



CHAPTER 2

DMPDM の使用

この章では、DMPDM を使用して 1 つの DMP デバイスを独立して設定および管理する方法、および DMPDM のグラフィカル ユーザ インターフェイス (GUI) に表示される要素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。

- 「[DMP ディスプレイのワンクリック オプションの使用](#)」 (P.2-1)
- 「[各種設定項目の設定](#)」 (P.2-2)
- 「[表示するコンテンツの選択](#)」 (P.2-17)
- 「[管理オプションの使用](#)」 (P.2-23)
- 「[DMPDM の一般的な使用シナリオ](#)」 (P.2-28)
- 「[DMP のハードウェア バージョンとファームウェア バージョンの表示](#)」 (P.2-30)

DMP ディスプレイのワンクリック オプションの使用

次のトピックでは、DMPDM の DMP Mode 領域内にある Show IP、Video、および Browser の各ボタンの使用方法と使用理由について説明します。

- 「[割り当てられた DMP IP アドレスの表示](#)」 (P.2-1)
- 「[全画面モードでのビデオ コンテンツの表示](#)」 (P.2-2)
- 「[全画面モードでの HTML コンテンツの表示](#)」 (P.2-2)

割り当てられた DMP IP アドレスの表示

手順

- ステップ 1** DMP が DHCP サーバから受け取った特定の IP アドレスを DMP ディスプレイに表示するには、[Show IP](#) をクリックします。DMP の IP アドレスを依然として取得していない場合は、使用する DMP モデルタイプの [クイック スタート ガイド](#) を参照し、DMP の接続方法と設定方法を確認してください。



(注)

DMP の動作中に、集中管理された DMP に対する IP アドレスの割り当てが DHCP サーバによって変更された場合、DMP が再起動されるのを待つのではなく、DMP を再起動する必要があります。再起動しない場合、DMM-DSM を使用してその DMP を集中管理できません。

全画面モードでのビデオ コンテンツの表示

手順

ステップ 1 DMP ディスプレイの画面にビデオ コンテンツ プレーンだけを表示するには、**Video** をクリックします。



(注)

ビデオ コンテンツは 3 つのソースから表示できます。次の項を参照してください。

- 「UDP マルチキャスト ストリームからのビデオ コンテンツの表示または停止」 (P.2-18)
- 「HTTP URL からのビデオ コンテンツの表示または停止」 (P.2-19)
- 「DMP に保管されているファイルからのビデオ コンテンツの表示または停止」 (P.2-20)

HTML コンテンツ プレーンは表示されません。

全画面モードでの HTML コンテンツの表示

手順

ステップ 1 DMP ディスプレイの画面に HTML コンテンツ プレーンだけを表示する (HTML またはブラウザに適した他のコンテンツを表示する) には **Browser** をクリックします。

ビデオ コンテンツ プレーンは表示されません。



ヒント

ブラウザ コンテンツの全画面表示を停止するには、**[Video]** をクリックします。

関連トピック

- 「HTML コンテンツ プレーンにロードする URL の指定」 (P.2-22)

各種設定項目の設定

Settings 領域の DMPDM オプションについては、次の各トピックで説明します。

- 「基本ネットワーク設定の調整」 (P.2-3)
- 「組み込みブラウザ (TVzilla) 設定の調整」 (P.2-5)
- 「DMP ディスプレイ属性の調整」 (P.2-8)
- 「集中管理の有効化と無効化」 (P.2-11)
- 「DMP ディスプレイ上でのコンテンツの配置と縦横比の調整」 (P.2-12)
- 「DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化」 (P.2-15)
- 「内部ストレージに対する権限の管理」 (P.2-16)

基本ネットワーク設定の調整

DMP の簡単なネットワーク設定を変更できます。

手順

-
- ステップ 1** [Settings] リストで、[Basic] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 4** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようになるには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。
- ステップ 5** DMP を再起動します。
-

関連トピック

- 「UI リファレンス : 基本ネットワーク設定を定義するための要素」 (P.2-3)
- 「DMP の再起動」 (P.2-27)

UI リファレンス : 基本ネットワーク設定を定義するための要素

表 2-1 [Basic] ページの要素

要素	説明
Startup URLs	
Video	<p>符号化されたデジタル ビデオ ファイルを示す URL またはローカルパス。DMP はこのデジタルビデオ ファイルを自動的にロードし、再起動のたびに表示する必要があります (このビデオ ファイルは、DMP がサポートする方法で、符号化される必要があります)。URL またはパス名は 254 文字以下とする必要があり、スペースを含めることはできません。また、ISO/IEC-8859 (Latin-1) 文字符号化を使用する必要があります。入力する値は大文字小文字が区別されます。</p> <p>サポートされる転送プロトコルと URL タイプは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • <code>http://<ip_address>/<path_and_filename></code> • <code>udp://<ip_address_of_multicast_server>/<port_number></code> • <code>file:///tmp/ftproot/usb_1/<path_and_filename></code> : 内部フラッシュ ドライブのファイルの場合 • <code>file:///tmp/ftproot/usb_2/<path_and_filename></code> : マウントされた USB ドライブの場合 • <code>file:///tmp/ftproot/CIFS/<path_and_filename></code> : マウントされたネットワーク共有の場合 <p>(注) オーディオ専用ファイルをシミュレートするには (そのファイルを直接使用できない場合)、再生するすべてのオーディオ データ、およびビデオ データの 1 つのフレームだけを含む MPEG-2 ファイルを作成します。</p>

