

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

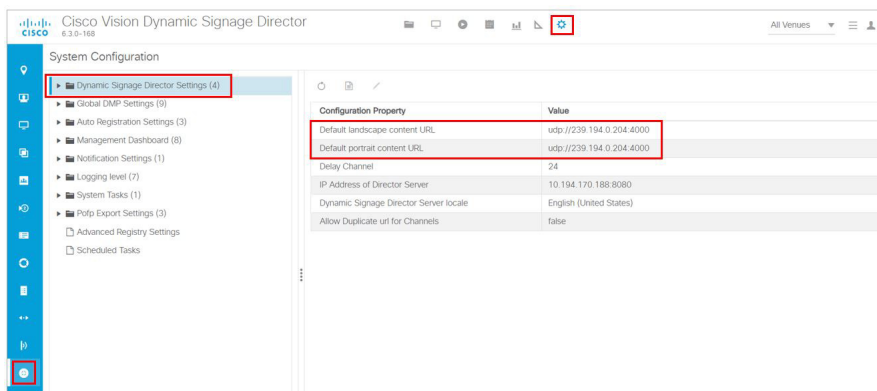
デフォルト コンテンツ チャンネルを指定すると、イベントスクリプトを実行していないメディアプレーヤーをプロビジョニングした後に、ビデオの送信が正常に機能していることをすぐに確認できます。

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。

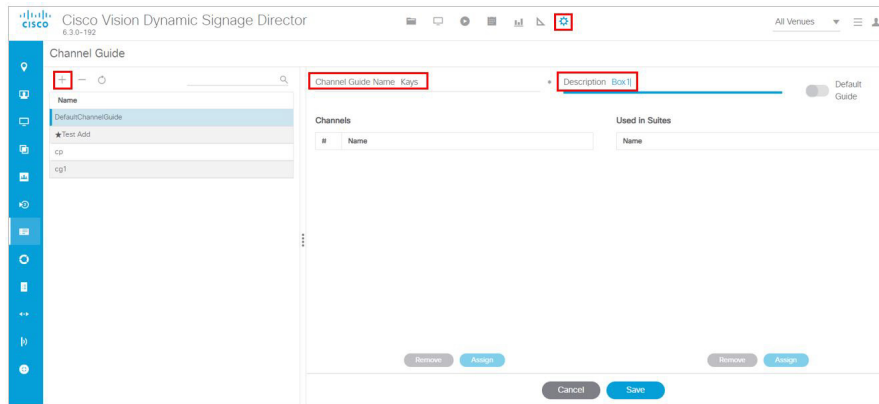
チャンネルガイドの作成

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

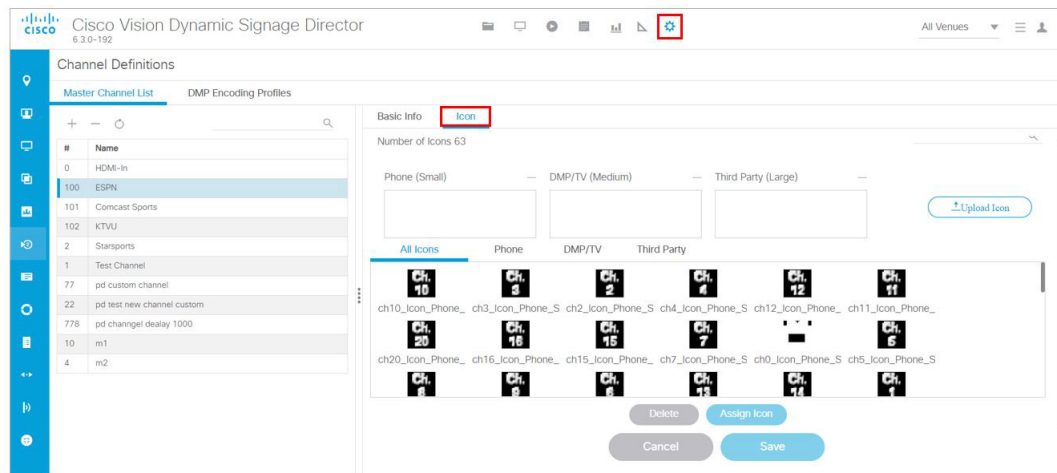
[Icons] タブをクリックして、**IP フォン**、**DMP/TV**、またはサードパーティ製デバイスへのチャンネルアイコンのアップロードを制御します (図 4 (132 ページ))。特定のコンテキスト (名前を選択したときに画面上の名前の横、チャンネルバナーなど) に表示されるアイコンをカスタマイズします。同じ使用タイプの複数のアイコンを同時にアップロードしたり、タグ付けしたりすることができます。

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))。

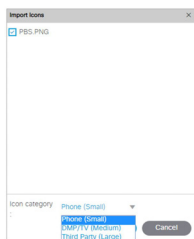
チャンネルとチャンネルガイドの定義

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

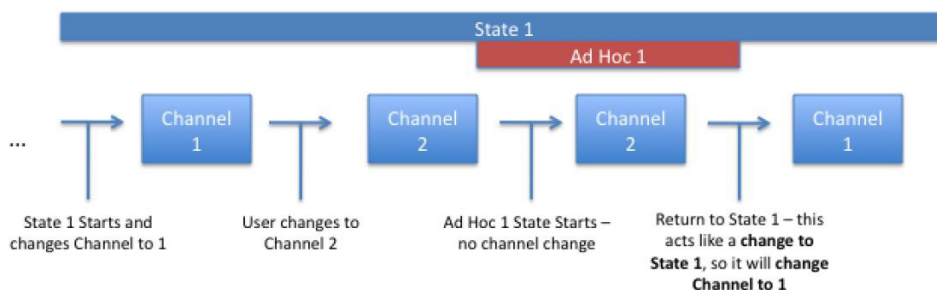
5. [アイコンの割り当て (Assign Icon)] をクリックします。
6. [Save] をクリックします。アイコンの割り当てが正常に行われたことを確認するメッセージが表示されます。

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は制御されます。

- 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。

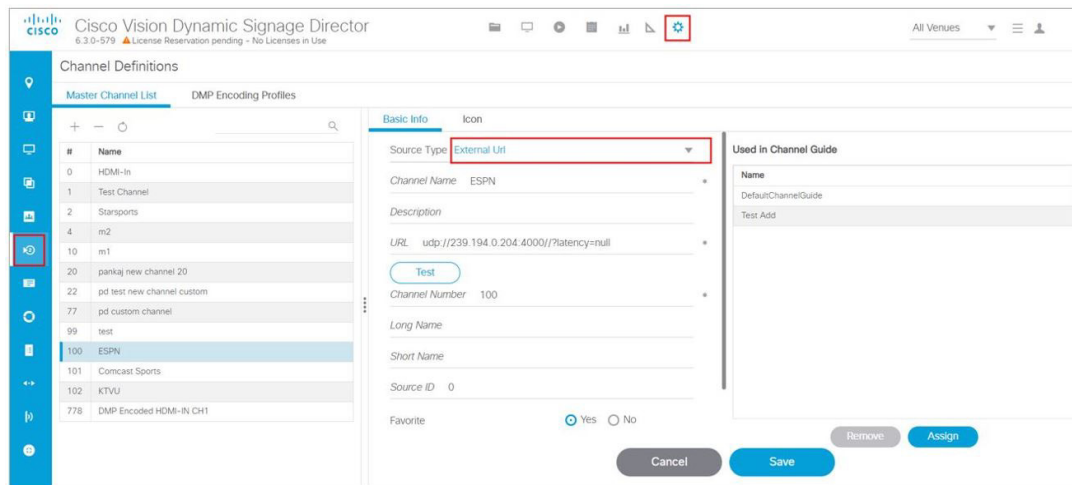
[Source Type] フィールドはビデオストリーム、外部 URL、および HDMI-In のオプションで使用できます (図 6 (136 ページ))。

