



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。

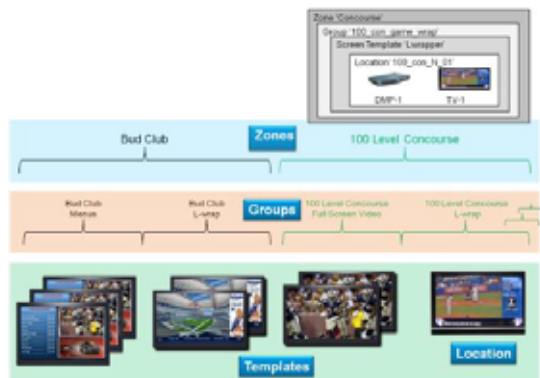
数百台または数千台という TV を利用して、多様なビデオサイネージ、スポンサー コンテンツ、TV チャンネル、およびメニューを表示したい場合は、設定を自動化して、エンドポイント ロケーションを管理する方法が必要です。

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せん。

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。

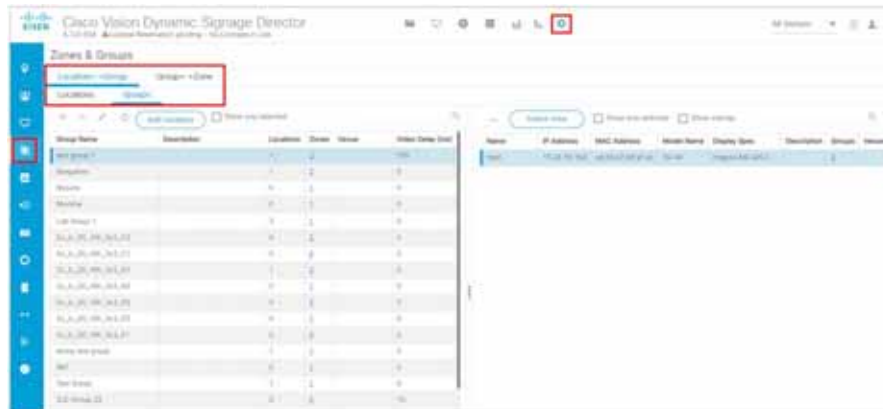
ゾーンとグループ(Zones & Groups)画面

[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



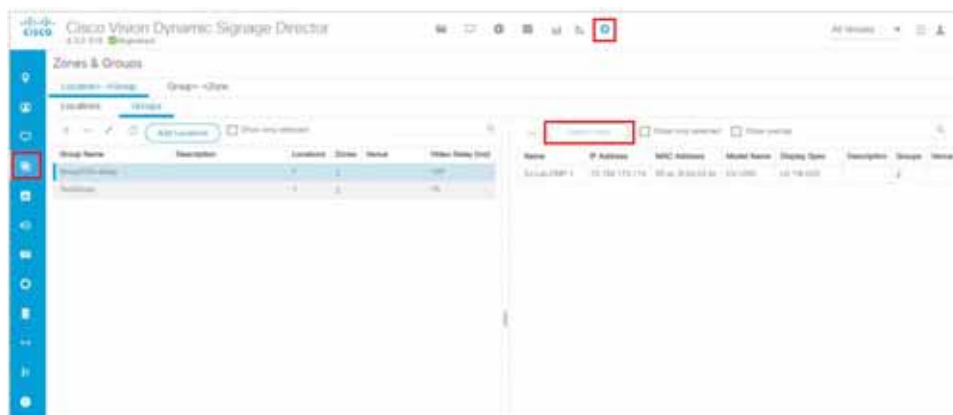
列見出しをクリックして、リストをソートすることもできます。

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、方角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)

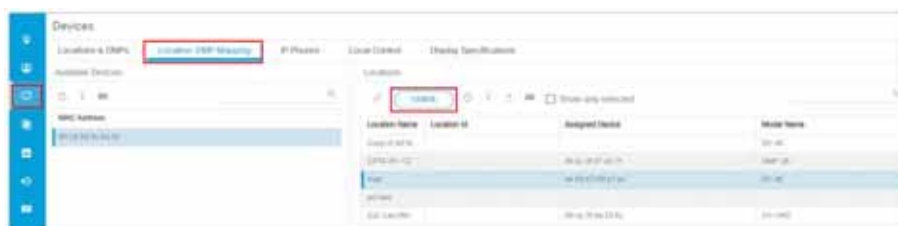
障害が発生したデバイスを交換する場合には、DMP を割り当てられたロケーションからリンク解除することが必要です。障害が発生したデバイスをイベント中に交換する方法の詳細については、[イベント スクリプト実行中の故障したメディア プレーヤーの交換 \(279 ページ\)](#) を参照してください。

