、このコンテンツ アイテムのアイテム継続時間の値が -1 (ignore) と表示されます。これは、プレイリストに設定されたデフォルトのアイテム継続時間を使用されることを意味します。

ビデオ コンテンツ アイテムをプレイリストに追加すると、デフォルトの継続期間としてビデオの長さが使用されます。

プレイリストのアイテム継続時間を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Library] > [Playlists] をクリックします。確認するか、または変更するプレイリストをクリックします。プレイリストのコンテンツが、各アセットに表示されたすべての継続時間とともにリストビューに表示されます。
2. 画面をサムネイルのリストビューに変更します(図 14(191 ページ))。
3. 既存のプレイリストを選択するか、または新しいプレイリストを作成します。
4. プレイリストにコンテンツ アイテムを追加します。詳細については、[プレイリストへのコンテンツ アイテムの追加](#)、182 ページを参照してください。
5. [Playlist Items] パネルでリスト アイコンを選択し、アイテム継続時間などのコンテンツ アイテムの詳細を表示できるようにします(図 13(190 ページ))。

図 14 プレイリストアイテムの継続時間



6. 変更するコンテンツ アイテムのアイテム継続時間のセルをクリックします。
7. 値を入力するかスピナー コントロールを使用して、アイテム継続時間(秒)を設定します。次のガイドラインに従ってください。
 - a. 広告の場合: 値を 15 ~ 30(推奨)に設定します。
 - b. プレイリストのプロパティで設定された **[Default Item Duration]** を使用する: 値に -1(デフォルト)を使用します。
 - c. プレイリストを 1 回実行する(最後のコンテンツ アイテムが非ビデオの場合): 最後の非ビデオ コンテンツ アイテムの値を 0 に設定します。

コンテンツが 1 回再生され、その後イベント ステートが終了するまで最後の非ビデオ アイテムが実行されます。

重要:最後のコンテンツ アイテムがビデオの場合、このビデオは 1 回再生され、イベント ステートの残り期間中は黒い画面が表示されます。

- d. 複数のコンテンツ アイテムを含むプレイリストをループ再生する: 自動実行されます。プレイリスト内の最初のコンテンツ アイテムのアイテム継続時間が 0 でないことを確認します。
 - e. 1 つの非ビデオ アイテムを含むプレイリストをループ再生する: プレイリストのデフォルトのアイテム継続時間 (Default Item Duration) を 0 以上の値に設定して、このアイテムの継続時間を -1 に設定します。
 - f. 1 つのビデオ アイテムを含むプレイリストをループ再生する: **[Default Item Duration]** とこのアイテムの **[Duration]** の値を 0 に設定します。
8. 既存のプレイリストに対して **[Update]** を選択するか、または新しいプレイリストに対して **[Save]** をクリックします。コンテンツをループ再生するプレイリストの作成に関する詳細については、[コンテンツの置換の強化\(187 ページ\)](#)を参照してください。

プレイリスト間のコンテンツのコピー

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

プレイリスト間でコンテンツを簡単にコピーできます。このタスクは、同じコンテンツを表示するビデオ ウォールまたは別の TV 画面グループで役立ちます。

プレイリスト間でコンテンツをコピーするには、次の手順を実行します。

1. **[Library]** をクリックし、**[Playlist]** をクリックします。
2. プレイリストがまだ存在しない場合は、新規作成します。
3. コンテンツ アイテムのコピー元となるプレイリストの名前を選択します。

ヒント: プレイリストを検索するには、**[Search]** ボックスを使用します。

4. **[Playlist Items]** パネルで、すべてのアイテムを選択します。

プレイリストの設定方法

5. **[Playlists]** パネル内のコンテンツのコピー先となるプレイリストに、コンテンツ アイテムをドラッグ アンド ドロップします。
6. プレイリストのオプションを指定します(表 3(192 ページ)を参照)。

表 3 プレイリストのオプションの選択

オプション	説明
プレイリスト名 (Playlist Name)	(必須)プレイリストの英数字名。デフォルトは「New Playlist」です。
タイプ (Type)	プレイリストで使用されるコンテンツのタイプ: [Non Video]: (デフォルト) 静止画(イメージ)のみ。 [Video or Mixed Media]: ビデオ コンテンツまたはビデオとイメージの組み合わせ。
再生証明の有効化 (Enable Proof of Play)	広告レポートに表示されるアイテムのログをキャプチャする。デフォルトは [Yes]
デフォルトのアイテム継続時間 (Default Item Duration)	再生するコンテンツ アイテムの時間(秒単位)。デフォルトは 30 秒 。 注: アイテムの継続時間「0」を適切に使用してコンテンツをループ再生する方法については、を参照してください。 プレイリストの作成に関するガイドライン (179 ページ)
プレイリストの合計時間 (Playlist Total Duration)	(表示フィールドのみ)再生するすべてのコンテンツ アイテムの積算時間。

7. **[Save]** をクリックします。**[Playlist Items]** ダイアログボックスの下に、新しいプレイリストの名前がテキストで表示されます。まだプレイリストにアイテムが追加されていないため、**(0 個のアイテム (0 Items))** と表示されます。

プレイリストからのコンテンツ アイテムの削除

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

プレイリストからアイテムを削除すると、そのアイテムはコンテンツ ライブラリに残り、プレイリストからのみ削除されます。

プレイリストからアイテムを削除するには、次の手順を実行します。

1. **[Library]** をクリックし、**[Playlist]** の矢印をクリックしてリストを表示し、コンテンツアイテムを削除するプレイリストを選択します。
2. **[Playlist Items]** パネルで、削除するコンテンツ アイテムを選択します。
3. **[Trashcan]** アイコン (**[Delete]**) をクリックします。

プレイリストの設定方法

重要:プレイリストに関連する削除機能は 2 つあります。1 つは実際のプレイリスト自体を削除する機能で、もう 1 つはプレイリスト内のアイテムを削除する機能です。削除対象を確認してください。

4. 確認ダイアログボックスで **[Delete]** をクリックし、アイテムを削除します。

プレイリストの削除

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

プレイリストを削除すると、そのプレイリストはコンテンツ ライブラリから完全に削除されます。ただし、プレイリスト内のコンテンツ アイテムはまだコンテンツ ライブラリ内に残っていて使用できます。

プレイリストを削除するには、次の手順を実行します。

1. **[Library]** をクリックし、**[Playlist]** の矢印をクリックしてリストを表示します。
2. **[Playlist]** のサムネイルで、**[Playlists]** (青色) をダブルクリックして、作成したすべてのプレイリストのリストを中央のパネルに表示します。パネルからプレイリストを選択します。
3. **[Playlist Detail]** パネルで **[Trashcan]** アイコン (**[Delete]**) を選択します。
4. 確認ダイアログボックスで **[Delete]** をクリックしてプレイリストを削除します。



ビデオウォールの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールでは、ビデオウォールを設計し、導入する方法について説明します。

ビデオウォールに関する情報

ビデオウォールは、同期されたコンテンツを表示して、はるかに大きな 1 つの画面として情報を伝える画面グループのことです。Cisco Vision Director は、ビデオウォールを制御するメディアプレーヤーのタイプに応じて、ビデオウォールのさまざまな設計方法をサポートします。

ビデオウォールの一般的な用途は、イベント中にビデオウォールのレイアウトやコンテンツを変更することです。

コンテンツのスケールリング

「スケールリング」は、次の 2 点のサポートを示します。

- コンテンツを拡大すること。
- マルチ画面ビデオウォールで、ディスプレイごとにコンテンツの一部のみを表示すること。

マルチキャストビデオのスケールリング

- リリース 5.0 以降のリリースでサポート。
- ビデオウォールでの使用が目的。
- 縦方向と横方向のビデオウォールディスプレイ全体へのマルチキャストビデオリージョンのスケールリングが可能。

重要: ビデオウォールでマルチキャストビデオを使用する場合は、特にプログラムクロックリファレンス (PCR) に関して、ISO13818 に準拠したフィードを使用してください。PCR は、トランスポートストリームを提供しているエンコーダへのビデオ入力クロックにビデオ出力クロックをロックする手段をデコーダに提供する、トランスポートストリーム内の値です。ビデオウォールでは、2 つの DMP が最大 1 フレーム分同期していない可能性があります。

ビデオウォールの設計方法

Cisco Vision Director は、メディアプレーヤーのモデルに応じて、ビデオウォールのさまざまな設計方法をサポートしています。

- TV ベース タイル マトリックス (TV-based tile matrix)
- DMP 間コンテンツ同期
- ゾーンベース ビデオウォールの同期

注:TV ベース タイルマトリックス方式のビデオウォールは **SV-4K** で使用できますが、フル **HD** 解像度のベスト プラクティスは **DMP** 間コンテンツ同期方式またはゾーンベース ビデオウォール同期方式を使用することです。

TV ベース タイル マトリックス

すべてのメディアプレーヤーは **TV** ベース タイルマトリックス方式のビデオウォールをサポートしています。

TV ベース タイルマトリックス方式のビデオウォールでは、組み込みのタイルマトリックス機能を持つ **TV** を使用して、1 つのプレーヤーからのビデオ出力の範囲をすべてのディスプレイまで広げる必要があります。この範囲の拡大に比例して、解像度は小さくなります。

タイルマトリックス機能は、マトリックス全体の「**x**」方向と「**y**」方向の寸法と、ビデオウォール内の各 **TV** の位置を指定する **RS-232** コマンドを使用して設定されます。

DMP 間コンテンツ同期

デジタルメディアプレーヤーの **DMP** 間コンテンツ同期機能は、ディスプレイに表示されるプレイリストアイテムのコンテンツレンダリングを同期します。ビデオファイルの場合、同期は数ミリ秒ずれることがあります。**DMP** は毎秒再同期します。

この同期には、アイテムからその次のアイテムへの移行（静止イメージの移行を含む）、ローカルビデオコンテンツのより正確な再生と描画などが含まれます。ローカルビデオの場合、この機能はビデオリボンボードとビデオウォールを実装するための基盤となります。この機能を使用するには、ディスプレイごとに **1** 台のメディアプレーヤーを接続する必要があります。

注: ウィジェット、外部 **URL**、マルチキャストビデオチューニングの同期は、この機能の対象外です。

Cisco Vision Director リリース **4.0** 以降では、**DMP** に対して強化されたコンテンツ同期方式がサポートされており、**Precision Time Protocol (PTP)** を使用してプレイリストアイテムの移行が密接に同期されます。

ゾーンベース ビデオウォールの同期

ゾーンベースビデオウォール同期とは、ビデオウォールに参加しているデバイスで使用できる代替の同期形式です。

この同期形式の主な利点は、ビデオウォールのリーダーではないデバイスがリブートした場合に、ビデオウォールの他のデバイスが現在再生しているコンテンツアイテムを「追従」して再生することです。この同期形式は、**15** 分を超えるビデオコンテンツを実行している専用のビデオウォールに推奨します（ただし、**15** 分に満たない長さのビデオコンテンツであっても、この形式が必要になる場合があります）。

ゾーンベースビデオウォール同期を使用していない（通常の **DMP** 間同期を使用している）ビデオウォール内の **1** 台のデバイスがリブートすると、トレードオフとして、リブートしたデバイスはビデオウォール内の残りのデバイスと、プレイリストの次のコンテンツアイテムで同期されます。プレイリスト内にアイテムが **1** つ含まれている場合は、再生時に同期されます。

DMP のビデオウォール同期方法の概要

[表 1 \(197 ページ\)](#) に、設定に関するガイドラインと、**DMP** ビデオウォール内のデバイスをリブートした場合の動作について、2 つのコンテンツ同期方式を比較します。

注: いずれのコンテンツ同期方式も、**TV** 画面ごとに **1** 台のデバイスを接続します。[ダイナミックビデオウォールのサイズ変更 \(197 ページ\)](#) を参照してください。

パフォーマンスを最適化するには、固定ビットレート (**CBR**) にする必要があります。

注: ユニキャスト機能は、ビデオウォール構成ではテストされていません。

表 1 DMP のビデオウォール同期の概要¹⁰

同期方式	ネットワークの時刻ソース	マルチキャスト設定の必要性	ビデオの長さ	ビットレート	ビデオウォールのリポート時の動作
DMP 間	PTP	いいえ (No)	5 分未満	CBR	プレイリスト内の次のコンテンツアイテムで同期。
ゾーンベース	PTP	はい (Yes)	15 分より大きい	CBR	ビデオコンテンツはデバイスリーダーが再生しているその時点のアイテムと同期。 静止画はプレイリスト内の次のコンテンツアイテムで同期。 注: リーダーがリポートした場合は、すべての DMP は黒画面になり、リーダーがリポートを間弄すると再同期する。

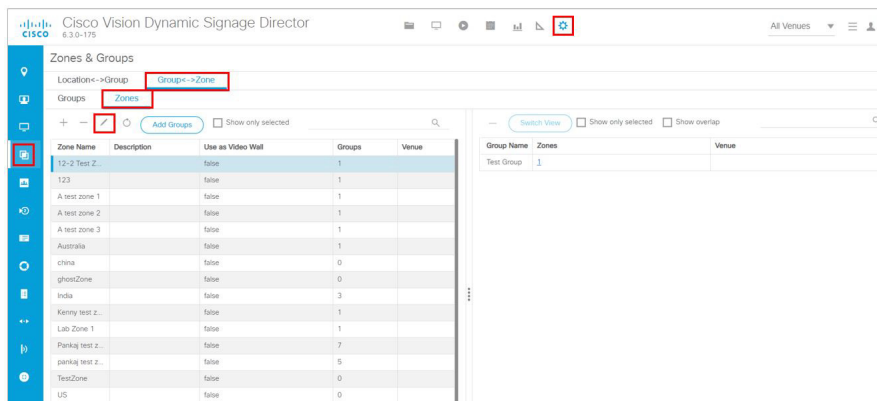
ダイナミックビデオウォールのサイズ変更

複数の DMP 間でローカルビデオを同期するには、[Use as Video Wall] を [true] に設定します。図 1(197 ページ)を参照してください。これは、マルチキャストストリーミング用ではありません。これによって、ゾーン内またはグループ内の DMP をビデオウォールの一部として処理するかどうかをシステムに通知します。つまり、ビデオウォールのサイズをある状態から別の状態に「変更できる」ようになりました。

この機能を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] に移動します(図 1(197 ページ))。
2. [Group <-> Zone] タブをクリックします。
3. [ゾーン(Zones)] タブをクリックします。

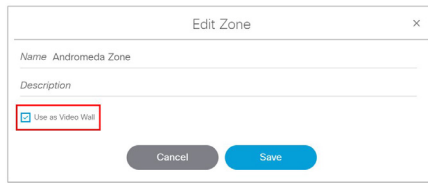
図 1 ダイナミックビデオウォールのサイズ変更の有効化



4. 編集するゾーンを選択します。

5. [Edit] アイコン(鉛筆)をクリックします。[Edit Zone] ダイアログボックスが表示されます(図 2(198 ページ))。

図 2 [Edit Zone] ダイアログボックス



6. [Use as Video Wall] チェックボックスをオンにします。

7. [保存(Save)] をクリックします。

「Sync Manager」を設定する正当な 2 つの理由は次のとおりです。

1. [Use as Video Wall] が [true] に設定されている場合、ビデオウォール内のすべての DMP 間の同期を厳密に維持する「リーダー」DMP が有効になります。障害の有無にかかわらず、すべての DMP がコンテンツを再生する場合、リーダー DMP が正確に制御します。
2. 「Sync Manager」を有効にせずに、いずれかの DMP をリポートまたは再起動させる必要がある場合、その DMP によってビデオファイルが再起動され、コンテンツの最初からリプレイが開始されるため、他の DMP の正確な位置に移動できません。これによってビデオウォールの継続性が損なわれます。

ビデオウォールの接続

ビデオウォールは、次の方法で接続できます。

- TV ベース タイルマトリックス方式ビデオウォールの TV ディスプレイのデジチェーン接続(198 ページ)
- ビデオウォールでの TV ディスプレイごとの DMP 接続(199 ページ)

TV ベース タイルマトリックス方式ビデオウォールの TV ディスプレイのデジチェーン接続

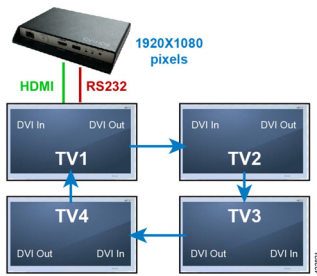
この接続方式はすべてのメディアプレーヤーでサポートされていて、ビデオウォール内の TV ディスプレイが元々持っているタイルマトリックス機能を使用します。

この接続方式の場合、ビデオウォールグループ内の TV ディスプレイは DVI 入力/出力ポートを使用してまとめて接続されません。HDMI 接続と RS-232 接続を使用して、1 台のメディアプレーヤーがグループ内の 1 台の TV に接続されています。

図 3(199 ページ)に、グループ内のデジチェーン接続された 4 台のディスプレイを、1 台のデジタルメディアプレーヤーでまとめて制御する 2x2 タイルマトリックス設定の例を示します。この例では、すべてのディスプレイが 1920x1080 形式を使用していることにご注意ください。

重要: ビデオウォールの 2x1 の部分では、DMP は 1920x1080 のキャンバスを縮めるのではなく、960x1080 の信号解像度に切り取ります。したがって、信号解像度に一致するように正しいテンプレートを指定する必要があり、コンテンツがテンプレートに一致する必要があります。詳細については、[コンテンツと TV 解像度について\(97 ページ\)](#)を参照してください。

図 3 DMP とダイジーチェーン接続された 2x2 タイルマトリックスの例



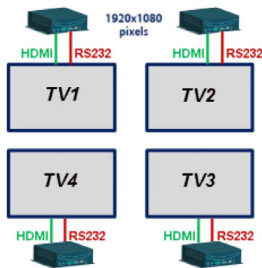
ビデオウォールでの TV ディ스플레이ごとの DMP 接続

DMP はビデオウォールでの同期されたローカルコンテンツ(ビデオまたはイメージ)の表示をサポートします。

ローカルビデオ同期にこの接続方式を使用する場合は、HDMI Out と RS-232 の接続を使用して、ビデオウォールの各 TV ディ스플레이に 1 つのメディアプレーヤーを接続します(図 4(199 ページ))。これは、ビデオウォールでローカルビデオを再生する際に、TV のタイルマトリックス機能が利用できない場合に使用できます。

このアーキテクチャを使用すると、3840x2160 の解像度のコンテンツを開発した後に、ビデオを 1920x1080 の 4 つの部分に分割して同期再生できます。この方法では、ディスプレイごとに最大解像度を使用して、プレゼンテーションの品質を最大限に高めることができます。

図 4 TV ディ스플레이ごとに 1 つの SV-4K を使用するビデオウォール



この配線方法も、ゾーンベース同期が必要となります。専用のビデオウォールで、15 分よりも長いビデオを実行している場合は、この方法で機能を強化することを推奨します(ただし、15 分に満たない長さのビデオコンテンツであっても、ゾーンベース同期形式が必要になる場合があります)。

ビデオウォールのデザイン事例

この項では、より一般的で、Cisco Vision の施設に現在導入されているビデオウォールの例をいくつか紹介します。

ヒント: 標準的でない設定も含め、ビデオウォールのあらゆるアイデアに関して Cisco Creative サービスチームのビデオウォールの専門家にお問い合わせください。このチームは、アイデア、ベストプラクティス、配線図により導入の成功を支援します。

TV ベース タイルマトリックスの 2x3 ビデオウォールの例

図 5(200 ページ)に、コンコース エリアで一般的に使用されるビデオウォールを示します。このビデオウォールには常連ファンのグループが見る大きなゲーム フィールドとともに、スポンサーのコンテンツが試合の横に順番に表示されます。

図 5 2x3 ビデオウォール コンテンツの例



左側のディスプレイの 2x2 のグループでは、HD 解像度のゲーム フィールドの 16:9 アスペクト比を維持できるため、2x3 ビデオウォールはシスコが推奨する最も一般的なビデオウォールです。この 2x3 TV/ディスプレイグリッドは、2x2 と 2x1 の 2 種類のビデオウォールとして Cisco Vision Director に実装できます。

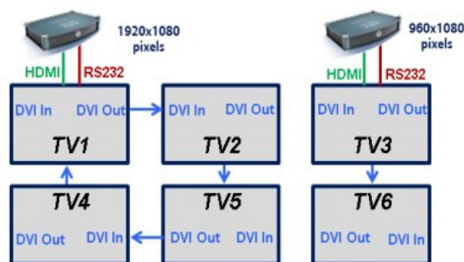
右側のディスプレイの 2x1 のグループはゲーム フィールドからは独立して機能でき、スポンサー、ソーシャル メディア、その他のコンテンツをゲームの間中表示します。また、ユーザーはゲームの間に再生するコンテンツのタイプを変更することもできます。たとえば、ハーフタイムやピリオド間ブレイク中にゲーム フィールドがない場合、ユーザーは 2x2 を全画面のスポンサーコンテンツを再生するように切り替えながら、2x1 で次のイベントまたはチーム ブランドのコンテンツを表示するように変更し、スポンサーの競合が起こらないようにすることができます。

図 6(200 ページ)に、2x3 のビデオウォールの配線例を示します。この例では、2 つの Cisco DMP が使用され、ビデオウォールが異なる表示エリアに分割されています。

最初の DMP は 2x2 のゲーム フィールドを提供し、2 番目の DMP は 2x1 のスポンサー広告を提供します。

注: この配線設計はデジタルメディアプレーヤーの設計には推奨されません。その代わりに、ビデオウォールにはディスプレイごとに 1 台のプレーヤーが推奨されます。詳細については、ビデオウォールでの TV ディスプレイごとの DMP 接続、199 ページを参照してください。さらに、DMP での 1920x1080 以外の解像度の使用は、(機能する場合もありますが)技術的にはサポートされていません。

図 6 TV タイルマトリックス機能を使用した 2x3 ビデオウォールの配線例



それぞれに特化した DMP が、TV のダイジーチェーンを通じ、接続された TV のグループにビデオ信号を提供します。画面の製造メーカーによっては、この機能が使用できる場合には、RS-232 接続もダイジーチェーンで接続することができます。

タイルマトリックスモードで動作している場合、TV には同じビデオ信号が入力されます。TV のタイルマトリックス設定に基づいて、TV はまず入力ビデオを x, y で設定された大きさにスケーリングしてから、マトリックス内の設定された位置に基づいて全体表示の「一部」を表示します。

注: 各画面に 4 つの異なるチャンネルなど、複数のタイプのコンテンツを表示する場合には、各 TV の背後に DMP を接続してください。詳細な説明と制限事項については、ビデオウォールのベストプラクティス(201 ページ)を参照してください。

その他のビデオウォールの設定

2x3 ビデオウォールが最も一般的に使用されるビデオウォール設定ですが、[図 6\(200 ページ\)](#)の情報と概念を使用することで、任意の数のさまざまなビデオウォール設定を作成できます([図 7\(201 ページ\)](#)、[図 8\(201 ページ\)](#)、および[図 9\(201 ページ\)](#))。ディスプレイの物理的なレイアウトを調整することで、より大きく見えるディスプレイを作成できます。[図 7\(201 ページ\)](#)の中央は 2x2 ビデオウォールです。

重要:これらのビデオウォール例には、2x3 ビデオウォールとは異なる数の DMP と配線が必要です。

図 7 中央に 2x2 ビデオウォールがある例

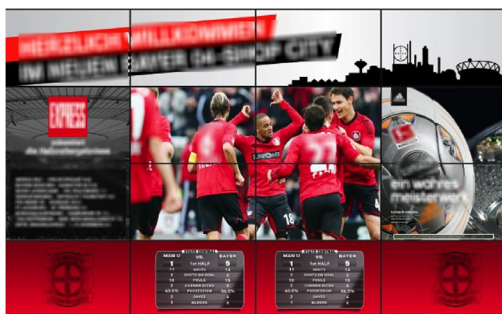
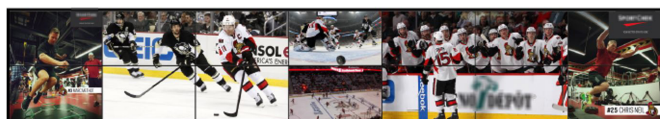


図 8 中央に 3x3 ビデオウォールがある例



図 9 中央に 2つの 2x2 ビデオウォールがある例



ビデオウォールのベストプラクティス

ビデオウォールを実装するときは、次のベストプラクティスを考慮してください。

- ビデオウォール全体で同じメディアプレーヤーモデル(すべて CV-HD2、またはすべて CV-UHD2 メディアプレーヤーなど)を使用すること。
- ビデオウォール全体で均一なベゼルサイズ(ウルトラ ナロー(極狭)ベゼルの強く推奨)の同じ TV モデルを使用すること。

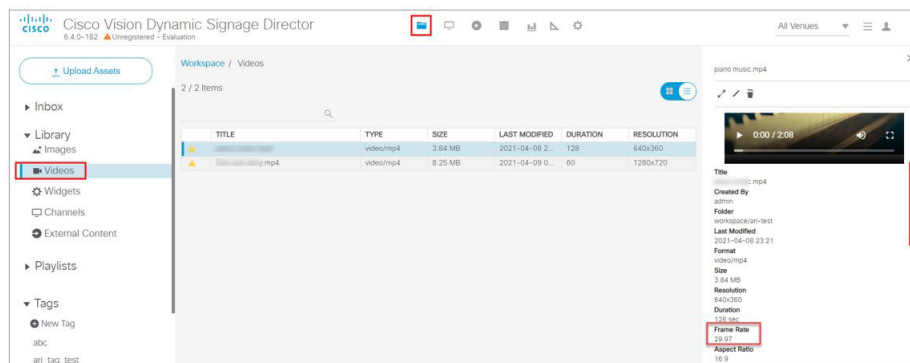
- ビデオウォールで最高のディスプレイ出力を得るには、フレームレートの設定が次のすべてで一致している必要があります。
 - ビデオウォールに展開するビデオストリームソース
 - ビデオウォールの DMP
 - ビデオウォールのディスプレイモデル

注: ウルトラ ナロー (極狭) ベゼルの TV 画面は重要なテキストまたはデータが切り落とされることがなく、最適な表示エクスペリエンスを確保するために役立ちます。

ビデオストリームソースのフレームレートを確認するには、次の手順を実行します。

1. [Library] > [Videos] をクリックします。
2. リストからビデオファイルを選択します。[Details] パネルが表示されます。
3. ビデオの詳細でフレームレートを見つけます (図 10 (202 ページ))。

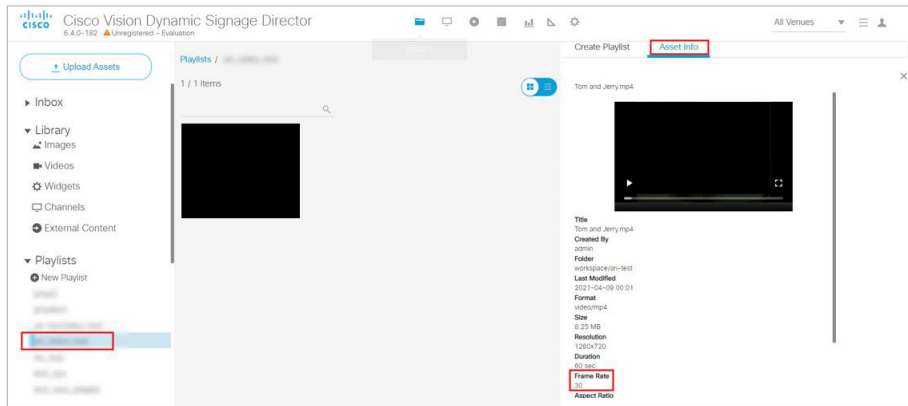
図 10 ビデオストリームのフレームレート



Cisco Vision Director プレイリストのビデオストリームソースの場合は、次の手順を実行します。

1. [Library] をクリックして、[Playlists] を展開します。
2. プレイリストを選択し、そのプレイリストのビデオストリームソースを強調表示します。
3. [+ New Playlist] をクリックして、右側に詳細パネルを開きます。
4. [Asset Info] タブをクリックします。[Frame Rate] までスクロールします (図 11 (203 ページ))。

図 11 プレイリストにあるビデオのフレームレートの検索

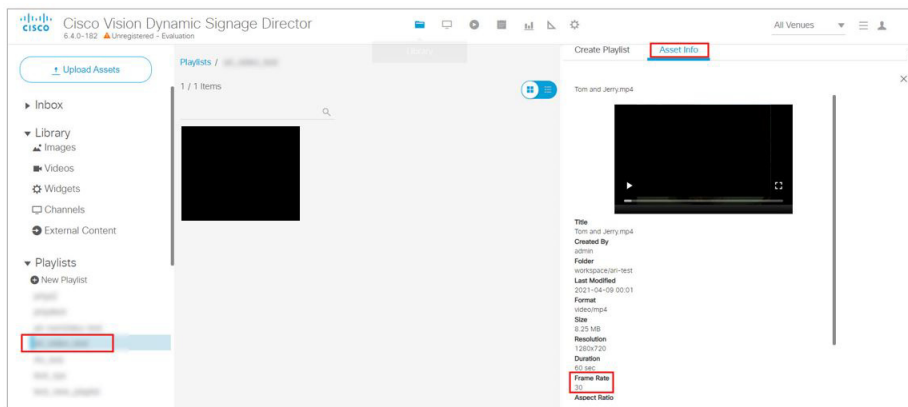


サードパーティのエンコーダなど、Cisco Vision Director の外部にあるビデオストリームソースについては、マニュアルを参照してビデオストリームソースのフレームレートの設定を確認してください。

DMP フレームレートを設定するには、次の手順を実行します。

- DMP の場合、Cisco Vision Director で要求された信号解像度を設定することで、ネゴシエートされた信号解像度を上書きできます。[Configuration] > [Devices] をクリックします。操作ガイドの「[解像度のディスプレイ仕様の設定](#)」を参照してください。
- 設定されたビデオモードが Cisco Vision Director のビデオストリームソースのフレームレートと一致することを確認するには、[Device Management] をクリックし、[DMP] > [Status] タブ、[Status Details] タブの順に選択します。[Video mode] を検索します(図 12(203 ページ))。

図 12 DMP フレームレート



ディスプレイのフレームレートの設定を設定するには、次の手順を実行します。

ディスプレイのフレームレートの設定方法については、ディスプレイのマニュアルを参照してください。

重要: マルチキャストビデオの場合は、特にモニターのリベールと、壁に表示されるビデオの動きに注意してください。3x3 よりも大きな壁で、最大 1 フレームの同期ずれを伴う高速モーションビデオでは、同期ずれの問題が大きくなります。ユースケースに適したビデオウォール戦略を選択してください。

- 両ビデオリージョンでのマルチキャストビデオの使用はサポートされているが、各ビデオリージョンにはマルチキャストビデオとローカルに保存されたビデオの組み合わせ(または両方ともローカルビデオ)の使用を推奨。
- ビデオはそれが描画されるビデオリージョンと同じサイズで作成します。これにより、ビデオの不要なスケーリングが回避されます。これにより、ビデオの不要なスケーリング(スケーリング)が回避されます。
- 一貫したビデオアスペクト比を使用し、それと一致するようにビデオリージョンを設計すること。
- ビデオウォールでパフォーマンスを最適化するには、ローカルビデオファイルでは固定ビットレート(CBR)を使用すること。