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))。

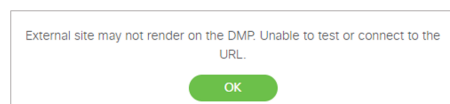
図 6 チャンネルの送信元タイプ



[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。

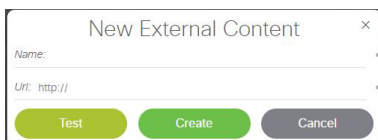
図 7 外部 URL のテスト、エラー



[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))。

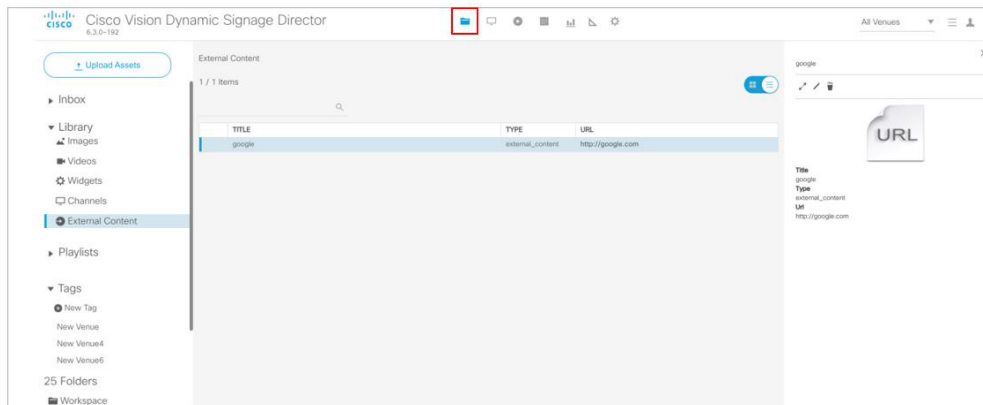
図 8 [New External Content] ダイアログボックス



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。

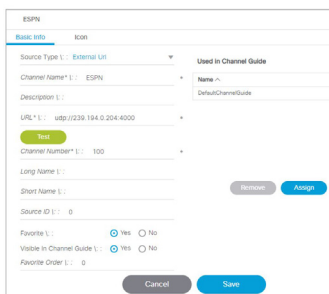
4. 成功した場合は、[Create] をクリックします。URL が保存され、DMP にプッシュされます(図 9(137 ページ))。

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。

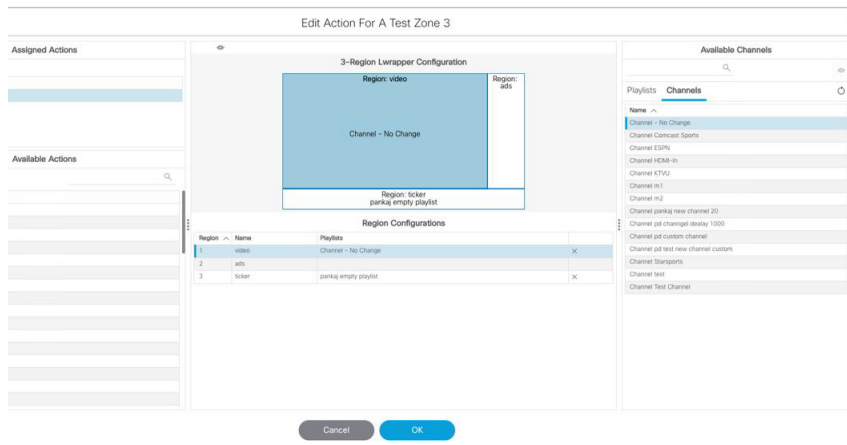
チャンネルとチャンネルガイドの定義

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

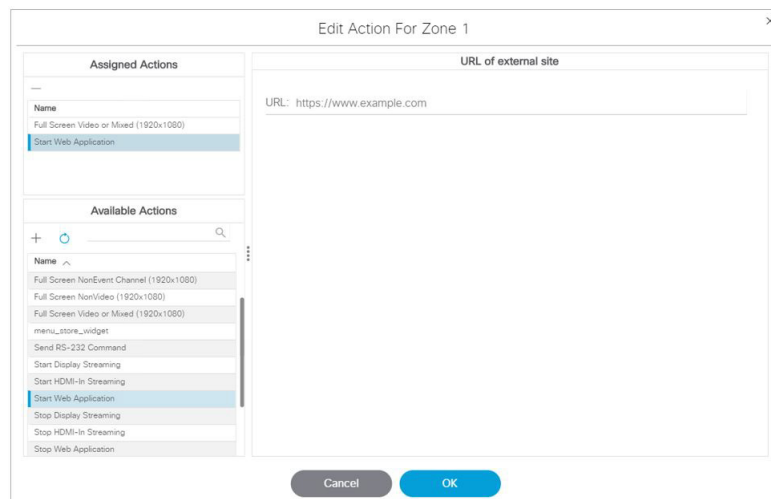


注: 新しいクワッドリージョンのデフォルトテンプレートでは、**[Channel No Change]** はサポートされていません。

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。

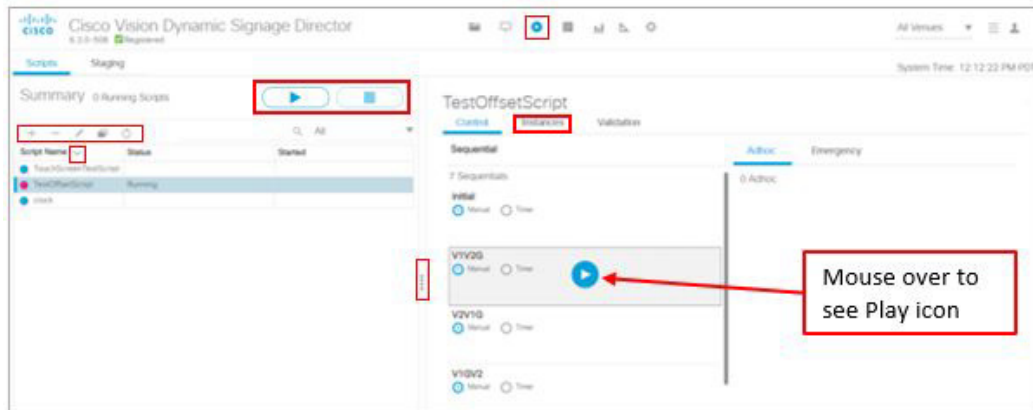
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでのビデオソースとしての HDMI-In の設定

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。

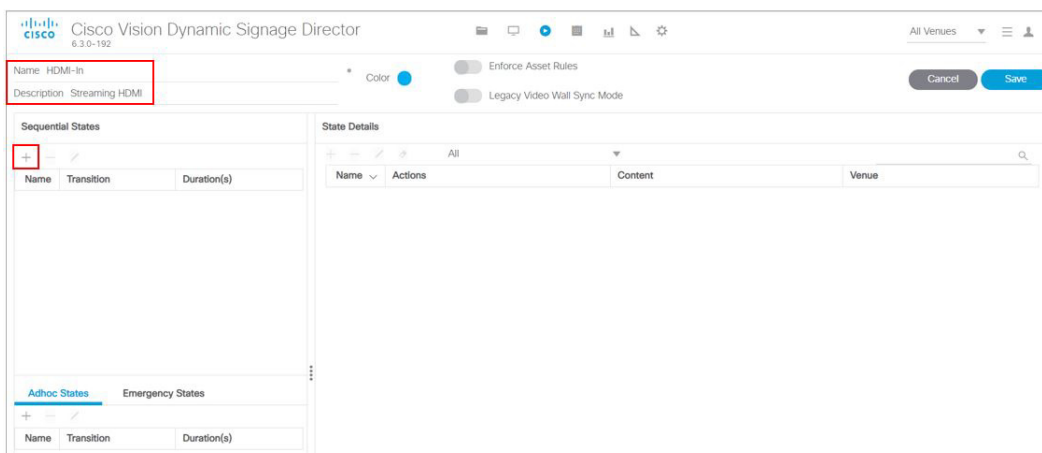
1. [Script Management] をクリックします。
2. [+] 記号をクリックして、新しいスクリプトを追加 (作成) します (図 13 (141 ページ))。[States] 画面が表示されます。

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]

Add State ×

[New State](#) [Copy State](#)