表 2-1 [Basic] ページの要素 (続き)

要素	説明
Browser	<p>任意のドキュメントの HTTP URL。組み込みブラウザは、そのドキュメントを自動的にロードして、再起動のたびにそのドキュメントを表示する必要があります。たとえば、組織のロゴをアニメーション表示する Flash ファイルが埋め込まれた HTML ページを示す URL を入力できます。URL は 254 文字以下とする必要があり、スペースを含めることはできません。また、ISO/IEC-8859 (Latin-1) 文字符号化を使用する必要があります。</p> <p>ヒント DMP ディスプレイに表示される情報との対話に使用できるキーボードやマウスはありません。したがって、情報を有益なものにしたり、興味のあるものにしたり、またユーザを楽しませたりするためにユーザの操作を必要とするドキュメントまたはサイトを示す URL を入力しないことをお勧めします。</p>
Network Configuration	
DMP MAC Address	DMP の NIC に関連付けられた編集不可能な MAC アドレス。
Dynamic IP Addressing (DHCP)	<p>DMP が静的 IP アドレスまたは動的 IP アドレスのどちらを使用するかを示す。リスト内のオプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enabled : DMP は DHCP サーバから取得した動的 IP アドレスを使用します。 • Disabled : DMP は静的 IP アドレスを使用します。
IP Address	<p>DMP に割り当てられる IP アドレス。</p> <p>(注) DMP の動作中に、集中管理された DMP に対する IP アドレスの割り当てが DHCP サーバによって変更された場合、DMP が再起動されるのを待つのではなく、DMP を再起動する必要があります。再起動しない場合、DMM-DSM を使用してその DMP を集中管理できません。</p>
Subnet Mask	DMP ローカル ネットワーク セグメントで使用される IPv4 ネットマスク。
Default Gateway	DMP ローカル ネットワーク セグメント上のデバイスとの外部ネットワーク アクセスを提供するルータに割り当てられる IP アドレス。
DNS Server	DMP ローカル ネットワーク セグメントの DNS サーバに割り当てられる IP アドレスまたはルーティング可能な DNS 名。ルーティング可能な DNS 名ではなく、IP アドレスを入力することをお勧めします。
Using NAT	<p>DMP がプライベート IP アドレスを使用するかどうかを示す。リストから次のオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yes : DMP はプライベート IP アドレスを使用します。 • No : DMP はプライベート IP アドレスを使用しません。
NAT IP Address	グローバル ルーティング可能な IP アドレス。ネットワーク アドレス変換 (NAT) のために DMP がプライベート IP アドレスを持つ場合、DMM-DSM はこの IP アドレスを使用して DMP を管理する必要があります。
HTTP Proxy	
Use HTTP Proxy	<p>DMP がプロキシ サーバを使用するかどうかを示す。リストから次のオプションを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enabled : DMP は、指定されたプロキシ経由で HTTP トラフィックの送受信を行います。 • Disabled : DMP はプロキシを使用しません。

表 2-1 [Basic] ページの要素 (続き)

要素	説明
Proxy Server IP Address	プロキシ サーバの IP アドレスまたはルーティング可能な DNS 名。[HTTP Proxy] リストで [Enabled] が選択されていない場合、DMPDM は入力されたすべてのアドレスを無視します。
Port	プロキシ サーバが HTTP プロキシ サービスを提供するために使用する論理的な TCP ポート番号。[HTTP Proxy] リストで [Enabled] が選択されていない場合、DMPDM は入力されたすべてのポートを無視します。

関連トピック

- 「基本ネットワーク設定の調整」(P.2-3)
- 「DMP での MPEG-4 の限定サポート」(P.1-6)

組み込みブラウザ (TVzilla) 設定の調整

特定の状況における TVzilla (DMP に組み込まれたブラウザ) の動作を変更できます。

手順

-
- ステップ 1** [Settings] リストで、[Browser] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集して、[Apply] をクリックします。
- ステップ 3** [Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら、[Save] をクリックします。
- ステップ 4** DMP を再起動します。
-

関連トピック

- 「UI リファレンス : TVzilla 設定を定義するための要素」(P.2-5)
- 「DMP の再起動」(P.2-27)

UI リファレンス : TVzilla 設定を定義するための要素

表 2-2 [Browser] ページの要素

要素	説明
Browser	
Adobe Flash Player Plug-in Version	ブラウザが Flash 6 または Flash 7 のどちらをサポートする必要があるかを示す。このデバイスの Flash では SWF ファイルだけがサポートされます。FLV ファイルはサポートされません。SWF ファイル内のオーディオはサポートされません。この設定は、DMP 430xG で DMPDM を使用する場合にだけ表示されます。この設定は DMP 4400G に関係ありません。DMP 4400G では、この目的のために Flash 9 または 10 が常に使用されます。

表 2-2 [Browser] ページの要素 (続き)