ビデオウォールの制限事項

ビデオウォールを作成する前に、次の制限事項を考慮してください。

- リリース 4.1 以前のリリースでは、マルチ画面のビデオウォールではマルチキャストビデオをサポートしない。たとえば、DMP ではマルチキャストコンテンツを拡大し、4 つのディスプレイに 1 つのイメージを表示することはできません。

注: ビデオウォールでのマルチキャストビデオのスケーリングのサポートは、リリース 5.0 で導入されました。

- ビデオウォールのすべての画面は、1920x1080 の形式を使用する必要がある。
- ウィジェット、外部 URL、マルチキャストビデオのチューニングの同期は、デジタルメディアプレーヤーの DMP 間コンテンツ同期機能ではサポートされない。
- ビデオウォールにゾーンベースのコンテンツ同期を使用するときは、1 つのデバイスが同期を制御します。そのデバイスがビデオ表示を停止すると、ビデオウォールのすべてのディスプレイがコンテンツの表示を停止します。
- マルチキャストストリームは CBR であり、PCR ジッターは MPEG 仕様内の +/-500 ns である必要があります。

デジタルメディアプレーヤーを使用したビデオウォールの設定方法

重要事項:

- ローカルコンテンツのビデオファイルをストリーミングする場合、ローカルファイルの同期は他の DMP の 1 フレーム内で行われます。
- マルチキャストビデオストリーミングの場合、ビデオは 1 フレーム以内にできます。正常に表示するには、マルチキャストストリームフィードは CBR であり、PCR ジッターは MPEG 仕様内の +/-500 ns である必要があります。
- ネットワークの Quality of Service (QoS) は仕様の範囲内である必要があります。[Cisco Vision ネットワーク、サーバー、およびビデオヘッドエンドの要件ガイド \[英語\]](#) を参照してください。
- コンテンツを拡大すればするほど、わずかな同期の違いがより顕著になります。特定のビデオウォール構成については、[Cisco Content Services](#) にお問い合わせください。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [ビデオウォールの前提条件\(205 ページ\)](#)
- [ビデオウォールを設定するためのワークフローの概要\(206 ページ\)](#)
- [DMP のゾーンベースビデオウォールの同期の設定\(207 ページ\)](#)

ビデオウォールの前提条件

ビデオウォールを展開しコンテンツを作成する前に、次の条件が満たされていることを確認します。

- リリース 5.0 から、縦型と横型の両方向において、ビデオウォールでのマルチキャストビデオのスケーリングのサポートを開始。[コンテンツのスケーリング](#)、[195 ページ](#)を参照してください。
- 一般的に、ローカルコンテンツの場合、マルチ画面における 1 つのコンテンツの拡大はサポートされていません。
 - ビデオウォールで再生されるローカルビデオまたはイメージコンテンツは、まずサポートするビデオウォール全体の形式で作成してから、各ディスプレイに表示されるコンテンツの部分を含む個別の 1920x1080 のファイルに編集する必要があります。
 - たとえば、SV-4K の 2x2 ビデオウォール(4 画面)では、元のコンテンツを 3840x2160 の形式にする(1920x1080 の 2 倍)必要があります。次に、1920x1080 の形式の 4 つの個別のファイルに分割し、(全体として1つに見えるように)コンテンツの適切な部分を 4 画面で表示する必要があります。
- ビデオウォールの DMP は、同じ仮想ローカルエリアネットワーク (VLAN) 上にあり、同じアクセススイッチを使用する必要があります。
- コンテンツの同期の場合:
 - 各デジタルメディアプレーヤーは独自のグループ内にあること。
 - 各リージョンでは、プレイリストのアイテム数、アイテムタイプ、各アイテムの時間が同じか、リージョン内にプレイリストがない(空である)こと。
表 2(205 ページ)に、ローカルビデオとイメージコンテンツが混在する SV-4K の 2x2 ビデオウォールのプレイリストコンテンツの例を示します。4 つのプレイリストのそれぞれで、最初のアイテムはすべて同じタイプ(PNG)、同じ時間ですが、コンテンツ自体は同じでないことに注目してください。同様に、各プレイリストの 2 番目のアイテムは同じ時間のビデオコンテンツですが、ファイルは異なります。

表 2 SV-4K の 2x2 ビデオウォールプレイリストの例

	プレイリスト 1	プレイリスト 2	プレイリスト 3	プレイリスト 4
1	30 秒:PNG 1-1	30 秒:PNG 1-2	30 秒:PNG 1-3	30 秒:PNG 1-4
2	34 秒:MP4 2-1	34 秒:MP4 2-2	34 秒:MP4 2-3	34 秒:MP4 2-4
3	21 秒:MP4 3-1	21 秒:MP4 3-2	21 秒:MP4 3-3	21 秒:MP4 3-4

- ローカルビデオアイテムの時間は、何分の 1 秒といった端数ではなく、秒の単位で調整すること。

重要:インポートされたビデオコンテンツの時間が秒の端数の場合、コンテンツ(Content)画面にはビデオの実際のアイテムの時間が表示されます。ただし、システムは実際にはプレイリスト用にそのコンテンツの時間を偶数の時間枠に丸めます(秒単位)。また、Cisco Vision Director UI 内でアイテムの時間を手動で変更した場合、コンテンツ再生時間が短縮されます。

- ゾーンベースによるビデオウォールの同期の場合:
 - 各メディアプレーヤーは、それ自身のグループに所属する。
 - ビデオウォールの一部をなす各グループは、全体で1つのゾーンに配置される。
 - DMP グループのゾーンを作成する場合は、[Use as Video Wall] チェックボックスを選択する。

ビデオウォールを設定するためのワークフローの概要

表 3(206 ページ)に、デジタルメディアプレーヤーを使用してビデオウォールを設定する場合に実行するタスとガイドラインの概要を示します。

表 3 DMP ビデオウォール タスクのワークフロー

手順	タスク	ガイドライン
1	ビデオウォールに表示するコンテンツのタイプを決定します。	<p>ビデオウォールの制限事項(204 ページ)を使用して無効にすることができます。</p> <p>ほとんどのビデオウォールは、標準の DMP 間同期を確実に使用できます。</p> <p>継続時間が長い(15 分以上)ビデオコンテンツには、ゾーンベースが最も便利です。</p>
2	ビデオウォールの設定を決定します。	<p>ビデオウォールの設計方法(195 ページ)を使用して無効にすることができます。</p> <p>ビデオウォールのベストプラクティス、201 ページを使用して無効にすることができます。</p> <p>ダイナミックビデオウォールのサイズ変更、197 ページを使用して無効にすることができます。</p> <p>1920x1080 画面形式に対応するようにレイアウトが設計されていることを確認します。コンテンツと TV 解像度について(97 ページ)を参照してください。</p>
3	グループ/ゾーンを設定します。	DMP のゾーンベース ビデオウォールの同期の設定、207 ページ
4	テンプレートを作成(または検証)します。	すべてのコンテンツ(とビデオウォールゾーン内のすべての TV のコンテンツ)は、同じテンプレートを使用して展開し、同じ数のリージョンとプレイリストを設定する必要があります。
5	コンテンツを作成します。	<p>イベント中に複数回コンテンツを変更することを検討してください。</p> <p>ビデオウォールの前提条件、205 ページを使用して無効にすることができます。</p> <p>ビデオウォールの制限事項(204 ページ)。</p> <p>Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド:Dynamic Signage Director [英語]。</p>
6	プレイリストを作成します。	<p>ビデオウォール内の DMP/ディスプレイごとに 1 つのプレイリストを作成します。</p> <p>各リージョンでは、プレイリストのアイテム数、アイテムタイプ、各アイテムの継続時間が同じであること、またはすべてのリージョン内にプレイリストがない(空である)ことが必要です。</p>
7	コンテンツをステージングします。	-

手順	タスク	ガイドライン
8	イベントスクリプトを作成します。	イベント中にビデオウォールのレイアウトとコンテンツを変更する必要があるステートを判別します。
9	ビデオウォールをテストします。	—
10	イベントをスケジュールします。	イベントスクリプトでの操作(213 ページ)を使用して無効にすることができます。

DMP のゾーンベースビデオウォールの同期の設定

ゾーンベースビデオウォール同期を使用すると、プレイリストの実行中に DMP をリブートした場合のビデオウォールのリカバリ機能が強化されます。この機能は、専用ビデオウォールでビデオコンテンツを長い時間(15分以上)実行する場合に使用します(15分に満たない長さのビデオコンテンツであっても、ゾーンベース同期形式が必要になる場合があります)。

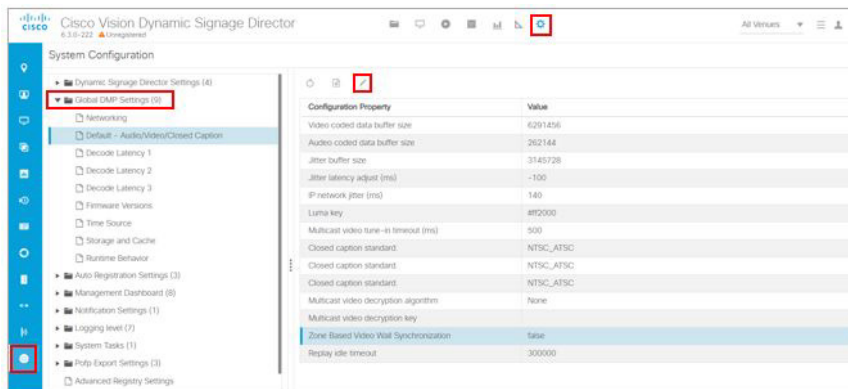
DMP のゾーンベースビデオウォール同期に対するシステムサポートの有効化

ユーザーロール: 管理者(Administrator)

ゾーンベースビデオウォールの同期に対するシステムサポートを有効にするには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Default - Audio/Video/Closed Caption] をクリックします。
2. [Configuration Property] ボックスで [Zone Based Video Wall Synchronization] プロパティを見つけます。
3. [Edit] をクリックします。[Edit - Configuration] ダイアログボックスが表示されます。
4. [Value] フィールドに **true** と入力します(図 13(207 ページ))。
5. [保存(Save)] をクリックします。

図 13 ゾーンベースビデオウォールの同期



ゾーンベースビデオウォール同期のマルチキャスト設定を検証するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Networking] をクリックします。
2. 次のプロパティのデフォルト値にネットワークとの互換性があることを確認し、必要に応じて変更します。

コンテンツ同期マルチキャストアドレス:**239.193.0.253**

コンテンツ同期マルチキャストポート:**50001**

DMP のゾーンベースビデオウォールの同期用のグループとゾーンの設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

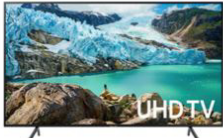
ビデオウォールのビデオオフセット制御

ビデオオフセット制御を使用すると、TV ペインティング/スキャンプロセスを補正することにより、ビデオウォールの一部である特定の TV におけるコンテンツの再生レートをより詳細に制御できます。この機能は、ビデオウォールの一部として、TV のリフレッシュレートと特定の TV の行に関連しています。

この機能は、通常、ビデオウォールの同じ行にある DMP の「グループ」に適用する必要があります。「ビデオウォール」とは、すべてが同期された 1 つのコンテンツをまとめて表示する一連のディスプレイです。ディスプレイのマトリックスは、複数の (Cisco Vision Director) ビデオウォールで構成できます。ディスプレイのマトリックス全体がビデオウォールと呼ばれることもありますが、この場合、すべてのコンテンツが完全に同期されるわけではありません。

ビデオオフセット制御の値を設定する前に、ビデオウォールの一部である TV のリフレッシュレートを把握してください。[図 14 \(208 ページ\)](#) は、サンプル TV のリフレッシュレートの例を示しています。

図 14 TV ディスプレイのリフレッシュレートのサンプル

 <p>SAMSUNG</p> <p>55" Series 7 RU7100 4K UHD TV</p>	Product	Product Category	4K UHD TV	
		Model Number	UA55RU7100WXXY	
	Display	Screen Size (rounded)	Inch	55
		Screen Size (rounded)	cm	138
		Display Technology		LED/LCD
		Resolution		3840 x 2160 (4K UHD)
		Motion Refresh Rate	Hz	100

ビデオウォールの同期性を向上させ、TV のリフレッシュレートを補正するには、次の計算を使用します。

$$(\text{行} - 1) \times (1 / \text{Rr}) \times 1000 = \text{Z ms}$$

ここで、

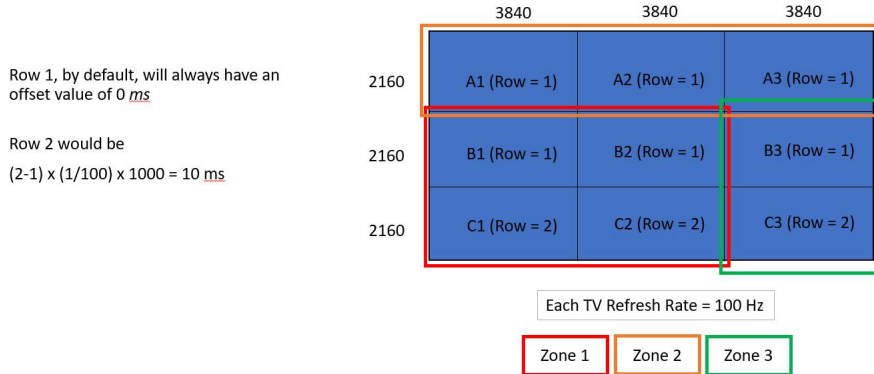
行 = ビデオウォール内の TV の行

Rr = TV のリフレッシュレート

Z = ミリ秒 (ms) 単位のビデオオフセット値

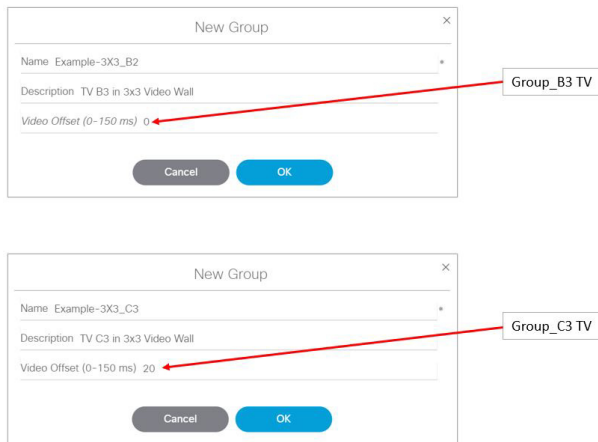
図 15(209 ページ)に、3つの個別のビデオウォールを使用して 3x3 ビデオウォールの外観を作成するビデオウォールの例を示します。

図 15 ビデオウォールの例、3つのウォールを使用



ゾーン 3(図 16(209 ページ))のビデオオフセットは次のようになります。

図 16 ゾーン 3 ビデオオフセット値



ビデオウォールを作成または編集するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] に移動します。
2. [Group <->Zone] をクリックします。
3. [+ Add] または [Edit] をクリックします。ダイアログボックスが表示されます(図 17(210 ページ))。

図 17 [New Group] または [Edit Group] ダイアログボックス

4. ビデオオフセット値を計算します。

式は次のようになります。

$$(\text{行} - 1) \times (1 / \text{Rr}) \times 1000 = n \text{ ミリ秒}$$

2X2 ビデオウォール

- 総ウォール解像度: 3840 X 2160
- 各 TV ビデオモード: 1920 X 1080 X 60p
- 行 1: 遅延 0 ms
- 行 2: 遅延 1 秒 = 17 ms

DMP のゾーンベースのビデオウォールの同期を設定するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [Groups & Zones] > [Groups->Zone] タブに移動し、[Groups] タブに移動します。
2. ビデオウォールに属するメディアプレーヤーごとに新しいグループを 1 つ作成します。
3. グループごとに 1 つの DMP ロケーションのみを追加します。
4. 新しいゾーンを作成して、[Use as Video Wall] チェックボックスをオンにします(図 18(210 ページ))。

図 18 [New Zone] ダイアログボックス

5. ビデオウォール内のすべての DMP グループをゾーンに追加します。

注:同期はビデオと静止イメージにのみ適用されます。ティッカー、外部 URL、ウィジェットなどの他のコンテンツの同期を保証することはできません。

特記事項:

ビデオウォールのすべての DMP で、少なくとも 8.1.69 以降のファームウェアが使用されている必要があります。リリース 6.4 の場合、ファームウェアバージョンは 8.3.22 です。

ビデオオフセット値は、コンテンツの再生レート(上から下)で機能するため、ビデオウォールフォーメーション(TVの垂直フォーメーション)に行(2x2、3x3、4x1 など)がある場合のみ、ビデオウォールフォーメーションに適用されます。ビデオリボンボードフォーメーション(1x4 など)、つまり TV の水平フォーメーションには適用されません。

この機能は、主にファイルベースのビデオコンテンツに役立ちます。また、マルチキャストベースのビデオコンテンツに対する同期の利点が強化されます。

デジタルメディアプレーヤーを使用したビデオウォールの設定方法

ビデオオフセット制御は、ビデオファイルベースかストリームベースかに関係なく、コンテンツのフレームレートに依存しません。

ゾーンベースのビデオウォールの同期は、通常どおりに設定する必要があります。

ビデオウォールが個々の TV フォーマーションで使用されている場合(つまり、ビデオウォールフォーマーションが使用されていない場合)、ユーザーはすべての画面を見た場合、コンテンツの再生にごくわずかな遅延を感じる可能性があります(コンテンツがまったく同じ場合)。これは、各 TV がオフセット値を使用してコンテンツを再生しており、行 1 が行 2 および 3 よりも速くコンテンツを再生しているように見えるためです。また、このフォーマーションは一般的に展開される設定ではないことを理解することが重要です。

DMP でビデオウォールの同期を強化する方法の詳細については、[Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド \[英語\]](#) を参照してください。

イベント スクリプトでの操作

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

このモジュールでは、Cisco Vision Director でイベント スクリプトを作成してスケジュールする方法について説明します。

イベント スクリプトについて

イベント スクリプトとイベント ステートは、イベント中に開催場所の TV 画面に表示するコンテンツの内容、時期、場所を制御します。

[Script Management] インターフェイス画面を使用して、イベントスクリプトを作成します。

[Script Management] を使用してイベントスクリプトを制御(管理、実行、開始)します。

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、[図 1 \(213 ページ\)](#) に示すように、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検証し、すべて適切に表示されるように必要な調整を行うことができます。

その後、スケジュールされ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できます。一度スクリプトを実行すると、Cisco Vision Director のさまざまな機能を使用して、イベントの期間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 1 \(213 ページ\)](#) に、イベント スクリプトによる進行状況の例を示します。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 1 イベント スクリプトの進行状況



イベント スクリプト

イベント スクリプトは、施設内と画面上に広告、ビデオ、グラフィックを表示する場所と時間を設定します。イベント スクリプトは、ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後といったゲーム中のある機会のタイムラインに通常は関連付けられます。イベントがコンサートの場合、イベント スクリプトはコンサート前、コンサート中、およびコンサート後に関連付けられることとなります。**Cisco Vision Director** では、これらの各イベントの一区切りはイベント ステートと呼ばれます。各イベント ステートの各画面に表示される内容は、事前に設定できます。

イベント スクリプトによって、時間と物理的な場所に基づいてコンテンツを表示できるので、広告スポンサーが、スタジアム内のさまざまなターゲット層と場所に応じて広告のターゲットを絞ることができます。

イベント ステート

イベント ステートは、コンテンツが変更されるスクリプト内のポイントです。イベント ステートはイベント スクリプトに割り当てられ、グループとゾーンがイベント中に順番に表示または実行するアクションを指定します。画面のテンプレートを表示する時間、場所、期間、TV をオンとオフにする時間などを指定するイベント ステートを作成できます。特定のイベント ステートを再生する期間と時間の遷移の定義、またはイベントステートの手動による起動を行うことができます。

イベント ステートには、次の 3 つのタイプがあります。

- 逐次(Sequential)
- アドホック (Ad hoc)
- 緊急(Emergency)

逐次イベント ステート

逐次イベント ステートは、イベント スクリプトの一部であるスケジュールされたステートであり、ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後といったイベント内の期間に関連付けられます。

- 逐次イベント ステートは、時間ベースのイベント ステートを手動制御で上書き可能なタイムライン(手動または時間ベース)により制御できます。
- 逐次イベント ステートに割り当てられたアクションは、画面テンプレートと画面テンプレート内のプレイリストの変更、チャンネルの変更、と TV のオンとオフの切り替えといった機能を制御します。

アドホック イベント ステート

アドホック イベント ステートは、不慮のイベント遅延などの一時的変更、またはゴールや独占的機会を表示するために使用されるイベント ステートです。グラフィックを割り当てて、アドホック ステートの間に表示する内容を制御できます。また、一時的な変更時に **DMP** のビデオに表示するチャンネルをカスタマイズすることもできます。

通常、アドホック イベント ステートは、特定の期間に割り当てられる時限ステートであり、一時的変更向けのステートです。アドホック ステートが終了すると、イベント スクリプトが再生を続行します。

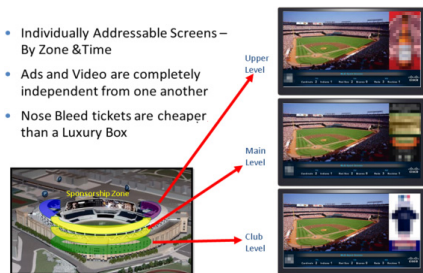
緊急イベント ステート

緊急イベント ステートは、緊急プレイリストに指定されている全画面グラフィックまたはコンテンツに対して、緊急ゾーンのあらゆるゾーンの変更を伝えるために使用される固定イベント ステートです。緊急ステートが開始されると、緊急メッセージが削除されないようにすべてのローカル TV コントロールがロックされます。また、緊急ステートは開催場所のアラーム システムまたは自動アクティベーションに関連付けることができます。

ターゲット広告

Cisco Vision Director の各 TV 画面と DMP は個別に指定が可能なので、スポンサーは施設の特定の場所に広告のターゲットを絞ることで売り上げを増やせます。この「独占的」な広告は、クラブ、スイートルーム、コンコースなどのレベルでスポンサー対象エリアに独自のコンテンツを再生するイベント スクリプトによって実装されます。図 2(215 ページ)に示すように、安い座席の付近では低価格のビールの広告を再生し、高い座席の付近ではシャンパンの広告を再生するスクリプトを作成できます。これにより、スポンサーとスタジアムにより多くの収益機会をもたらすと同時に、ファン エクスペリエンスが向上します。

図 2 ターゲットを絞ったイベント スクリプトの使用

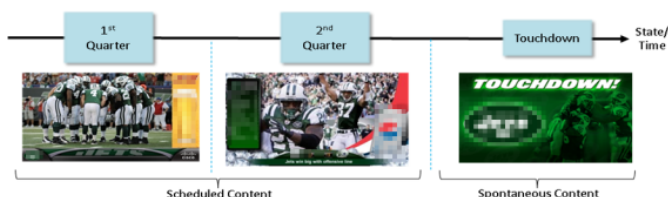


ダイナミック コンテンツ管理

場所によってコンテンツをセグメント化する機能に加えて、Cisco Vision Director には、第三者によりコンテンツをセグメント化する機能もあります。

たとえば、タッチダウンやゴールのときに、図 3(215 ページ)に示すようなタッチダウンのスプラッシュ画面などの独自のスポンサー コンテンツを含むアドホック イベント スクリプトを手動で再生できます。

図 3 自発的なコンテンツ向けのイベント スクリプトの使用



イベント スクリプトのベスト プラクティス

イベント スクリプトを使用する際には、次のベスト プラクティスを考慮してください。

- システムからテスト スクリプトとその他の期限切れのスクリプトを削除して、定期的にスクリプト リストを管理してください。スクリプトの総数は、開催場所の必要に応じてできる限り抑えてください。
- イベントの前にスクリプトの変更を確定します。
- 可能であれば、イベント中にスクリプトが起動されないようにします。
- イベントの開始前にすべてのスクリプトの起動を完了します。
- スクリプトのグループが同時に起動されないようにします。スクリプトが順次起動されて複数のスクリプトを一度に起動しようとすると、ステートの変化が遅延することがあります。

- イベント スクリプトの起動/停止の制御にスケジューラを使用するときは、手動で停止する必要があるスケジュール済みのスクリプトの編集は慎重に行ってください。そのスクリプトを手動で再起動した場合、手動で起動したスクリプトをスケジューラが停止しないというリスクがあります。

適切な時点でそのスクリプトを手動で停止することを覚えておいてください。そうしないと定期的にスケジュールされた次の起動時刻にスクリプトがブロックされます。この場合、ブロックされたスクリプトを削除するか、または手動で起動したスクリプトを停止します。

- トリガーとスケジューラの両方を使用した、スクリプトのブロックにつながる可能性があるイベント スクリプトの起動を回避します。
- 開催場所全体のすべてのゾーンとグループ、およびイベントに必要なすべてのステートをリストアップしたコンテンツマトリックスの作成を検討してください。スプレッドシートを使用すると、ステートごとに必要なコンテンツとプレイリストを記録しやすくなります。
- イベント コンテンツの準備と計画の詳細については、『[Cisco Vision Director Operations Playbook](#)』（または [Cisco.com](#) の対応するリリースのガイド）を参照してください。
- **DMP** のタイプが混合している環境で使用する場合、デバイスの違いを注意深く考慮して、要件に応じてイベント スクリプトの設計と計画を行います。

注: ベスト プラクティスは、同じモデル タイプのメディア プレーヤーのグループを作成し、同じモデル グループのゾーンを作成することです。詳細については、[ゾーンとグループのベスト プラクティス \(78 ページ\)](#) を参照してください。

- **TV** コントロールに **RS-232** を使用している場合、**TV** のオン/オフ コマンドを何回か送信することで最初に応答しない可能性のある **TV** を考慮することができます。
- タッチダウン、ゴール、ゲームの中断、スポンサーの開催場所のドミネーションなどの独占的機会を表示するには、アドホック ステートを使用します。
- 異なるゾーンまたはグループで同じテンプレートを使用して異なるコンテンツを表示する場合は、あるゾーンまたはグループに割り当てられたアクションを別のゾーンまたはグループにコピーすることで時間を短縮できます。これにより、コピーされたゾーンまたはグループのテンプレートに表示するさまざまなコンテンツを選択できます。
- メディア プレーヤーがランタイムをロードして待受ステートになり、新しいスクリプト アクションを受信と処理できるようにすることが重要です。このため、すべてのイベント スクリプトで最初のステートとして（アクションやコマンドがない）空のスクリプト ステートを定義して、別のステートに変更する前に少なくとも **2 分間 (120 秒)** このステートを実行するように設定してください。

ヒント: 空のステートの実際の継続時間は、システムのメディア プレーヤー数、およびコンテンツのステージングにかかる時間によって異なります。スクリプトを実行する前に手動でコンテンツを上演すると、この時間を短縮できます。

- イベント ステートを次の時間よりも短い間隔で変更しないでください。
 - **SV-4K** と **DMP-2K** メディア プレーヤー: **15 秒以上**
- 混合 **DMP** で同じスクリプトを使用する環境をサポートしている場合、イベント ステートの変更 **に 60 秒確保することが重要**です。
- イベント スクリプトを再生して、開催場所内の各ステートとアドホック ステートを視覚的に確認します。

イベント スクリプトのセットアップ方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [イベント ステートとイベント スクリプトのガイドライン \(217 ページ\)](#)
- [イベント スクリプトの作成に関する前提条件 \(218 ページ\)](#)
- [新しいイベント スクリプトの作成 \(218 ページ\)](#)

- イベント ステートの作成 (220 ページ)
- 緊急ステートの作成 (221 ページ)
- イベントステートへのゾーンまたはグループの追加 (221 ページ)
- イベントステート内のゾーンまたはグループへのアクションとコンテンツの割り当て (222 ページ)
- イベント スクリプトの編集 (224 ページ)
- イベント スクリプトの削除 (226 ページ)
- イベント ステート アクションのコピー (226 ページ)
- イベント スクリプトの色の変更 (227 ページ)

イベント ステートとイベント スクリプトのガイドライン

イベント ステートとイベント スクリプトを作成するときには、次のガイドラインを考慮してください。

- **Cisco Vision Director** でイベント スクリプトが実行されていない際は、メディア プレーヤーにデフォルトのビデオ チャネル/非イベント ステートを表示すること。
- プレイリストで再生証明 (PoP: Proof of Play) を取得するコンテンツを使用する際、特に PoP コンテンツがプレイリストの終了付近または終了まで含まれている場合は、少なくとも 60 秒間実行される最終イベント ステート (PoP コンテンツを含まない) を定義し、すべての PoP データが **Cisco Vision Director** によってキャプチャされる時間を取る。一般的にこの最終イベント ステートは構内のディスプレイをオフ (電源断) するために設定される。
- ゾーンに対してスクリプト アクションを設定すると、デフォルトではそのゾーン内のすべてのグループが設定されたアクションを継承する。このゾーン内の特定のグループに対してスクリプト アクションを設定すると、この継承を上書きすることができます。
- ゾーンに複数のグループが含まれている場合、特定のグループに対しスクリプト アクションを設定すると、これらのアクションはそのグループにのみ適用されます。
- **Cisco Vision Director** では、イベントの状態ごとに 1 つの RS-232 コマンドのみをサポートする。

表 1 (217 ページ) では、**Cisco Vision Director** の一般的なスクリプト サポートのガイドラインについて説明します。

注: 次の上限値は、基本的な **Cisco Vision Director** の操作ではテストを行っていますが、最大値の組み合わせや、複雑なシステムとコンテンツの場合は実際の上限に影響する可能性があります。そのため、実稼働で使用する前にスクリプトのコンテンツが予測どおり動作するか必ずテストしてください。

表 1 サーバープロファイルに関するスクリプトのガイドラインと制限事項

スクリプトのガイドライン	ミニ/スモール Limit	標準	大規模
最大同時スクリプト実行数 (各スクリプトでマルチキャストが利用されている場合)	5/25	100	250
スクリプトあたりのイベント ステートの最大数	12	25	25
イベント スクリプトあたりのアイテムの最大数	300	1200	1200

展開プロファイルのすべての制限事項については、[サーバープロファイルの制限事項 \(82 ページ\)](#) を参照してください。

イベント スクリプトの作成に関する前提条件

イベント スクリプトを作成する前に、次の条件を満たしていることを確認します。

- DMP が問題なく Cisco Vision Director データベースに追加されており、「実稼働 (production)」ステートであること。
 - DMP と IP Phone はローカル制御エリア (Local Control Areas) に定義と追加されていること。
 - 使用する場合、サードパーティ製のタッチパネルがローカル TV コントロールに定義と関連付けられていること。
- DMP が場所にリンクされていること。
- ゾーンとグループが作成されていること。
- コンテンツが追加されており、プレイリストが作成されていること。
- チャンネルが割り当てられていること。

