



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

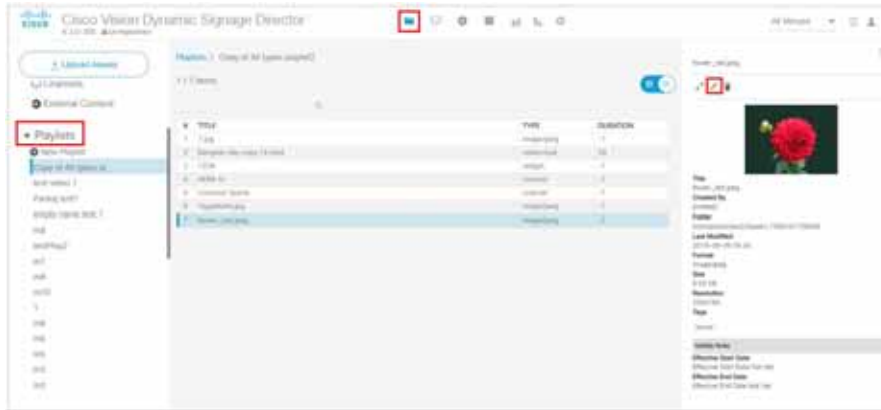


イベントスクリプトの一部として実行されるプレイリストはステージングするか、またはイベントの前に [Library] 画面から Cisco DMP に事前にロードする必要があります。

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いリージョンを 1 つ以上設定することができる。
- Cisco Vision Director は、クワッ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。クワッ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

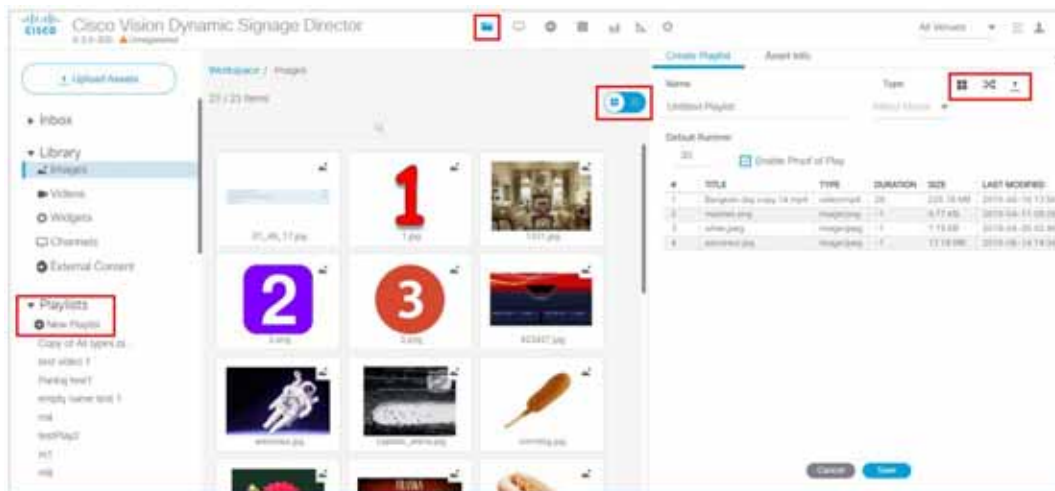
ユーザー ロール: 管理者(Administrator) / コンテンツ マネージャ(Content Manager)

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]