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。

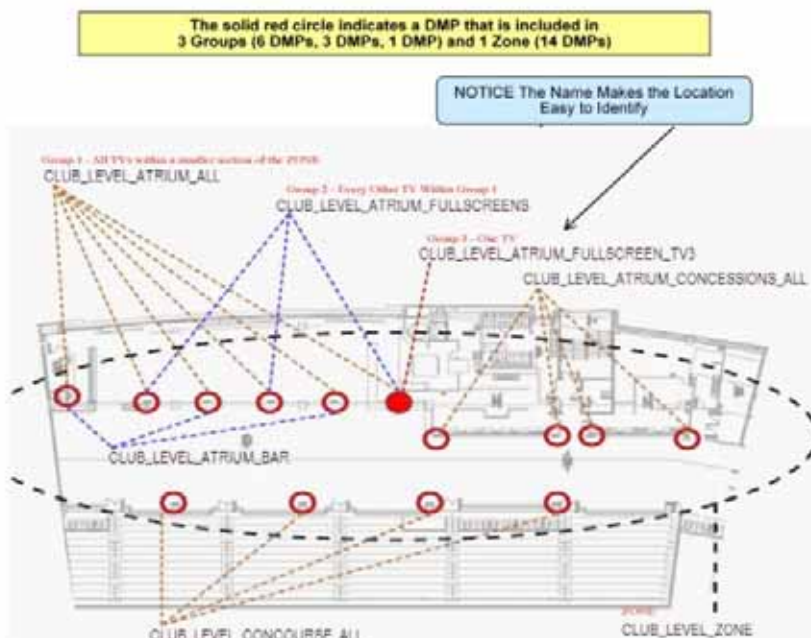
- グループとゾーンの数が増えるほど、展開もより複雑になる。
- 慎重にプランニングし、構成要素を簡単かつ利用しやすくすること。
- 同一モデル タイプのメディア プレーヤーのグループを作成する。たとえば、このグループにすべての Cisco CV-UHD2 またはすべての CV-HD2 を含める。
- 類似モデル グループのゾーンを作成すると、最良の結果が得られる。異なるメディア プレーヤー タイプの複数グループに同じステートを適用すると、それぞれのメディア プレーヤー モデルにおけるコンテンツのサポートに差異があることから、問題が発生する可能性がある。
- クワッド リージョン テンプレート 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 1X 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ルドサイズ	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