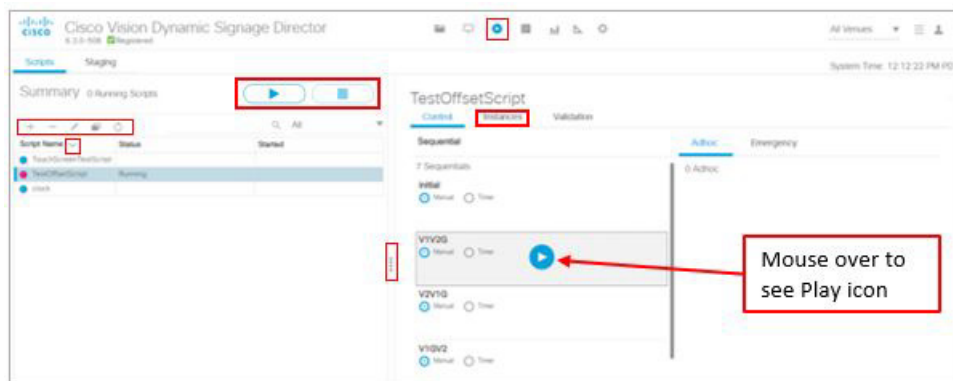
新しいイベント スクリプトの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

新しいイベント スクリプトを作成するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** をクリックします。図 4 (218 ページ) は表示される **[Details]** 画面を示しています。画面の上にカーソルを置き、ツール チップを表示します。アイコンは次のとおりです。
 - 新しいスクリプトの作成
 - 選択したスクリプトの削除
 - スクリプトの編集
 - スクリプトのコピー
 - スクリプト リストの更新

図 4 **[Script Management]: デフォルト画面**

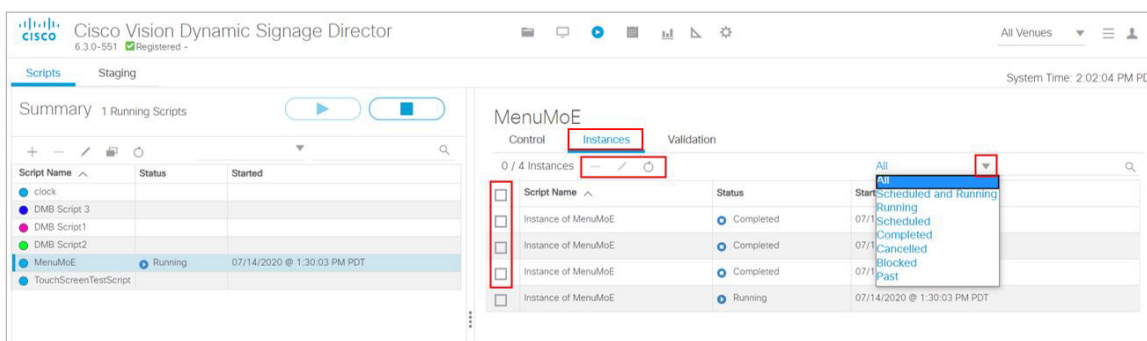


スクリプトを選択し、**[Start]** アイコンまたは **[Stop]** アイコン (右側のパネルの赤いボックス内) を使用します。表示領域に合わせてパネルのサイズを変更します。すべての列はソート可能で、灰色のスクロールバー (未表示) を使用してスクリプトまたはインスタンスを見つけます。左側のパネルに **[Action]** アイコンがあります (赤いボックスで表示)。

左側のパネルからスクリプトを選択し、[Instances] タブをクリックして、すべてのスクリプトインスタンスを表示します。ドロップダウン矢印を使用して、表示内容をフィルタリングすることもできます(図 5(219 ページ))。各ボックスをオンにして [Remove] アイコンを使用することで、複数のインスタンスを選択して削除できます。確認用の [Warning] ボックスが表示されます。実行中のスクリプトは削除できません。[Remove] アイコンは無効になっています。スクリプトを開始する場合は、[Instances] タブをクリックして、実行準備中にスクリプトの進行状況を確認します。[Refresh] をクリックしてウィンドウを更新するか、待機します。

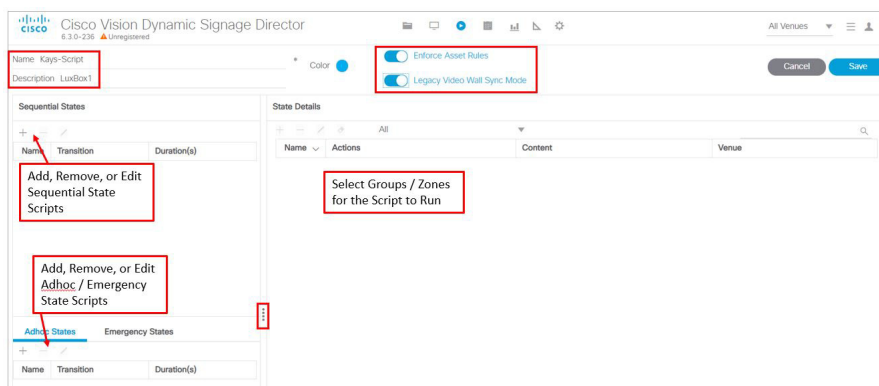
あと便利な他の新機能: パネルでインスタンスをフィルタリングし、別の場所に移動してからパネルに戻った場合、フィルタは維持されます(たとえば、スケジュールされたすべてのインスタンスを表示する場合)。

図 5 [Script Instance] タブ



2. [+] アイコンをクリックします。新しいスクリプトウィンドウが表示されます(図 6(219 ページ))。

図 6 新しいスクリプトの作成



3. 新しい名前を入力します。

4. (任意)スクリプトの説明を入力します。

注: イベントスクリプトを保存してステートの詳細を後で追加する場合、[Name] または [Description] フィールドにカーソルを置いてスペースを入力して、[Save] ボタンをアクティブにする必要があります。

5. (任意)スクリプトに色を割り当てるには、[Color] ボックスをクリックします。色を選択しない場合、デフォルトの色が選択されます。

スクリプトの色は構成で使用されるだけなので、スクリプトによって画面に表示される色に影響することはありません。詳細については、[スケジューラ アプリケーションのベストプラクティス \(232 ページ\)](#)を参照してください。

注:[Enforce Asset Rules] トグルボタンはデフォルトでオンになっています。[アセット\(コンテンツ\)の検証\(165 ページ\)](#)を参照してください。

表示設定に合わせてウィンドウのサイズを変更できます。

[Script Management] をクリックして、**[Details]** ウィンドウに戻ります。

イベントステートを作成し、ゾーン/グループを割り当てるには、[イベント ステートの作成、220 ページ](#)に進みます。

イベント ステートの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

イベントスクリプトを作成後、スクリプトにステートを追加して、表示する時間、場所、コンテンツを定義します。新たに、ステートを複数回スケジュールする機能が追加されました。以前のリリースでは、すでにスケジュールされているステートは再度スケジュールできませんでしたが、ステート(シーケンシャル、アドホック)を複数回スケジュールできるようになりました。**[Edit Actions]** の機能はほとんど同じです。

イベント スクリプトにステートを追加するには、次の手順を実行します。

1. イベント スクリプトを開いて、**[Sequential]**、**[Ad-hoc]**、**[Emergency]** の下にある **[+]** アイコンをクリックして新しいステートを作成します。**[Add State]** ダイアログボックスが表示されます(図 7(220 ページ))。

図 7 逐次ステートのダイアログボックス

2. (必須)ステートの名前を入力します。

3. (任意)ステートの説明を入力します。

4. 遷移のタイプを選択します。

- **[Manual]**: 次のイベント ステートを手動で開始する必要があります。手動ステートは継続時間が不確かなときに最も有用です。このため、ゲーム中は手動ステートを使用することを推奨します。
- **[Timer]**: 手動による操作なしで自動的に開始して特定の時間(秒)実行します。ゲームの開始時と終了時には時間ベースのイベント ステートを使用することを推奨します。

注: イベントオペレータは、イベントスクリプトの実行中はいつでも **[Script Management]** ウィンドウからイベントステートの遷移を時間ベースから手動に変更できます。

5. (任意)**[Add all zones to this state]**: これを選択すると、ゾーンが **[State Details]** の下に自動的に表示されます。

6. **[追加(Add)]** をクリックします。さらにステートを追加したい場合は、上記の手順を繰り返します。

注: イベント ステートをドラッグ アンド ドロップすると、表示順序が変更されます。

7. **[Save]** をクリックします。

8. **[Close]** をクリックして **[Details]** ウィンドウに戻り、後でゾーンまたはグループを追加するか、またはイベントステート内のゾーンまたはグループへのアクションとコンテンツの割り当て(222 ページ)に進みます。

緊急ステートの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

実際の緊急事態 (停電、公安上の事象、または避難を要する悪天候) が発生した場合の緊急ステートを追加します。基本的に、緊急ステートを設定する方法は 2 つあります。

イベント スクリプトに緊急ステートを追加するには、次の手順を実行します。

オプション A

- 異なるアクション (緊急ステートの開始と緊急ステートの停止など) を割り当てた入力トリガーを設定します。
- 緊急事態が発生した場合は、緊急事態開始トリガーを送信します。これによって、すべての実行中のスクリプトの緊急イベント ステートがアクティブになります。
- 緊急ステートを停止し、メインのスクリプトに戻るには、2 番目の緊急事態停止トリガーを送信します。

オプション B

- 同時に実行しているすべてのスクリプトに対して、各スクリプトのすべての DMP を緊急ステートに割り当てます。
- 緊急事態が発生すると、スクリプトのそれぞれで緊急イベント ステートが開始されます。

このオプションは、実際の緊急ステートで実行するにはさらに時間がかかります。

イベントステートへのゾーンまたはグループの追加

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/コンテンツ マネージャ (Content Manager)

イベント ステートを作成したら、次の手順は、ゾーンまたはグループを追加することです。

イベント ステートにゾーン/グループを追加するには、次の手順を実行します。

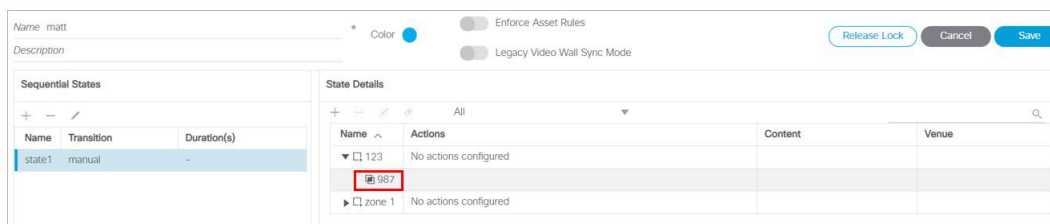
- イベント スクリプトを開いて、ゾーンまたはグループを追加するステートを選択します。

注: 保存されたイベント スクリプトを開いている場合は、[Edit] をクリックして変更を加えてください。変更を加えるスクリプトを他のユーザーが開いている場合は、[Release Lock] をクリックしてから続行します。

- [State Details] の下にある [+] アイコンをクリックします。

図 8 (221 ページ) ゲーム前 (Pre-Game) のステートに追加するために選択可能なゾーンまたはグループの例です。リストは開催場所の設定によって異なります。フォルダはゾーンを表しており、フォルダを展開または開くとグループがページのアイコンとして表示されます。

図 8 [Event State] ダイアログボックスへのゾーンの追加



- ステートに追加する特定のゾーン/グループを選択し、[Add] をクリックします。この例では、ゾーン (123) とグループ (987) が state1 ステートに追加されます。[State Details] 画面が表示されます。

注: ステートを最初に作成したときに [Add all zones to this state] チェックボックスをオンにすると、ゾーンが自動的に表示されます。

4. **[Save]** をクリックします。
5. **[Close]** をクリックして、**[Schedule]** ウィンドウへ戻ります。

イベントステート内のゾーンまたはグループへのアクションとコンテンツの割り当て

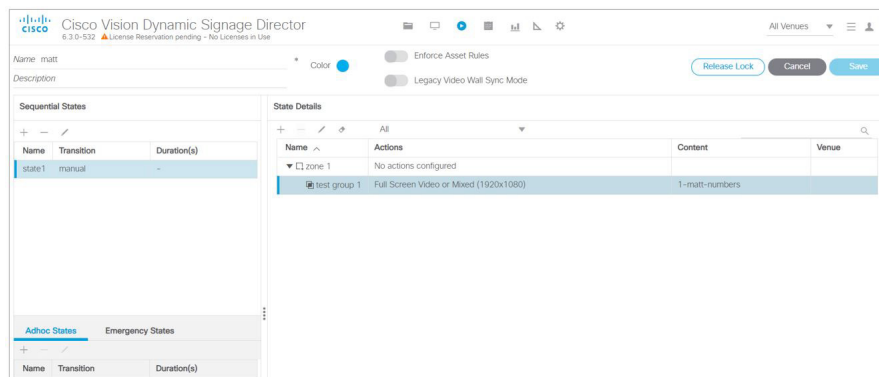
ユーザー ロール: 管理者 (**Administrator**)/コンテンツ マネージャ (**Content Manager**)

イベントステートをゾーンまたはグループに追加したら、次にアクションとコンテンツを割り当てます。

ステートにアクションを割り当てるには、次の手順を実行します。

1. イベントスクリプトを開いて、アクションを割り当てるステートとステートの詳細 (ゾーンまたはグループ) を選択します (図 9(222 ページ))。ゾーン レベルまたはグループ レベルでアクションを割り当てることができます。グループは、ゾーンのアクションを継承することもできます。
2. ゾーンまたはグループを選択し、**[Edit]** (鉛筆) アイコンをクリックします。図 10(223 ページ) は、**[Edit Action]** ダイアログボックスを示しています。このダイアログボックスでは、使用可能なアクションのリストからテンプレートを選択することで割り当てることができます。

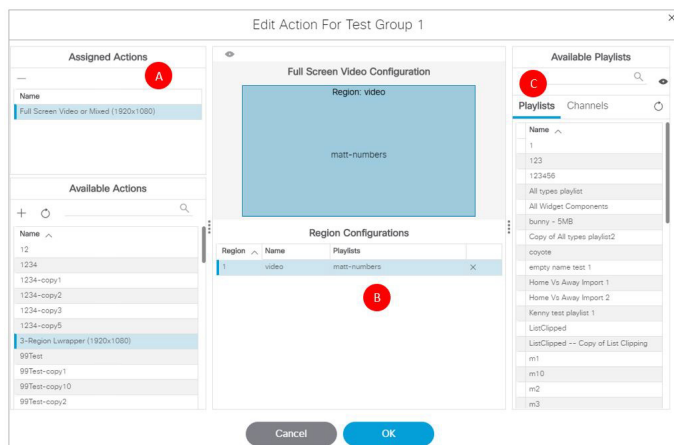
図 9 **[Edit Actions]** ダイアログボックス



3. 割り当てるアクションをダブルクリックします。アクションを選択すると、**[Assigned Actions]** の下に表示されます。図 10(223 ページ) は、割り当てられた全画面ビデオまたは混合 (1920 x 1080) テンプレートの例です。

注: アクションをダブルクリックして割り当ててください。アクションが **[Assigned Actions]** リストに表示されない場合は、**[Available Actions]** の見出しの下にある **[Refresh]** アイコンをクリックします。

図 10 全画面ビデオの例(1920 X 1080)の例



4. スタートに割り当てられるアクションとコンテンツを設定します。

- a. 図 10(223 ページ)に示すように、全画面ビデオ(1920 X 1080)のアクションが割り当てられ、[Assigned Actions] の下の左側に表示されます。
- b. 中央の列は、コンテンツの割り当てで使用可能なリージョンを示しています。この例では、コンテンツをビデオに割り当てることができます。コンテンツを割り当てる場合、ビジュアルパースペクティブ、または使用可能な [Playlists] と [Channels] を示している右側にあるリストからコンテンツを選択できます。コンテンツを割り当てるリージョンを選択します(選択すると強調表示されます)。

注: 中央のテンプレートリージョンをクリックすると、このリージョンに一致する同じコンテンツタイプのみが右側のパネルに表示されます。たとえば、テンプレート内でビデオリージョンにコンテンツを割り当てている場合、リストにはビデオまたは混合メディアコンテンツのみが表示されます。

- c. ビジュアルパースペクティブからコンテンツを割り当てるには、[Playlist] をクリックしてから [Eye] アイコンをクリックして、右側のプレイリストプレビューパネルに表示されるコンテンツのサムネイルを確認します。プレイリストが何百個もある場合は、検索機能を使用することもできます。リージョンを選択し、選択したリージョンに割り当てるプレイリストまたはチャンネルをドラッグアンドドロップするか、またはダブルクリックします。割り当てが完了すると、プレイリストまたはチャンネルの名前が [Region Configurations] ペインに表示され、リージョン行に [x] が表示されます。[x] をクリックすると、割り当てられた [Playlist] または [Channel] が削除されます。

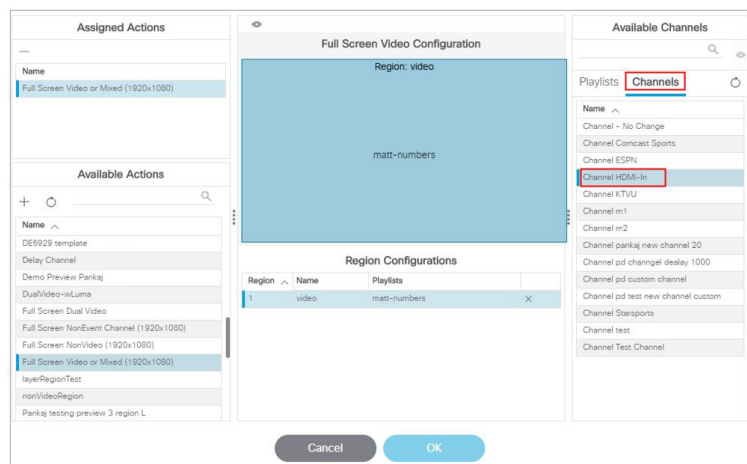
5. テンプレートの各リージョンにコンテンツを割り当てたら、[OK] をクリックします。

6. [Script] ウィンドウで [Save] をクリックします。上述の手順を繰り返して、ゾーンまたはグループごとにアクションを割り当てるか、またはイベントスクリプトとシリーズの実行とスケジュール方法、228 ページに進みます。

次に、[Edit Actions] ダイアログボックスに加えられた変更を示します(図 11(224 ページ))。

- [Available Actions] の下に、[Start Display Streaming] と [Stop Display Streaming] という 2 つの新しいスクリプトスタートアクションが追加されています。
- [Available Channels/Video Sources] が [Available Channels] に変更されました。
- [Local HDMI-In] 送信元が [Channel HDMI-In] に変更されました。これは、新しいデフォルトのローカル HDMI-In チャンネル 0 の名前を反映するものです。

図 11 [Edit Actions] ダイアログボックス



外部トリガーを使用したスクリプトアクションの制御

管理者が出力トリガーを設定して、**Hypertext Transfer Protocol (HTTP)**の要求を送信してスクリプトイベントを外部システムに通知し、外部からアクションをトリガーすることもできます。詳細については、[リリース 6.2: 外部トリガー用 Cisco Vision Director の設定 \[英語\]](#) を参照してください。

トリガーは親しみやすい高度なプログラミング インターフェイス (API) メカニズムで、**Cisco Vision Director** でアクションを実行できるようにします。トリガーは、マシン間を接続し、アクションを定義する **Web** ベースのメカニズムを使用しています。

イベント スクリプトの編集

ユーザー ロール: 管理者 (**Administrator**)/コンテンツ マネージャ (**Content Manager**)

デフォルトのメニューから **[Edit]** をクリックすると (図 12 (225 ページ))、**[Script Editor]** 画面 (**[States]** 画面 図 13 (225 ページ)) が表示されます。この画面には、以前のリリースのすべての機能があり、変更や編集を行うための **[Edit]** ボタンと **[Save]** ボタンもあります。以前と同様、**[State Details]** パネルにはゾーンとグループが表示されます。**[State Details]** のすべての列がソート可能になりました。パネルで、ステートの追加、ステートの削除、ステートの編集 (鉛筆アイコン)、ゾーンとグループのアクションの削除をするための 5 つのアイコンをロールオーバーします。ディスプレイに合わせてパネルのサイズを変更し、下にスクロールしてステートのリスト全体を表示します。

イベント スクリプトを編集するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** をクリックします。
2. 変更するスクリプトを選択し、**[Edit]** (鉛筆) アイコンをクリックします (図 12 (225 ページ))。**[Script State]** 画面が表示されます (図 13 (225 ページ))。

図 12 スクリプトの編集

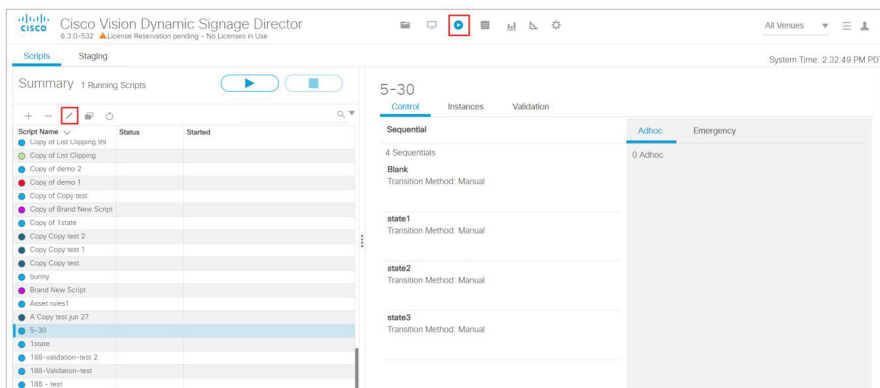
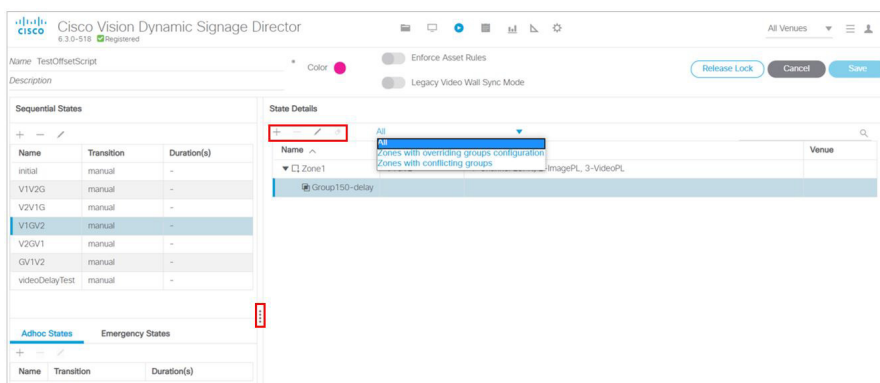


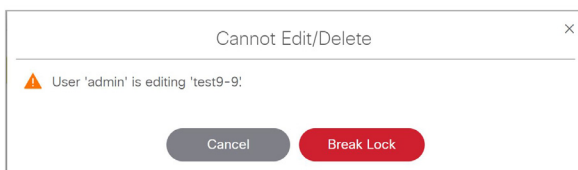
図 13 [Script States] 画面



3. 変更を加えたら、[Save] をクリックします。

編集しようとしているスクリプトが別のユーザーによって編集されている場合、[図 14 \(225 ページ\)](#) が表示されます。変更を加えるには、[Break Lock] を選択します。

図 14 Cannot Edit/Delete スクリプト



デフォルトスクリプトの [Summary] 画面の右側のパネルにある [Validation] タブには、検証メッセージが一覧表示され、選択したスクリプトへの [Message]、[Type]、[Details]、および [Path] が表示されます ([図 15 \(226 ページ\)](#))。これは、6.1 および以前のリリースの [Control Panel] > [Schedule] に似ており、右側に [Script Validation Error] パネルが表示されます。リストにある検証エラーをクリックすると、ポップアップに詳細が表示されます ([図 16 \(226 ページ\)](#))。

図 15 スクリプト検証の概要

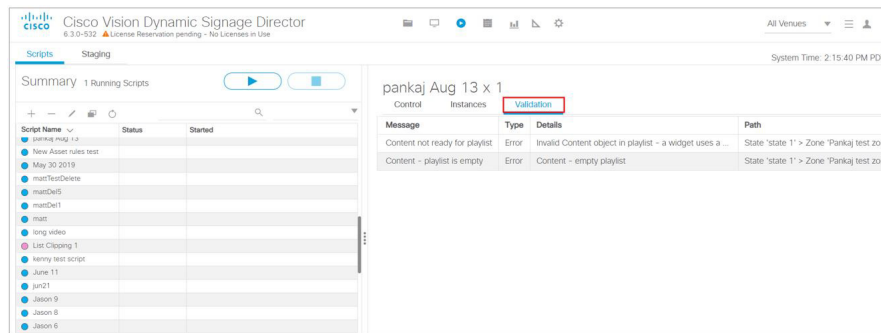
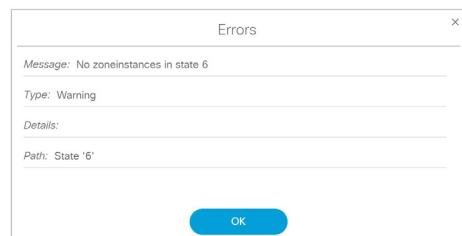


図 16 スクリプト検証エラーメッセージ



インスタンスをロードすると、スクリプト名の横にある括弧内にインスタンスの数が表示されます。この例の場合、**TouchScreenTestScript** には 1 つのインスタンスがあります。

イベント スクリプトの削除

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

イベント スクリプトを削除するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** をクリックします。
2. 削除するスクリプトを選択し、**[Edit]** アイコンの横にある **[-]** アイコンをクリックします (図 12 (225 ページ))。 **[Confirm Script Delete]** ダイアログボックスが表示されます。
3. **[Save]** をクリックします。

イベント ステート アクションのコピー

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

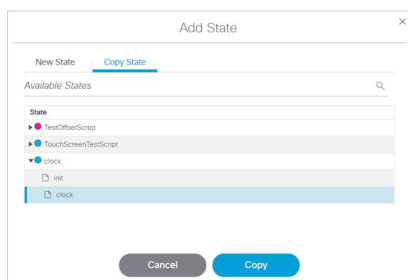
ゾーンまたはグループに割り当てられているアクションが、別のゾーンまたはグループに表示するコンテンツと同じである場合、アクションをコピーできます。

たとえば、3 リージョンテンプレートを使用していて、ティックーとビデオは同じだが、異なる広告リージョンで同じテンプレートを再使用する場合は、テンプレートをコピーすると時間を短縮できます。

ゾーン/グループ間でアクションをコピーするには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** をクリックします。
2. スクリプトを開き、コピーするステート、ステートの詳細、およびゾーンまたはグループを選択します。
3. **[Sequential States]** パネルから **[+]** **[Add]** アイコンをクリックします。 **[Add State]** ダイアログボックスが表示されます。
4. **[Copy State]** タブをクリックします (図 17 (227 ページ))。

図 17 イベントアクションのコピー



5. 同じアクション(テンプレート)を割り当てるステートを選択します。**Ctrl Click** を使用して、複数のステートを選択します。
6. **[コピー(Copy)]** をクリックします。ステートが **[Sequential States]** パネルに表示されます。
7. **[Save]** をクリックしてスクリプトを保存します。
8. **[Script Management]** をクリックして、**[Scripts]** ウィンドウに戻ります。

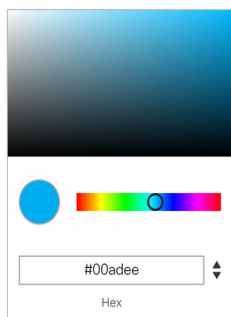
イベント スクリプトの色の変更

管理者 (Administrator) / コンテンツ マネージャ (Content Manager)

イベント スクリプトのカラーを変更するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** に移動します。
2. **[Edit]** (鉛筆) アイコンをクリックして、イベントスクリプトを開きます。
3. 色相環をクリックして、カラーピッカーから新しい色を選択します(図 18(227 ページ))。

図 18 新しいスクリプトの色の選択



4. カラーピッカーの色をクリックして保存し、ボックスを閉じます。

イベント スクリプトが新しい色で強調表示されます。

注: カラーの変更がスケジューラ アプリケーションに表示されない場合は、**Web** ブラウザをリロード/更新します。

イベント スクリプトとシリーズの実行とスケジュール方法

イベント スクリプトの実行とスケジュールは次の 2 つの方法で行います。

- **[Script Management]** から、単一イベントのスクリプトを実行し、事前に実行する単一イベントのスクリプトを設定します。**Cisco Vision Director** この方法を使用してイベント スクリプトを実行すると、スケジュールされたイベント スクリプトがスケジューラ アプリケーションに表示されません。
- **Cisco Vision Director** から **[Event Management]** をクリックし、将来の単一イベントと繰り返しイベントの一連のスクリプトをスケジュールします。この方法を使用してイベントスクリプトをスケジュールすると、**[Script Management]** にスケジュールしたとおりに表示されます。また、スケジュールされたイベントスクリプトは、**[Script Management]** またはスケジューラ アプリケーションからキャンセルできます。

イベントスクリプトの開始

ユーザー ロール: 管理者 (**Administrator**)/イベント オペレータ (**Event Operator**)/施設管理者 (**Venue Administrator**)/施設オペレータ (**Venue Operator**)

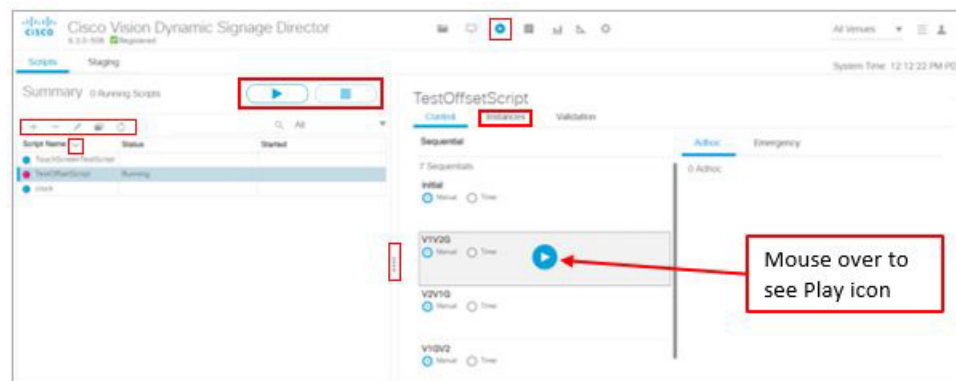
注:**[Script Management]** からイベントスクリプトを実行したり、事前にランタイムを設定したりしている場合は、スケジューラ アプリケーションに表示されません。イベント スクリプトをスケジューラ アプリケーションに表示するには、スケジューラ アプリケーションを使用してスケジュールする必要があります。

イベント スクリプトを実行するには、次の手順を実行します。

1. **[Script Management]** に移動します。実行中のスクリプトを停止する必要があるかどうかを確認します。

図 19(228 ページ)に、**[Summary]** リストビューとリストビューで使用可能なオプションを示します。次に示すように、1 つのスクリプトが現在実行中です。

図 19 **[Summary]** ウィンドウ

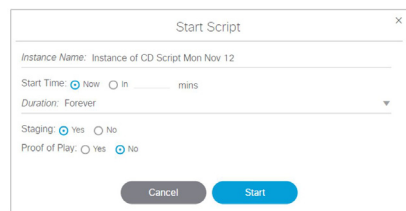


2. **[Script List]**(左側)から、開始するスクリプトを選択します。

3. **[Start]**(右上の **[Play]** アイコン)を選択します。

[Start Script] ダイアログボックスが表示されます(図 20(228 ページ))。

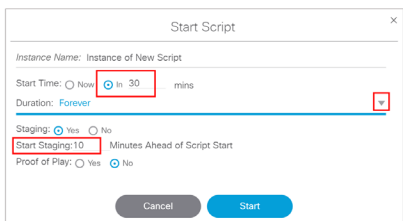
図 20 スクリプトの開始(**Start Script**)ダイアログボックス