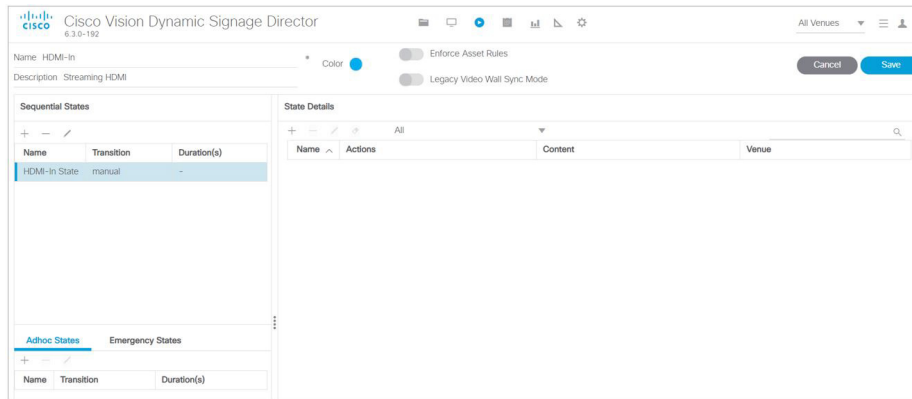
Name

Description

Transition Manual Timer

Add all zones to this 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]**

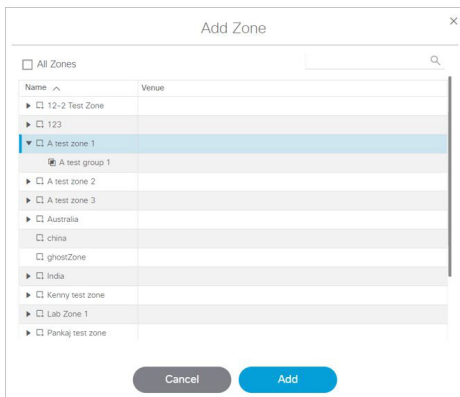
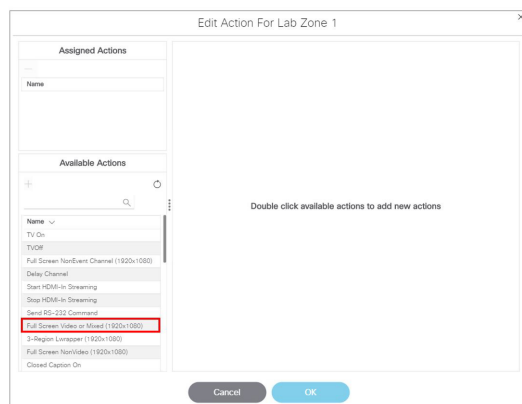
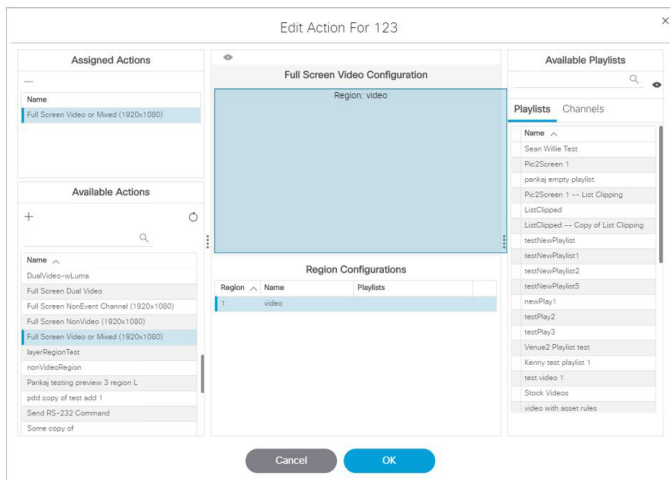


図 17 **[Edit Action]** ボックス

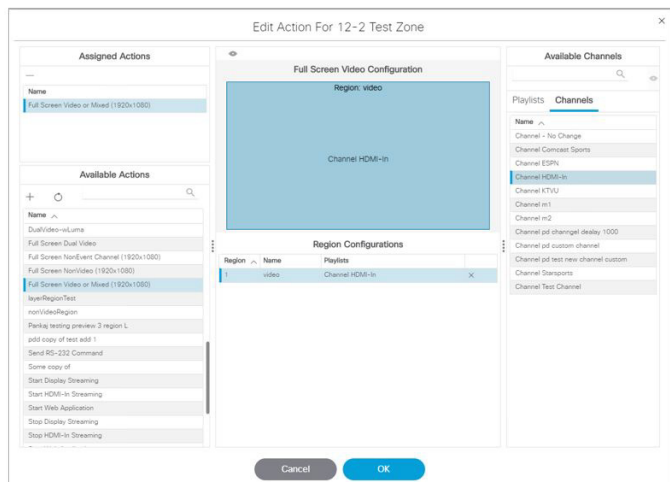


9. リストから **[Available Action]** をダブルクリックします。この例では、**[Full Screen Video]** または **[Mixed]** です。**[Edit Action]** ボックスが更新されます。



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。

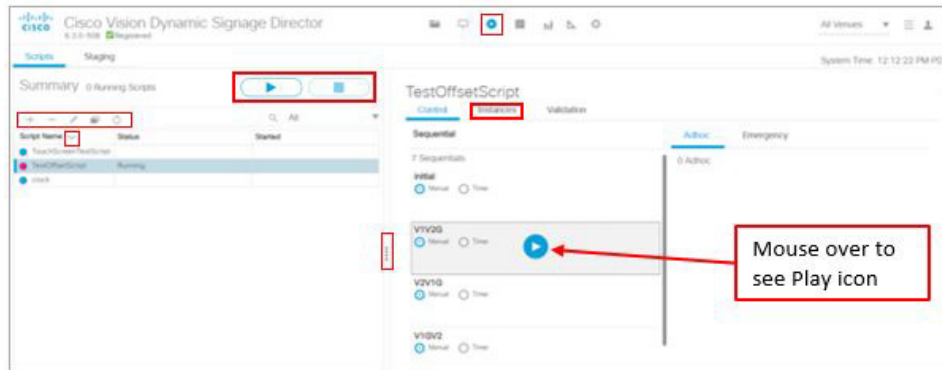
CV-UHD および CV-UHD2 メディアプレーヤーのリージョンでクラウドテンプレートを使用したビデオストリームチャンネルの設定

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

クラウ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。

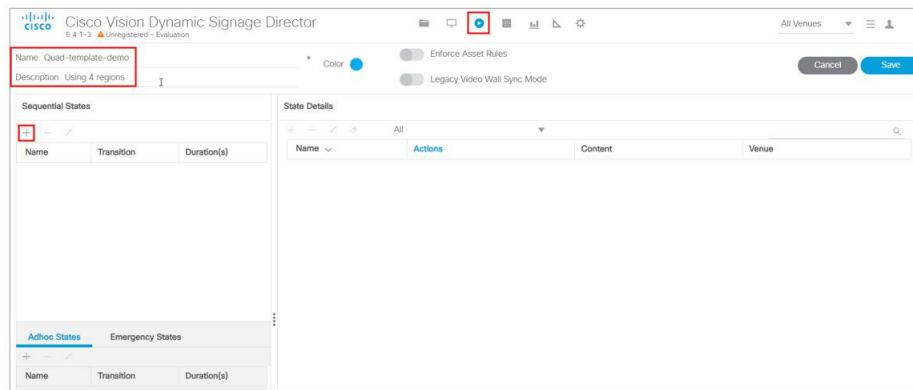
1. **[Script Management]** をクリックします。
2. **[+]** 記号をクリックして、新しいスクリプトを追加 (作成) します (図 18(144 ページ))。 **[States]** 画面が表示されます。

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。

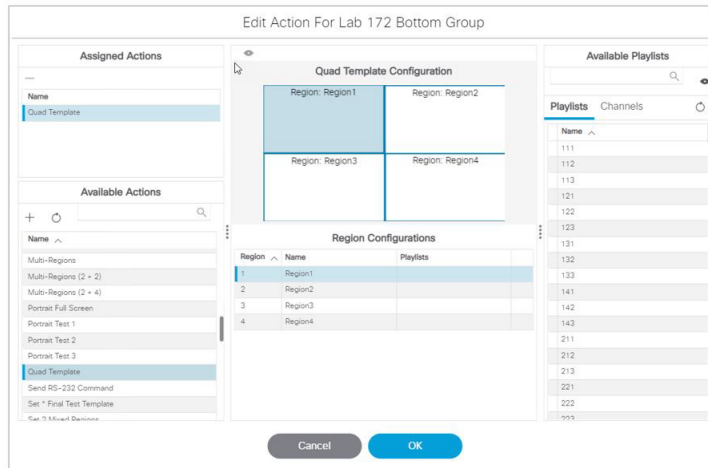
5. **Quad-template** という名前のステートを追加します。[Add] をクリックします。画面が変わり、新しいスクリプトが表示されます。