要素	説明
Screen Rotation Angle (clockwise)	HTML コンテンツ プレーンが回転されているかどうかを示し、回転量を表示する。DMP ディスプレイを回転している場合は、HTML コンテンツ プレーンを回転するよう選択できます。 この回転機能は、HTML コンテンツ プレーンで再生されるコンテンツだけに適用されます。ビデオを縦方向に再生する場合、そのビデオをまず縦方向に符号化する必要があります。
Browser Alpha Channel Transparency (0-255)	(注) この設定は、「HTML コンテンツ プレーンの透明度の調整」の項で説明されている設定と同じように見えますが、これらの設定は異なります。この設定はブラウザの透明度を設定するために使用します。 DMP の組み込みブラウザに表示されるすべてのコンテンツに対して設定する透明度。値は 0 ~ 255 の範囲で指定します。 <ul style="list-style-type: none"> 0: ブラウザ内のコンテンツは完全に透明です。 255: ブラウザ内のコンテンツは完全に不透明です。
Splash Screen Display Time (in milliseconds)	DMP を起動または再起動するときに DMP ディスプレイにスプラッシュ画面を表示し続ける時間をミリ秒単位で示す。
Screen Resolution Autodetection (requires DMP Display Autodetection)	画面解像度の検出が有効かどうかを示す。この機能を有効にできるのは、DMP ディスプレイ属性を自動検出する機能 ([DMP Display Attributes] ページで設定可能) を有効にした場合だけです。ブラウザの解像度を手動で設定する場合は、この機能を無効にする必要があります。
Maximum Detected Screen Width (in pixels)	自動検出された最大幅を使用する場合に、HTML コンテンツ ペインの幅をピクセル単位で示す。値は 640 ~ 1920 の範囲で指定します。デフォルト値の 1366 を超える幅を DMP ディスプレイがサポートすることを把握しており、自動検出された幅が 1366 の場合、この値を変更できます。この値を編集できるのは、[Screen Resolution Autodetection] リストで [Enabled] を選択している場合だけです。
Maximum Detected Screen Height (in pixels)	自動検出された最大高さを使用する場合に、HTML コンテンツ ペインの高さをピクセル単位で示す。値は 480 ~ 1080 の範囲で指定します。デフォルト値の 768 を超える高さを DMP ディスプレイがサポートすることを把握しており、自動検出された高さが 768 の場合、この値を変更できます。この値を編集できるのは、[Screen Resolution Autodetection] リストで [Enabled] を選択している場合だけです。
HDMI-detected Screen Resolution (in pixels)	[Screen Resolution Autodetection] リストで [Enabled] を選択し、DMP ディスプレイへの接続に HDMI ケーブルを使用している場合に、その接続された DMP ディスプレイが表示している幅と高さをピクセル単位でリアルタイムに示す。 ヒント デジタル サイネージにおけるシスコのコンテンツ作成ガイドラインでは、画面解像度幅は 1366 ピクセル、画面解像度高さは 768 ピクセルと仮定されます。自動検出された値がこれらの値と異なる場合、次の処理を行うことを強くお勧めします。 <ol style="list-style-type: none"> [DMP Display Attributes] を選択します。 [DMP Display Autodetection (requires HDMI)] リストで、[Disabled] を選択します。 [Display Standard] リストで、[VESA_1360x768x60] を選択します。 [Interface (DMP display output)] リストで、[HDMI] を選択します。 <p>このように選択することで、使用する幅と高さにそれぞれ 1360 と 768 が適用され、デジタル サイネージのコンテンツが設計どおりに機能するようになります (コンテンツ作成ガイドラインと比べて、6 ピクセルほどの偏差がありますが、特に問題はありません)。</p>

表 2-2 [Browser] ページの要素 (続き)

要素	説明
Screen Width (in pixels)	<p> 注意 HTML プレーンとビデオ プレーンにコンテンツを同時に表示する場合、1366 ピクセルを超える幅を入力しないでください。</p> <p>カスタム幅を使用する場合に、HTML コンテンツ ペインの幅をピクセル単位で示す。値は 640 ~ 1920 の範囲で指定します。この値を編集できるのは、[Screen Resolution Autodetection] リストで [Disabled] を選択している場合だけです。</p>
Screen Height (in pixels)	<p> 注意 HTML プレーンとビデオ プレーンにコンテンツを同時に表示する場合、768 ピクセルを超える高さを入力しないでください。</p> <p>カスタム高さを使用する場合に、HTML コンテンツ ペインの高さをピクセル単位で示す。値は 480 ~ 1080 の範囲で指定します。この値を編集できるのは、[Screen Resolution Autodetection] リストで [Disabled] を選択している場合だけです。</p>
Cache (only when Internal Storage Access Mode is "Read and Write")	ブラウザがコンテンツを DMP のローカル ストレージにキャッシュするかどうかを示す。キャッシングが可能になるのは、[Internal Storage] ページの [Internal Storage Access Mode] リストで [Read and Write] オプションを選択している場合だけです。
Syslog	DMP でシステム メッセージのロギングを有効にしているかどうかを示す。次のオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • Enabled : システムログは有効です。 • Disabled : システムログは無効です。
Syslog Collector IP Address	DMP からのシステムログ メッセージを収集するデバイスの IP アドレス。
Failover URL	ステージ 1 フェールオーバー中に DMP に表示されるコンテンツの URL。値が不適切な場合は、その値を編集できます。編集した値は、DMP を再起動するまで有効になりません。
Failover Timeout (in milliseconds)	URL からのコンテンツのロードに失敗して再ロードを試みるまで DMP が待機する時間 (ミリ秒)。
Maximum Number of Failover Attempts	到達不能な URL であると DMP が見なすまでに、DMP が URL からのコンテンツのロードを試みる回数。
Recovery URL	接続された DMP が何らかの理由で再起動された直後に DMP ディスプレイに表示される URL。ただし、他のコンテンツが表示されるようスケジュールされていない場合に限られます。値が不適切な場合は、その値を編集できます。編集した値は、[Apply] をクリックするとすぐに有効になります。
Recovery Timeout (in milliseconds)	Recovery URL フィールドで特定したサーバからの応答を DMP が待機する最大時間 (秒)。