- (必須) スクリプト インスタンスに名前を付けます。名前は、スクリプト名に基づいて自動的に表示されます。
- (必須) **[Start Time]** またはスクリプトを実行する時間を選択します。**[Now]** を選択すると、**開始時刻 (Start Time)** にスクリプトをステージングする時間が含まれることに注意してください。

また、事前に何分間スクリプトを実行するのを入力することで、今後スクリプトを実行することもできます。**[In]** ラジオ ボタンをクリックし、現在からの分数を入力します (図 21 (229 ページ))。スクリプトを開始する前に **[Start Staging]** 時刻を指定することもできます。

図 21 イベント スクリプトを事前に開始



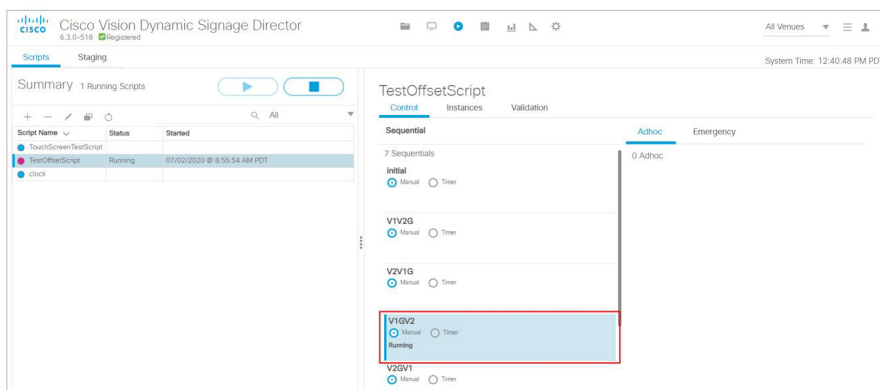
- (必須) スクリプトの **[Duration]** またはスクリプトを実行する期間を選択します。イベントにかかる時間が完全にはわからないため、通常は **[Forever]** に設定します。イベントの終了時に手動でスクリプトを終了する機能もあります。
- (必須) **[Yes]** または **[No]** を選択して、ステージングするかどうかを選択します。

コンテンツのステージングに関する詳細については、[メディア プレーヤーへのコンテンツのステージング \(172 ページ\)](#) を参照してください。

- (必須) **[Proof of Play]** を **[Yes]** または **[No]** にします。
- [Start]** をクリックします。スクリプトを開始すると、ゾーンまたはグループに関連付けられている **DMP** にプレイリスト内のコンテンツがステージングされます。スクリプトが完全にステージングされると、**[Summary]** ウィンドウの最初のステートの色が青色に変わり、**[Starting]** と表示されます。

スクリプト ステートは設定されていると自動的に進みますが、[図 22 \(229 ページ\)](#) に示すように、イベント オペレータが手動で進めることもできます。

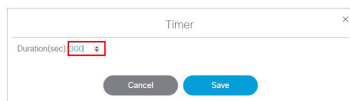
図 22 実行中のスクリプトの例



左側のパネルリストから実行中のスクリプトをクリックするとインスタンスの詳細を確認できます。右側のパネルが変更され、どのようなインスタンスがそのスクリプトで起動するかが表示されます。

[Manual] から **[Timer]** にステートを変更する場合は、ラジオ ボタンをクリックします。**[Timer]** ウィンドウが表示されます (図 23 (230 ページ))。

図 23 [Confirm Timer Setup] ウィンドウ



矢印を使用して、秒数を加算または減算します。デフォルトは 300 秒です。[Save] をクリックします。

注: ステートを進める際には、メディア プレーヤーがランタイムをロードして待受状態になり、新しいスクリプトアクションを受信と処理できるようにすることが重要です。すべてのイベントスクリプトの最初のステートとして空のスクリプトステート(アクションまたはコマンドなし)を定義し、別のステートに変更する前に 2 分(120 秒)以上実行するように設定することを推奨します。

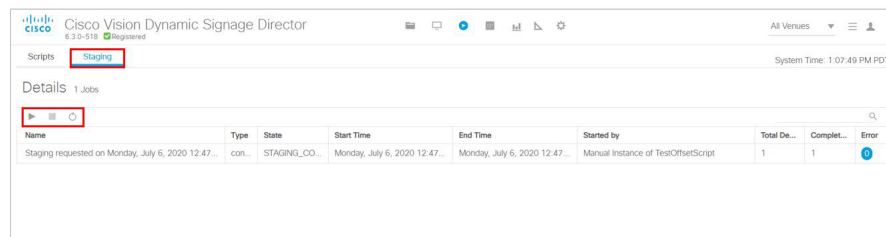
スクリプトのステージング

スクリプトをステージングすると、そのスクリプトの情報が DMP にプッシュされ、モニターへの表示を準備します。

DMP にスクリプトをステージングするには、次の手順を実行します。

1. [Script Management] をクリックします。[Summary] ウィンドウが表示されます。
2. [Staging] タブをクリックします(図 24(230 ページ))。
3. [Play] アイコン([Start Staging])をクリックし、ドロップダウンリストからスクリプトを選択します。
4. ターゲットの選択: スクリプト内のすべての DMP またはスクリプト内の一部の DMP を選択します。
5. [Start] をクリックして、DMP へのスクリプトのステージングを開始します。

図 24 スクリプトのステージングの開始



イベント スクリプトの停止

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator) / 施設管理者 (Venue Administrator) / 施設オペレータ (Venue Operator)

イベント スクリプトを停止するには、次の手順を実行します。

1. [Script Management] に移動します。
2. 検索を使用して [Script List] から実行中のスクリプト、ドロップダウン メニューまたは下にスクロールしてフィルタを見つけます。スクリプトを選択します。
3. [Stop] アイコンをクリックします。

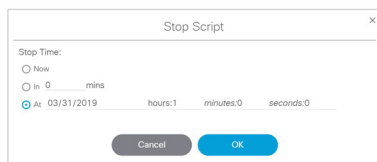
将来のある時点でスクリプトを停止するには、次の手順を実行します。

4. [At](図 25(231 ページ))をクリックします。
5. [mm](月)をクリックします。カレンダーポップアップの下矢印を使用します。

6. [Date]、[Hours]、[Minutes]、および [Seconds] を選択します。矢印を使用します。

7. [OK] をクリックします。

図 25 実行中のイベント スクリプトの停止



スケジューラ アプリケーションについて

このモジュールでは、Cisco Vision Director のメイン メニューから使用可能なスケジューラ アプリケーションについて説明します。リリース 4.0 で導入されたスケジューラ アプリケーションには、カレンダーベースのスクリプトのスケジューリング機能があります。次の機能があります。

- 1 回のイベント、または複数回のイベント シリズを事前にスケジュールする。
- スケジューラ アプリケーションは、すでに作成済みであるイベント スクリプトを使用して、1 回のイベントまたはイベント シリズをスケジュールします。スケジューラ アプリケーションで作成されたイベントまたはイベント シリズは、各スクリプトフォルダの下の [Script Management] に表示されます。
- 1 回のイベント、複数回のイベント シリズ、または複数回のイベント シリズのうちの 1 つのイベントを変更またはキャンセルする。
- イベント スクリプトの開始と停止を自動化する。
- イベント スクリプトのスケジュール時にイベント スクリプト パラメータを定義する。
- スケジュールされたイベント スクリプトを日、週、および月ごとに表示する。

スケジューラ アプリケーションのユーザー インターフェイスのナビゲーション

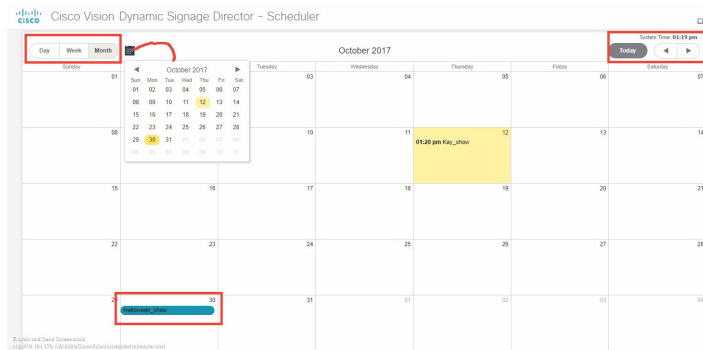
スケジューラ アプリケーションは、ユーザ インターフェイスを移動できるカレンダーとして表示されます(図 26 (232 ページ))。

- 日、週、または月。
- [Calendar] アイコンは、特定の期間を選択します。

注: スケジュールされたイベント スクリプトがある日付と現在の日付が強調表示されます。

- 左矢印と右矢印は、過去と未来の期間を表示します。
- 新しいイベント スクリプトをスケジュールするには、イベント スクリプト実行する日付をダブルクリックします。
- スケジュールされたイベント スクリプトを変更するには、スケジュールされたイベントをダブルクリックします。

図 26 スケジューラ アプリケーションのインターフェイス



スケジューラ アプリケーションを使用してイベント スクリプトをスケジュールする方法

ここでは、次の作業について説明します。

- スケジューラ アプリケーションの使用に関する前提条件 (234 ページ)
- スケジューラ アプリケーションへのアクセス (234 ページ)
- 新しいイベントの作成 (234 ページ)
- 新しいイベント シリーズの作成 (235 ページ)
- イベント スクリプトがスケジュールされていることの確認 (237 ページ)
- スケジュールされたイベントの変更 (236 ページ)
- 1 回のイベントのキャンセル (237 ページ)
- イベント スクリプト シリーズまたはシリーズ内の 1 回のイベントのキャンセル (237 ページ)

スケジューラ アプリケーションのベスト プラクティス

スケジューラ アプリケーションを使用する際には、次のベスト プラクティスを考慮してください。

- ただちに、または同じ日に実行する必要があるイベント スクリプトについては、[Script Control] > [Start Script] インターフェイスを使用してスクリプトの開始を起動します。
- 最適な操作のために、手動でスクリプトをステージングすることを推奨します。手動でスクリプトを上演すると、上演プロセスを最小限に抑えることができます。自動上演に頼ると、上演のジョブ ステータスを確認しない限り、エラーを検出しにくくなります。
- スケジューラ アプリケーションは、店舗の開店や閉店など、アテンドされていないイベント スクリプトの開始と終了に最も適しています。
- スケジュールされたイベント スクリプトをドラッグ アンド ドロップして、別の日に同時に実行することができます。
- 作成時にイベント スクリプトの色を選択します。スクリプトの色は構成で使用されるだけなので、スクリプトによって画面に表示される色に影響することはありません。イベント スクリプトの作成後に、スクリプトを編集して色を編集できます。スクリプトで選択した色は、スケジューラ アプリケーションにも表示されます。[Script Management] からスクリプトの色を変更すると、新しいスクリプトの色がスケジューラ アプリケーションに反映されます。特定の色を選択しない場合、デフォルト(青色)の色が割り当てられます。

- イベント スクリプトまたはシリーズをスケジューラしてもスケジューラ アプリケーションのカレンダー ビューに表示されない場合は、Web ブラウザのリロードまたは更新を行います。
- スケジューラ アプリケーションを使用してイベントをスケジューラすると、[Script Management] からイベント名の変更やイベントのキャンセルができます。スケジューラ アプリケーションを使用してスケジューラしたイベントに加えられた変更は [Script Management] に反映されます。
- 過去のイベントの設定は変更しないでください。イベント シリーズの編集時にはすでに完了したイベントがあることに注意してください。

重要: シリーズの一部である 1 回のイベントをキャンセルすることはできますが、推奨されていません。たとえば、シリーズの一部である 1 回のイベントをキャンセルした後にシリーズを編集して保存すると、この 1 回のイベントに加えられた変更は失われます。

スケジューラ アプリケーションのガイドライン

スケジューラ アプリケーションを使用する際には、次の注意事項を考慮してください。

- スケジューラ アプリケーションを使用する前に、イベントスクリプトを作成しておく必要があります。
- 異なるイベント スクリプトを同じ日付の同じ時刻で実行するようにスケジューラすることはできますが、同時にステージングできるイベント スクリプトは 1 つのみです。実際には、1 つのスクリプトのステージングにより、その他のスクリプトのステージングはその機会があるまでブロックされるため、イベント スクリプトは同時に開始しません。

注意: 再生証明 (Proof of Play) レポートの生成前に、スケジューラされたイベント スクリプトまたはシリーズを削除しないでください。スケジューラされたイベント スクリプトまたはシリーズを削除すると、すべての再生証明 (Proof of Play) データが失われます。イベントスクリプトを削除する前に、再生証明レポートを生成することを強く推奨します。

スケジューラ アプリケーションの制限事項

スケジューラ アプリケーションを使用する際には、次の制限事項を考慮してください。

- 同じスクリプトを同じ間隔で実行するようにスケジューラすることはできません。このようにスケジューラすると、警告が表示されます。
- スケジューラされた 1 回のイベント スクリプトは個別に編集する必要があります。スケジューラされた 1 回のイベント スクリプトを同時に複数選択して編集することはできません。ただし、シリーズから任意のインスタンスを開いて、シリーズ全体を一度に編集することができます。
- イベント スクリプトの起動/停止の制御にスケジューラを使用するときは、手動で停止する必要があるスケジューラ済みのスクリプトの編集は慎重に行ってください。そのスクリプトを手動で再起動した場合、手動で起動したスクリプトをスケジューラが停止しないというリスクがあります。

適切な時点でそのスクリプトを手動で停止することを覚えておいてください。そうしないと定期的にスケジューラされた次の起動時刻にスクリプトがブロックされます。この場合、ブロックされたスクリプトを削除するか、または手動で起動したスクリプトを停止します。

- スケジューラ アプリケーションは、スケジューラを使用して作成されたイベントのみ表示します。
- [Script Management] から作成されたイベントは、スケジューラ アプリケーションには表示されません。
- スケジューラ アプリケーションからゾーンとグループの仕様を設定することはできません。

スケジューラ アプリケーションの使用に関する前提条件

スケジューラ アプリケーションを使用する前に、次の要件が満たされていることを確認します。

- Cisco Vision Director の管理者またはイベント オペレータのロールベース アクセス制御を使用できること。
- [Script Management] を使用してイベントスクリプトを作成しました。

スケジューラ アプリケーションへのアクセス

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator)

スケジューラ アプリケーションにアクセスするには、次の手順を実行します。

1. 管理者またはオペレータとして Cisco Vision Director にログインします。
2. [Event Management] をクリックします(図 27(234 ページ))。

図 27 スケジューラ アプリケーションへのアクセス

TITLE	TYPE	SIZE	LAST MODIFIED	DURATION	RESOLUTION
01_46_17.jpg	image/png	143.97 KB	2019-09-30 11:01	0	2074x206
12.png	image/png	35.16 KB	2020-04-24 12:59	0	1500x1442
1331.jpg	image/jpeg	174.54 KB	2020-01-23 12:46	0	1073x750
2.png	image/png	14.95 KB	2019-12-19 15:25	0	600x600
3.png	image/png	21.36 KB	2019-12-19 15:25	0	600x600
423427.jpg	image/jpeg	59.27 KB	2019-07-19 14:51	0	1117x594
5.jpg	image/jpeg	43.73 KB	2020-04-25 21:24	0	1000x1000
Albert-Einstein-Instant.jpg	image/jpeg	12.12 KB	2020-03-30 15:22	0	320x191
astronaut.jpg	image/jpeg	12.57 MB	2019-06-14 14:34	0	5250x3450
Bangkok-day copy 10.mp4	video/mp4	214.74 MB	2020-02-11 11:11	29	3840x2160
Bangkok-day copy 11.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-07-02 14:35	29	3840x2160
Bangkok-day copy 12.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-18 13:53	29	3840x2160
Bangkok-day copy 13.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-18 13:54	29	3840x2160
Bangkok-day copy 14.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-18 13:56	29	3840x2160
Bangkok-day copy 2.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:49	29	3840x2160
Bangkok-day copy 3.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:50	29	3840x2160
Bangkok-day copy 4.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:51	29	3840x2160
Bangkok-day copy 5.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:52	29	3840x2160
Bangkok-day copy 6.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:53	29	3840x2160
Bangkok-day copy 7.mp4	video/mp4	214.74 MB	2019-06-17 15:54	29	3840x2160

図 26(232 ページ)に示すように、スケジューラ アプリケーションが新しいブラウザ ウィンドウで現在の日付が強調表示されて開きます。

新しいイベントの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator)

次の手順は、スケジューラ アプリケーションを使用して 1 回のイベント スクリプトをスケジュールする全体的なワークフロー概要を示しています。

1. [Event Management] をクリックします。
2. イベント スクリプトを実行する日付をダブルクリックします。[Create New Event] ダイアログボックスが表示されます。
3. [Create New Event] ダイアログボックスに値を入力します(図 28(235 ページ))。

図 28 新しいイベントの作成

- a. [Event Name]: このフィールドにイベントの名前を入力します(必須)。
- b. [Select script]: このドロップダウン メニューからイベント スクリプトを選択します。
- c. [Repeat event]: 1 回のイベントの場合はこのチェックボックスをオフのままにします。
- d. [Select options]: このチェックボックスをクリックして、次のオプションをアクティブまたは非アクティブにします ([Proof of Play]、[Staging] (デフォルトで有効)、[Force Stop])。

[Force Stop] を選択すると、スケジュールされた終了時刻にスクリプトが自動的に終了します。[Force Stop] を選択しなかった場合、ユーザーが [Event Management] からイベントスクリプトを手動で停止するまで、またはスクリプトを停止するトリガーを受信するまで、スクリプトは実行し続けます。

カレンダー時間に基づいてスクリプトを開始するように環境を設定し、繰り返しモードで、[Force stop] チェックボックスを明示的にオンにしないと、スクリプトがブロックされる可能性があります(次のスケジュール済みスクリプトが開始する前に、スクリプトを手動で停止するのを忘れた場合)。

注: 以前は、スクリプトの開始をスケジュールするためのカレンダーイベントを作成する場合、デフォルトの動作ではスクリプトは強制停止されませんでした。現在、新しいイベントのデフォルトは「強制停止」です。

- e. [Time period]: イベント スクリプトを実行する日付と時刻を選択します(図 29(235 ページ))。

図 29 イベントの期間の設定

- 4. スケジュールされたイベント スクリプトを保存します。スケジューラ アプリケーションでは、スケジュールされたイベント スクリプトがスクリプトの作成時に選択した色で強調表示されます。

重要: 夏時間の変更中に発生する定期的なイベントをスケジュールすると、UI に時刻変更の前後に重複するイベントが表示される場合があります。

新しいイベント シリーズの作成

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator)

次の手順は、スケジューラ アプリケーションを使用してイベント スクリプト シリーズをスケジュールする全体的なワークフロー概要を示しています。

1. [Event Management] をクリックします。
2. イベント シリーズを実行する日付をダブルクリックします。[Create New Event] ダイアログボックスが表示されます。
3. 図 30(236 ページ)に示すように、[Create New Event] ダイアログボックスに値を入力します。

図 30 新しいイベント シリーズの作成

- a. **[Event Name]**: このフィールドにイベント シリーズの名前を入力します(必須)。
- b. **[Select script]**: このドロップダウン メニューからイベント スクリプトを選択します。
- c. **[Repeat event]**: イベント シリーズをスケジュールするには、このチェックボックスをオンにします。オンにすると、イベント シリーズ オプションが表示されます。必要に応じて、シリーズの設定を行います。

[Daily]: 特定の日数の間、イベントを繰り返します。上述の例に示すように、頻度(隔日)とイベントの回数(1)を入力するか、または終了日を設定します。この例では、月曜日、水曜日、および金曜日にイベントを 1 回スケジュールします。

[Weekly]: 週ベースでイベント スクリプトを繰り返します。

注: イベントの回数を入力するには注意が必要です。上述の例では、頻度を 1 に設定した場合、イベントは数週間に 1 回のみスケジュールされることになります。これでは十分ではありません。

- d. **[Select options]**: チェックボックスをクリックして、**[Proof of Play]**、**[Staging]**(デフォルトで有効)、**[Force Stop]** の各オプションをアクティブまたは非アクティブにします。

[Force Stop] を選択すると、スケジュールされた終了時刻にスクリプトが自動的に終了します。**[Force Stop]** を選択しなかった場合、ユーザーが **[Event Management]** からイベントスクリプトを手動で停止するまで、またはスクリプトを停止するトリガーを受信するまで、スクリプトは実行し続けます。
 - e. **[Time period]**: イベント スクリプト シリーズを実行する日付と時刻を選択します。
 - f. **[Schedule states]**: ボタンをスライドすると、**[Blank]**、**[FS Multicast]**、または **[FS Images]** を選択するフィールドが表示されます。スクリプトを表示する回数を設定します。他のオプションを追加するには「プラス」ボタンをクリックします。
4. スケジュールされたイベント スクリプト シリーズを保存します。スケジューラ アプリケーションでは、スケジュールされたイベント スクリプト シリーズがスクリプトの作成時に選択した色で強調表示されます。

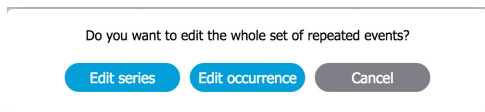
スケジュールされたイベントの変更

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / イベント オペレータ (Event Operator)

スケジュールしたイベント スクリプトの頻度またはシリーズを変更するには、次の手順を実行します。

1. スケジューラ アプリケーション内で、スケジュールされたイベント スクリプトまたはシリーズを検索します。
2. スケジュールされたイベント スクリプトをダブルクリックして開きます。

3. [Edit Series] または [Edit Occurrence] を選択します。
4. 該当するオプションを変更して、[Save] を選択します。



イベント スクリプトがスケジュールされていることの確認

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/ イベント オペレータ (Event Operator)

イベントスクリプトの 1 回のイベントまたはシリーズがスケジュールされていることを確認するには、次の手順を実行します。

1. [Event Management] をクリックします。イベント スクリプトがスケジュールされていると、[ステータス (Status)] 列がスケジュールされていることを示します。

1 回のイベントのキャンセル

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/ イベント オペレータ (Event Operator)

スケジュールしたイベント スクリプトをキャンセルするには、次の手順を実行します。

1. [Script Management] からキャンセルするスケジュールされたイベントスクリプトを見つけます。
2. スケジューラ アプリケーションを使用している場合は、イベント スクリプトをダブルクリックして開きます。
 - a. スケジューラ ダイアログボックスで [Delete] をクリックします。
 - b. アラート ダイアログボックスで [OK] をクリックします。
 - c. スケジューラ アプリケーションに移動して変更を表示します。

変更またはキャンセルがスケジューラ アプリケーションに表示されない場合は、Web ブラウザのリロードまたは更新を行います。

3. [Script Management] からイベントスクリプトをキャンセルする場合は、スクリプトインスタンスを強調表示して右クリックし、[Stop] を選択します。

イベント スクリプト シリーズまたはシリーズ内の 1 回のイベントのキャンセル

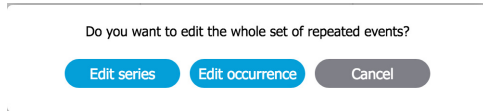
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)/ イベント オペレータ (Event Operator)

スケジュールしたイベント スクリプト シリーズまたはシリーズの一部である 1 回のイベントをキャンセルするには、次の手順を実行します。

1. スケジューラ アプリケーション内で、キャンセルするスケジュールされたイベント スクリプト シリーズまたはシリーズ内の 1 回のイベントを検索します。

ヒント: スケジュールされたイベント シリーズをキャンセルするには、シリーズから任意のインスタンスを選択してシリーズ全体をキャンセルすることができます。

2. イベントをダブルクリックして開きます。



- a. イベント スクリプト シリーズ全体をキャンセルするには、**[Edit series]** をクリックします。表示されるスケジューラ ダイアログボックスで **[削除(Delete)]** をクリックします。次に、アラート ダイアログボックスで **[OK]** をクリックします。
 - b. シリーズの一部である 1 回のイベントをキャンセルするには、**[Edit occurrence]** をクリックします。表示されるスケジューラ ダイアログボックスで **[削除(Delete)]** をクリックします。次に、アラート ダイアログボックスで **[OK]** をクリックします。
3. スケジューラ アプリケーションに移動して変更を表示します。
変更またはキャンセルがスケジューラ アプリケーションに表示されない場合は、**Web** ブラウザのリロードまたは更新を行います。

イベント スクリプトのトラブルシューティング

ブロックされた スクリプトのトラブルシューティング

いくつかの条件がスケジュールしたスクリプトの実行がブロックされる原因となることがあります。次の条件のときにエラー メッセージが表示されない場合は、手動で修正措置を見つける必要があります。

多くの場合は、スケジューラ アプリケーションのほかにそのスクリプトの開始または停止の制御に別の方法が使用されていたために、スケジュールしたスクリプトに問題が発生します。

スクリプトは、次の条件下でブロックされる可能性があります。

- スケジュールしたスクリプトを実行が手動で停止されてから再開された。

最初はスクリプトがスケジュールされていたとしても、スケジューラ アプリケーションでは手動で開始されたスクリプトを停止することができません。手動で開始されたスクリプト インスタンスが次にスケジュールされている開始時刻にまだ実行中の場合は、そのスクリプトはブロックされます。

ブロックされたスクリプトを削除するか、または現在実行中のスクリプトを手動で停止します。

- スケジュールしたスクリプトの開始にトリガーも使用されていた。

スケジューラ アプリケーションは、外部トリガーを使用して開始されたスクリプトを停止することはできません。トリガーされたインスタンスが次にスケジュールされているスクリプトの開始時刻にまだ実行中の場合は、そのスクリプトはブロックされます。

ブロックされたスクリプトを削除するか、または現在実行中のスクリプトを手動または外部トリガーを使用して停止します。

- ブロックされたスクリプトに関連付けられている **DMP** が、実行中の別のスクリプトで参照されている場合、他のスクリプトもブロックされます。

イベント操作の実行

イベントを実行するためのワークフローの概要

表 2(239 ページ)に、Cisco Vision Director でイベントを実行するためのタスクと関連情報の概要を示します。

表 2 イベントリソースの実行

イベント ステージ	詳細については、以下を参照してください。
イベントの計画とコンテンツの準備	Cisco Vision Director Operations Playbook Cisco Vision コンテンツ計画および仕様ガイド: Dynamic Signage Director [英語]
イベントを実行するためのイベント スクリプトの作成とスケジュール	イベント スクリプトとシリーズの実行とスケジュール方法(228 ページ)
再生証明レポートの生成によるイベントデータのキャプチャ	Release 2.4 and Later Releases: Cisco Vision Director Proof of Play

デバイス管理を使用したイベント時のメディアプレーヤー動作のモニタリング

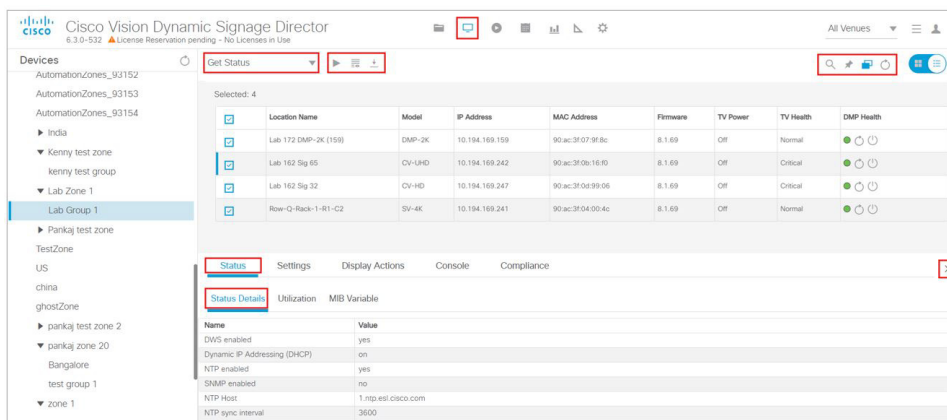
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / ヘルプ デスク (Help Desk) / サポート (Support) / 施設オペレータ (Venue Operator) / 施設管理者 (Venue Administrator)

このモジュールでは、Cisco Vision Director の [Device Management] を使用してメディアプレーヤーの動作を監視する方法について説明します。

デバイス管理の概要

Device Management アプリケーションには、メディアプレーヤーとそれらに接続されている TV ディスプレイのデバイスステータスの概要情報がイベント時に表示されます(図 1(241 ページ))。

図 1 デバイス管理アプリケーションへのアクセス



デバイス管理の概要

- Cisco StadiumVision Director のメインメニューからアクセス可能。
- 複数の開催場所の選択をサポート。
- 120 秒(デフォルト)ごとにメディアプレーヤーをポーリングし、モニタリング表示を自動更新。
- デバイスのステータスを表示する各種方法をサポート。

デバイス管理ビュー

- 監視するメディア プレーヤーの次の条件で選択が可能。
 - すべての基準
 - ロケーション名
 - 説明
 - IP アドレス
 - MAC アドレス
 - ファームウェア
 - DMP のステート
 - DMP の健全性
 - DMP のモデル
 - TV のステータス
 - TV の健全性
 - ロケーション
 - Wi-Fi 対応
 - Power Over Ethernet
- デジタル メディア プレーヤーを更新または再起動するためのアイコンを管理者に表示。
- [Devices] パネルのフォルダ構造を、[Zones and Groups]、[Luxury Suites]、[Auto Registered Devices]、および [All Devices] に表示。

デバイス管理のロール

注:管理者は、[Device Management] インターフェイス内でのメディアプレーヤーの再起動またはポーリング間隔の変更を行える唯一のロールです。

[Device Management] は、Cisco Vision Director の次のユーザーロールで使用できます。

- 管理者 (Administrator)
- ヘルプデスク (Help Desk)
- サポート (Support)
- 施設管理者 (Venue Administrator)
- 施設オペレータ (Venue Operator)

デバイス管理ビュー

デバイス管理では、3 つのデバイス ステータスのモニターリング ビューでサポートしています。

- サムネイルビュー: [Devices] パネルとデバイスのサムネイルを表示するか、またはサムネイルのみに切り替えます。
- リストビュー: 表形式で詳細なデバイスステータス情報を表示します。

デバイス管理の機能強化

[Management Dashboard] インターフェイスがリリース 6.3 で完全に再設計されたとき、デバイスの [Monitor and Status]、および [DMP and TV Control] ドロワーの機能を [Device Management] に移動しました。検索/フィルタ機能がアップグレードされ、DMP の大規模なグループに対してアクションをすばやく実行できるようになりました。検索またはフィルタ機能を追加するには、[Pin] を使用します(図の赤いボックスを参照 [図 1\(241 ページ\)](#))。

- 機能の右上のアイコンの上にカーソルを置きます。
- [Devices] 右上の [Refresh] アイコンをクリックしてプレビューを更新します。プレビューを表示する次の自動更新サイクルを待つ必要はありません。これは、複数の DMP でも機能します。
- ゾーンまたはグループ内で、ピンモードを使用して、1 つのセットで複数の DMP を選択したり ([ピンモード\(243 ページ\)](#) を参照)、いずれかの機能を実行したりすることができます(デバイスのオン/オフなど)。
- [Status]、[Settings Display Actions]、[Console] および [Compliance] タブのデータを提供します。それぞれに読み取り専用情報用タブの独自のサブセットがあります([Management Dashboard] から移行)。