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。

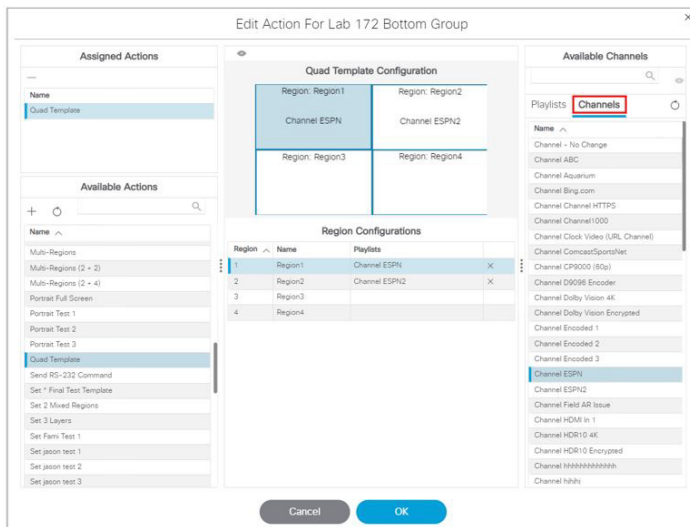
図 20 [Edit Action] インターフェイス



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

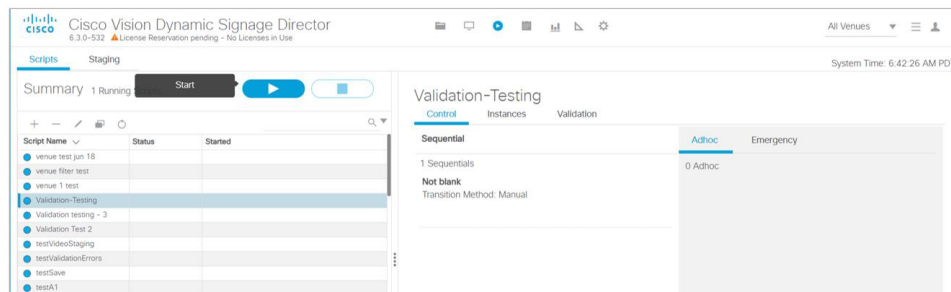
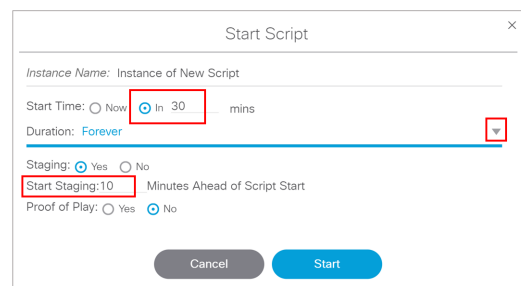


図 23 スクリプトの開始(Start Script)ダイアログボックス



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。

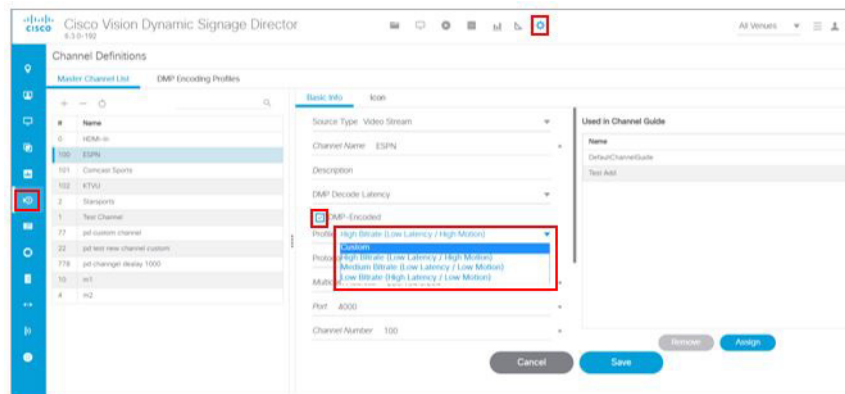
オプション	説明
ポート (Port)	(必須) マルチキャスト ポート。
チャンネル番号 (Channel Number)	ローカル制御に表示される番号。
ビデオ モード (Video Mode)	コンテンツと TV ディスプレイの設定に合った解像度。
ロング名 (Long Name)	チャンネルの完全な名前。
ショート名 (Short Name)	チャンネルの短縮名。
ソース ID (Source ID)	将来のプログラム ガイドの統合用の予約フィールド。必要なし。不要。
お気に入り (Favorite)	Yes または No
Visible in Channel Guide	Yes または 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。

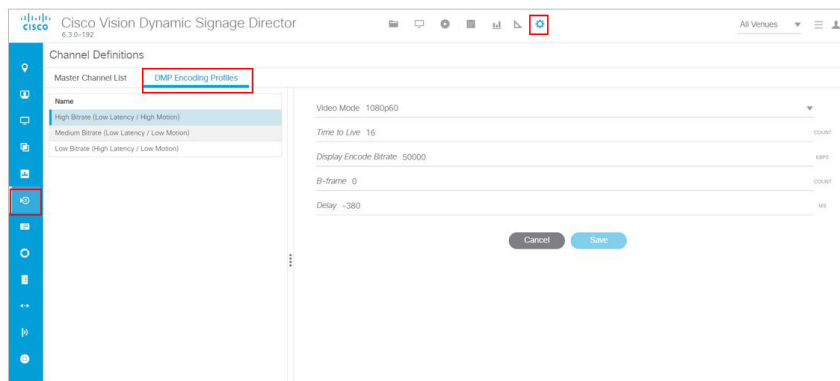
SV-4K、CV-UHD、および CV-UHD2 メディアプレーヤーでの HDMI-In ビデオソースの設定

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

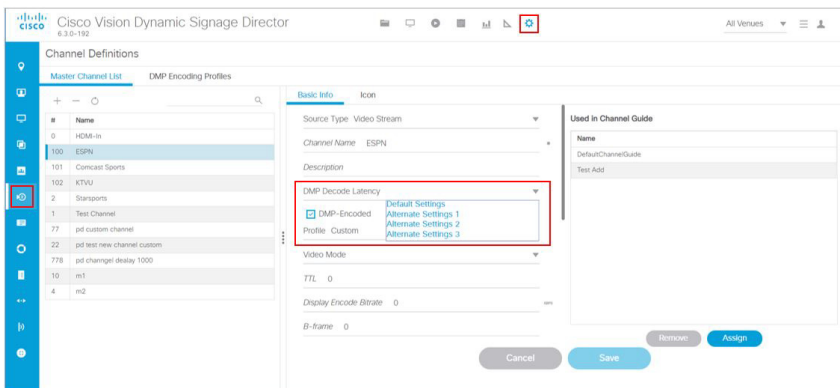


チャンネルごとに設定された DMP 復号化遅延

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

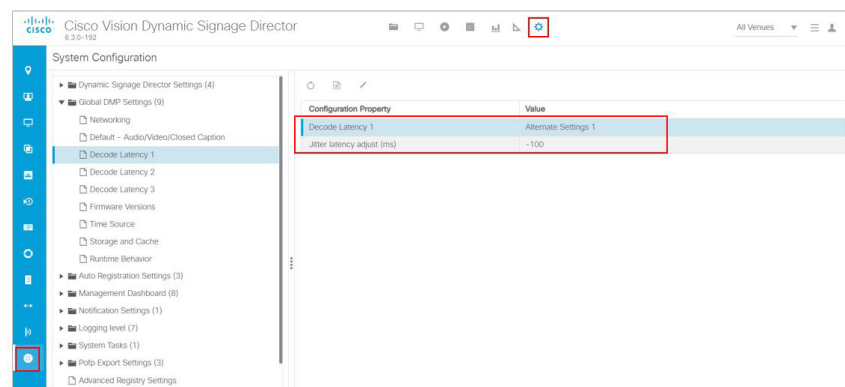


[System Configuration] で代替遅延設定パラメーターを設定します。

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、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。