関連トピック

- 「組み込みブラウザ (TVzilla) 設定の調整」 (P.2-5)
- 「コンテンツの代用 (フェールオーバー) について」 (P.1-7)

DMP ディスプレイ属性の調整

コンテンツを特定の DMP ディスプレイに最適に伝送できるよう DMP を設定 できます。

手順

-
- ステップ 1** [Settings] リストで、[DMP Display Attributes] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 4** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようにするには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。
-

設定例

コンポジット/S-ビデオ ケーブルを使用して DMP を通常のテレビに接続する場合：

- Display Standard : NTSC_M
- Display Output Interface : Composite/S-Video
- Color Space : None
- Color Component Order : RGB

HDMI ケーブルを使用して DMP を 1920 × 1200 の液晶テレビに接続する場合：

- Display Standard : VESA_1920 × 1200 × 60RB
- Display Output Interface : HDMI
- Color Space : RGB_16_235
- Color Component Order : RGB

関連トピック

- [「UI リファレンス : DMP ディスプレイの属性を定義するための要素」 \(P.2-9\)](#)

UI リファレンス : DMP ディスプレイの属性を定義するための要素

表 2-3 [DMP Display Attributes] ページの要素

要素	説明
DMP Display Attributes	
DMP Display Autodetection (requires HDMI)	DMP ディスプレイ タイプの自動検出を有効にしているかどうかを示す。次のオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • Enabled : 自動検出は有効です。 • Disabled : 自動検出は無効です。
Autodetection Status	自動検出が成功したかどうかを示す。
Frame Rate	ディスプレイで PAL (50Hz) または NTSC (60Hz) のどちらが使用されるかを示す。HDMI 接続をサポートするほとんどのディスプレイにおいても、PAL と NTSC のフレームレート標準がサポートされます。不適切な値を選択すると、イメージ品質が低下します。
Composite Display Standard	すべての DMP モデル タイプ (4300G、4305G、4400G) で、少なくとも次の値が表示される。 <ul style="list-style-type: none"> • NTSC_M • NTSC_M_714 • NTSC_M_Japan • NTSC_M_Japan_714 • PAL_60 • PAL_60_714 • PAL_BG • PAL_BG_702 • PAL_BG_704 • PAL_M • PAL_M_714 • PAL_N • PAL_N_702 • PAL_N-704 DMP 4400G では、これらの値に加えて他の値が表示されます。
Display Standard	DMP ディスプレイで使用される標準の名前。一般的に、この属性には、製造元やディスプレイの種類 (プラズマや液晶など) を他の情報と組み合わせた名前が付けられます。ユーザーに最適なオプションを選択するには、DMP ディスプレイに付属のマニュアルを参照してください。

表 2-3 [DMP Display Attributes] ページの要素 (続き)

要素	説明
Interface (DMP display output)	<p>DMP を DMP ディスプレイに接続するビデオ ケーブルの種類。オプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composite/S-Video: 以下のいずれか。 <ul style="list-style-type: none"> – Composite: 3 本のワイヤが束ねられ、3 つの別々のプラグが終端に付けられているアナログ ケーブル。各プラグの用途は次のとおりです。 <ul style="list-style-type: none"> ~ ビデオ信号。 ~ 左側オーディオ チャンネル信号。 ~ 右側オーディオ チャンネル信号。 – S-Video: 4 ピン コネクタ付きのアナログ ケーブル。輝度用と色用の別々の標準画質ビデオ信号を伝送します。 • HDMI: 19 ピン コネクタ付きのデジタル ケーブル。未圧縮の標準画質、改善画質、または高解像度のビデオ信号を伝送し、マルチチャンネルのデジタル オーディオ信号を伝送します。 <p>(注) ビデオ信号用に HDMI-DVI を使用する場合、右側と左側のオーディオ チャンネル用にコンポジット/RCA ケーブルを使用する必要があります。</p>
Color Space	<p>DMP ディスプレイが使用する絶対色空間。ユーザに最適なオプションを選択するには、DMP ディスプレイに付属のマニュアルを参照してください。オプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • None • RGB_16_235 • RGB_0_255 • YUV_601 • YUV_709
Color Component Order	<p>色空間として RGB を選択した場合に、赤、緑、青の各データを格納する順序。色コンポーネントの順序は、左から右の加法カラー モデルと呼ばれる場合もあります。最新のディスプレイでは RGB が使用されています。ユーザに最適なオプションを選択するには、DMP ディスプレイに付属のマニュアルを参照してください。オプションは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • RGB • RBG • GRB • GBR • BRG • BGR
Brightness	<p>DMP ディスプレイの画面上の輝度の不足を補正する設定。輝度補正値は -128 ~ 127 の範囲で指定します。</p>
Contrast	<p>DMP ディスプレイの画面上のコントラストの不足を補正する設定。コントラスト補正値は 0 ~ 255 の範囲で指定します。</p>
Saturation	<p>DMP ディスプレイの画面上の彩度の不足を補正する設定。彩度補正値は 0 ~ 255 の範囲で指定します。</p>