プレイリストの設定方法

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。

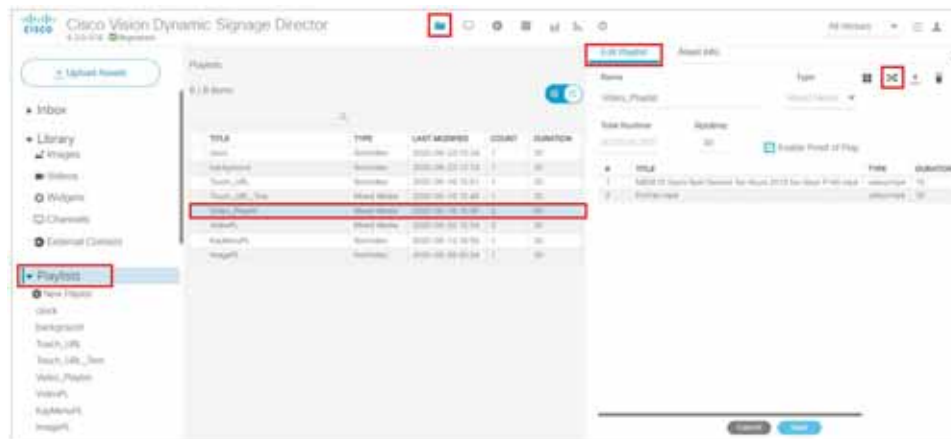
3. [Upload Assets] をクリックします。
4. [Open] ダイアログボックスで、アップロードするイメージを選択します。

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。

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。

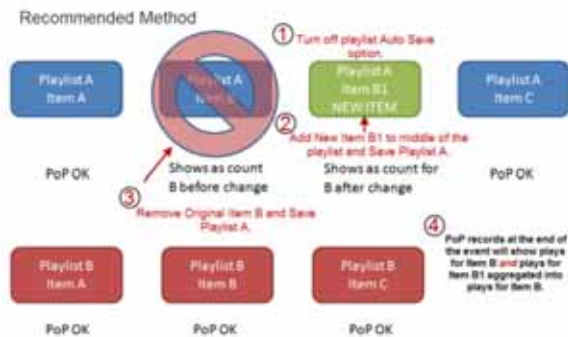
イベント中にプレイリスト内のコンテンツを置換する前に、次の制限事項を考慮してください。

- 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。

プレイリストの設定方法

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)

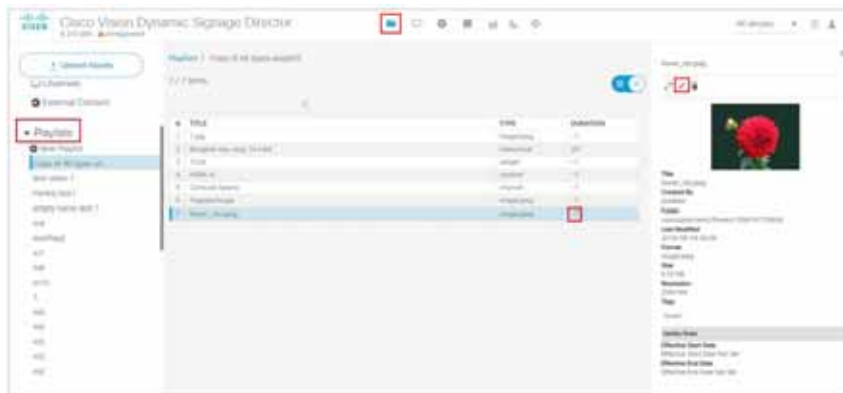
プレイリスト内の最初のコンテンツ アイテムのアイテム継続時間に 0 が指定されていない限り、プレイリスト内の最後のコンテンツ アイテムが表示された後に、自動的にループ再生して、プレイリストの先頭からコンテンツを再生します。

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 1X 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



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が使用されることを意味します。

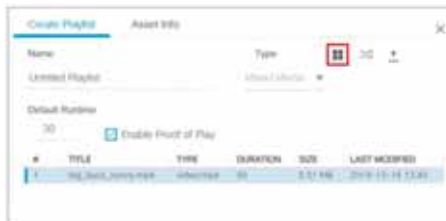
ビデオ コンテンツ アイテムをプレイリストに追加すると、デフォルトの継続期間としてビデオの長さが使用されます。

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\(190 ページ\)](#))。

プレイリストの設定方法

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ンナー 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。