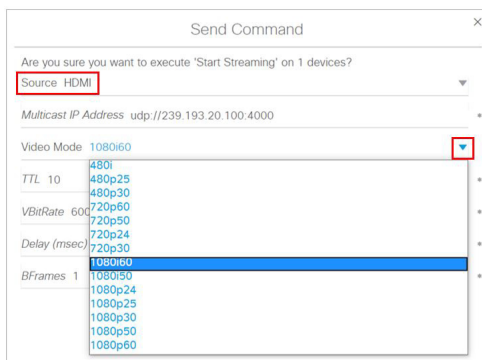
Device Management コマンドによるストリーミングの開始と停止

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

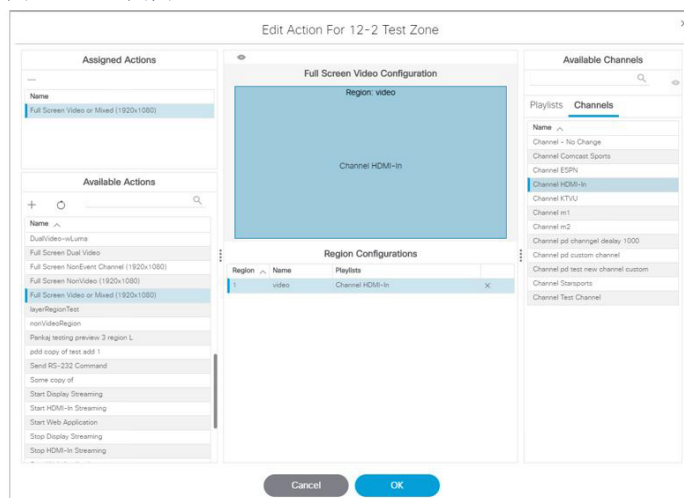
1. DMP .94 事前定義チャンネル 0 に対して、「Channel HDMI-In」を [Full Screen Video or Mixed (1920X1080)] アクションに割り当てます。

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。

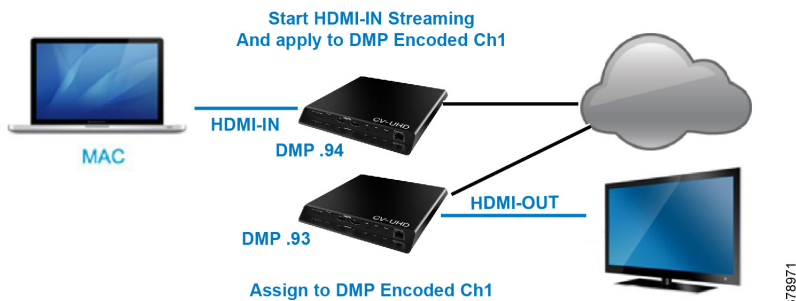
図 32 DMP エンコードチャンネル 1 の作成

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

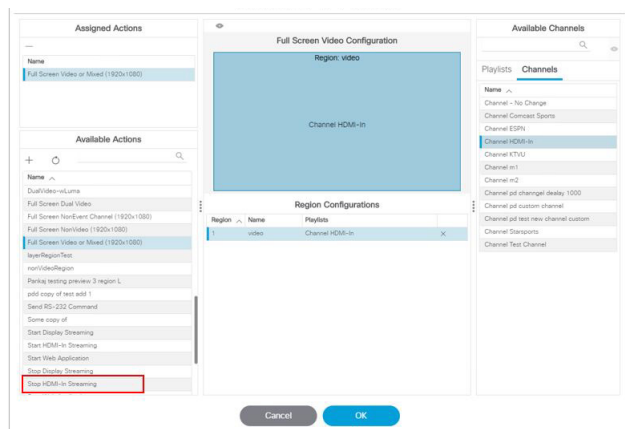
Region	Name	Playlists
1	video	

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。

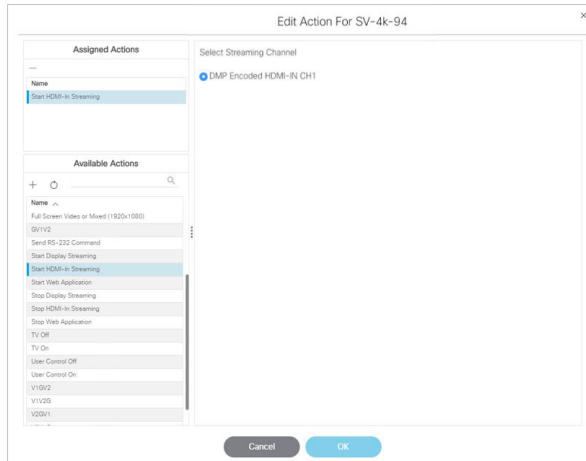
外部 URL 送信元またはプレイリストによる HDMI-In ストリーミング

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

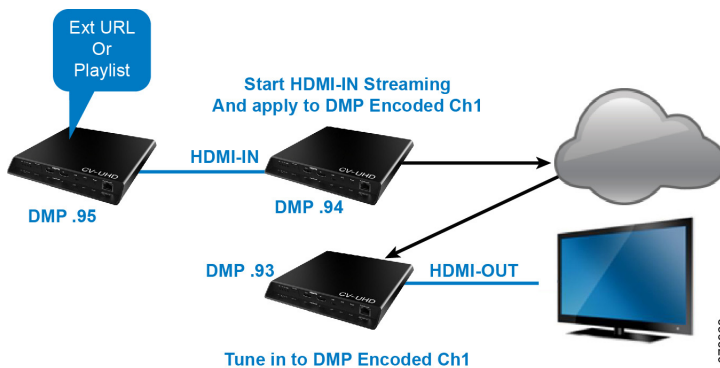
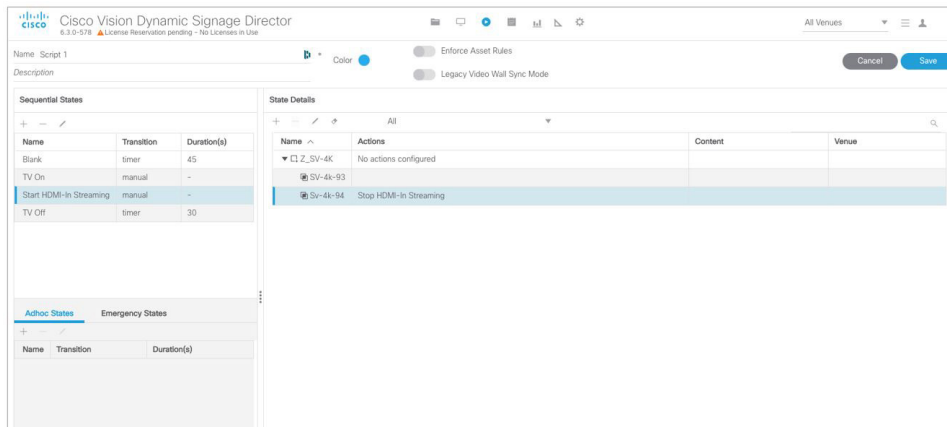
- 別のスクリプトを作成し、追加の混合プレイリストを DMP .95 で実行します。
- HDMI-Out を DMP .94 の HDMI-In に接続します(図 36(155 ページ))。

図 36 DMP エンコードチャンネルへの 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 エンコードチャンネルに割り当てます。
4. [DMP .93]:DMP エンコードチャンネル 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))。

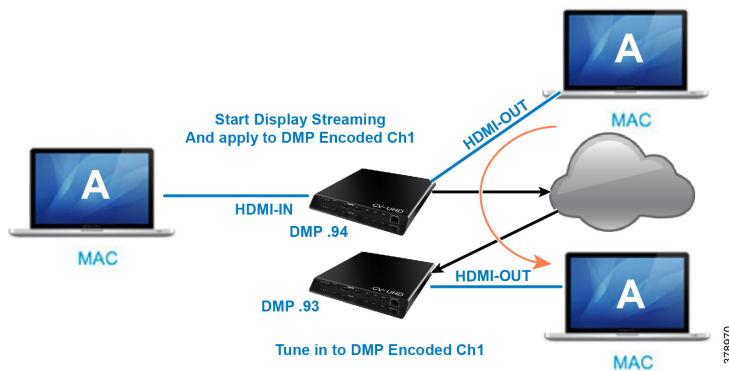
図 37 DMP 94 での HDMI-In ストリーミングの停止



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

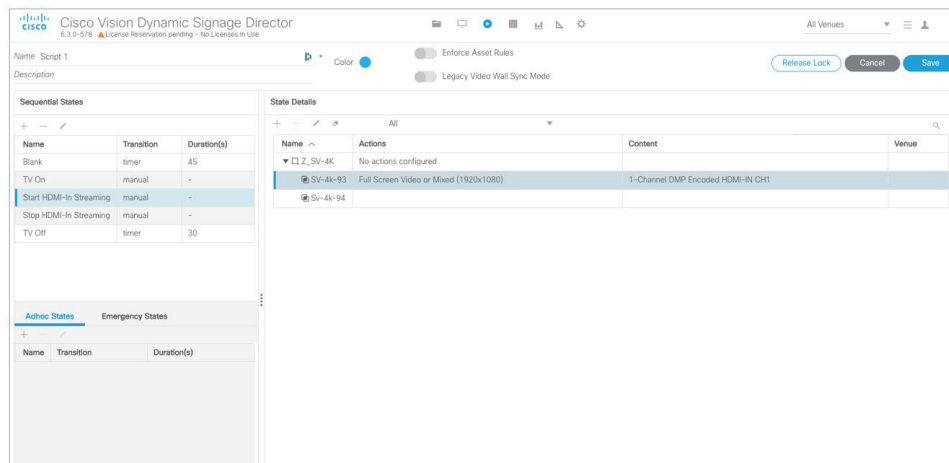
このシナリオでは、HDMI-In に入力されるすべてのものがエンコーダ DMP (DMP .94) に接続されている TV に表示され、DMP チャンネル エンコード Ch1 上でストリーミングされます。