表 2-3 [DMP Display Attributes] ページの要素 (続き)

要素	説明
Audio Channel Volume (left)	DMP が (接続された DMP ディスプレイに) 出力する、関連するオーディオチャンネルからの音の強弱を制御する設定。音量は 0 ~ 100 の範囲で指定します。0 は無音です。これは、リモート コントロールで調整できる DMP ディスプレイの音量設定とは別の設定です。 <ul style="list-style-type: none"> DMP の音量を 0 に設定すると、DMP ディスプレイの音量設定を調整して無音を補正できません。その代わりに、DMP の可聴音量を設定する必要があります。 DMP ディスプレイの音量を 0 に設定すると、DMP の音量設定を調整して無音を補正できません。その代わりに、DMP ディスプレイの可聴音量を設定する必要があります。
Audio Channel Volume (right)	
HDMI Display Information	
Manufacturer	製造元の名前と DMP ディスプレイの製造年が表示される。DMP からその DMP ディスプレイへの接続に HDMI 以外のインターフェイスを使用している場合や、HDMI の自動検出に失敗した場合はブランクになります。この値は編集できません。
Description	本来の解像度 (ピクセル単位の幅と高さ)、スキャンタイプ (プログレッシブまたはインターレース)、およびフレーム レート (Hz) が表示される。DMP からその DMP ディスプレイへの接続に HDMI 以外のインターフェイスを使用している場合や、HDMI の自動検出に失敗した場合は、値はブランクになります。この値は編集できません。
Version	自動検出を実行した EDID プロトコルまたは CEA プロトコルのバージョン番号が表示される。DMP からその DMP ディスプレイへの接続に HDMI 以外のインターフェイスを使用している場合や、HDMI の自動検出に失敗した場合はブランクになります。この値は編集できません。
Connector Type	使用中のコネクタ タイプ (HDMI または DVI) が表示される。DMP からその DMP ディスプレイへの接続に HDMI 以外のインターフェイスを使用している場合や、HDMI の自動検出に失敗した場合はブランクになります。この値は編集できません。
Supported Standards	DMP ディスプレイでサポートされるすべての標準、および選択した標準が表示される。DMP からその DMP ディスプレイへの接続に HDMI 以外のインターフェイスを使用している場合や、HDMI の自動検出に失敗した場合はブランクになります。この値は編集できません。

関連トピック

- 「[DMP ディスプレイ属性の調整](#)」 (P.2-8)

集中管理の有効化と無効化

リモートの DMM アプライアンスを有効にすれば、DMP をデジタル サイネージ ネットワークの一部として管理できます。

手順

- ステップ 1** [Settings] リストで、[Centralized Management] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。

[Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。

- ステップ 4** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようになるには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。

関連トピック

- 「UI リファレンス : 集中管理設定を定義するための要素」(P.2-12)

UI リファレンス : 集中管理設定を定義するための要素

表 2-4 [Centralized Management] ページの要素

要素	説明
Centralized Management	
DMM-DSM Server Timeout (in seconds)	DMM Host テキスト ボックスで特定した DMM アプライアンスからの応答を DMP が待機する最大時間 (秒)。
DMM Appliance IP Address	DMP が信頼する 1 つの DMM アプライアンスのルーティング可能な IP アドレス。または、DMP ループバック IP アドレスの 127.0.0.1。

関連トピック

- 「集中管理の有効化と無効化」(P.2-11)

DMP ディスプレイ上でのコンテンツの配置と縦横比の調整

DMP ディスプレイに表示するコンテンツの縦横比、水平位置、垂直位置を調整できます。

手順

- ステップ 1** [Settings] リストで、[DMP Display Dimensions] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 4** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようになるには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。

関連トピック

- 「UI リファレンス : DMP ディスプレイの寸法を定義するための要素」(P.2-13)

UI リファレンス : DMP ディスプレイの寸法を定義するための要素

表 2-5 [DMP Display Dimensions] ページの要素

要素	説明
DMP Display Dimensions	
DMP Display X Axis (abscissa) Center Point (in relative units)	DMP ディスプレイの左から右方向 (X 軸方向) の絶対中心位置 (ピクセル単位)。デフォルト値は 2048 です。 <ul style="list-style-type: none"> 値を小さくすると、表示されるコンテンツは左端に寄せられます。 値を大きくすると、表示されるコンテンツは右端に寄せられます。
DMP Display Y Axis (ordinate) Center Point (in relative units)	DMP ディスプレイの上から下方向 (Y 軸方向) の絶対中心位置 (ピクセル単位)。デフォルト値は 2048 です。 <ul style="list-style-type: none"> 値を小さくすると、表示されるコンテンツは上端に寄せられます。 値を大きくすると、表示されるコンテンツは下端に寄せられます。
Displayable Width (in relative units)	DMP ディスプレイの合計幅 (ピクセル単位)。最大値は 4096 ピクセルです。 <ul style="list-style-type: none"> 値を小さくすると、表示されるコンテンツの幅が減少します。 値を大きくすると、表示されるコンテンツの幅が増加します。
Displayable Height (in relative units)	DMP ディスプレイの合計高さ (ピクセル単位)。最大値は 4096 ピクセルです。 <ul style="list-style-type: none"> 値を小さくすると、表示されるコンテンツの高さが減少します。 値を大きくすると、表示されるコンテンツの高さが増加します。