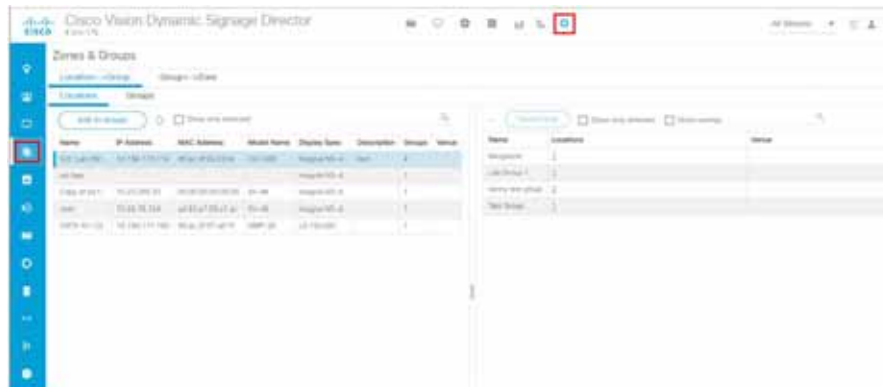
ゾーンとグループ(Zones & Groups)画面へのアクセス

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



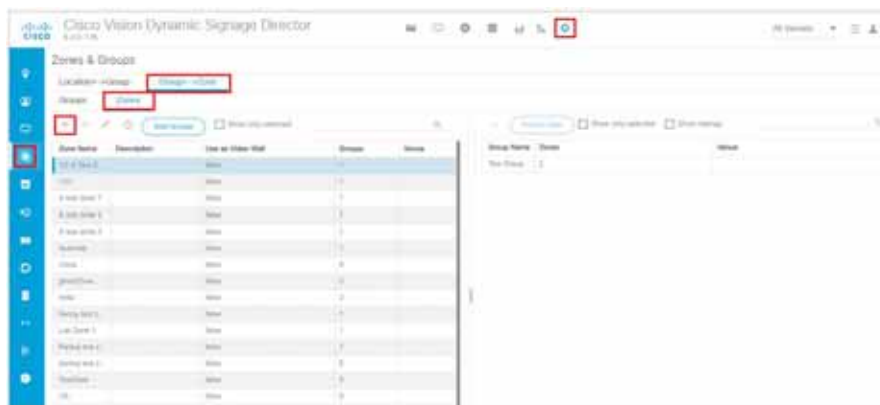
ゾーンの追加

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



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。

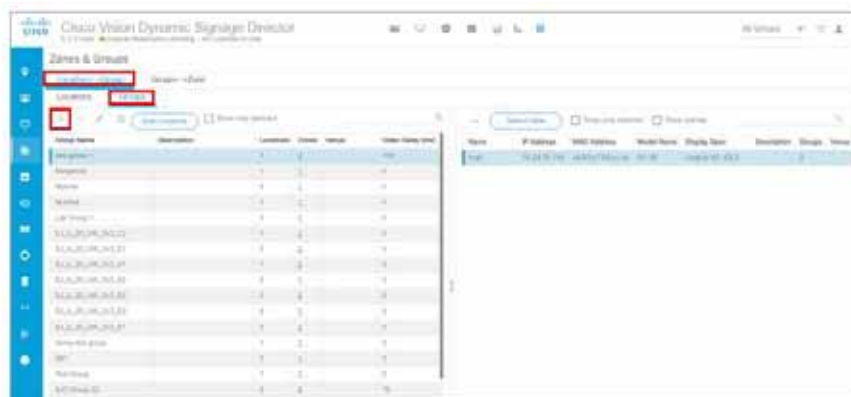
グループの追加

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



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

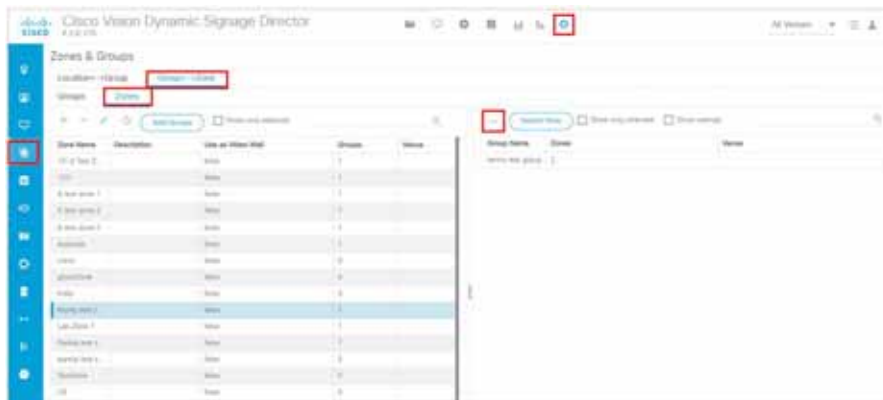
ユーザー ロール: 管理者(Administrator)、コンテンツ マネージャ(Content Manager)、イベント オペレータ(Event Operator)

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)

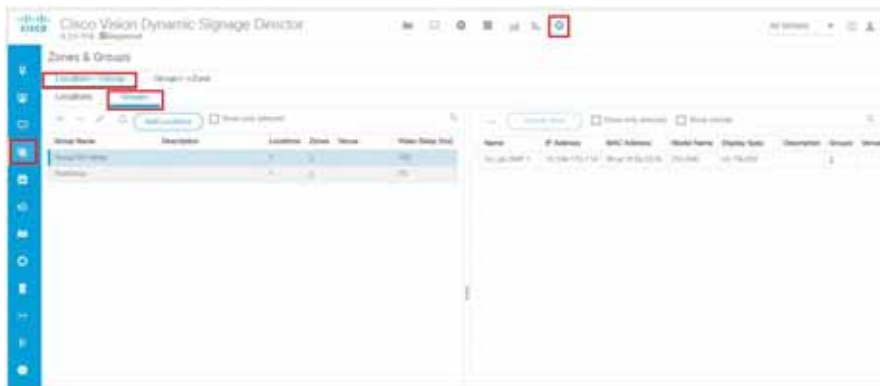
重要:

- 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:

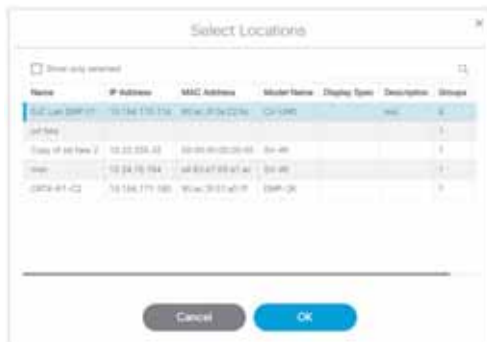
- 表示リストを絞り込むには、検索機能を使用します。
- リスト内の複数のアイテムを選択するには、Ctrl + クリックか、または Shift + クリックのキーボード/マウス シーケンスを使用します。

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



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。

ゾーン、グループ、およびロケーションに関する情報

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

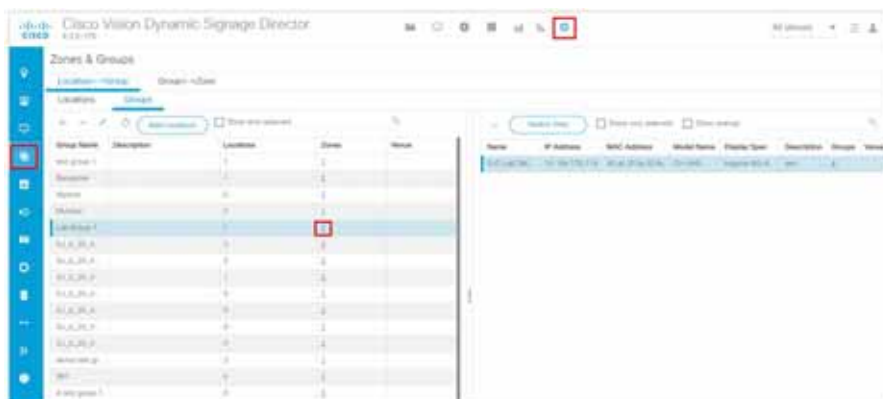
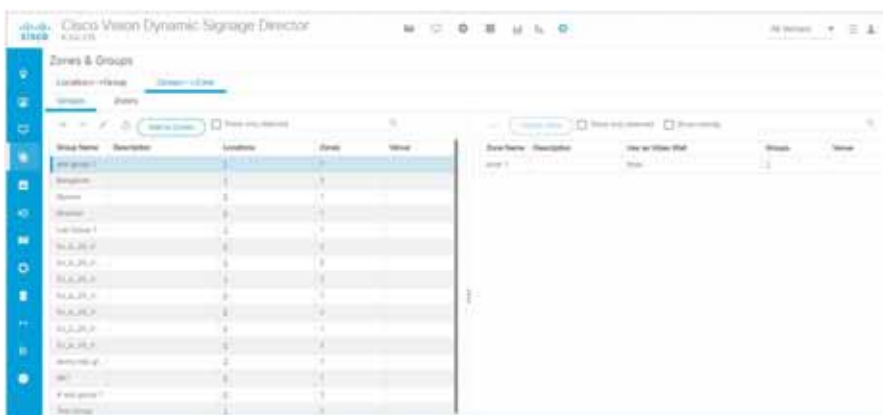