スクリプトの設定

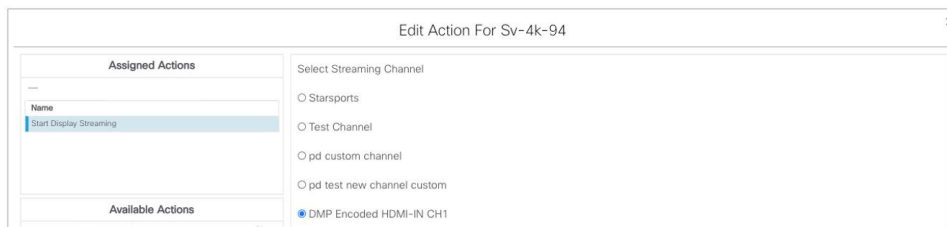
1. DMP .94 では、ディスプレイ ストリーミング (図 38 (156 ページ)) を開始し、DMP エンコード チャンネル 1 に割り当てます (図 39 (157 ページ))。

図 38 DMP .94 でのディスプレイ ストリーミングの開始



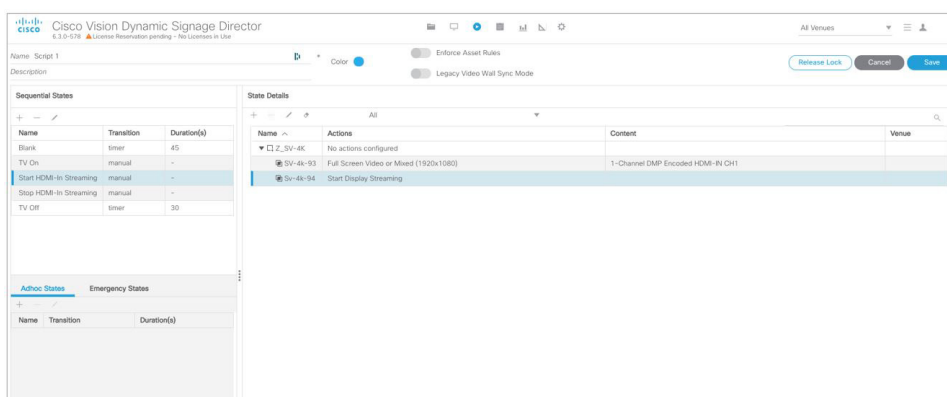
重要: コンテンツルールが設定されている場合、再起動する DMP には、次のステートが変化するまで、同じグループ内の他の DMP と同じコンテンツが表示されない場合があります。

図 39 ストリーミングチャンネルの選択



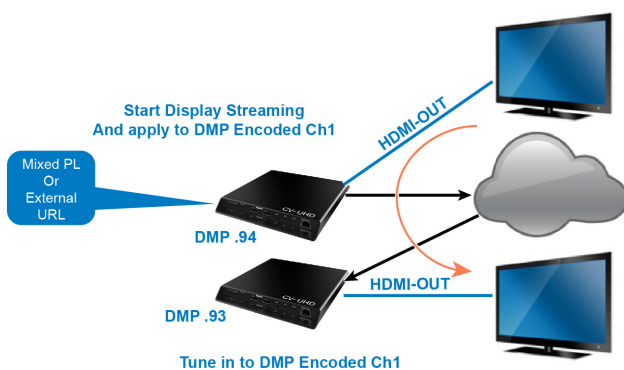
2. DMP .93 の場合は、DMP エンコード チャンネル 1 に合わせて調整します(図 40(157 ページ))。

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。

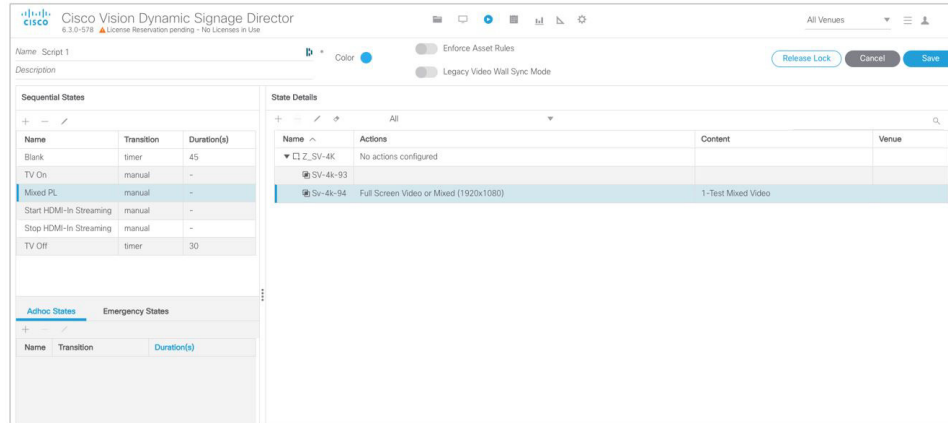


スクリプトの設定

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

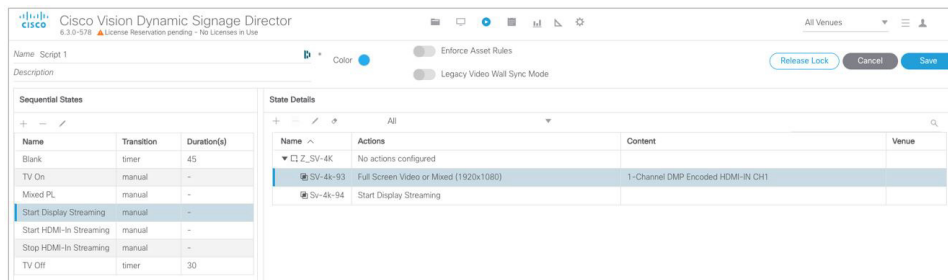
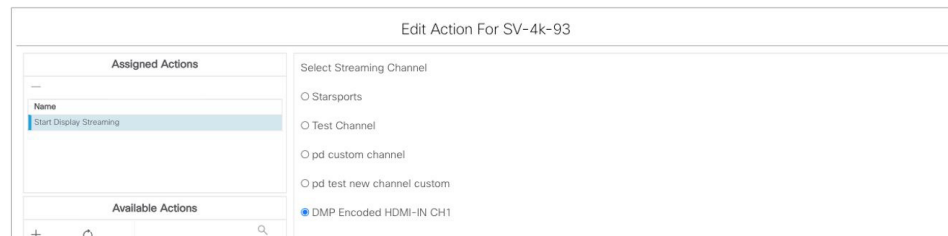


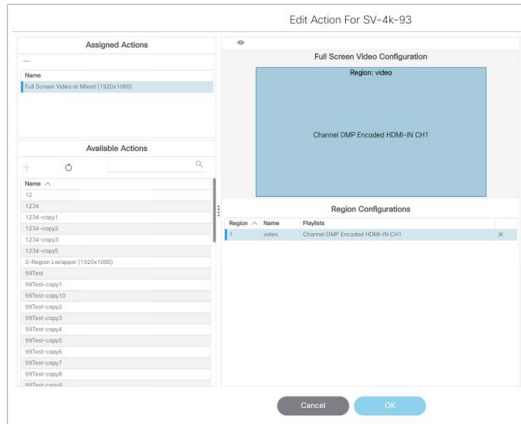
図 43 ストリーミング チャンネルの選択



コンテンツ(アセット)の管理方法

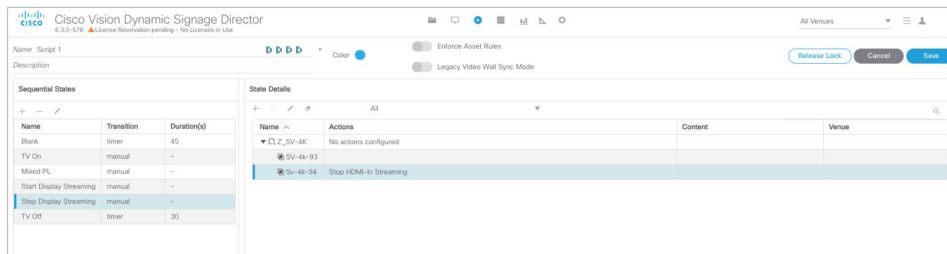
DMP .93 では、DMP エンコード チャンネル 1 を選択します(図 44(159 ページ))。