関連トピック

- 「[DMP ディスプレイ上でのコンテンツの配置と縦横比の調整](#)」 (P.2-12)

高度なマルチキャスト設定の概要と調整方法

MPEG-2 ファイルには、再生中にビデオデータとオーディオデータが正しく同期され、適切な速度で再生されるようにする情報が含まれます。このような動作を制御するメタデータ要素を *Presentation Time Stamp* (PTS; プレゼンテーションタイムスタンプ) と呼びます。MPEG-2 ファイルの本来の符号化では、ビデオフレームとオーディオフレームをクライアントシステムに提供するタイミング (隣接するフレームとの相対的なタイミング) を記述する PTS メタデータ値が自動的に追加されます。

通常の MPEG-2 トランスポートストリームでは、ビデオフレームは、そのビデオフレームを一意に記述する 1 つの PTS 値とともに転送されます。一方、オーディオフレームについては、複数のオーディオフレームが、それらをまとめて記述する 1 つの PTS 値とともに転送されます。

DMP は、MPEG-2 トランスポートストリームを受信すると、パケットを検査して、その中に含まれる PTS 値を検索して使用します。DMP は、トランスポートストリーム内の PTS 値を最初に検出したときに、独自の *System Time Clock* (STC; システムタイムクロック) 値を自動的に生成します。これがトリガとなって、DMP は、対応する PTS 値を受信してから約 24 ミリ秒後にビデオデータとオーディオデータを再生します。この遅延により、マルチキャストストリームが適切に再生されます。

次に DMP は、ビデオフレームレートと他の要因を考慮して、2 番目の PTS 値の記述をプログラムの仮定し、2 番目の STC 値を生成します。DMP は以降の PTS 値に対してこの手法を繰り返します。仮定に誤りがあったことを DMP が認識した場合は、生成された STC 値が廃棄されるだけです。

TC 値で予測された PTS 値の到着時間よりも PTS の到着が遅れた場合、再生中に遅延が発生します。ジッタバッファに、意図した量以上のデータを保持する必要があるためです。PTS 値の遅延に影響を与える多くの要因が考えられます。たとえば、ネットワークの輻輳、DMP 上の CPU の負荷や、オーディオとビデオの交互配置（インターリーブ）と B フレームの使用について元のエンコーダがどのように設定されているかなどが考えられます。最適なネットワークであっても、PTS 値の到着時間は一切保証されません。



ヒント

遅延のリスクを軽減し、その影響を制限するには、元のエンコーダを次のように設定します。

- I フレームと P フレームだけを使用する。B フレームは使用しないでください。
- オーディオとビデオのインターリーブ時間を最小にする。

各 DMP では、マルチキャストビデオストリームからの着信パケットをバッファするための 5 MB の領域がそのメモリに予約されています。これは、再生中のジッタのリスクを軽減するための方法です（伝搬遅延の量が異なると、任意の 2 つのパケットが影響を受ける場合があります。ジッタは 2 つのパケットの伝搬遅延を比較して、それらのパケット間の差の範囲を測定します）。DMP のジッタバッファには、MPEG-2 トランスポートストリームから保管するための十分な容量が確保されています。

- 8 秒の SD ビデオ、5Mbps に符号化
- 2.2 秒の HD ビデオ、18Mbps に符号化

DMP の STC 設定を構成して、メディアフローの処理方法やマルチキャストストリーム内のオーディオとビデオの同期方法を制御できます。

手順

- ステップ 1** [Settings] リストで、[Advanced Multicast] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集して、[Apply] をクリックします。

関連トピック

- 「UI リファレンス：高度なマルチキャスト設定を定義するための要素」(P.2-14)

UI リファレンス：高度なマルチキャスト設定を定義するための要素

表 2-6 [Advanced Multicast] ページの要素

要素	説明
Enable Automatic STC Adjustment	STC 調整を自動化するかどうかを示す。
Jitter Drifting	ドリフトのレートを示す。50 ミリ秒単位で測定されます。リストからオプションを選択します。オプションは 50ms ~ 1500ms の範囲を段階的に増加します。その後は、> 1500 ms というオプションが 1 つ追加されています。工場出荷時設定の値は 1500ms です。 考えられる最適の状態は 50ms です。
Multicast Pre-buffer Time (0-2200)	PTS ごとにプリバッファが持続する必要がある時間をミリ秒単位でカウントする。0（ゼロ）を入力すると、プリバッファは使用されません。

DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化

DMP へのさまざまな管理アクセスを有効化または無効化できます。

手順

- ステップ 1 [Settings] リストで、[Management Services] をクリックします。
- ステップ 2 必要な値を入力または編集して、[Apply] をクリックします。
- ステップ 3 [Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら、[Save] をクリックします。
- ステップ 4 DMP を再起動します。



(注) FTP または SFTP サービスを使用してファイルを `/tmp/ftproot/` に保存した場合、そのファイルは DMP が次に再起動されるときに自動的に削除されます。ファイルを持続する場合は、そのファイルを `/tmp/ftproot/usb_1/` にアップロードします。

関連トピック

- 「UI リファレンス：管理サービスを定義するための要素」(P.2-15)
- 「DMP の再起動」(P.2-27)