注:[Auto Registered] フォルダと [All Devices] フォルダのサムネイルビューはサポートされていません。

ピンモード

新しい機能と [Pin] アイコンを追加しました。[Pin] を使用すると、[Start Streaming]([図 1\(241 ページ\)](#))などのアクションを実行する DMP の「セット」またはグループを作成できます。ピンモードは [Search]/[Filter] と連携して機能し、結果を以前の [Search]/[Filter] の条件に「ピン留め」することができます。その結果、検索が追加式になり、グループをより効果的に作成できるようになります。[Pin] モードと [Search]/[Filter] モードの使用については、[デバイス管理のフィルタ\(248 ページ\)](#)を参照してください。

注:ピンモードのときに、リストビューからサムネイルビューに切り替えると、リスト条件がすべて失われます。

DMP のステータス

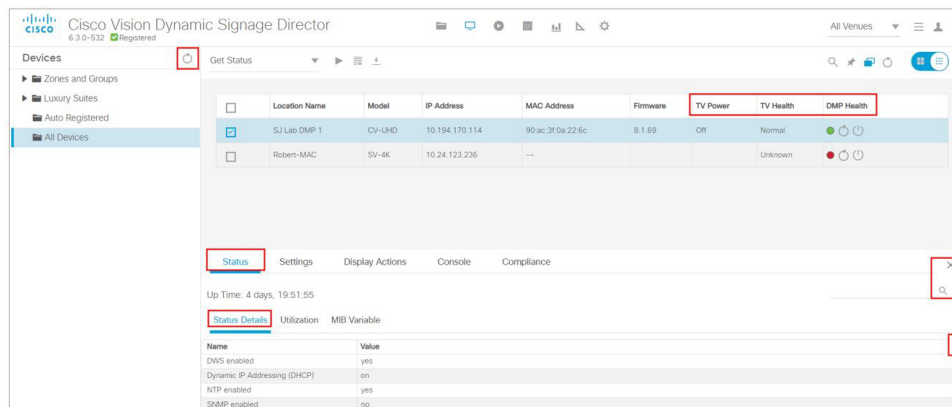
[Device Management] で [Status] 機能を使用できます。このインターフェイスを使用して、デバイス情報を表示できます。

デバイスのステータスの確認

デバイスのステータス情報を表示するには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。
2. [Devices] パネルのフォルダからデバイスを選択します。メインパネルが表示されます。
3. メインパネルからデバイスを選択すると、5 つの [Status] タブが下に表示されます([図 2\(244 ページ\)](#))。

図 2 デバイスステータス情報パネル



タブの上部の行によって、タブの下部の行に表示される内容が決定されます。すべての列が検索可能です。検索フィールドに入力を開始すると、情報が更新されます。

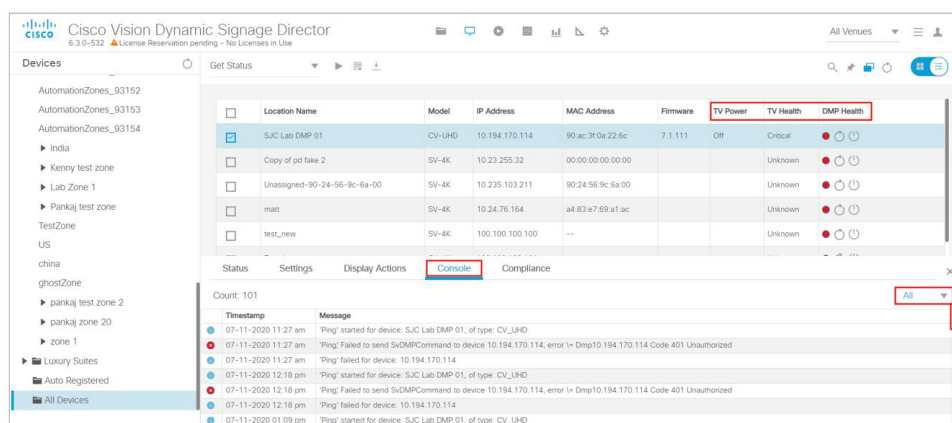
コンソール情報の確認

コンソールデータを確認するには、次の手順を実行します。

1. [Console] タブをクリックします(図 3(244 ページ))。表示オプションのデフォルトは、[All] (すべての) メッセージです。
2. 下矢印をクリックして、次のいずれかの条件を選択してフィルタ処理します。

- Debug
- Info
- Warning
- Error

図 3 デバイスのコンソール情報



[DMP and TV Controls]

[Management Dashboard] の [DMP and TV Controls] ドロワーが [Device Management] で使用できるようになりました。選択可能なすべてのコマンドとコントロールは、[Get Status] ドロップダウン矢印の下にあります。

DMP でアクションを実行するには、次の手順を実行します。

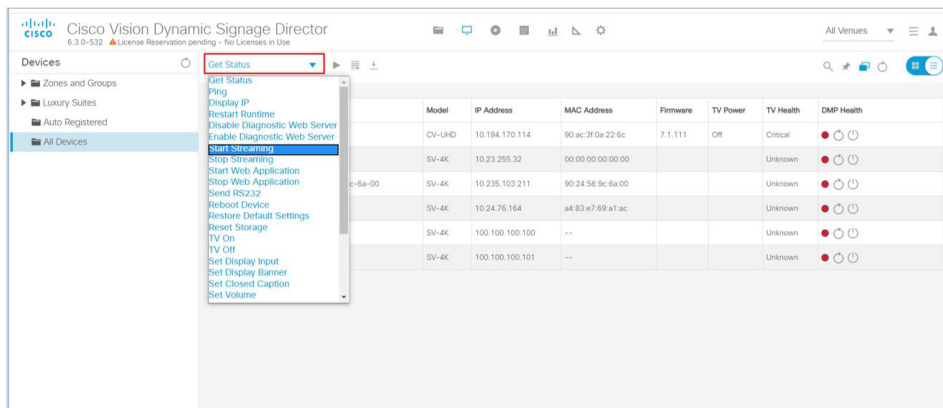
1. [Devices] パネルのフォルダからすべての DMP を選択します。デバイスが中央のリストに表示されます。

注: DMP を検索する方法については、[デバイス管理のフィルタ \(248 ページ\)](#) を参照してください。

2. 中央のパネルからデバイスを選択します。デバイスが強調表示され、画面の下部に [Status] タブと [Console] タブのパネルが表示されます。

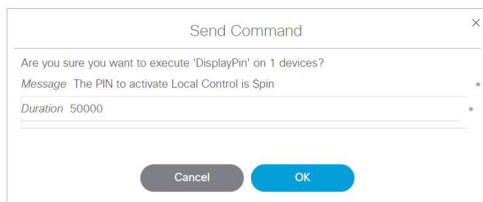
3. [Get Status] の近くにある下矢印をクリックし、リストからアクションを選択します (図 4 (245 ページ))。

図 4 [Get Status] アクション

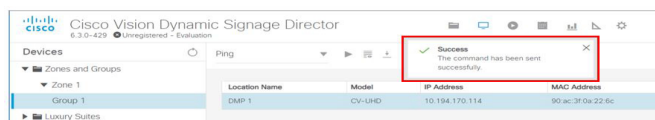


4. デバイスの [Play] アイコン ([Send Command]) をクリックして、アクションを実行します。[Send Command] ダイアログボックスが表示されます (図 5 (245 ページ))。[Send Command] ボックスには、[Get Status] プルダウンから選択したアクションに適用可能なデータが表示されます。一部のフィールドは編集可能です。

図 5 [Send Command] ダイアログボックス



5. [OK] をクリックします。コマンドの確認が表示されます。

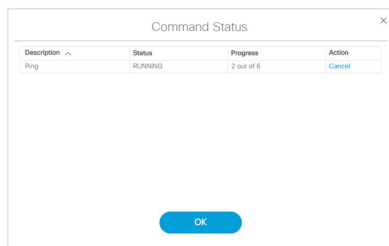


コマンドのステータスの確認

送信したコマンドのステータスを確認するには、次の手順を実行します。

1. **[Command Status]** アイコンをクリックします(図 1(241 ページ)で赤いボックス内のアイコンを参照)。**[Command Status]** ダイアログボックスが表示され、選択したデバイスとそのステータスが表示されます(図 6(246 ページ))。**[Description]** 列で選択したアクションに応じて、右端の列に表示されている **[Action]** を停止できます。このダイアログには、「進行中」のコマンドのみが表示されます。完了したコマンドは **[Command Status]** ダイアログボックスに表示されません。このコントロールは、リリース 6.2 Management Dashboard の **[DMP and TV Control]** ドロワーに似ています。

図 6 **[Command Status]** ダイアログボックス



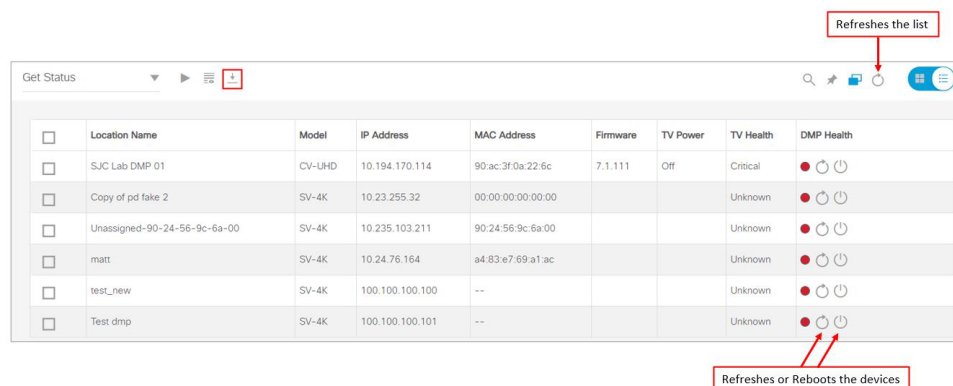
選択したデバイスのパンチリストをエクスポートするには、次の手順を実行します。

1. **[Export]** アイコンをクリックします(図 7(246 ページ))。データがダウンロードされます。

デバイスや画面を更新または再起動するには、次の手順を実行します。

1. **[Refresh]** アイコンまたは **[Reboot]** アイコンをクリックします(図 7(246 ページ))。

図 7 デバイスの更新または再起動



DMP および TV コントロール

DMP または TV コントロールを選択するには、次の手順を実行します。

1. **[Devices]** パネルのフォルダからすべての **DMP** を選択します。デバイスが中央のリストに表示されます。

注: DMP を検索する方法については、[デバイス管理のフィルタ\(248 ページ\)](#)を参照してください。

2. 中央のパネルからデバイスを選択します。
3. **[Pin]** を使用して、他のセットまたはグループからデバイスを追加します。
4. チェックボックスを使用して、デバイスを選択または選択解除します。

5. [Get Status] の近くにある下矢印をクリックし、リストからアクションを選択します(図 7(246 ページ))。
6. デバイスの [Play] アイコン([Send Command]) をクリックして、アクションを実行します。[Send Command] ダイアログボックスが表示されます。
7. [OK] をクリックします。

テレビのオン/オフまたはチャンネル番号を設定するには、次の手順を実行します。

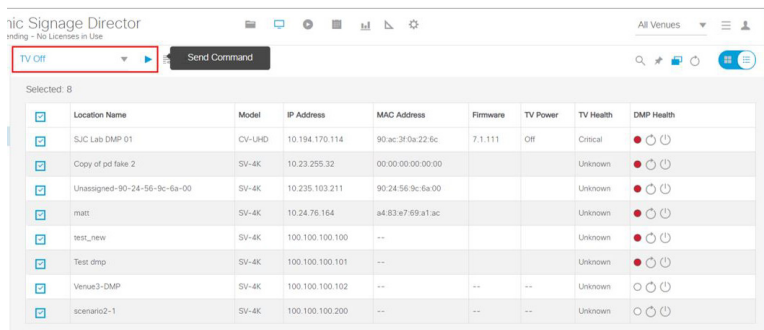
1. [Devices] パネルのフォルダからすべての DMP を選択します。デバイスが中央のリストに表示されます。
注:DMP を検索する方法については、[デバイス管理のフィルタ \(248 ページ\)](#)を参照してください。
2. 中央のパネルからデバイスを選択します。
3. [Pin] を使用して、他のセットまたはグループからデバイスを追加します。
4. チェックボックスを使用して、デバイスを選択または選択解除します。

複数のデバイスでの操作を実行するには、次の手順に従います。

注:複数のデバイスをオフにするには、ゾーンでデバイスを設定する必要があります。また、このアクションを実行する権限が必要です。

5. チェックボックスを使用して TV を選択します。
6. アクションの下矢印を使用して [TV Off] を選択します(図 8(247 ページ))。
7. [Send Command] をクリックします(図 8(247 ページ))。

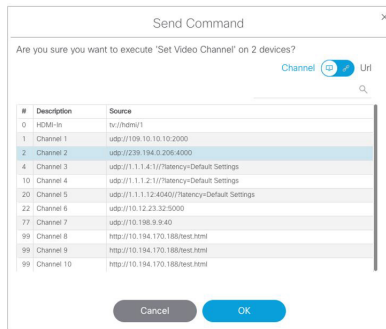
図 8 セット内の TV をオフにするコマンドの送信



チャンネル番号を設定するには、次の手順を実行します。

1. 選択した(チェックした)デバイスのアクションプルダウンを [Set Video Channel] に変更します。
2. [Send Command] の確認ボックスが表示されます(図 9(248 ページ))。

図 9 送信コマンドの確認



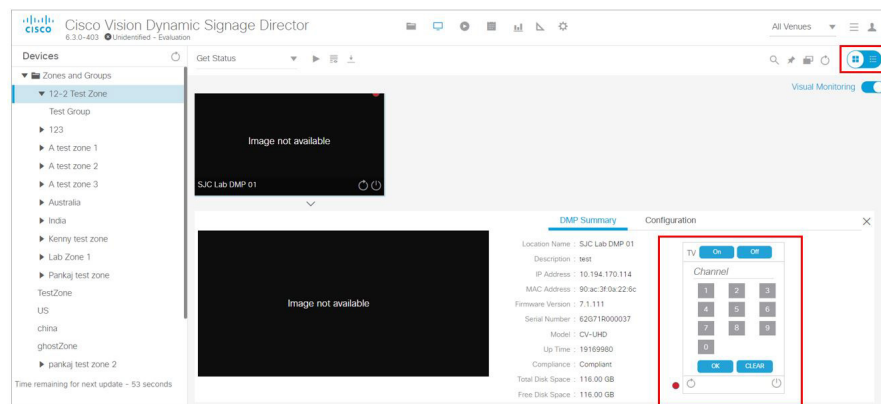
チャンネルガイドのチャンネルリストからチャンネルを選択するか、URL チャンネルを選択できます。トグルを使用します。

3. [OK] をクリックします。

単一のデバイスでの操作を実行するには、次の手順に従います。

- サムネイルビューに切り替えます。ビュー内の画像をクリックすると、画面の下部に DMP の概要と [Configuration] タブが表示されます(図 10(248 ページ))。

図 10 [TV Control] ダイアログボックス



- 選択したデバイスのオン/オフ切り替え、チャンネル番号の設定、または更新を行います。TV をオフにする場合、確認用のダイアログボックスが表示されます。
- [OK] をクリックします。

デバイス管理のフィルタ

[Filter] を使用すると、デバイスリストにフィルタ条件を適用して、特定の特性や条件のデバイスを確認できます。

- DMP のステータス
- DMP の健全性
- モデル
- TV のステータス
- TV の健全性
- ロケーション

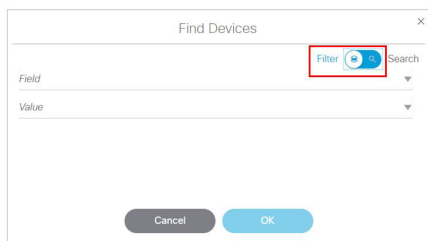
デバイス管理の機能強化

- Wi-Fi 対応
- イーサネット経由の電源供給

フィルタ機能を使用するには、次の手順を実行します。

1. 左側の [Devices] パネルから、デバイスの条件を選択します。
2. [Search] をクリックすると、[Find Devices] ダイアログボックスが表示されます(図 11 (249 ページ))。[Filter] に切り替えます。
3. [Field] または [Value] で検索します。上の箇条書きリストから [Field] 条件を選択すると、[Value] オプションが更新され、[Field] の値に対応するオプションのみが表示されます。
4. [OK] をクリックします。デバイスのリストに条件が表示されます。

図 11 [Find Devices] ダイアログボックス



Find Devices のオプションと条件

表 1 (249 ページ) フィルタ条件を一覧表示します。デバイスで検索またはフィルタ処理する場合、[Field] オプションを選択すると、使用可能なオプションが [Value] フィールドに表示されます。この情報は、操作する DMP のセットを作成するときに特に役立ちます。

表 1 フィルタデバイスオプション

フィールド	値
DMP のステータス	Ready 待受停止 (Not Ready) 実稼働
DMP の健全性	標準 Critical 不明 到達不能 Compliant 非準拠
モデル	CV-UHD2 CV-HD2 CV-UHD CV-HD SV-4K DMP-2K
TV のステータス	点灯 消灯

表 1 フィルタデバイスオプション(続き)

フィールド	値
TV の健全性	標準 Critical 不明
ロケーション	標準 ロケーション不一致 自動リンク 手動リンク リンクに失敗
Wi-Fi 対応	対応 非対応
イーサネット経由の電源供給	既知のスイッチインターフェイス 不明なスイッチインターフェイス

すでに検索またはフィルタ処理されたデバイスをフィルタ条件に追加(ピン留め)して保持するには、次の手順を実行します。

1. [Pin] アイコンをクリックします。
2. 別の検索条件を選択します。
3. [OK] をクリックします。新しい情報が以前のリストに **追加** されます。チェックボックスを使用して、アクションを実行しないデバイスの選択を解除できます。

Cisco Vision Director はセットをチェックし、条件が重複している場合はエントリを複製しません。

デバイス管理のベスト プラクティス

[Device Management] を使用する場合は、次のベストプラクティスを考慮してください。

- DMP のポーリング間隔をデフォルトの **120000 ms (2 分)** 未満に変更しないでください。
- ネットワーク トラフィックを軽減するために、イベントを確認する DMP のモニターリングのみ有効にします。

デバイス管理の使用方法

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [デバイス管理の前提条件\(251 ページ\)](#)
- [デバイス管理の制約事項\(251 ページ\)](#)
- [\[Device Management\] におけるデバイスのビジュアルモニタリングの有効化\(251 ページ\)](#)
- [\[Device Management\] におけるデバイスのビジュアルモニタリングの有効化\(251 ページ\)](#)
- [Device Management での DMP の詳細表示\(252 ページ\)](#)
- [Device Management での DMP リポート\(253 ページ\)](#)
- [デバイス管理のポーリング期間の変更\(253 ページ\)](#)

デバイス管理の前提条件

[Device Management] を設定する前に、次の条件が満たされていることを確認します。

- DMP が Cisco Vision Director で作成されていること。
- DMP がゾーン、グループ、およびラグジュアリースイートに割り当てられていること。

デバイス管理の制約事項

[Device Management] を使用する前に、次の制約事項を考慮してください。

- 管理者のロールを持つユーザーのみが [Device Management] から DMP をリポートできます。

[Device Management] におけるデバイスのビジュアルモニタリングの有効化

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / ヘルプ デスク (Help Desk) / サポート (Support) / 施設オペレータ (Venue Operator) / 施設管理者 (Venue Administrator)

デフォルトでは、[Device Management] でのデバイスのモニタリングは無効になっています。

注: ビジュアルモニタリングは、[Zones and Groups] および [Luxury Suites] フォルダ内の DMP に対してのみサポートされます。

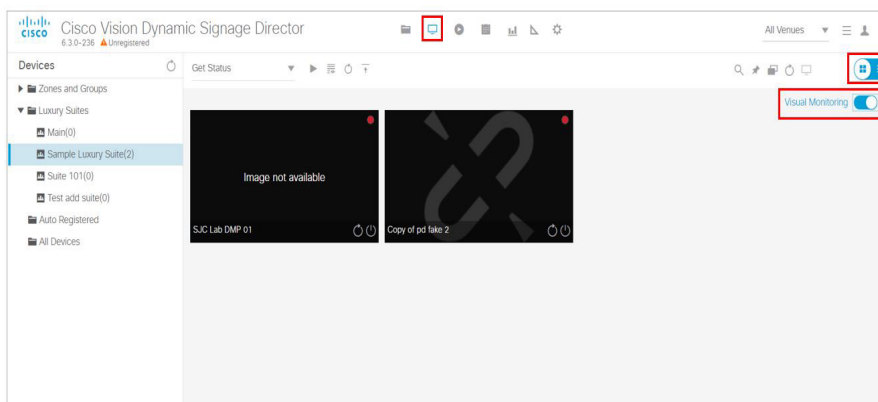
[Device Management] でのデバイスのモニタリングを有効にするには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] 画面から、[Zones and Groups] または [Luxury Suites] フォルダを選択し、表示するデバイスにドリルダウンします。
2. ビューをサムネイルに切り替えます。画像が表示されます。

ヒント: この設定が無効になっている DMP は、画面に「Non Monitorable」と表示されます。図 12(251 ページ)

3. モニタリングを有効にする DMP を選択して、[Visual Monitoring] スライダをオンにします(図 12(251 ページ))。

図 12 [ビジュアル モニターリング (Visual Monitoring)] チェックボックス



Device Management での DMP の詳細表示

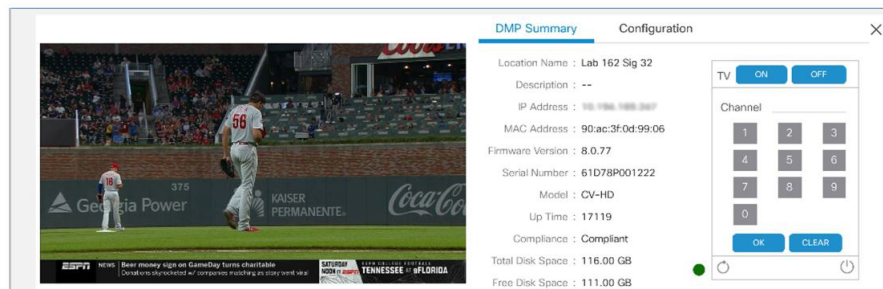
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / ヘルプ デスク (Help Desk) / サポート (Support) / 施設オペレータ (Venue Operator) / 施設管理者 (Venue Administrator)

アドレッシング情報、ファームウェアバージョン、ディスク容量、および設定など、[Device Management] から DMP に関する多くの情報を確認できます。

[Device Management] に DMP の詳細を表示するには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。
2. [Search]/[Filter] をクリックして、情報を確認する DMP を見つけます。
3. DMP のサムネイルをクリックします。[DMP Summary] ページが表示されます(図 13(252 ページ))。

図 13 [DMP サマリー (DMP Summary)] パネル



このページから 次のような TV の制御ができます。

- チャンネルの選択
- TV オン (TV On)
- DMP デバイスの更新
- DMP デバイスのリポート

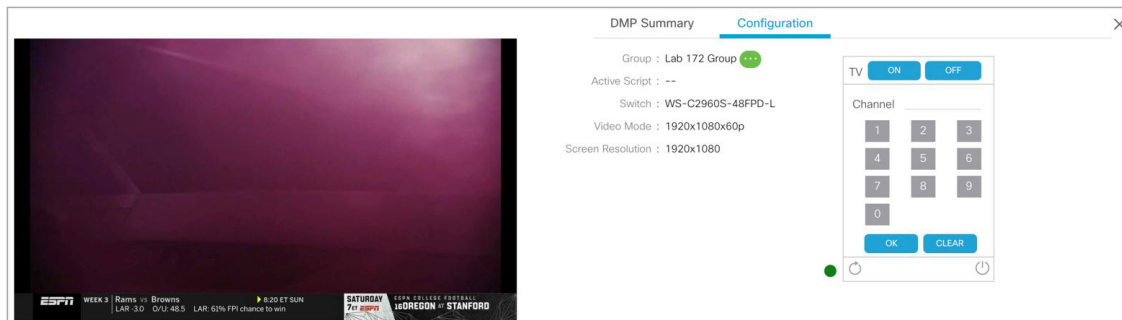
注:サムネイルビューでは、[Refresh] により、選択したゾーン内の DMP のリスト全体ではなく、画面に表示されているデバイスのみが更新されます。

4. スイッチはスクリプト情報などの設定情報を表示するには、[Configuration] をクリックします。[DMP Configuration] ページが表示されます(図 14(253 ページ))。

このページから 次のような TV の制御ができます。

- Group
- アクティブ スクリプト (Active Script)
- スイッチ
- ビデオ モード (Video Mode)
- 画面解像度

図 14 DMP 設定(DMP Configuration)パネル



Device Management での DMP リブート

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / 施設管理者 (Venue Administrator)

管理者ロールを持つユーザーのみが、[Device Management] 内から DMP をリブートできます。

デバイスのリブートボタンは、グリッドビュー(図 7(246 ページ))またはリストビューから使用できます。

デバイス管理のポーリング期間の変更

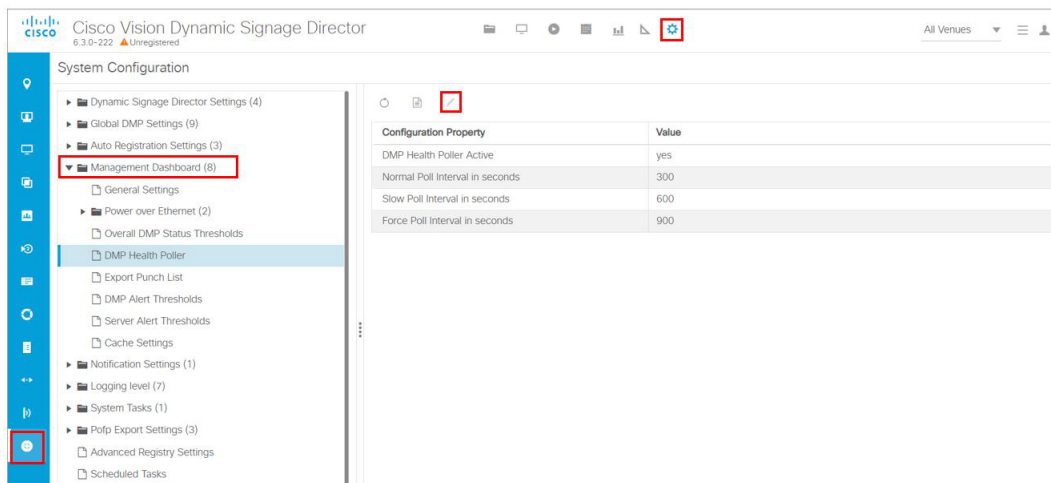
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / 施設管理者 (Venue Administrator)

デフォルトでは、[Device Management] は 120 秒ごとにデバイスをポーリングしてステータスを更新します。

デバイス管理のポーリング期間を変更するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Management Dashboard] > [DMP Health Poller] をクリックします。
2. [Configuration Property] ボックスで、[Normal Poll Interval in seconds] を選択します(図 15(253 ページ))。

図 15 DMP Health Poller



3. **[Edit]** をクリックします。**[Edit - Configuration Setting]** ダイアログボックスが表示されます。

4. **[Value]** フィールドに時間(ミリ秒)を入力します。

5. **[保存(Save)]** をクリックします。

ヒント:新しい値を適用するために **DMP** をリセットする必要はありません。スクリプトを開始するたびに、メディア プレーヤーはグローバル設定を取得します。

注: リストビューでは、キャッシュされたデータのポーリングが **60** 秒ごとに発生します。



イベント操作のトラブルシューティング Cisco Vision Director

イベント操作のトラブルシューティング

表 1 (255 ページ) Cisco Vision Director でイベントの実行中に問題が発生した場合に役に立つタスクの概要について示します。

表 1 イベント操作のトラブルシューティング

タスク	詳細については、次を参照してください。
故障した DMP の交換	イベントスクリプト実行中の故障したメディアプレーヤーの交換 (279 ページ)
コンテンツの交換	イベント中のプレイリスト内のコンテンツの置換 (186 ページ)
コンテンツに問題のあるメディアプレーヤーへのマルチキャスト URL としてのビデオのストリーミング	選択したメディアプレーヤーをマルチキャスト URL に同調する (126 ページ)
ブロックされたスクリプトのクリア	イベントスクリプトのトラブルシューティング (238 ページ)

エラーメッセージのトラブルシューティング

Cisco Vision Director の操作時に発生するエラーメッセージのトラブルシューティングには、この項の情報を使用します (Cisco Vision Director)。

actionRegions と regionCount 間のアクションの一貫性の問題

説明: リージョンのカウンタ (Count) が 0 より大きいのにリージョンに関する情報がないアクションが原因のデータベースの内部エラーです。

回避策: ステートがメッセージでレポートされる場合は、影響するステートを再作成することができます。そうでない場合は、スクリプトを再作成してエラーステートを削除します。このエラーを無視すると、予測できないスクリプトの動作が発生する可能性があります。

ゾーン/グループ マッピングでデバイスが何回も表示されます

説明: 同じデバイスが同じステートで複数回表示されます。

エラー メッセージのトラブルシューティング

回避策: グループから問題となるデバイスの削除、ゾーンからグループの削除、またはゾーンとグループからアクションの削除を行います。

デバイスに重複するホストがあります

説明: 異なる 2 つのデバイス(または同じデバイス)が、同じ IP アドレスで複数回表示されます。

回避策: グループから問題となるデバイスの削除、ゾーンからグループの削除、ゾーンまたはグループからアクションの削除、またはデバイスの IP アドレスの変更を行います。

groupInstance のグループが設定されていません

説明: groupinstance のオブジェクトにグループを参照するリンクがありません。

回避策: ステートがメッセージでレポートされる場合は、影響するステートを再作成することができます。そうでない場合は、スクリプトを再作成してエラーステートを削除します。このエラーを無視すると、予測できないスクリプトの動作が発生する可能性があります。

regionMap が必要なアクションで regionMap が欠落しています

説明: actioninstance に regionMap が設定されていませんが、設定する必要があります。

回避策: リージョンを追加します。

actioninstance にアクションが設定されていません

説明: actioninstance がアクションに関連付けられていないため、有効な設定ではありません。Cisco Vision Director がどのデジタルメディアプレーヤーに割り当てられたアクションがあるのか判断する際に、アクションのない actioninstance によって競合が発生する可能性があります。

回避策: ゾーンまたはグループにアクションを追加します。

グループに actioninstance がありません

説明: actioninstance が groupinstance に関連付けられていません。

回避策: groupinstance にアクションを追加します。

ゾーンに actioninstance がありません

説明: ゾーンに actioninstance がありません(このゾーンのすべてのサブグループにアクションがあるわけではないので問題が発生します)。

回避策: zoneinstance にアクションを追加します。

スクリプトのステートがありません

説明: このイベント スクリプトにステートがありません。

回避策: イベント スクリプトにステートを追加します。

スクリプトのヌルステート

説明:ヌル ポインタを持つステートエントリがあります。このヌルステートは無視されますが、データベースの破損を表します。

回避策: スクリプト全体を削除して再作成します。

ActionRegion でリージョン ID がヌルになっています。データベースが破損しています。

説明: ActionRegion が地域 ID にリンクされていません。

回避策: ステートがメッセージでレポートされる場合は、影響するステートを再作成することができます。そうでない場合は、スクリプトを再作成してエラーステートを削除します。このエラーを無視すると、予測できないスクリプトの動作が発生する可能性があります。