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\(172 ページ\)](#)

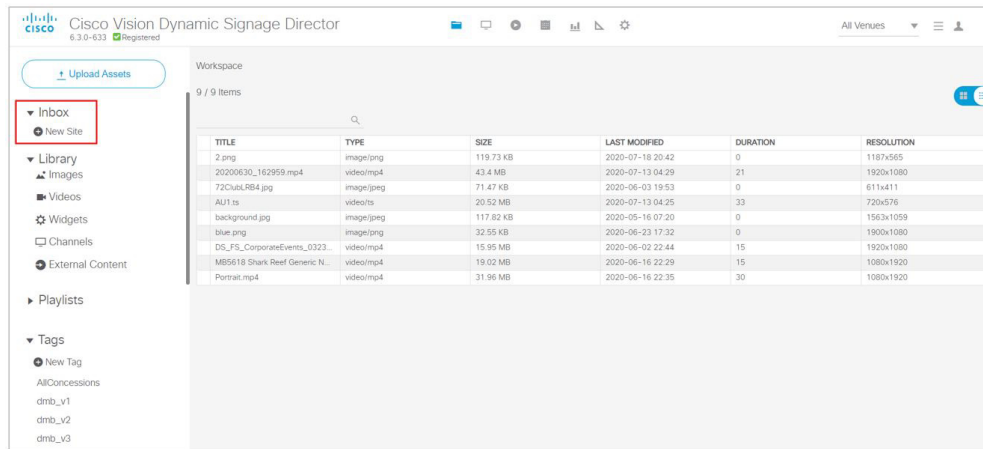
Library(コンテンツ)画面

[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

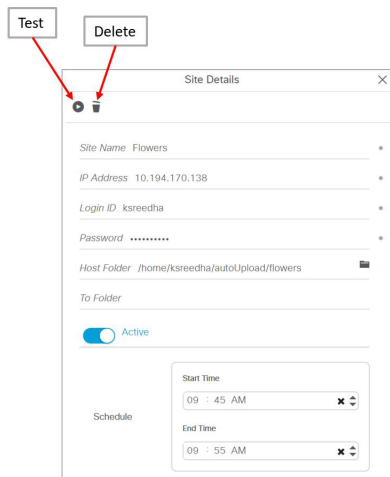
Cancel Save

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。

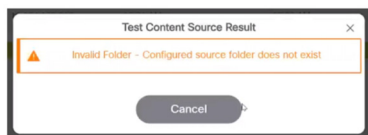
コンテンツソースの有効性をテストするには、次の手順を実行します。

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。

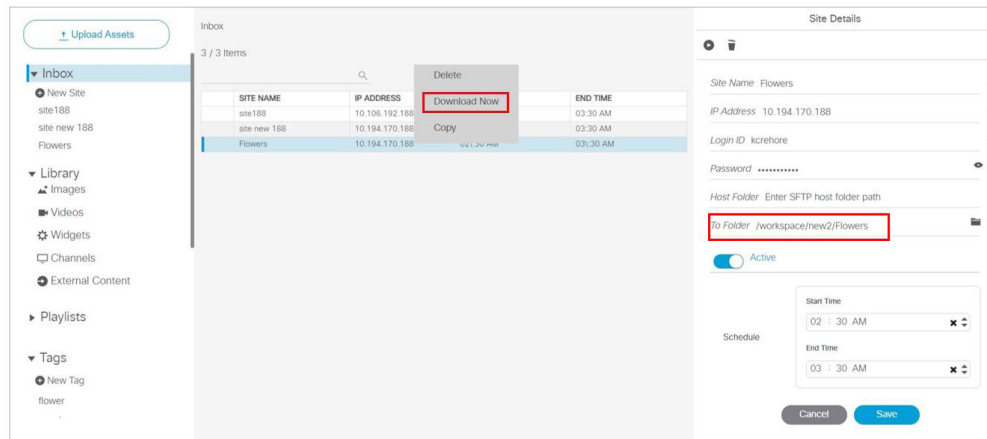
[Inbox] リストにある未指定の自動コンテンツをプレビューするには、次の手順を実行します。

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。

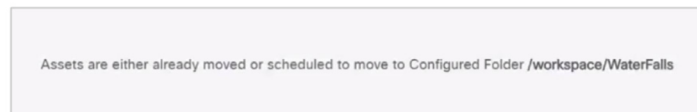
1. 中央のパネルの **[Inbox]** リストからコンテンツを選択し、右クリックします。アクションボックスが表示されます(図 49(162 ページ))。
2. **[Download Now]** を選択します。

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。

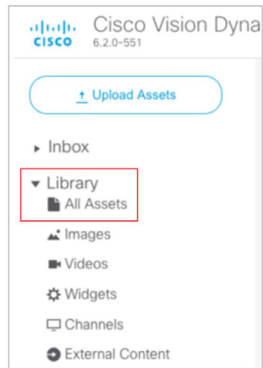
Asset Items パネル

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)

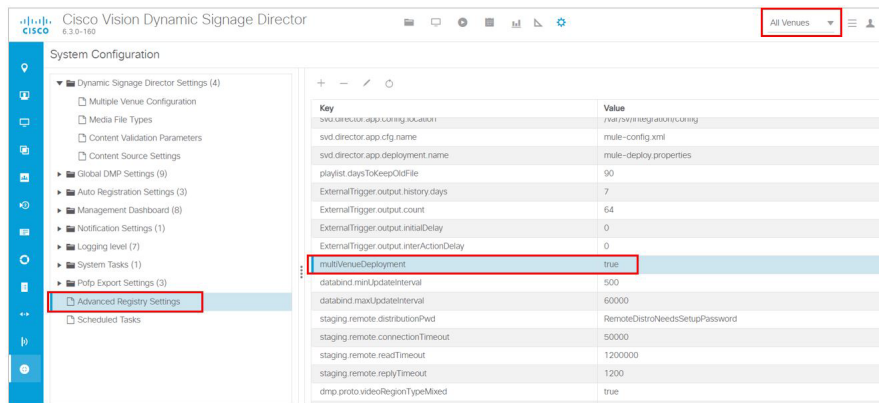
注:[Library] インターフェイスの左パネルにある [Library] ドロップダウンメニューには、[multiVenueDeployment] のレジストリ設定が [false] に設定されている場合にのみ [All Assets] が表示されます。[multiVenueDeployment] が [true] に設定されている場合、[All Assets] は表示されません。



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

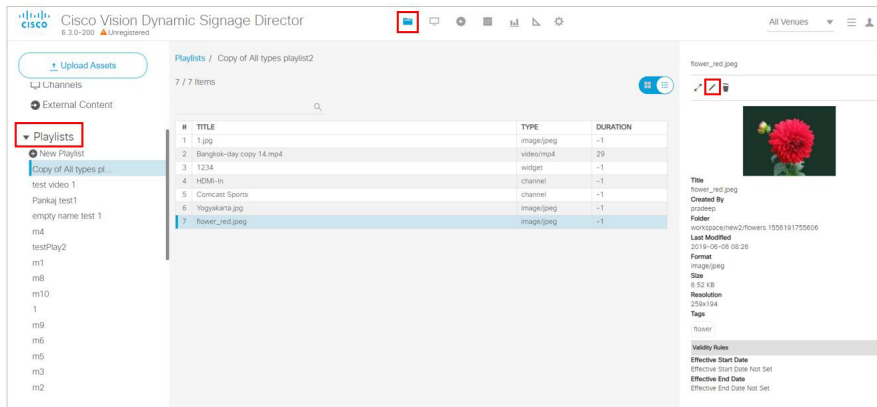


プレイリストビュー

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))。

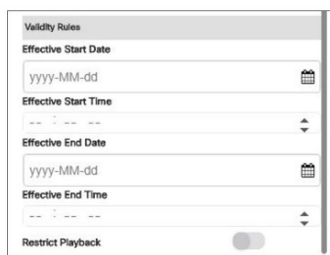
コンテンツ(アセット)の管理方法

図 51 プレイリストの詳細



- 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))。
- [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。
- 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。
- 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。