UI リファレンス：管理サービスを定義するための要素

表 2-7 [Management Services] ページの要素

要素	説明
Management Services	
Enable Cisco TAC Troubleshooting Access	<p> 注意 Cisco TAC アカウントには強力なパスワードを割り当てることをお勧めします。また、Cisco のサポート ケースを開始した後は、信頼されるサポート エンジニア以外にパスワードを一切公開しないでください。その後、サポート ケースが終了したら、パスワードを変更することをお勧めします。</p> <p>シスコのテクニカル サポート スタッフに対して DMP のログイン アクセスを有効にするかどうかを示す。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enabled: シスコ テクニカル サポート スタッフが DMP にログインすることを許可します。 • Disabled: シスコ テクニカル サポート スタッフが DMP にログインすることを許可しません。 <p>この機能はデフォルトで有効になっていますが、シスコは、ほとんどの場合で、シスコ従業員以外のユーザがこの機能を使用することをサポートしません。</p> <p>(注) ファームウェアのアップグレード時には、この機能を有効にする必要があります。</p>

表 2-7 [Management Services] ページの要素 (続き)

要素	説明
Event Notifications	<p>選択可能な 1 つの信頼される DMM アプライアンスにイベント通知メッセージを送信する機能が有効にされているかどうかを示す。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enabled: DMP から通知メッセージが送信されます。 • Disabled: DMP から通知メッセージが送信されません。
FTP Server	<p>DMP から FTP サーバおよび SFTP サーバを実行する機能が有効にされているかどうかを示す。FTP と SFTP サービスを一時的に有効にする場合があります。たとえば、リモート サイトに保管したアセットのローカル コピーを DMP に作成する場合などです。</p> <p>(注) FTP と SFTP サービスを使用する予定がない場合は、それらを無効にすることをお勧めします。</p>
Mount WAAS Share on Startup	<p>[WAAS Share Settings] ページに指定したネットワーク共有を DMP が CIFS プロトコルを使用して自動的にマウントするかどうかを示す。</p> <ul style="list-style-type: none"> • On: 起動時に、DMP はネットワーク共有を自動的にマウントします。 • Off: 起動時に、DMP はネットワーク共有を自動的にマウントしません。 <p>(注) DMP は一度に 1 つの共有ボリュームだけをマウントできます。</p>
TAC Account	
Password	[Enable TAC Troubleshooting Access] リストで [Enabled] を選択している場合に、Cisco TAC が
Repeat Password	DMP のトラブルシューティング中に使用するパスワード。パスワードは 8 文字以上とする必要があります、その中に 1 つ以上の大文字、1 つ以上の小文字、1 つ以上の数字を含める必要があります。

関連トピック

- 「DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化」(P.2-15)
- 「DMP ファームウェアのアップグレード」(P.2-27)
- 「集中管理の有効化と無効化」(P.2-11)
- 「ネットワーク共有のマウント設定またはアンマウント設定の編集」(P.2-26)

内部ストレージに対する権限の管理

DMP の内部ストレージに対して権限を設定できます。

手順

- ステップ 1** [Settings] リストで、[Internal Storage] をクリックします。
- ステップ 2** 値を表示または編集して、[Apply] をクリックします。
[Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 3** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようになるには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。

必ずしも DMP を再起動する必要はありません。

関連トピック

- 「UI リファレンス：内部ストレージ設定を定義するための要素」(P.2-17)

UI リファレンス：内部ストレージ設定を定義するための要素

表 2-8 [Internal Storage] ページの要素

要素	説明
Present	内部 SD カードの有無を示す。 (注) この値は、マウントされている可能性のある外部 USB フラッシュ ドライブや USB ハードドライブの有無についての情報を示すものではありません。
Access Mode	内部 SD カードが書き込み可能かどうか、または読み取り専用かどうかを示す。
Capacity (in megabytes)	合計容量を表示する。 <ul style="list-style-type: none"> • DMP 4300G の場合：960 • DMP 4305G の場合：1,931 • DMP 4400G の場合：2,849
Free Space (in megabytes)	合計空き容量を表示する。

関連トピック

- 「内部ストレージに対する権限の管理」(P.2-16)

表示するコンテンツの選択

この項のトピックでは、DMP ディスプレイに表示するビデオまたは Web ベースのコンテンツを選択する方法、およびその 2 種類のコンテンツを同時に表示する方法について説明します。

- 「URL の動作について」(P.2-18)
- 「UDP マルチキャスト ストリームからのビデオ コンテンツの表示または停止」(P.2-18)
- 「HTTP URL からのビデオ コンテンツの表示または停止」(P.2-19)
- 「DMP に保管されているファイルからのビデオ コンテンツの表示または停止」(P.2-20)
- 「HTML コンテンツ プレーンの透明度の調整」(P.2-21)
- 「HTML コンテンツ プレーンにロードする URL の指定」(P.2-22)
- 「サポートされるフォント」(P.2-23)

URL の動作について

ビデオ コンテンツとブラウザ コンテンツの両方の URL を入力する場合、実際の結果は次の要因の組み合わせによって決まります。

- **Video** または **Browser** のどちらをクリックしたか（クリックしたほうのコンテンツだけを表示）。
- 組み込みブラウザの高さと幅に対して入力した値。
- HTML プレーンに割り当てた透明度。

URL は 254 文字以下とする必要があり、スペースを含めることはできません。また、ISO/IEC-8859 (Latin-1) 文字符号化を使用する必要があります。