リージョン「+ i +」のコンテンツにアクションと互換性のないリージョンのタイプがあります。

説明: プレイリストの contentType がテンプレートの contentType に一致していません。

回避策: リージョンに別のプレイリストを設定するか、リージョンのタイプ(ビデオから非ビデオ、またはその逆)を変更するか、プレイリストの **contentType** を変更します。

リージョン「+ i +」に **contentType** がありません

説明: 関連付けられたプレイリストがないか、またはプレイリストに **contentType** がないので、このリージョンの **contentType** を計算できません。

回避策: プレイリストに **contentType** を追加するか、またはアクションにプレイリストを追加します。

リージョンにプレイリストがありません

説明: リージョンには関連付けられたプレイリストが必要ですが、プレイリストがありません。このため、コンテンツがこのリージョンに表示されません。

回避策: イベント スクリプトの適切なアクションにプレイリストを追加します。

ステートに **zoneInstance** がありません

説明: ステートが存在していますが、**zoneInstance**(ゾーンのアクション)がありません。

回避策: ゾーンまたはグループにアクションを追加します。

リージョン内の空のプレイリストの警告

説明: リージョンにプレイリストがありますが、コンテンツが含まれていません。

回避策: プレイリストにコンテンツを追加します。

zoneInstance のヌルゾーン

説明: イベント スクリプトに、ゾーンのない **zoneInstance** のアクションがあります。ユーザーがゾーンを削除する前にゾーンまたはゾーンの下グループからアクションを削除しない場合に発生します。ゾーンを削除すると、アクションの関連付けはなくなりますが、スクリプトにはまだアクションが含まれている可能性があります。UI にアクションが表示されなくなるので、削除できません。

回避策: ステートがメッセージでレポートされる場合は、影響するステートを再作成することができます。そうでない場合は、スクリプトを再作成してエラーステートを削除します。このエラーを無視すると、予測できないスクリプトの動作が発生する可能性があります。

コンテンツでプレイリストの準備ができていません

説明: コンテンツでプレイリストの準備が整っていない場合、このメッセージが設定されます。考えられる原因として、Kore の統合によりコンテンツがアップロードされていないこと、または **CMS** が到達していないことがあります。

回避策: ユーザーが再生を無効にするコンテンツの原因を修正する必要があります。

actioninstance からアクションが削除されています

説明:おそらくはシステムのアップグレードによってアクションがデータベースから削除されると、エラー メッセージが発生します。

回避策:ユーザーは、ステート、またはステート内のゾーンやグループのすべてのアクションを削除して、スクリプトから **actioninstance** を削除する必要があります。

リージョンのプレイリストが空です

説明:このリージョンの少なくとも 1 つのプレイリストにコンテンツがないので、プレイリストが無視されます。

回避策:プレイリストにコンテンツを追加するか、イベント スクリプトからプレイリストを削除します。

デバイスにホストがありません

説明:デバイスにホスト (IP アドレス) ないか、ホストが空です。

回避策:デバイス ホストを有効な IP アドレスに設定します。

デバイスに一致していないサイトがあります

説明:スクリプトのサイト/開催施設がデバイスのサイト/開催施設に一致していません。

回避策:スクリプトとデバイスのサイトが一致するように設定します。

ビデオ リージョン数の超過

説明:テンプレートのビデオ リージョン数がデジタル メディア プレーヤーの有効なビデオ リージョン数を超えています。

回避策:ビデオ リージョン数を減らすようにテンプレートを変更するか、別のデジタル メディア プレーヤーにこれらのアクションを割り当てます (ゾーンまたはグループの構造を変更するか、別のゾーンまたはグループにアクションを設定します)。

混合 DMP のタイプの警告

説明:異なるタイプのデジタル メディア プレーヤーが同じグループまたはゾーンに割り当てられています。

回避策:同じグループまたはゾーンに割り当てられるメディア プレーヤーのタイプを 1 つのみにするようにスクリプトを変更します。

同期ゾーン グループの競合

説明:ゾーンベースのビデオ ウォールのデジタル メディア プレーヤーに別のゾーンまたはグループから割り当てられたアクションがあるので、競合を引き起こして同期が無効になります。

回避策:すべてのアクションがビデオ ウォール ゾーンからデジタル メディア プレーヤーに割り当てられるようにスクリプトを変更します。

同期テンプレートの不一致

説明:同期対応ゾーン内の複数のグループに不一致のテンプレートまたはプレイリストがあります。テンプレートが同じであり、各プレイリストが同じタイプ、同じ期間、同じアイテム数でなければなりません。そうでなければ、同期が無効になります。

回避策:ビデオ ウォール ゾーン内のすべてのグループが同じテンプレートを使用できるようにステートを変更します。

複数のテンプレートの割り当て

説明:テンプレートを割り当てる複数のアクションが同じステートで割り当てられているため、予測できない動作につながります。

回避策:このステート内のゾーンまたはグループにテンプレートを割り当てる 1 つのアクションを除いてすべて削除します。

同期の複数のテンプレートの割り当て

説明:テンプレートを割り当てる複数のアクションが同じ状態で割り当てられているため、予測できない動作を引き起こし、同期が無効になります。

回避策:このステート内のゾーンまたはグループにテンプレートを割り当てる 1 つのアクションを除いてすべて削除します。

ネットワーク時刻サービスのトラブルシューティング

サーバーの停電後に、ネットワーク時刻サービスが回復しない場合があります。

イベント中にネットワーク時刻サービスの問題で生じる可能性があるのは、DMP のステートが変更されないことです。

ネットワーク時刻サービスをトラブルシューティングするには、次の手順を実行します。

1. 停電がある場合は、Cisco Vision Director サーバーを再起動します。
2. コンソール ログの出力を確認して、システムのステータスを確認します。
3. ntpd サービスが実行中であることを確認します。

ヒント:ネットワーク時刻サービスに関する問題がないかをすばやく判断するには、実際の時刻と、[Script Management] 画面でレポートされるシステム時刻を確認します。

4. TUI にログインします。
5. メインメニューから、[Service Control] > [Network Time Sync] に移動します(図 1(259 ページ))。

図 1 TUI の [サービス コントロール(Service Control)] メニュー:[ネットワーク時刻同期(Network Time Sync)] オプション

```
-----
Main Menu > Services Control

Please choose one of the following menu options:

a) Networking
b) Network Time Sync
c) MySQL
d) Web Server
e) Content Management System (cms)
f) Message Queue (hornetq)
g) Dynamic Menu Board / Portal (liferay)
h) Data Integration (broker)
i) Dynamic Signage Director Services
R or < or ,) Return to prior menu
```

6. (任意)ntpd サービスを確認するには、[Show Status] を選択します(図 2(259 ページ))。

図 2 TUI ネットワーク時刻同期メニュー

```
Main Menu > Services Control > Network Time Sync

Please choose one of the following menu options:

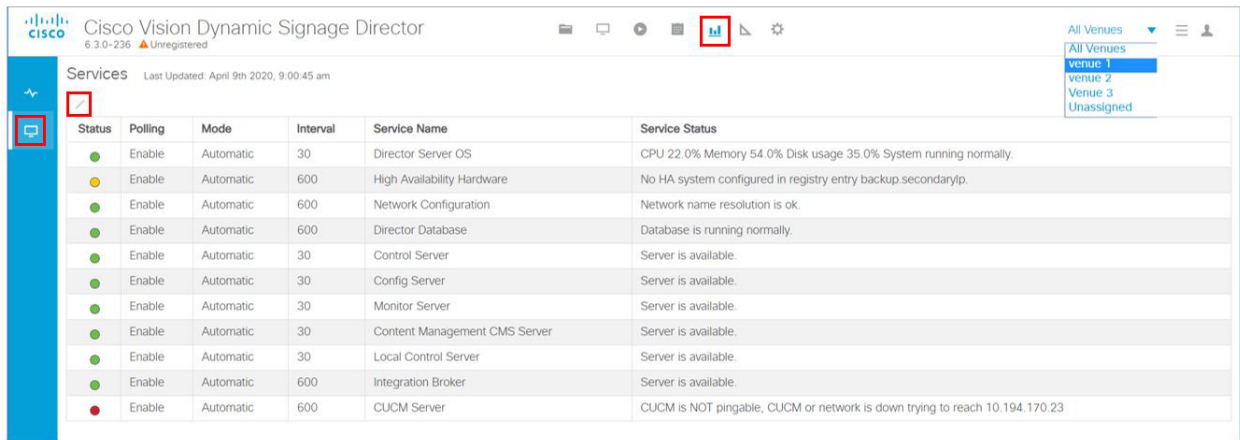
a) Show Status
b) Start Service
c) Stop Service
R or < or ,) Return to prior menu
```

7. ntpd サービスが実行されていない場合は、[サービスの開始(Start Service)] をクリックします。

Cisco Vision Director でのシステム サービスの管理

[Management Dashboard] の設計が変更されました。サービスアラートの報告は、[Monitor and Status] の [System Status] で有効になっているモニター対象サービスに基づいて実施されます。(図 1(261 ページ))。

図 1 モニタリングサービス



Status	Polling	Mode	Interval	Service Name	Service Status
●	Enable	Automatic	30	Director Server OS	CPU 22.0% Memory 54.0% Disk usage 35.0% System running normally.
●	Enable	Automatic	600	High Availability Hardware	No HA system configured in registry entry backup.secondaryip.
●	Enable	Automatic	600	Network Configuration	Network name resolution is ok.
●	Enable	Automatic	600	Director Database	Database is running normally.
●	Enable	Automatic	30	Control Server	Server is available.
●	Enable	Automatic	30	Config Server	Server is available.
●	Enable	Automatic	30	Monitor Server	Server is available.
●	Enable	Automatic	30	Content Management CMS Server	Server is available.
●	Enable	Automatic	30	Local Control Server	Server is available.
●	Enable	Automatic	600	Integration Broker	Server is available.
●	Enable	Automatic	600	CUCM Server	CUCM is NOT pingable, CUCM or network is down trying to reach 10.194.170.23

表 1(261 ページ)に、モニタリングとステータスおよび説明の確認に使用可能な Cisco Vision Director のサービスを示します(表 1(261 ページ))。

表 1 モニター対象サービスの説明

サービス名	説明
Config Server	自動登録、システム設定、管理ダッシュボード機能をサポートする Cisco Vision Director のサブコンポーネントのステータスを監視します。
Content Management CMS Server	コンテンツ管理データベースのステータスを監視します。
Control Server	IP フォンとスクリプト機能をサポートする Cisco Vision Director のサブコンポーネントのステータスを監視します。
CUCM Server	Cisco Vision Director でのインスイートのフォン スピード ダイアル オペレーションの正常な動作をサポートする Cisco Unified Communications Manager (CUCM) サーバーの接続と可用性を監視します。
Director Database	Cisco Vision Director データベース(内部システムの設定情報を保存)が正常に動作しており、他の Cisco Vision Director サービスからアクセス可能であることを監視します。

サービス名	説明
Director Server OS	CPU、メモリ、ディスク使用率を含めた、Cisco Vision Director サーバーの全体的な健全性を監視します。
High Availability Hardware	設定された Cisco Vision Director セカンダリ サーバーが稼働していて利用可能であるかを監視します。
Integration Broker	データ統合機能をサポートするサブコンポーネントを監視します。
Local Control Server	ローカル制御 API をサポートする Cisco Vision Director サブコンポーネントのステータスを監視します。
Monitor Server	管理ダッシュボードでのモニタリング機能をサポートするサブコンポーネントの全体的なステータスを監視します。
Network Configuration	データ統合機能に設定されている特定の外部データ ソースとレガシーの RSS ティッカー サポートに必要な DNS サービスの動作と設定を監視します。

Cisco Vision Director サービスの正常性を確認するには、[Monitored Services] 画面を使用します。

サービス情報を編集するには、次の手順を実行します。

1. 表示するサービスを選択します。
2. [Edit] をクリックします。[Edit Service Details] ダイアログボックスが表示されます(図 2(262 ページ))。

図 2 サービスの詳細の編集

3. プルダウン矢印を使用して、選択したサービスに応じてさまざまなオプションを選択します。
4. [保存(Save)] をクリックします。



Cisco Vision Director でのサービス リソースの管理

イベント前に、CPU、メモリ (RAM)、ディスク使用率に関するシステム要件が満たされており、十分なリソースがあることを確認してください。

注: Cisco Vision Director でのストレージ容量の表記単位である KB は 1024 バイトに相当し(別名キビバイト (KiB))、1000 バイトではありません。

同様に Cisco Vision Director で使われている単位 MB は 1,048,576 (1024 X 1024) バイトを意味します。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- システム使用率のモニターリングに関する情報 (263 ページ)
- ディスク使用率の管理法 (268 ページ)
- データベース メンテナンスの実行 (269 ページ)

システム使用率のモニターリングに関する情報

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- サーバー使用率の情報 (263 ページ)
- サーバー アラートしきい値 (264 ページ)
- DMP アラートしきい値 (265 ページ)
- DMP アラートしきい値 (265 ページ)
- メモリ使用率 (267 ページ)
- ディスク使用率 (267 ページ)

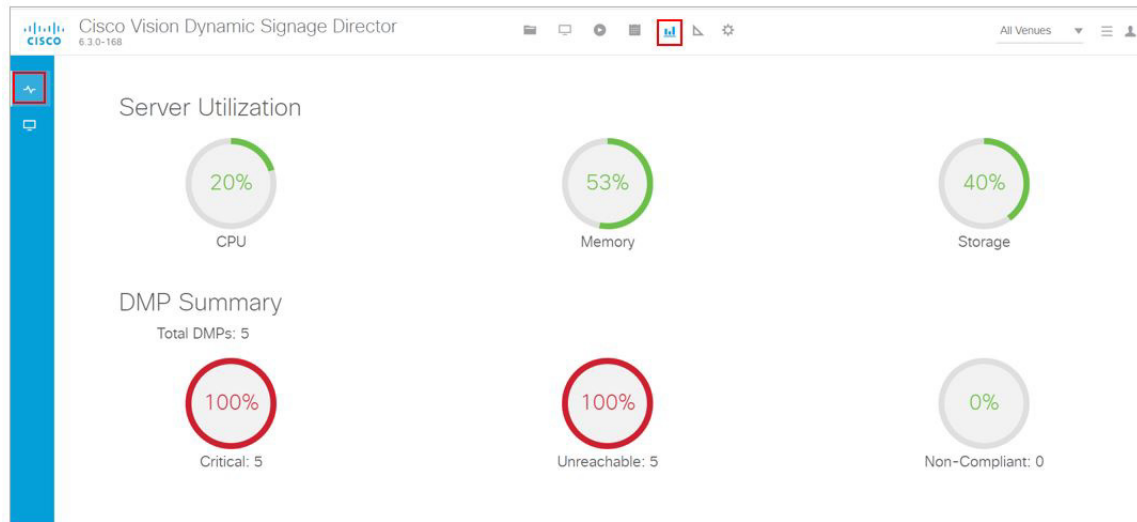
サーバー使用率の情報

Cisco Vision Director Server のモニターリングサービス (Director Service OS) では、CPU、メモリ (RAM)、ストレージ使用率について、600 秒間隔でシステムステータスのポーリングが実行されます。

使用率のステータスは、[System Status] で設定するサーバーアラートしきい値に基づいて報告されます (図 1 (264 ページ))。

[Overview] インターフェイスにある [Server Utilization] パネルには、Cisco Vision Director Server での CPU、メモリ、ディスク容量使用率が一目で確認できるようゲージ形式で表示されます (図 1 (264 ページ))。

図 1 Cisco StadiumVision Director サーバーの使用率と DMP の概要



重要: CPU またはディスクの使用率が 90% を上回るか、あるいはメモリ使用率が 95% を上回った場合、[System Status] にはクリティカルアラートが表示されます。これらのしきい値を見つけるには、[Configuration] > [System Configuration] > [Management Dashboard] > [Server Alert Thresholds] をクリックします。

ヒント: 現在の CPU、メモリ、およびディスクの使用率は、日次の Vision Health Report でも確認できます (設定されている場合)。

表 1 (264 ページ) 各サーバープロファイルのサーバー使用率情報を一覧表示します。

表 1 展開プロファイルごとのサーバー使用率

プロファイル	メモリ	コアごとのクロック速度 (GHz)	vCPU
最小	8 GB (8192 MB)	19. GHz	6
小規模	8 GB (8192 MB)	2.53 GHz	6
標準	32 GB (32,768 MB)	2.53 GHz	24
大規模	60 GB (61,440 MB)	3.6 GHz	32

サーバー アラートしきい値

使用率のステータスとアラートは、[System Configuration] で設定するサーバーアラートしきい値に基づいて報告されます。

CPU、空きメモリ、ディスク容量について設定されるアラートしきい値には、次の 2 種類があります。

- **[Warning]:** 警告しきい値が規定するのは、サーバー使用率ゲージにおける黄色のエリアです。
- **[Error]:** エラーしきい値が規定するのはサーバー使用率ゲージの赤いエリアであり、これは重要 (クリティカル) なアラートに対応します。

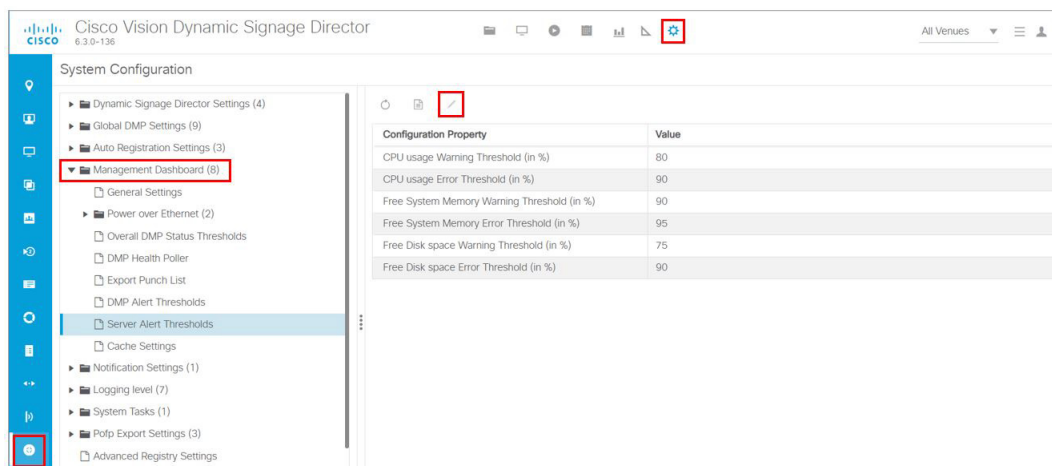
システム使用率のモニターリングに関する情報

サーバーのアラートしきい値のデフォルト値を確認するには、次の手順を実行します。

1. [Click Configuration] > [System Configuration] > [Management Dashboard] > [Server Alert Thresholds] をクリックします。
2. [Configuration Property] パネルから [Value] を選択します。
3. 変更を加えるには [Edit] をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
4. 新しい [Value] を入力して、[Save] をクリックします。
5. [Refresh] をクリックします。

図 2(265 ページ)に、各種システム エリアにおけるデフォルトのしきい値を示します。

図 2 サーバー アラートしきい値のデフォルト値



DMP アラートしきい値

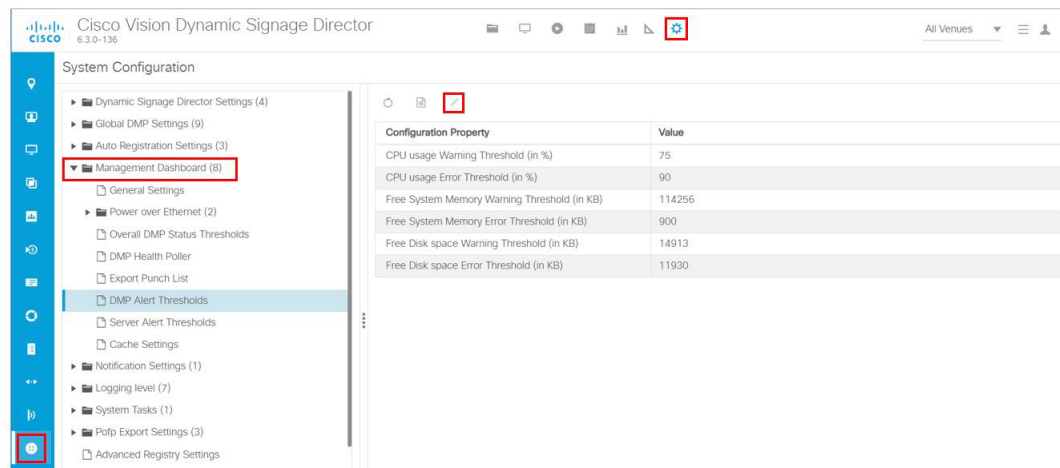
使用率のステータスとアラートは、[System Configuration] で設定する DMP アラートしきい値に基づいて報告されます。

DMP アラートしきい値のデフォルト値を確認するには、次の手順を実行します。

1. [Click Configuration] > [System Configuration] > [Management Dashboard] > [DMP Alert Thresholds] をクリックします。
2. [Configuration Property] パネルから [Value] を選択します。
3. 変更を加えるには [Edit] をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
4. 新しい [Value] を入力して、[Save] をクリックします。
5. [Refresh] をクリックします。

図 3(266 ページ)に、各種システム エリアにおけるデフォルトのしきい値を示します。

図 3 DMP アラートしきい値



CPU 使用率

仮に CPU 使用率が 90% のアラームしきい値を上回っても、短期間であれば許容範囲内かもしれません。ただし、CPU 使用率が高いままの場合は、ランナウェイ プロセスまたはタスクの問題が発生しており、使用可能なすべての CPU リソースを消費してシステムの応答性を低下させます。

問題の解決方法を特定するには、システムを調べる必要があります。管理ダッシュボードには、最後に実施されたレポートがキャッシュされています。常に新しい要求/更新を実行して最新の情報を取得するようにしてください。システムに関する特定の情報を表示するには、System State Report を実行します。[More] > [System State Report] をクリックします。データの使用法と取得に関する詳細については、『Cisco Vision Administration Guide, Dynamic Signage Director』の「System State Reports」モジュールを参照してください。

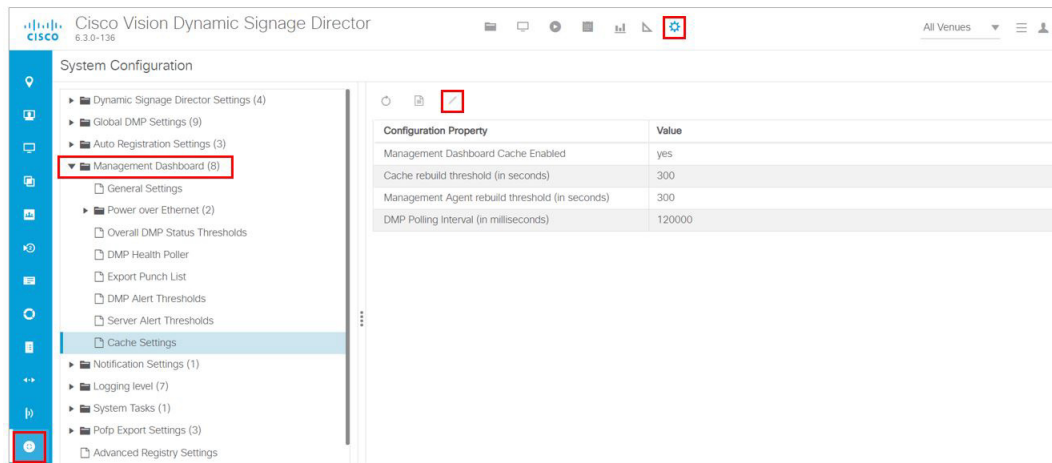
キャッシュ値を編集するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Management Dashboard] > [Cache Settings] をクリックします(図 4 (267 ページ))。
2. パネルから [Configuration Property] を選択します。
3. [Edit] をクリックします。[Edit - Configuration Setting] ダイアログボックスが表示されます。
4. 新しい [Value] を入力して、[Save] をクリックします。
5. [Refresh] をクリックします。

注: ネットワークと VM クラスタ インフラストラクチャの両方の初期トラブルシューティング(該当する場合)を実行します。必要に応じて、シスコテクニカル サポートでケースをオープンして System State Report ツールで得られるスレッドのダンブを提供してください。

システム使用率のモニターリングに関する情報

図 4 管理ダッシュボードのサーバー使用率と監視対象サービス



メモリ使用率

CPU 使用率が 90 % のアラームしきい値を長時間上回っている場合、システム中の何かが必要量より多くのメモリを消費している可能性があります。

表 2(267 ページ)に、Cisco Vision Director サーバーのメモリ合計を表示します。

重要:メモリの使用率が 90 % を上回る場合は、シスコ テクニカル サポートでケースをオープンしてください。

表 2 メモリ使用率としきい値3.6 GHz

設定	RAM	Clock Speed	vCPU 数
最小	8 GB	1.9 GHz	6
小規模	8 GB	2.5 GHz	6
標準	32 GB	2.5 GHz	24
大規模	60 GB	3.6 GHz	32

ディスク使用率

ディスク使用率がしきい値を上回った場合、ディスク容量の空きスペースがなくなっています。ユーザーのコンテンツ以外にも、バックアップ ファイル、再生証明ファイル、ログ ファイルの数が増えすぎると、ディスク容量を消費する原因となります。

表 3(267 ページ)に、ハードディスクの合計サイズと推奨される最小空き容量を示します。

表 3 ハードディスクの容量

ディスク サイズ	サイズ
ディスク サイズの合計	320 GB
最小空き容量	15 GB

重要: 毎日実行するバックアップ タスクが、制限以上にハード ディスク容量を消費して、想定外のシステム障害を発生させる可能性があります。

ディスク使用率の管理法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [Cisco Vision Director サーバーでのファイル保持期間の変更 \(268 ページ\)](#)
- [システム ファイルの削除 \(268 ページ\)](#)

Cisco Vision Director サーバーでのファイル保持期間の変更

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

Cisco Vision Director では、バックアップとログ ファイルの保持期間を **Text Utility Interface (TUI)** で設定できます。

デフォルト設定は次のとおりです。

- バックアップ ファイル—1 つのファイル。バックアップ保持ポリシーでのファイル数は、**2、5、7、10** のいずれかに変更できます。
- ログ ファイル—15 日。ログ保持ポリシーの日数は、**5** または **10** 日に変更できます。

注意: 全体的なディスクの使用率とバックアップ コンテンツのサイズを追跡して、保持しておきたいファイル数がシステム リソースでサポートできるようにしてください。

TUI の使用法の詳細については、『[Cisco Vision Director Server Administration Guide](#)』の「[Cisco Vision Director Text Utility Interface](#)」モジュールを参照してください。

ファイルの保存期間を変更するには、次の手順を実行します。

注: 保持ポリシーは、プライマリサーバーとセカンダリサーバーの両方で変更する必要があります。

1. TUI にログインします。
2. [\[Cisco Vision Server Administration\]](#) > [\[Retention Policy\]](#) に移動します。
3. [\[Backup/restore Files\]](#) メニューまたは [\[Log Files\]](#) メニューを選択して、保持期間を示す文字列を入力します。

システム ファイルの削除

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

TUI を使用すると、次のタイプのシステム ファイルを削除することができます。

- ログ ファイル
- システムステートレポート
- ISO アップグレード ファイル
- バックアップ ファイル

重要: TUI のクリア ファイル オプションは、選択されたファイル タイプのすべてのインスタンスを削除します。

TUI の使用に関する詳細については、『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director](#)』の「[Cisco Vision Dynamic Signage Director Server Text Utility Interface](#)」モジュールを参照してください。

データベース メンテナンスの実行

システム ファイルを削除するには、次の手順を実行します。

1. TUI にログインします。
2. [Troubleshooting] > [Disk Monitoring] > [Delete Files] に移動します。
3. [ファイルの削除 (Delete Files)] メニューで、削除するファイル タイプを示す文字オプションを入力します。
4. プロンプトで、削除を確認します。

データベース メンテナンスの実行

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

データベース メンテナンスの必要性を判断する方法の 1 つは、バックアップ ログ (/var/log/svd-config/backup-YYYYMMddHHMMSSz.log) を確認することです。テーブルの更新が「OK」でなかった場合や最新でなかった場合は、データベースメンテナンスを実行します。

注: パフォーマンスの低下は、データベースメンテナンスの必要性を示唆する兆候の 1 つです。

TUI の使用に関する詳細については、『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director』の「Cisco Vision Director Text Utility Interface」モジュールを参照してください。

重要: メンテナンスの完了後は、Cisco Vision Director ソフトウェアを再起動する必要があります。ベストプラクティスとして、データベース メンテナンスの開始前に Cisco Vision Director ソフトウェアをシャットダウンしておき、メンテナンス完了後に再起動することが推奨されます。ただし、メンテナンス開始前にシャットダウンしておかなかった場合でも、Cisco Vision Director ソフトウェアは再起動させる必要があります。

データベースのメンテナンスを実行するには、次の手順を実行します。

1. TUI にログインします。
2. (推奨) Cisco Vision Director ソフトウェアをシャットダウンします。メインメニューから、[Cisco Vision Server Administration] > [Database Maintenance] を選択します (図 5 (269 ページ))。

図 5 TUI のデータベース メンテナンス オプション

```

Please choose one of the following menu options:

a) Display Software Version
b) Upgrade Server
c) Restart Dynamic Signage Director software
d) Shutdown Dynamic Signage Director software
e) Setup automatic backup and restore
f) Re-Run CiscoVision initial configuration
g) Retention Policy
h) Database Maintenance
i) Clear Switch Host Keys
j) Failover
k) Setup Server Profile
l) Reboot
m) Power Off
n) Clean up content import history table
o) Backup system data
p) Restore all system data from system backup
q) Clean up generic content table
r) Restore TV Off Zone Assignments
R or < or .) Return to prior menu

```

3. 確認プロンプトで、[Y] を押して再起動プロセスを開始します (図 6 (269 ページ))。

図 6 データベース メンテナンスの確認プロンプト

```

-----
Database Maintenance.
This will repair and optimize the database. Ideally, Cisco Vision Dynamic Signage Director should not be running to do this operation. Do you want to continue?
PRESS Y TO CONTINUE, PRESS N TO CANCEL

```

データベース メンテナンスの実行

4. メンテナンスを実行すると、各テーブルのステータスが更新されます。
5. データベース メンテナンスの完了後、Cisco Vision Director ソフトウェアを再起動させます。
6. TUI のメインメニューから、[Cisco Vision Server Administration] > [Restart Dynamic Signage Director Software] に移動します。



Cisco Vision Director での Cisco StadiumVision Director の管理

このモジュールでは、メディア プレーヤーの通常オペレーションの管理に関する情報を説明します。この章は、次の項で構成されています。

- システム健全性レポートに関する情報 (271 ページ)
- システムステートレポートを使用するためのベスト プラクティス (273 ページ)
- システムステートレポートの入手方法 (273 ページ)
- メディア プレーヤーのデバイス ステータスの表示 (275 ページ)
- Cisco Vision Director での DMP 動作の管理 (277 ページ)
- イベント スクリプト実行中の故障したメディア プレーヤーの交換 (279 ページ)
- デジタル メディア プレーヤーのトラブルシューティング (280 ページ)