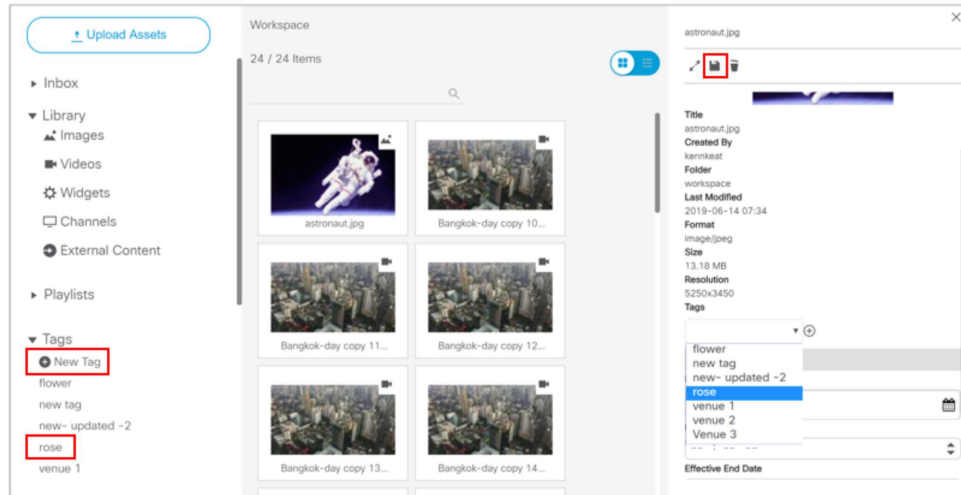
重要: タグ名では、次の文字はサポートされていません: / ? < > \ : * | "

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。

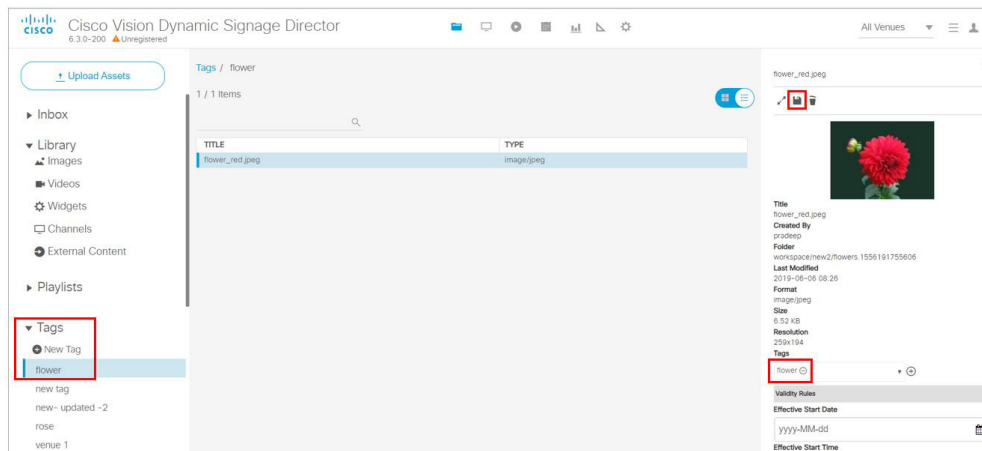
9. コンテンツがタグに割り当てられたことを確認するには、タグ名をクリックします。選択したタグに割り当てられているコンテンツは、[Content Items] 領域に表示されます。

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。

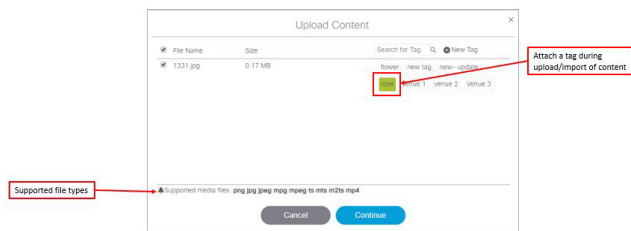
ヒント: タグに割り当てられた複数のコンテンツ アイテムを選択してタグ付けを解除するには、キーボードの **Shift +** クリック機能を使用します。

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。

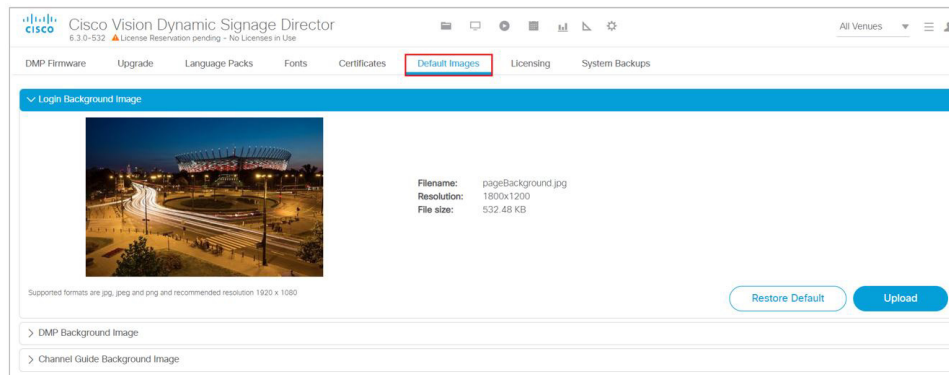
DMP 画像のアップロードの場合、DMP の再起動後すぐに新しいイメージが表示されます。何らかの理由で DMP の電源または接続が失われた場合、黒い画面が表示されます。その後、画面に Cisco ロゴが表示されます。

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)

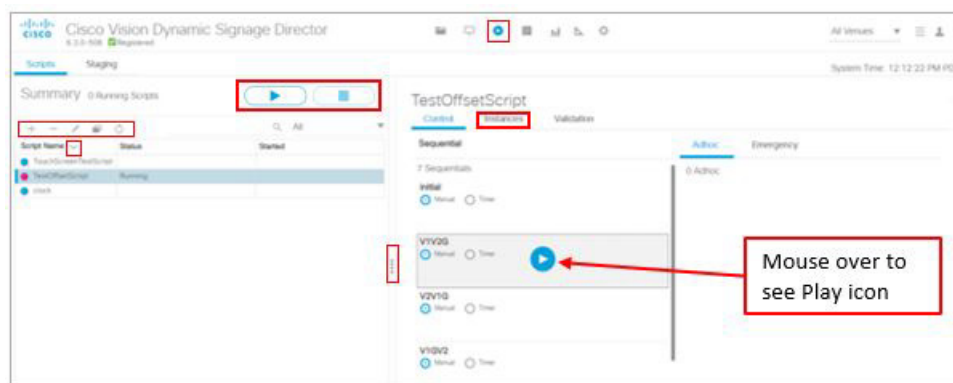
注: スクリプト開始前から 0 分に設定されている場合でも、ステージングが完了するまでスクリプトは開始されません。スクリプトの開始よりもどれくらい前にステージングをスケジュールするのか決定します。

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。

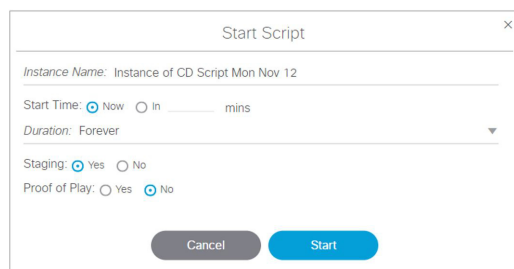
1. **[Script Management] > [Script]** タブをクリックします。スクリプトを含む **[Script Details]** 画面 ([図 62\(174 ページ\)](#)) が表示されます。

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\(174 ページ\)](#))。

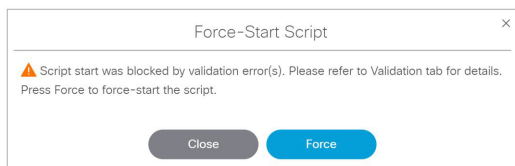
図 63 スクリプトの開始 (**Start Script**) ダイアログボックス



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。