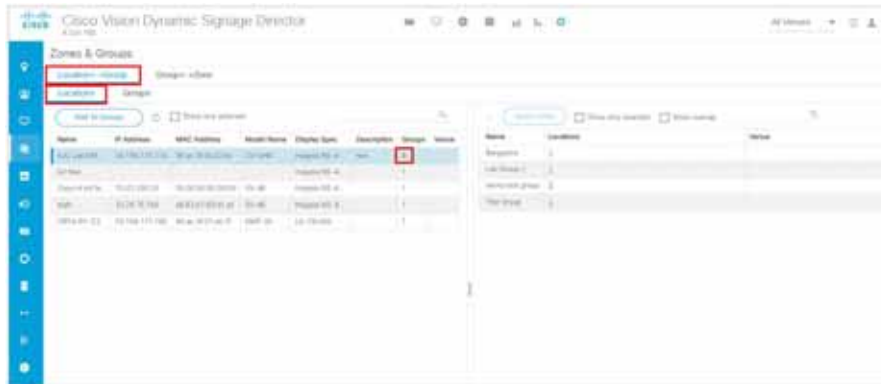
図 26 ゾーンの詳細情報



TV が所属するグループとゾーンの検出

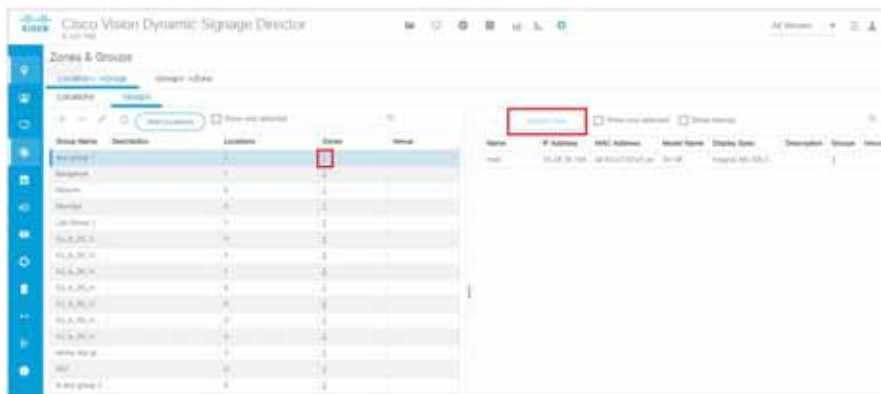
1. [Configuration] > [Groups & Zones] をクリックします。
2. [Location<->Group] タブを選択し、さらに [Locations] タブを選択します。
3. ロケーション名を選択します。この例では、SJC Lab DMP 01 を選択します。このロケーションが所属するグループの数は、[Groups] 列に表示されます(この例ではグループは 4 つ)。このロケーションが所属するグループの名前は右側の [Groups] パネルに表示されます([図 27\(92 ページ\)](#))。

図 27 TV のグループとゾーンの検索



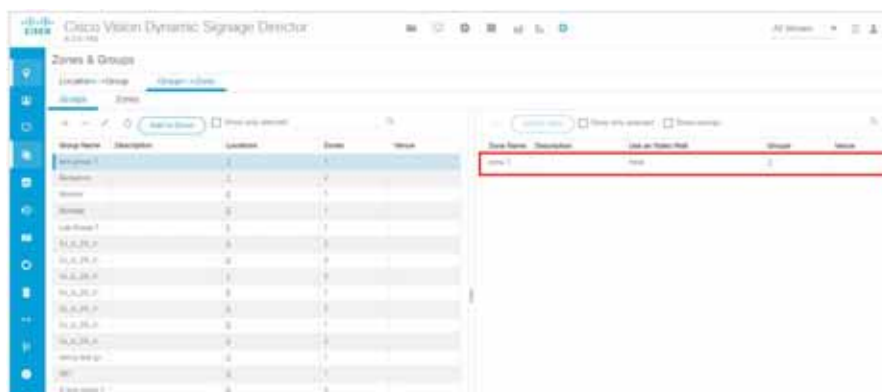
4. [Groups] パネルからグループを選択し、[Switch View] をクリックします。選択したグループのゾーン数が [Zones] に表示されます([図 28\(92 ページ\)](#))(この例ではゾーンは 1 つ)。