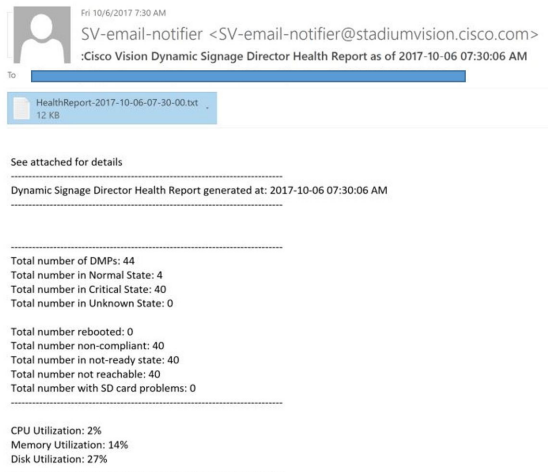
システム健全性レポートに関する情報

ベストプラクティスとして、メディアプレーヤーと Cisco Vision Director システムの全体的な状態を監視および管理するために、正常性レポートを毎日確認する必要があります。このレポートは、毎日 8 時に自動的に実行されます。1 つまたは複数の電子メールアドレスにレポートを送信するようにシステムを設定できます。

図 1 (272 ページ) に、一般的な Cisco Vision 健全性レポートの電子メール通知を示します。電子メールの本文には、レポートの概要がまとめられており、レポートの詳細は .txt ファイルとして添付されています。

システム健全性レポートに関する情報

図 1 電子メールで通知される Cisco Vision 健全性レポートのサンプル



カテゴリ別のデバイス詳細を表示させるには、電子メールに添付されているテキストファイルを開きます。図 2(272 ページ)に、ステータス カテゴリ別にまとめられたデバイスの詳細レポートの抜粋を示します。

図 2 Cisco Vision 健全性レポートの詳細(抜粋)

Dynamic Signage Director Health Report generated at: 2017-10-06 07:30:00 AM

Total number of DMPs: 44
 Total number in Normal State: 4
 Total number in Critical State: 40
 Total number in Unknown State: 0
 Total number rebooted: 0
 Total number non-compliant: 40
 Total number in not-ready state: 40
 Total number not reachable: 40
 Total number with SD card problems: 0
 Total number with Flash Application problems: 0

Devices in critical state, count = 40

CRT1-R1-C1	CV-HD	10.194.171.130	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT1-R1-C2	CV-HD	10.194.171.133	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT1-R1-C3	CV-HD	10.194.171.141	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT1-R2-C1	CV-HD	10.194.171.138	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R1-C1	CV-UHD	10.194.171.146	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R1-C2	CV-UHD	10.194.171.147	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R1-C3	CV-UHD	10.194.171.148	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R2-C1	CV-UHD	10.194.171.149	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R2-C2	CV-UHD	10.194.171.150	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R2-C3	CV-UHD	10.194.171.151	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R3-C1	CV-UHD	10.194.171.152	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R3-C2	CV-UHD	10.194.171.153	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R3-C3	CV-UHD	10.194.171.154	2017-10-06 07:12:00 AM
CRT2-R4-C1	CV-UHD	10.194.171.155	2017-10-06 07:12:00 AM

システム 健全性通知レポートの展開

日次健全性レポートに、HPMMonitoredServices.xml で説明されているさまざまなサービス エンドポイントのステータスが含まれるようになります。ステータスは、[UNKNOWN]、[NORMAL]、[NONOPTIMAL]、[CRITICAL] のいずれかです。

DSD サーバーのステータス: CPU、メモリ、ストレージ使用率

次のスニペットを DailyHealthReport.java => generate() の形式で含めることができます。

システムステートレポートを使用するためのベスト プラクティス

- **Cisco Vision** 健全性レポートが適切に送信されていることを確認するために、次のようにしてシステムを定期的に確認します。
 - ステートレポートの電子メール設定を確認します。
 - **Cisco Vision** 健全性レポートに設定されている **SMTP** サーバーが正常に実行していることを、施設の IT 担当者にこまめに問い合わせます。
- **Cisco Vision Director** システムのメディア プレーヤーと全体的な健全性を監視するため、**Cisco Vision** の健全性レポートを毎日確認します。

- 「Devices in critical state」と「Devices not reachable」のセクションで報告されたすべてのデバイスを調べます。

注: これらの 2 つのセクションのデバイス数は通常は等しいですが、必ずそうであるというわけではありません。

- これらのデバイスについてイベント マネージャに通知します。
- 影響を受けているデバイスを確認して、正常なステートに戻します。必要に応じて交換します。
- これらのセクションで報告されたデバイスは無視しないでください。メディア プレーヤーは、ほとんどの場合、TV ディスプレイに黒画面を表示します。
- リポートするデバイス数が通常よりも多くなったことに気付いた場合は、さらに調査します。この原因として、エッジスイッチの電源変動の問題が発生した、エッジスイッチ自体がリポートされた、または影響を受けたデバイスへの電力供給の中断によって別の問題が発生したなどが考えられます。
- 非準拠デバイス:
 - 通常は非準拠ステートのデバイスがいくつかあることがわかっている場合は、このアイテムは無視してください。
 - 非準拠デバイスの数が予期した数と異なる場合は、問題を確認して修正します。

システムステートレポートの入手方法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [システム健全性レポートの電子メール通知用の設定 \(273 ページ\)](#)
- [システムステートレポート タスクの時刻の変更 \(275 ページ\)](#)
- [メディア プレーヤーのデバイス ステータスの表示 \(275 ページ\)](#)

システム健全性レポートの電子メール通知用の設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

デフォルトでは、**Cisco Vision Director** は、システムステートレポートを午前 8 時に自動的に実行します。ただし、電子メール通知は無効になっています。

システム健全性レポートの電子メール通知を設定するには、次の手順を実行します。

1. **[Configuration] > [System Configuration] > [Notification Settings] > [Email Id]** をクリックします。
2. **[Configuration Property]** ボックスで、**[Enable Email notification]** を選択します。
3. **[Edit]** (鉛筆アイコン) をクリックします。**[Edit - Configuration Setting]** ダイアログボックスが表示されます。

システムステートレポートの入手方法

4. 下矢印を使用して **[yes]** を選択します。
5. **[保存(Save)]** をクリックします。
6. **[Edit]** (鉛筆アイコン) をクリックします。**[Edit - Configuration Setting]** ダイアログボックスが表示されます。
7. **[Recipient]** リストに電子メールアドレスを入力します。**[保存(Save)]** をクリックします。
8. その都度 **[Edit]** をクリックしながら、下のボックスで囲まれたすべてのフィールドに入力します(図 3(274 ページ))。

図 3 システムステートレポートの構成プロパティ

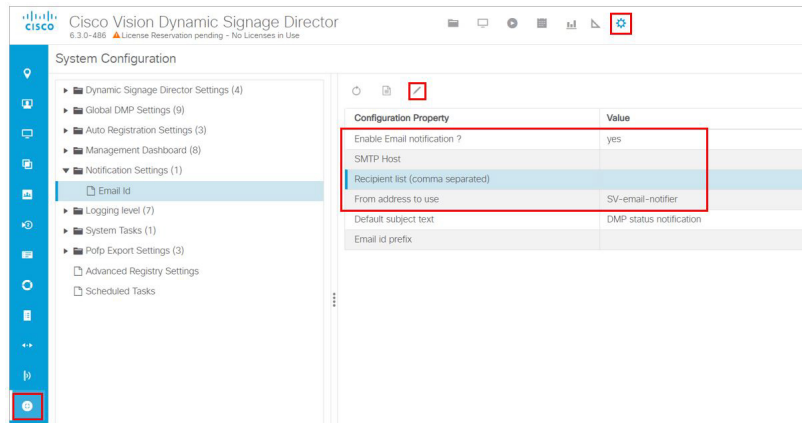


表 1(274 ページ)に、プロパティと指定可能な値を説明します。

表 1 電子メール通知の構成プロパティ

プロパティ	値
電子メール通知の有効化 (Enable Email Notification?)	[Yes] : 電子メール通知を有効にします。 [No] : (デフォルト) 電子メール通知を無効にします。
SMTP ホスト (SMTP host)	施設用の SMTP 電子メール サーバーの IP アドレスまたはホスト名。(ホスト名を使用する場合、ネットワーク DNS サーバーが解決できるものにする必要があります)。
受信者リスト (Recipient list) (カンマ区切り)	レポートを受け取る電子メール受信者のカンマ区切りリスト。(例: email1@domain.com, email2@domain.com)
使用する送信元アドレス (From address to use)	(任意) 電子メール送信者名。デフォルトは「SV-email-notifier」です。
デフォルトの件名テキスト (Default subject text)	(任意) 電子メールの【件名 (Subject)】フィールドに表示されるテキスト。デフォルトは「Cisco Vision Health Report as of year-month-day hh:mm:ss am/pm」です。
電子メール ID プレフィックス (Email id prefix)	(任意) 電子メールの件名フィールドの先頭に使用するプレフィックス。これを使用して、複数の顧客またはサイトからの電子メールアラートを整理することができます。

システムステートレポート タスクの時刻の変更

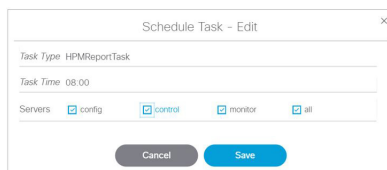
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

デフォルトでは、Cisco Vision Director は、システム健全性レポートを毎日午前 8 時に実行します。

システム健全性レポートのタスクの時刻を変更するには、次の手順を実行します。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Scheduled Tasks] をクリックします。
2. 右側のパネルで、[HPMReportTask] を選択します。
3. [Edit] (鉛筆アイコン) をクリックします。[Schedule Task – Edit] ダイアログボックスが表示されます(図 4(275 ページ))。
4. [Task Time] をクリックして、レポートを実行する時刻を指定します(24 時間形式)。
5. [Servers] で [config]、[control]、[monitor]、または [all] を選択します。

図 4 健全性レポートの時刻の変更



6. [保存(Save)] をクリックします。
7. 確認メッセージがフラッシュします。

メディア プレーヤーのデバイス ステータスの表示

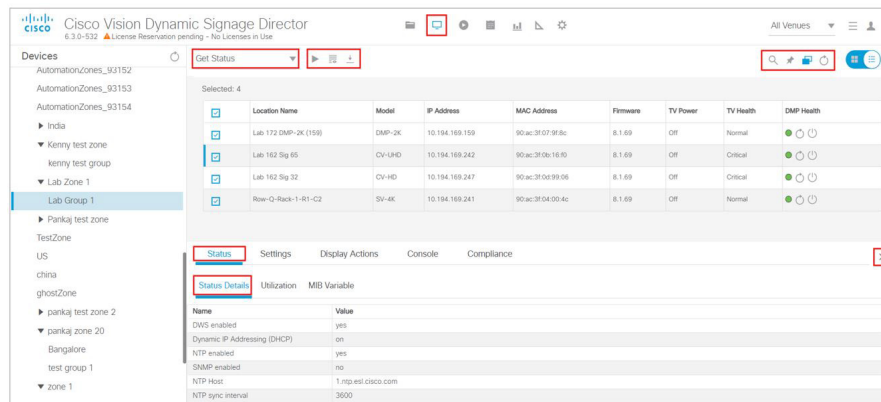
ユーザー ロール: 管理者 (Administrator) / ヘルプ デスク (Help Desk) / サポート (Support) / 施設管理者 (Venue Administrator) / 施設オペレータ (Venue Operator)

[Device Management] では、メディアプレーヤーデバイスのステータスに関する情報をさまざまなレベルと方法で取得できます。このトピックでは、図 5(276 ページ)に示すような、詳細なデバイス ステータスを取得する方法を説明します。

重要: すべてのデジタル メディア プレーヤーで、すべてのコマンドまたは表示エリアがサポートされているわけではありません。したがって、デバイスに関する情報が報告されない表示エリアもあります。また、使用率情報と CPU 使用率レポートは、新しいグローバルアイコン [System Status] に表示されます。Cisco Vision Director でのサービス リソースの管理(263 ページ)を参照してください。

メディア プレーヤーのデバイス ステータスの表示

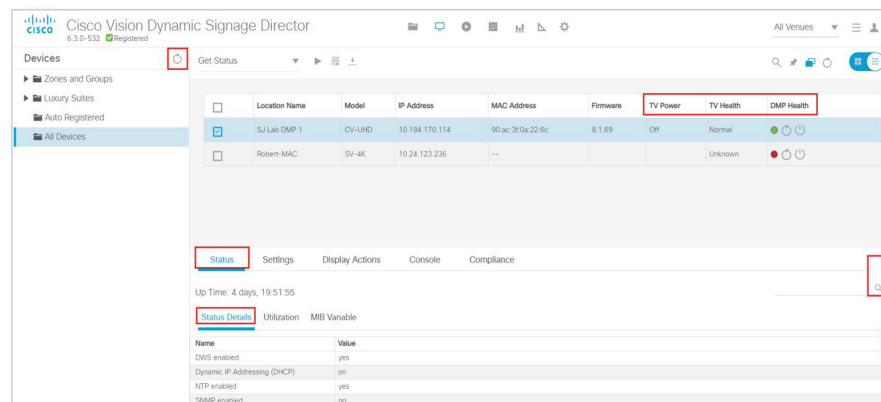
図 5 [Device Management] 上のメディアプレーヤーデバイスのステータス



メディア プレーヤー デバイスのステータスを表示するには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。
2. 左側パネルのフォルダからデバイスを選択します。メインパネルが表示されます。
3. メインパネルからデバイスを選択すると、[Status] および [Console] パネルが下に表示されます(図 6(276 ページ))。

図 6 デバイステータス情報パネル



すべての列が並べ替え可能です。いずれかのヘッダーをクリックします。MIB(管理情報ベース)は検索可能です。[MIB Variable] フィールドに入力を開始すると、情報が更新されます。

4. [Status] タブと [Console] タブには、メディアプレーヤーに関する情報が表示されます。

注: `dmp.monitorPower` ディスプレイパラメータを使用すると、[Device Management] から **Get Status** コマンドを実行して、DMP が認識している最新の TV 正常性ステータスを取得できます。この情報は、`powerQuery` が最後に実行された時点に応じて、最大で 2 分前のものになる場合もあれば、数秒前のものになる場合もあります。「`dmp.monitorPower`」パラメータが **False** に設定されていると、正しい TV ヘルス ステータスは取得されません。

Cisco Vision Director での DMP 動作の管理

この項では、デジタルメディアプレーヤーの正常動作の維持について説明します。

説明する項目は次のとおりです。

- デジタルメディアプレーヤーの **Device Management** コマンド(277 ページ)
- デジタルメディアプレーヤーの定期リブートの実行(277 ページ)
- デジタルメディアプレーヤーのストレージのクリア(277 ページ)
- DMP での USB および SD カードの制限(278 ページ)
- 工場出荷時のデフォルトによるデジタルメディアプレーヤーのレジストリのクリア(278 ページ)
- サーバー電力損失後の DMP 動作の回復(279 ページ)

デジタルメディアプレーヤーの Device Management コマンド

このセクションでは、デジタルメディアプレーヤーでサポートされる新規および既存の **Device Management** コマンドについて要約しています。

デジタルメディアプレーヤーの自動登録コマンド

表 2 管理ダッシュボードの自動登録コマンド

コマンド名	DMP でサポートされています。
DMP のステートの変更(Change DMP State)	○
DMP のプロビジョニング(Provision DMP)	×

デジタルメディアプレーヤーの定期リブートの実行

重要: デジタルメディアプレーヤーの正常な動作を維持するためのベストプラクティスは、デバイスを **毎週** リブートすることです。以下のタスクノートには、DMP リブートのデフォルト値は **2 週間** であると記載されています。

注: Cisco Vision Director リブート タスクは、すべてのメディアプレーヤー デバイスにグローバルに適用されます。

DMP リブート システム タスクを設定する方法については、『[Task Note: Configure Reboot DMPs](#)』を参照してください。

デジタルメディアプレーヤーのストレージのクリア

DMP には、さまざまなキャパシティとタイプのストレージがあります。ストレージが不足し始めている場合や、保存済みデータを回復する必要がある場合は、メディアプレーヤー上のストレージをクリアできます。詳細については、『[Cisco Vision Deployment Guide for Digital Media Players: Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。

デバイスのストレージを表示するには、次の手順を実行します。

1. メインパネルでデバイスをクリックします。
2. [Status] > [Utilization] をクリックします。

また、[Device Management] のサムネイルビューでデバイスの詳細を表示すると、使用可能なストレージに関する情報を確認できます。

注: このタスクを使用するには、メディア プレーヤー上で HTML ランタイムが実行されている必要があります。

デジタル メディア プレーヤーのストレージをクリアするには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。
2. クリアする デバイスを選択します。
3. ドロップダウンメニューで、[Reset Storage] を選択します。
4. [Play]([Send Command]) をクリックします。

デバイス上の SSD ストレージのコンテンツ (Cisco Vision Director ランタイム ソフトウェアとスクリプト コンテンツ) が削除されます。このコマンドの実行後に、デバイスの自動リブートは行われません。

5. [デバイスのリブート (Reboot Device)] を選択します。
6. [Play]([Send Command]) をクリックします。選択したデバイスがリブートして、ファームウェアと設定が最プロビジョニングされます。

DMP での USB および SD カードの制限

リリース 6.4 では、[Device Management] で新しいレジストリと新しいコマンドを使用して、グループまたは単一の DMP で USB または SD カードを有効または無効にする機能を導入しました。この機能の詳細については、『Cisco Vision Director Deployment Guide: Digital Media Players』を参照してください。

工場出荷時のデフォルトによるデジタル メディア プレーヤーのレジストリのクリア

DMP のレジストリ設定をクリアし、デバイスを再プロビジョニングする必要がある場合、[Restore Default Settings] コマンドを使用します。DMP レジストリ設定をクリアしても、データストレージはワイプまたはクリアされません。

メディア プレーヤーのレジストリをクリアするには、次の手順を実行します。

1. [Device Management] をクリックします。
2. クリアする デバイスを選択します。
3. ドロップダウンメニューで、[Restore Default Settings] を選択します。
4. [Play]([Send Command]) をクリックします。

DMP 上の永続デバイス設定がすべて消去されて、ボックスが工場出荷時のデフォルト状態になります。DMP が自動的にリブートし、ファームウェアと設定が再プロビジョニングされます。

注: DMP を工場出荷時の設定に戻す必要がある場合は、次の順序で実行することを強く推奨します。

1. DMP のストレージのリセットを実行します。[デジタルメディア プレーヤーのストレージのクリア \(277 ページ\)](#) を参照してください。
2. 工場出荷時設定へのリセットを実施します。[工場出荷時のデフォルトによるデジタル メディア プレーヤーのレジストリのクリア \(278 ページ\)](#) を参照してください。

サーバー電力損失後の DMP 動作の回復

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

デバイスの電源が入っている間に Cisco Vision Director サーバーに電力損失が発生した場合、サーバーの電力復元後にデバイスを回復する必要があります。

サーバー電源の損失後に DMP の動作を回復するには、次の手順を実行します。

1. Cisco Vision Director サーバーへの電源を復元します。
2. Cisco Vision Director にログインします。
3. [Device Management] をクリックします。
4. リポートするデバイスを選択します。
5. [Action] ドロップダウンメニューから [Reboot Device] を選択します。
6. デバイスの [Play] ([Send Command]) をクリックします。

重要: 何らかの理由で、新しい Cisco Vision Director サーバーに対して DMP の動作を復元する必要がある場合 (フェールオーバー動作ではない)、DHCP サーバーオプション 43 を変更し、DMP の自動プロビジョニング用に新しいサーバーを再設定し、デバイスの新規展開の場合と同様に デバイスをリポートする必要があります。詳細については、『[Cisco Vision Deployment Guide for Digital Media Players: Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。

イベント スクリプト実行中の故障したメディア プレーヤーの交換

このタスクでは、故障したメディア プレーヤーを、同じスクリプトに従う新しいデバイスに交換する手順について説明します。

交換の後、新しいメディア プレーヤーは次のようになっている必要があります。

- 同じグループとゾーンに属している。
- ゾーン/グループのステートアクションに応答する。
- 交換されたメディア プレーヤーと同じコンテンツを表示する。

障害が発生したメディア プレーヤーをイベント スクリプトの実行中に交換するには、次の手順を実行します。

1. 故障したデバイスのプラグを抜いて、新しいデバイスに交換します。
2. 自動登録とプロビジョニングが完了するまで待機します。新しいデバイスが [Device Management] > [Auto Registered] フォルダに表示されます。
3. [Configuration] > [Zones & Groups] で、障害が発生したデバイスのマッピングをそのロケーションから解除し、新しいデバイスをこのロケーションにマッピングします。
4. [Script Management] で、コンテンツを新しいデバイスに手動でステージングします。
5. [Device Management] のドロップダウンメニューで、新しいデバイスの [Restart Runtime] を選択します。
6. 新しいデバイスに、予期したコンテンツが表示されていることを確認します。
7. 障害が発生したデバイスを Cisco Vision Director から削除します。このデバイスの名前は、"Unassigned-xx-xx-xx-xx-xx-xx" という形式になります (xx-xx-xx-xx-xx-xx は MAC アドレスです)。

デジタル メディア プレーヤーのトラブルシューティング

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [DMP のトラブルシューティングを開始する前に、280 ページ](#)
- [デジタル メディア プレーヤーの PTP 動作のトラブルシューティング、281 ページ](#)
- [DMP ハードウェア動作のトラブルシューティング、282 ページ](#)
- [DMP TV とビデオ ディスプレイの問題のトラブルシューティング、284 ページ](#)

DMP のトラブルシューティングを開始する前に

DMP のトラブルシューティングを開始する前に、次のトピックの情報を確認する必要があります。

- [DMP の RMA プロセス\(280 ページ\)](#)
- [DMP 診断の URL\(280 ページ\)](#)

DMP の RMA プロセス

返品許可(RMA)プロセスは、Cisco Vision 担当の Cisco Solution Support サービスが対応します。

DMP の Cisco Solution Support ケースをオープンする前に、次の手順を実施してください。

1. DMP のトラブルシューティング トピックで症状を確認し、提案されているトラブルシューティングの手順に従って問題の特定を開始します。
2. 推奨されるトラブルシューティングの手順を使用しても問題を解決できない場合は、Cisco Solution Support ケースをオープンして詳細なトラブルシューティングを行い、ベンダーと返品プロセスを調整します。
3. デジタルメディアプレーヤーの返品許可(RMA)プロセスは、Cisco Vision 担当の Cisco Solution Support サービスが対応します。

保証情報は[こちら](#)からご覧いただけます。

DMP 診断の URL

DMP の一部のトラブルシューティング手順では、問題をさらに診断するために、ブラウザを開き、次の URL を使用してデバイスに直接アクセスすることを推奨しています。

<http://dmp-ip-address>

診断 URL を使用するにはパスワードが必要です。パスワードは、[System Configuration] の「**defaultDmpAdminPwd**」レジストリキーで設定されます。デフォルトのユーザー名は「**admin**」です。

セキュリティ対策のベスト プラクティスとして、パスワードはデフォルト値から必ずリセットしてください。

重要:DMP の再起動要求が失敗した場合は、新しいフォールバック パスワード レジストリを使用できます (**defaultDmpAdminPwdBackup**)。この新しいレジストリを設定および使用する方法の詳細については、[DMP 管理者パスワード\(21 ページ\)](#)を参照してください。

注:このパスワードは Diagnostic Web Server(DWS)にも使用されます。

重要事項:

- リリース 6.3 のフルインストールでは、DMP パスワードはランダムに生成されます。DMP DWS にアクセスする必要がある場合は、レジストリ値 **defaultDmpAdminPwd** で値を検索します。
- リリース 6.1 からリリース 6.2 への移行では、既存の DMP パスワードが保持されます。

リリース 6.2 の場合、DWS のデフォルトは DMP に対して無効になっています。データ移行後の DWS の有効化/無効化に関する重要な情報については、『[Release Notes 6.2 for Cisco Vision Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。

デジタル メディア プレーヤーの PTP 動作のトラブルシューティング

ここでは、PTP 動作の問題に関連するいくつかの症状を確認します。

- **症状:ローカル PNG が デバイス間で同期されない、281 ページ**
- **症状:DMP でプレイリストが次のコンテンツ アイテムに進まない、281 ページ**

注:特に単一の仮想ローカルエリアネットワーク (VLAN) に展開する場合は、社内の PTP サーバーを指定することを推奨します。

症状:ローカル PNG が デバイス間で同期されない

トラブルシューティングの手順:

1. デバイスの PTP 設定を確認します。**[Configuration] > [System Configuration] > [Global DMP Settings] > [Time Source]** をクリックします。

PTP ドメインと PTP リード候補のプロパティ設定がネットワークに適切であることを確認します。

2. ブラウザを開き、デバイスの 1 つに移動します。

<http://dmp-ip-address/ptp.html>

3. ユーザー名とパスワードを入力します。

注:パスワード ポリシーが変更されました。Cisco Vision Director へのログインのルールに従います。『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。

4. "PTP is not enabled" というメッセージを探します。

このメッセージは、設定を変更した後に、デバイスがリブートされていないことを示している可能性があります。

5. このメッセージが表示されたら、デバイスをリブートします。

症状:DMP でプレイリストが次のコンテンツ アイテムに進まない

現在の PTP リードが到達不能(シャットダウンしている、またはネットワーク上で到達不能)の場合、PTP のメンバーはクロックを更新できなくなり、この状況が発生します。

トラブルシューティングの手順:

1. デバイスの PTP 設定を確認します。**[Configuration] > [Global DMP Settings] > [Time Source]** をクリックします。
2. PTP ドメインと PTP リード候補のプロパティ設定がネットワークに適切であることを確認します。
3. ブラウザを開き、デバイスの 1 つに移動します。

<http://dmp-ip-address/ptp.html>

4. ユーザー名とパスワードを入力します。

注:パスワード ポリシーが変更されました。Cisco Vision Director へのログインのルールに従います。『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director』を参照してください。

5. 「offsetFromMaster」の値が 0.0 のユニットを探して、PTP リード(図 7(282 ページ))を特定します。

図 7 PTP リーダーの特定

PTP clock status

```
Status from local PTP:
sending: GET CURRENT DATA SET
90ac3f.ffff.03964a-0 seq 0 RESPONSE MANAGEMENT CURRENT_DATA_SET
stepsRemoved 0
offsetFromMaster 0.0 ←
meanPathDelay 0.0

Status from remote PTP devices:
sending: GET CURRENT DATA SET
90ac3f.ffff.039637-1 seq 0 RESPONSE MANAGEMENT CURRENT_DATA_SET
stepsRemoved 1
offsetFromMaster 2997.0
meanPathDelay 15377.0
```

6. リード PTP デバイスを ping します。
7. リーダーが到達不能になり、代替リーダーを設定したものの、しばらく待ってもリーダーとして報告されない場合は、PTP リーダー候補の 1 つをリポートします。

注:代替リーダーの IP アドレスを明示的に特定しており、かつネットワーク上で選択可能なデバイスを指定するのに「*」ワイヤードカードを使用していない場合、この手順で代替リーダーを特定するタスクはさらに容易に実行できます。

8. デバイスが同期していないことを示す場合、同期を強制するためにデバイスをリポートします。

DMP ハードウェア動作のトラブルシューティング

ここでは、デジタル メディア プレーヤーのハードウェアの問題に関連するいくつかの症状を確認します。

- 症状:SV-4K または DMP-2K のスタートアップ画面に「Please Insert Card」というメッセージが表示される (282 ページ)
- 症状:Pwr と Eth の LED が点灯せず、デバイス上でアクティビティの兆候がない(283 ページ)
- 症状:デバイスの Err LED または Err と Upd の LED が点滅する (283 ページ)
- 症状:起動後に DMP が自動的にリポートする (283 ページ)

症状:SV-4K または DMP-2K のスタートアップ画面に「Please Insert Card」というメッセージが表示される

トラブルシューティングの手順:

1. デバイスに IP アドレスが割り当てられていることを確認します。
2. DHCP オプション 43 の構成が適切であることを確認します。
3. Cisco Vision Director サーバーが実行中であり、到達可能であることを確認します。
4. さらにトラブルシューティングを行い、RMA プロセスを続行するには、シスコのテクニカル サポートにお問い合わせください。

症状:Pwr と Eth の LED が点灯せず、デバイス上でアクティビティの兆候がない

トラブルシューティングの手順:

1. デバイス上のイーサネット ポートに、視認できる破損がないかどうかを確認します。
2. デバイス上に視認できるポートの破損がない場合は、次の手順を実行します。
 - a. 12V 5A 電源をメディア プレーヤーに接続して、起動して正常に操作できることを確認します。
 - b. イーサネット ケーブルを交換します。
 - c. メディア プレーヤーを、別のデバイスで動作が確認されているスイッチ ポートに接続します。
 - d. スイッチの POE+ 設定を確認します。

ヒント: スイッチ設定を Cisco Vision Director にインポートした場合、POE+ の設定を表示できます。

[Device Management] をクリックします。デバイスを選択すると、[Status] 情報が表示されます。[Settings] > [Network] をクリックします。

スイッチとの LLDP ネゴシエーションの後、デバイスの電力は通常「29.5」と表示されます。

- e. 上記の手順で問題を特定できない場合、RMA プロセスを進めるためにシスコ テクニカル サポートに連絡してください。

症状: デバイスの Err LED または Err と Upd の LED が点滅する

トラブルシューティングの手順:

1. LED のドキュメントを参照してください。『Cisco Vision Deployment Guide for Digital Media Players: Dynamic Signage Director』を参照してください。
2. 問題の説明に従ってトラブルシューティングを実行します。

症状: 起動後に DMP が自動的にリブートする

トラブルシューティングの手順:

1. 複数のデバイスが自動リブートを実行しているかどうかを確認します。
2. 複数のデバイスが起動時に自動リブートを実行している場合は、次の手順を行います。
 - a. デバイスが IP アドレスを取得していることを確認します。デバイスが IP アドレスを取得していない(TV ディスプレイに「Unable to get IP address」というメッセージが表示される)場合は、DHCP サーバーとの通信を確認します。
 - b. DHCP オプション 43 の構成が適切であることを確認します。
3. DMP がロード画面に進捗バーで表示されている場合、Cisco Vision Director サーバーとの通信を確認します。
4. (上級)HTTP 要求が /var/log/httpd/access_log に送信されていることを確認します(システムステートレポート [SSR] を使用)。

次のようなメッセージを見つけます。

```
10.194.169.242 -- [13/Oct/2014:13:10:05 -0700] "GET /CiscoVision/dmp_v4/scripts/boot.brs HTTP/1.1" 200
89403 "-" "-"
```

注: Auto Registration パラメータが正確でない場合も、リブートが繰り返されます。

DMP TV とビデオ ディスプレイの問題のトラブルシューティング

ここでは、DMP ディスプレイの問題に関連するいくつかの症状を確認します。

- 症状:ポートレートモードの DMP およびデフォルトのマルチキャスト ビデオ ストリーミング時に表示が歪む (284 ページ)
- 症状:ポートレートモードの DMP およびデフォルトのマルチキャスト ビデオ ストリーミング時に表示が歪む、284 ページ
- 症状:外部ボリューム方式の構成時にローカル制御がない、285 ページ

症状:ポートレートモードの DMP およびデフォルトのマルチキャスト ビデオ ストリーミング時に表示が歪む

トラブルシューティングの手順:

1. ポートレート表示が歪んでいないかどうかを確認します。
 2. 表示が歪む場合は、次の点を確認してください。
 - a. [Configuration] > [System Configuration] > [Advanced Registry Settings] をクリックします。
 - b. レジストリデータで **scaleToFit.video** を見つけます。
 - c. **scaleToFit.video** が存在しない場合(デフォルト)、[Add] をクリックします。[Create – Configuration Setting] ボックスが表示されます。
 - d. [Name] フィールドに「**scaleToFit.video**」と入力し、[Value] に「**true**」と入力します。
 - e. [保存(Save)] をクリックします。
- 注: この値を「**false**」に設定する必要がある場合、表示が歪むようになります。その場合は、マルチキャスト ビデオ ストリーミングではなく、デフォルトのポートレートモード URL の Web ページを使用します。
- f. ポートレート表示用に別のデフォルトのポートレートコンテンツ URL を設定します。デフォルト コンテンツ チャネルの設定(125 ページ)を参照してください。

症状:DMP TV ディスプレイに黒い画面が表示される/マルチキャスト ビデオ ストリームがない

トラブルシューティングの手順:

1. 複数の TV ディスプレイが同じマルチキャスト ビデオ ストリームの黒画面を表示しているかどうかを確認します。
2. 複数の TV ディスプレイに同じマルチキャスト ストリームの黒画面が表示されている場合は、次の手順を実行します。
 - a. メディア プレーヤーの LED を確認します。
 - b. LED が通常のステートの場合、Cisco Vision Director サーバーの電源がオンになっており、到達可能であることを確認します。
 - c. すべての TV ディスプレイが同じモデルまたは新しいモデル(あるいはその両方)である場合、動作が確認されている別の TV ディスプレイ モデルでテストします。
 - d. (上級)問題のあるデバイスと同じスイッチ ポート/インターフェイスに接続されているラップトップでテストし、問題のあるビデオ ストリームがオープン ソースの VLC プレーヤーを使用して表示できるかどうかを確認します。
 - e. 別のマルチキャスト ビデオ ストリームをテストします。

デジタル メディア プレーヤーのトラブルシューティング

- f. ローカル ビデオ コンテンツでテストします。ローカル ビデオが作動した場合、ビデオ ヘッドエンドやその他のネットワークの問題のトラブルシューティングを行います。
 - g. ブラウザを使用して **http://sv4k-ip-address** に移動し、DMP のビデオ出力設定を確認します。
- 3. 問題が DMP デバイスに特定される場合は、次の手順を実行します。
 - a. 電源/イーサネット LED がオンになっていることを確認します。
 - b. 別の HDMI ケーブルで試行してみます。
 - c. 別の TV ディスプレイをテストします。
 - d. (上級)問題のある DMP と同じスイッチ ポート/インターフェイスに接続されているラップトップでテストし、問題のあるビデオ ストリームがオープン ソースの VLC プレーヤーを使用して表示できるかどうかを確認します。

症状:外部ボリューム方式の構成時にローカル制御がない

トラブルシューティングの手順:

- 1. RS-232 ケーブルが接続されていますか。その場合、ケーブル接続を確認します。
- 2. 使用されているシリアルケーブルのタイプを、TV ディスプレイの RS-232 要件(ヌル モデム [クロスオーバー] またはストレートスルー)と照合して確認します。
- 3. 外部出力方式が他の TV ディスプレイで有効かどうかを確認します。
- 4. メーカーの RS-232 コードを、Cisco Vision Director の TV ディスプレイ仕様と照合して確認します。



Cisco Vision Director でのバックアップの管理

このモジュールでは、次のトピックについて取り上げます。

- [バックアップに関する情報 \(287 ページ\)](#)
- [バックアップの管理法 \(288 ページ\)](#)
- [バックアップからの復元法 \(293 ページ\)](#)

バックアップに関する情報

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [バックアップ環境 \(287 ページ\)](#)
- [バックアップするべきシステム データ \(287 ページ\)](#)
- [バックアップを実行するタイミング \(288 ページ\)](#)

バックアップ環境

バックアップは単一の **Cisco Vision Director** サーバーのみが存在するネットワーク環境でも実行できますが、このマニュアルに記載されている推奨環境は仮想環境です。冗長環境では、プライマリ サーバーで **Cisco Vision Director** を実行し、同じサブネットに接続されたセカンダリ サーバーにプライマリ サーバーからのバックアップ データが保存されます。

バックアップ処理はスケジュール設定をする以外に、手動でも実行できます。バックアップが完了すると、**Content Management System (CMS)** は自動的に再起動します。

バックアップするべきシステム データ

バックアップを必要とする **Cisco Vision Director** のエリアは複数存在します。バックアップ処理では、**Cisco Vision Director** サーバーの次のエリアがバックアップされます。

- **Cisco Vision Director Content Management System (CMS)**
- **Cisco Vision Director** データベース
- **Cisco Vision Director** システム コンフィギュレーション ファイル
- **Content Integration** データ
- **ダイナミック メニュー ボード** のデータ

注意: `/var/sv/pofp/raw` ディレクトリにある再生証明の **raw** データはバックアップされません。

- `/var/sv/pofp/data` ディレクトリ中の再生証明レポート データ

バックアップを実行するタイミング

[Asset Library] のコンテンツ、[Devices]、[Script Management]、[Event Management]、[Designer] または [System Configuration] などのインターフェイスの項目を変更するたびに、手動バックアップを実行します。

注意:

1. 手動バックアップを開始する前に実行中のスクリプトを停止します。
2. バックアップ中にゲーム/イベントスクリプトは開始しないでください。
3. バックアップが完了するまで、**Cisco Vision Dynamic Signage Director** を操作しないでください。

バックアップの管理法

このセクションは、次のトピックで構成されています。

- [バックアップ実行の前提条件\(288 ページ\)](#)
- [バックアップ管理のベスト プラクティス\(288 ページ\)](#)
- [定期バックアップのスケジュール設定\(289 ページ\)](#)
- [手動操作によるバックアップの即時実行\(289 ページ\)](#)
- [バックアップ完了の検証\(290 ページ\)](#)
- [保持するバックアップ ファイル数の変更\(293 ページ\)](#)

バックアップ実行の前提条件

注:最初のサーバー設定の一環として、プライマリ サーバーとセカンダリ サーバーをバックアップ操作用に設定します。バックアップ用サーバーの設定に関する詳細については、『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director](#)』を参照してください。

バックアップを実行する前に、次の条件を満たします。

- バックアップ アカウントがセカンダリ サーバーで有効になっている。
- プライマリ サーバーが自動バックアップと復元用に設定されている。

バックアップ管理のベスト プラクティス

- ゲーム スクリプトの開始前には、手動システム バックアップを実行しておきます。
- すべてのコンポーネントをバックアップします(強く推奨)。
- 手動バックアップの開始前には、[Device Management] でアクティブなゲームやイベントスクリプトを停止させておきます。
- バックアップタスクは、イベントスクリプトの実行中でも実行できます。この変更に伴い、バックアップ処理中にはデータベースの最適化と修復は行われなくなったため、必要に応じてデータベース メンテナンスを手動実行するための新規オプションが TUI に追加されています。
- バックアップが完了するまで、Cisco Vision Director の [System Configuration] や [Device Management] を操作しないでください。

定期バックアップのスケジュール設定

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

バックアップ処理をサポートするようにサーバーを設定した後は、Cisco Vision Director ソフトウェアの [System Configuration] > > [Dashboard] を使用して、バックアップをスケジュール設定します。

注: バックアップのスケジュールは、Cisco Vision Director サーバーがスクリプトをアクティブに実行していない時間帯や、その他のイベント処理を実行していない時間帯とすることをお勧めします。

バックアップの定期実行スケジュールを設定する手順は次のとおりです。

1. [Configuration] > [System Configuration] > [Configuration] > [Scheduled Tasks] をクリックします(図 1(289 ページ))。
2. [+ (Add)] をクリックします。[Schedule Task – Add] ダイアログボックスが表示されます。
3. [Task Type] フィールドをクリックし、「BackupTask」と入力します。

注: タスクの名前は、小文字と大文字の違いも含めて、表示どおりに入力してください。

図 1 定期バックアップタスクのスケジュール設定

Task ID	Task Type	Task Time	Servers
3	StageActiveDrops	04:45	control
5	PosGetMenuTask	periodic-300-seconds	config
8	HPMPingTask	05:30	config
9	HPMStatusTask	06:30	config
10	MulticastStateChangeTask	periodic-5-seconds	control
13	HPMMonitorTask	periodic-180-seconds	config
14	HPMReportTask	08:00	config
15	HPMDMPCCommandTask	07:30	config
16	CleanupScriptInstancesTask	05:30	config
17	PopLogRotatorTask	00:00	monitor
19	LanguagePackPollTask	periodic-5-seconds	config
20	VisitorPinRefreshTask	05:00	config
21	HPMRebootTask	03:00	config
22	LanguagePackControlPollTask	periodic-5-seconds	control,tall
23	ExternalTriggerHistoryCleanupTask	06:00	control

4. [Task Time] フィールドをクリックし、バックアップを開始させる時刻を指定します(24 時間形式)。
5. [Servers] フィールドをクリックし、**config** をチェックします。
6. [保存(Save)] をクリックします。

手動操作によるバックアップの即時実行

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

バックアップをすぐに開始する場合は、バックアップ プロセスを手動で実行します。

バックアップを手動で開始してすぐに実行する手順は次のとおりです。

1. 有効なユーザー ID とパスワードを使用して、Director TUI にログインします。
2. [Cisco Vision Server Administration] を選択します。
3. [Backup system data] を選択します(図 2(290 ページ))。

図 2 バックアップタスクの手動実行

```
Main Menu > Cisco Vision Server Administration

Please choose one of the following menu options:

a) Display Software Version
b) Upgrade Server
c) Restart Dynamic Signage Director software
d) Shutdown Dynamic Signage Director software
e) Setup automatic backup and restore
f) Re-Run CiscoVision initial configuration
g) Retention Policy
h) Database Maintenance
i) Clear Switch Host Keys
j) Failover
k) Setup Server Profile
l) Reboot
m) Power Off
n) Clean up content import history table
o) Backup system data
p) Restore all system data from system backup
q) Clean up generic content table
r) Restore TV Off Zone Assignments

R or < or ,) Return to prior menu
```

4. 「Y」と入力します。

バックアップが即時に開始されます。完了すると、CMS は自動的に再起動します。

重要:「success」メッセージの表示は、バックアップ タスクが開始されたことを意味します。これはバックアップの完了を意味するものではありません。

バックアップ完了の検証

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

バックアップが完了していたかを確認するには、バックアップ ファイルが存在しており、ログ ファイル中にエラーが記録されていないことを確認します。

バックアップ ファイルが存在することの確認

重要: バックアップ ファイルが存在することの確認で分かるのは、バックアップ ファイルが試行されたということだけであり、エラーの有無については判断できません。

バックアップ ファイルが存在することを確認する手順は次のとおりです。

1. 有効なユーザー ID とパスワードを使用して、Director TUI にログインします。
2. [Cisco Vision Server Administration] を選択します。
3. [Restore all system data from system backup] を選択します(図 3(291 ページ))。
4. 日付と時刻付きでバックアップ ファイルが表示されることを確認します。

図 3 Restore all System Data from System Backup

```
Main Menu > Cisco Vision Server Administration

Please choose one of the following menu options:

a) Display Software Version
b) Upgrade Server
c) Restart Dynamic Signage Director software
d) Shutdown Dynamic Signage Director software
e) Setup automatic backup and restore
f) Re-Run CiscoVision initial configuration
g) Retention Policy
h) Database Maintenance
i) Clear Switch Host Keys
j) Failover
k) Setup Server Profile
l) Reboot
m) Power Off
n) Clean up content import history table
o) Backup system data
p) Restore all system data from system backup
q) Clean up generic content table
r) Restore TV Off Zone Assignments

R or < or ,) Return to prior menu
```

ログ ファイル中でのバックアップ エラーの特定

重要: メッセージ「Starting backup」と「Backup completed」は常にログに記録されるもので、バックアップの成否とは無関係であることに注意してください。

ログ ファイルには次のようにしてアクセスできます。

- テキストユーティリティ インターフェイス (Text Utility Interface: TUI)。
- システム ステート レポート (System State Report) [More] > [System State Report] に移動します。
- `grep -i backup sv_dev_debug.log` を実行します (ルートへのアクセスが必要)。図 4 (292 ページ) に、エラーが発生せず正常に行われたバックアップでのログ出力の例を示します。

ログ ファイル中のバックアップ エラーを探す手順は次のとおりです。

1. `/opt/sv/servers/config/logs/sv_dev_debug.log` ファイルを開きます。
2. `sv_dev_debug.log` ファイル中で、文字列「com.cisco.sv.backup」を含むメッセージを特定します。
これらはバックアップ処理のメッセージです。
3. 「Starting backup」メッセージを検索します。
4. 「Starting backup」メッセージの後方 (かつ「Backup completed」メッセージの手前) にある「com.cisco.sv.backup」メッセージで、文字列中に「ERROR」を含むものを特定します。

こうしたエラーが存在する場合、バックアップは正常に完了していませんでした。

保持するバックアップ ファイル数の変更

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

システムで必要とされるディスク ストレージ量を節約するため、デフォルトのバックアップ保持ポリシーでは、バックアップ ファイルを 1 つ保持するようにされています。この保持ポリシーで保持させるバックアップ ファイル数は、2、5、7、10 のいずれかに変更できます。

詳細については、『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director』を参照してください。

バックアップからの復元法

プライマリとセカンダリ サーバーに自動バックアップと復元用の設定がされると、Cisco Vision Director ソフトウェアは自動的にバックアップ ファイルをプライマリとセカンダリ サーバー間でコピーします。

復元プロセスの開始後は、ファイルの MD5 チェックサムが確認されます。何らかの理由でサーバー間のファイル コピーを手動で実行する場合は、常に .tar と .chksum ファイルを両方ともコピーする必要がありますが、これは復元プロセスでの MD5 シグネチャの確認で両方のファイルが自動的に使用されるためです。

注: セカンダリサーバーにフェールオーバーし復元する必要がある場合は、『Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director』の手順に従います。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- 手動操作による復元の即時実行 (293 ページ)
- 復元後の次の作業 (294 ページ)
- 復元後の Cisco Vision Director ソフトウェアの再起動 (294 ページ) (必須)

手動操作による復元の即時実行

ユーザー ロール: 管理者 (Administrator)

復元プロセスは、バックアップと同様にスケジュールと手動での実行ができます。手動復元用の画面が表示されると、バックアップと復元用の両方のディレクトリを合わせたバックアップの一覧が表示されます。これらを使用してプライマリまたはセカンダリ サーバーでの手動復元を開始できます。

注意: イベント スクリプト実行中は、復元を開始できません。また、バックアップ実行時に施設でイベント スクリプトが実行されていた場合は、それらのスクリプトは復元の終了後に実行されます。

自動復元では、常に復元ディレクトリにある最新のバックアップ ファイルが使用されます。

復元を手動で開始してすぐに実行する手順は次のとおりです。

1. 有効なユーザー ID とパスワードを使用して、Director TUI にログインします。
2. [Cisco Vision Server Administration] を選択します。
3. [Setup automatic backup and restore] を選択します (図 5 (294 ページ))。
4. 現在非アクティブなサーバーの IP アドレスを入力します。

図 5 復元タスクの手動実行

```
Main Menu > Cisco Vision Server Administration

Please choose one of the following menu options:

a) Display Software Version
b) Upgrade Server
c) Restart Dynamic Signage Director software
d) Shutdown Dynamic Signage Director software
e) Setup automatic backup and restore
f) Re-Run CiscoVision initial configuration
g) Retention Policy
h) Database Maintenance
i) Clear Switch Host Keys
j) Failover
k) Setup Server Profile
l) Reboot
m) Power Off
n) Clean up content import history table
o) Backup system data
p) Restore all system data from system backup
q) Clean up generic content table
r) Restore TV Off Zone Assignments
R or < or ,) Return to prior menu
```

復元後の次の作業

復元が完了したら、Cisco Vision Director ソフトウェアを再起動します。詳細については、[復元後の Cisco Vision Director ソフトウェアの再起動 \(294 ページ\)](#)を参照してください。

復元後の Cisco Vision Director ソフトウェアの再起動

ユーザー ロール: インストーラ (管理者) (Installer (Administrator))

Cisco Vision Director サーバーで何らかの復元を実行した後は、Cisco Vision Director ソフトウェアを再起動して、サービスの通常オペレーションを再開させる必要があります。

TUI の使用に関する詳細については、『[Cisco Vision Administration Guide: Dynamic Signage Director](#)』の『[Cisco Vision Dynamic Signage Director Server Text Utility Interface](#)』モジュール (89 ページ)を参照してください。

Cisco Vision Director ソフトウェアを再起動するには、次の手順を実行します。

1. 有効なユーザー ID とパスワードを使用して、Director TUI にログインします。
2. [Cisco Vision Server Administration] を選択します。
3. [Restart Dynamic Signage Director software] を選択します。



用語集

3

3-region L-wrapper template (3 リージョン L ラッパー テンプレート)

Cisco Vision Director で提供される固定画面テンプレート。1 つのビデオ リージョンと 2 つの非ビデオ リージョンの表示をサポートします。3 リージョン L ラッパー テンプレートの大きさはカスタマイズできません。

C

CEC

Consumer Electronics Control。ユーザーが 1 つのリモート制御のみを使用し、HDMI を通じて接続されたデバイスにコマンドを発行したり、制御することができます。

Cisco Store

手動で入力された小売アイテムの集合。DMB アプリケーションのメニューボードで使用されます。Cisco Store はファミリ グループ、主要なグループとアイテムで構成されます。

L

Location (場所)

デバイス (DMP) が存在す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。ロケーションは、ゾーン、グループとロケーションの階層内の最も細分化されたレベルです。ロケーションは、物理的なロケーションおよびディスプレイ タイプとともに、ロケーションおよびディスプレイに関連付けられた DMP で構成されます。

P

POS ストア (POS store)

Point of Sale (POS) ストアは、DMB アプリケーションとの統合によって設定されたアイテムの集合です。販売用のメニューアイテムの在庫、コンテンツ、価格設定を決定します。

R

RBAC

Role-Based Access Control (ロールベース アクセス コントロール)。Cisco Vision Director ソフトウェアの機能で、システム内の定義されたユーザー ロールがどのソフトウェア機能にアクセスできるかを決定します。

S

SNMP

簡易ネットワーク管理プロトコル。ルータ、スイッチ、サーバーなどのデバイスに関する情報を収集および整理するためのインターネット標準プロトコル。

Span

インライン要素をグループ化し、スタイルでフォーマットするために使用するタグ。Span タグは特殊なアクションを実行しません。インライン コンテンツに適用する属性(例: フォント サイズ、色、フォント ファミリー)を保持するだけです。

SSC

セルフサービス コンテンツ。施設内のさまざまな機能エリアのビジネスユーザーが、カスタムコンテンツを Cisco Stadium Vision Director サーバーに単独で直接アップロードし、コンテンツをスイートやデバイスに割り当てて、後でプレゼンテーションに使用できるようにする機能。SSC は、Cisco Stadium Vision Director にコンテンツをアップロードするための独立したポータルとして機能します。

T

Tag

Cisco Vision Director の [Library Content] 画面内のコンテンツアイテムに適用できるラベルで、CMS で使用可能なコンテンツアイテムの整理やフィルタリングが容易になります。施設とチーム内のグループやゾーンに従ってタグに名前を付けると便利です。

TV ベース タイル マトリックス (TV-based tile matrix)

ディスプレイの制御に RS-232 コマンドを使用して、TV のネイティブなタイル マトリックス機能を使用するビデオ ウォールの設計。

X

XML エディタ

Flare インターフェイスのウィンドウ。このウィンドウで、コンテンツやフォーマットをトピックやスニペットなどの要素に追加できます。

あ

アセット

静止画像、ビデオ、外部 URL など、プレイリストやスクリプトに追加できるデジタル コンテンツ。スクリプト設計のチャンネル、テンプレート、およびウィジェットの作成に役立ちます。

アセット ライブラリ

Cisco Vision Director 内のアセット(コンテンツ)の管理を行う新機能アプリケーション。

アルバム

SSC ユーザー ワークスペース内にある一般的なコンテンツ タイプの 1 つ以上のファイルの集合。

い

イベントスクリプト

広告、ビデオ、グラフィックがスタジアムと TV ディスプレイに表示される場所と時間を設定します。通常、イベント スクリプトは、イベント ステートと呼ばれる、ゲームまたはイベントの特定時点のタイムライン(ゲーム前、第 1 クォーター、ハーフタイム、ゲーム終了)により編成されます。

イベントステート

コンテンツが変更されたときのイベント スクリプトのステート。一般に、イベント ステートはゲームまたはイベントの特定時点のタイムライン(ゲーム前、ゲーム中、ゲーム後など)に対応し、イベント中に順々に実行するグループとゾーンの特定のアクションを定義します。イベント ステートには、逐次とアドホックという 2 つの基本タイプがあります。

う

ウィジェット

外部データのコンテンツ オブジェクト。ウィジェットは、外部コンテンツ統合機能用のウィジェット レイアウト ツールを使用して作成されます。リアルタイムの統計やコンテンツを外部のデータ ソースからマップして、Cisco Vision Director で出力を表示するために使用されます。

か

カテゴリ

SSC アルバムに指定できるラベル。管理者またはコンテンツ マネージャは、具体的なアルバム名を知っていても、そのアルバムのコンテンツを抽出と特定し、後からスクリプト内で選択することができます。

画面テンプレート

DMP ディスプレイのビデオ リージョンと非ビデオ リージョンとレイアウトを定義します。画面テンプレートは、異なるタイプのコンテンツを表示するために、さまざまなレイアウトを作成するために使用されます。画面テンプレートはゾーンまたはグループに割り当てられ、その中のすべての場所に適用されます。

き

脚注

テキストの特定の範囲を説明するために使用するコメント。テキストの範囲とコメントの両方に数字または記号を組み込み、その **2** つを結び付けます。脚注(または文末脚注)のコメントは、ページ、ドキュメント、章、項、または本の末尾に配置できます。

く

グループ

同じテンプレートを使用して、すべて同じコンテンツを表示するデバイス (**DMP**) の集合を定義するゾーンのサブセット。グループは、ゾーン、グループ、ロケーションの階層の、ロケーションのセットで構成されます。

こ

コンテンツ

Cisco Vision Director で、メディア プレーヤーを使用して **TV** ディスプレイに表示されるデジタル メディア。

コンテンツのステージング

特定のイベント スクリプトについてアクティブになっているコンテンツをメディア プレーヤーに事前に展開してアップロードします。

し

条件タグ

コンテンツ内のさまざまな範囲に適用できるマーカー。一部のセクションを一部の出力内に表示し、他の出力内には表示しないようにします。

シングル ソーシング

1 つのソースから複数の出力を生成すること。

す

スイート

施設内の物理エリアまたは論理エリアです。

スケーリング

拡大/縮小は次の 2 つをサポートすることです。1) コンテンツを拡張すること。2) マルチ画面ビデオウォールで、ディスプレイごとにコンテンツの一部のみを表示すること。

スタイル

プリセットのフォーマットプロパティを含んでいる要素。スタイルクラスをコンテンツに適用することで、見た目を変更できます。直接(または「インライン」)フォーマットする代わりにスタイルクラスを使用すると、よりすばやく、効率的に作業でき、トピックの一貫性を高めることができます。フォーマットを将来変更する必要がある場合は、直接フォーマットで行うように各トピックでフォーマットを変更する必要はありません。代わりに、適切なスタイルシートでそのスタイルのフォーマットプロパティを変更します。

スニペット

事前に設定された一連のコンテンツ。プロジェクト内で何回も使用することができます。スニペットは変数に似ていますが、トピック内の他のコンテンツと同様にフォーマット可能な一連の長いコンテンツに使用します。スニペットには、表や画像など、通常のトピックに含まれるコンテンツのすべてを挿入できます。

せ

静的グラフィック

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画像。静的グラフィックは、Cisco DMP 4310G のフラッシュメモリにローカルに保存されます。

全画面テンプレート

フルスクリーンのビデオまたはフルスクリーンのグラフィックを 1920x1080 の固定されたリージョンに表示するために、Cisco Vision Director によって提供される標準テンプレート。フルスクリーンテンプレートの大きさはカスタマイズできません。

そ

相互参照

あるトピックのテキストを別のトピックのテキスト(またはトピック内のブックマーク)に接続するナビゲーションリンク。相互参照を使用すると、入力するコマンドに基づく「自動化された」リンクを作成できるため、リンクの一貫性を維持し、「xref」スタイルを使用してリンクを 1 か所だけで変更できます。

ゾーン

Cisco Vision 施設の物理エリア。ゾーンを使用すると、施設の広範なセクションを分類してコンテンツを関連付けたり、グループやロケーションを含めたりできます。

た

ターゲット

出力タイプの 1 つの「インスタンス」。最終出力を構築するときに、プロジェクト内に 1 つ以上のターゲットを構築する必要があります。

て

ディスプレイ仕様

Cisco Vision Director の設定でメディアプレーヤーと TV 間の適切な通信を確保するために設定される TV ディスプレイの条件とコマンドのセット。

ティックカー

カスタマイズ可能な背景に RSS フィードから受信したコンテンツ(ニュース、天気、またはその他の動的情報)を表示するリージョン。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。

テーブル

一式の列と行の集まり。何かを別のものと比較したり、ソフトウェア ダイアログのフィールドの記述など、さまざまな目的でトピックに追加できます。

テキスト スニペット

1 つの段落の一部から作成されたスニペット。

テンプレート

「Screen template (画面テンプレート)」と「Flash template (Flash テンプレート)」を参照してください。

店舗

リンクして、DMB アプリケーションの 1 つ以上のメニュー ボードに表示できるアイテムの集合。

と

トピック

特定の主題についての一連の情報。トピックはプロジェクトの最も重要な部分です。他のものはすべてトピックに含まれるか(ハイパーリンク、テキスト、画像など)、トピックを指し示します(目次、索引、ブラウズ シーケンスなど)。エンドユーザーがヘルプシステムを開く理由は、情報や簡単な説明を見つけることです。そのヘルプは個別のトピック内にあります。

ドロップダウン テキスト

トピックのコンテンツを「非表示」にできる機能。ユーザーがアイコン(通常は矢印)をクリックするとコンテンツが展開されて表示されます。

は

バッチ ターゲット

単一のグループ(または「バッチ」)内に複数の他のターゲットを構築またはパブリッシュできる特殊なターゲット。任意の時刻にバッチを実行するようにスケジュールできます。

ひ

ビデオウォール

同期されたコンテンツを表示して、単一の大画面を実現する、複数のディスプレイから成るグループ。

ふ

ファミリグループ

食品、飲料、商品などの、メニューの最上位オプションに対応する、DMB アプリケーションの Cisco ストアのエンティティ。

プレイリスト

設定した時間枠内に所定のリージョンで順番に(連続的に)表示され、繰り返すようにグループ化された、一連のコンテンツ アイテム(静的画像、ビデオ、ウィジェット)。各プレイリストは他のプレイリストとは別に動作し、複数のプレイリストを特定のイベント スクリプトで実行できます。

プロキシ DMP

タイプが "Location With Network" の DMP。TV に表示されるコンテンツを閲覧できるように、施設内で別のロケーションのプロキシとしてセットアップできます。これは特定のグループとロケーションに適正なコンテンツが割り当てられていることを確認するために役立ちます。これがサポートされるのは、Cisco DMP 4310G だけです。

ブロック スニペット

1 つまたは複数の段落から作成されたスニペット。

へ

変数

事前に設定された用語またはコンテンツ。プロジェクト内で何回も使用できます。変数はスニペットと似ていますが、フォーマットされていない短いコンテンツ(会社の製品の名前や会社の電話番号など)に使用します。(1)自分で作成する変数、(2)システム変数、(3)見出し変数、(4)印刷出力のページ ヘッダーとフッターの実行 HF 変数など、変数にはさまざまな種類があります。

め

メインメニュー

Cisco Vision Dynamic Signage Director 6.0 リリースのランディング ページ画面(ログイン後)。この画面は、ユーザー ロールの権限によって異なります。

れ

連続的なステート

イベント スクリプトのある時間帯に関連付けられているステート。手動またはタイマーによって制御できます。

- ¹ 施設管理者 (Venue Administrator) は、ディスプレイ仕様 (Display Specifications) パネルのみ編集できます。
- ² サポート (Support) ユーザーは、スイートの TV 制御 PIN およびチャンネル ガイドを設定できます。
- ³ 施設管理者 (Venue Administrator) は、その施設管理者 (Venue Administrator) に権限が付与されている施設に関連付けられた (タグが付けられている) コンテンツを削除できます。外部コンテンツ、チャンネル、およびダイナミック メニュー ボード (DMB: Dynamic Menu Board) のコンテンツ アイテムは、すべてのに対してグローバルです。したがって、これらのグローバル コンテンツ アイテムも施設管理者 (Venue Administrator) は削除できます。
- ⁴ 施設管理者 (Venue Administrator) および施設オペレータ (Venue Operator) は、スクリプト制御のみを行うことができ、また管理者 (Administrator) がそのユーザーに対して権限を付与した施設に対してのみ制御を実行できます。
- ⁵ ヘルプ デスク (Help Desk) ユーザーは、読み取り専用アクセスにより管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、管理ダッシュボード (Management Dashboard) で、DMP に対してステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Ping テスト (Ping Test) といった各種コマンドを実行できます。
- ⁶ サポート (Support) ユーザーは、ステータスの取得、Ping、IP の表示、Ping テスト、TV のオン/オフ、ディスプレイ入力の設定、ディスプレイ パナーの設定、クローズド キャプションの設定、ビデオ チャンネルの設定、TDR を使用した配線テスト、TDR テストの結果表示を、それぞれコマンドで実行できます。
- ⁷ 施設管理者 (Venue Administrator) は、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、施設管理者 (Venue Administrator) としての権限が付与されたの DMP に対して、管理ダッシュボード (Management Dashboard) でステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Ping テスト (Ping Test) といった各種コマンドを実行することもできます。
- ⁸ 施設オペレータ (Venue Operator) は、権限が付与された施設への読み取り専用アクセス権限により、管理ダッシュボード (Management Dashboard) で情報を表示および監視できます。また、施設オペレータ (Venue Operator) としての権限が付与されたの DMP に対して、管理ダッシュボード (Management Dashboard) でステータスの取得 (Get Status)、Ping、IP の表示 (Display IP)、および Syslog の照会 (Query Syslog) といった各種コマンドを実行することもできます。
- ⁹ SSC ポータルには、Cisco Vision Dynamic Signage Director のメインメニューや [Configuration] からは直接アクセスできません。ユーザー固有ポータルへのアクセスは、Cisco Vision Dynamic Signage Director に SSC ユーザーとしてログインすることでのみ開かれます。
- ¹⁰ 同期はビデオと静止画像にのみ適用されます。ティッカー、外部 URL、ウィジェットなどの他のコンテンツの同期を保証することはできません。