図 28 ゾーン数



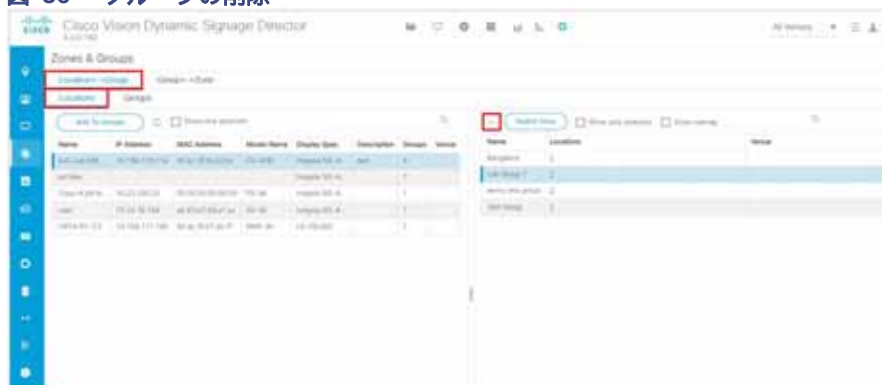
5. グループ名を選択し、[#Zones] 列の数字リンクをクリックすると、選択したグループが属するゾーンが表示されます([図 29\(93 ページ\)](#))(この例では test group 1 は 1 つのゾーンに所属)。

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。

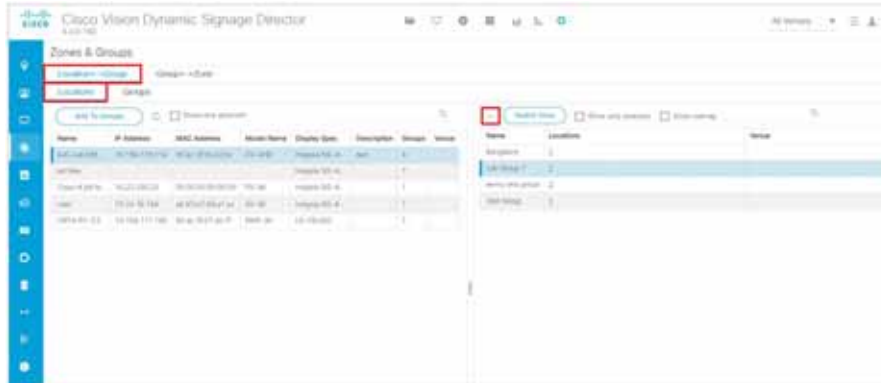
ロケーションの再ゾーン化

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

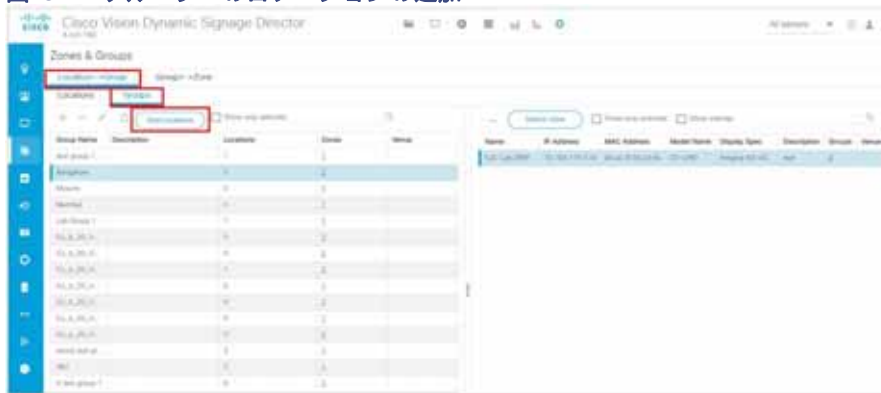


6. [Delete] をクリックします。選択したグループが、[Groups] パネルから削除されます。



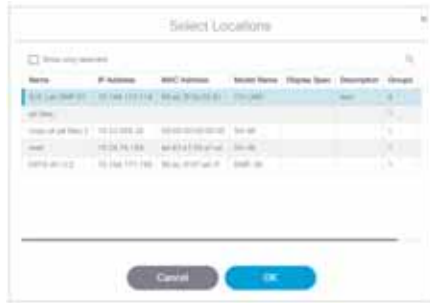
7. [Location<->Group] タブを選択し、さらに [Groups] タブを選択します。
8. グループを選択します。検索機能を使用すると、探しているグループをすぐに検出できます。
9. 選択したグループに追加するロケーションを、[ロケーション (Locations)] パネルから選択します。
10. [Add Locations] をクリックします([図 32 94 ページ](#))。

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



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。