関連トピック

- 「[DMP ディスプレイのワンクリック オプションの使用方法](#)」(P.2-1)
- 「[組み込みブラウザ \(TVzilla\) 設定の調整](#)」(P.2-5)
- 「[HTML コンテンツ プレーンの透明度の調整](#)」(P.2-21)

UDP マルチキャスト ストリームからのビデオ コンテンツの表示または停止

UDP マルチキャスト ストリームからのビデオ コンテンツを DMP ディスプレイに表示したり、そのビデオ コンテンツの表示を停止したりするには、次の手順を実行します。

手順

-
- ステップ 1** [Display Actions] リストで、[Video Multicast] をクリックします。
 - ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
 - ステップ 3** 次のいずれかの作業を実行します。
 - ビデオ コンテンツの表示をすぐに開始するには、[Start] をクリックします。
 - ビデオ コンテンツの表示をすぐに停止するには、[Stop] をクリックします。
-

関連トピック

- 「[UI リファレンス：ビデオ マルチキャスト設定を定義するための要素](#)」(P.2-19)

UI リファレンス：ビデオ マルチキャスト設定を定義するための要素

表 2-9 [Video Multicast] ページの要素

要素	説明
Video Multicast	
Multicast Group IP Address	次の IP アドレス： <ul style="list-style-type: none"> • コンテンツの送信先。エンコーダまたはストリーミング サーバはこの IP アドレスにコンテンツを送信する必要があります。 • UDP マルチキャスト ストリームの受信元。すべてのクライアント システムはこの IP アドレスから UDP マルチキャスト ストリームを受信します。
Port Number	ストリームを受信する DMP の論理ポート。

関連トピック

- [「UDP マルチキャスト ストリームからのビデオ コンテンツの表示または停止」 \(P.2-18\)](#)

HTTP URL からのビデオ コンテンツの表示または停止

HTTP URL からのビデオ コンテンツを DMP ディスプレイに表示したり、そのビデオ コンテンツの表示を停止したりするには、次の手順を実行します。

手順

-
- ステップ 1** [Display Actions] リストで、[Video URL] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 次のいずれかの作業を実行します。
- ビデオ コンテンツの表示をすぐに開始するには、[Start] をクリックします。
 - ビデオ コンテンツの表示をすぐに停止するには、[Stop] をクリックします。
- 3 秒ほどの遅延が発生する場合があります。
-

関連トピック

- [「UI リファレンス：ビデオ URL を定義するための要素」 \(P.2-20\)](#)

UI リファレンス：ビデオ URL を定義するための要素

表 2-10 [Video URL] ページの要素

要素	説明
Video URL	
URL	HTTP URL。サーバについては、IP アドレスまたはルーティング可能な DNS 名を入力できます。また、そのサーバ上のビデオ ファイルを厳密に示すフルパス名を入力する必要があります。URL は 254 文字以下とする必要があり、スペースを含めることはできません。また、ISO/IEC-8859 (Latin-1) 文字符号化を使用する必要があります。HTTP サービスが非標準の論理ポートで実行されている場合は、通常の方法 (:80 など) を使用してポート番号を URL に含めます。

DMP に保管されているファイルからのビデオコンテンツの表示または停止

DMP にローカルに保管されたファイル (内部 SD カードや、マウントされた外部 USB フラッシュ ドライブまたは USB ハード ドライブに保管されたファイル) から DMP ディスプレイにビデオ コンテンツを表示したり、そのビデオ コンテンツの表示を停止したりするには、次の手順に従います。

手順

-
- ステップ 1** [Display Actions] リストで、[Play Video File Stored Locally] をクリックします。
 - ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
 - ステップ 3** 次のいずれかの作業を実行します。
 - ビデオ コンテンツの表示をすぐに開始するには、[Start] をクリックします。
 - ビデオ コンテンツの表示をすぐに停止するには、[Stop] をクリックします。
-

関連トピック

- 「UI リファレンス：ローカルに保管されたビデオを再生するための要素」(P.2-21)

UI リファレンス：ローカルに保管されたビデオを再生するための要素

表 2-11 [Play Video File Stored Locally] ページの要素

要素	説明
Play Video File Stored Locally	
Local Storage Path	<p>ビデオ ファイルのローカルパス：</p> <ul style="list-style-type: none"> DMP 内部の Secure Digital (SD; セキュア デジタル) フラッシュ ドライブに保管されたファイルのパス名は、<code>/tmp/ftproot/usb_1/</code> で始まります。 DMP に接続された外部 USB ドライブに保管されたファイルのパス名は、<code>/tmp/ftproot/usb_2/</code> で始まります。 <p>(注) この目的に対してシスコは 2GB USB フラッシュ ドライブを使用したテストを完了し、そのドライブが正常に機能することを確認しました。ただし、2GB を超えるストレージ容量のフラッシュ ドライブについてはテストを実施していません。2GB を超えるストレージ容量の USB フラッシュ ドライブを使用しないことをお勧めします。</p>

関連トピック

- 「[DMP に保管されているファイルからのビデオ コンテンツの表示または停止](#)」 (P.2-20)

HTML コンテンツ プレーンの透明度の調整

HTML コンテンツ プレーンは、その下に配置される常に不透明のビデオ コンテンツ プレーンとの関連で、ほぼ透明にできます。

手順

-
- ステップ 1** [Display Actions] リストで、[Transparency] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値に戻ります。
- ステップ 4** (オプション) すべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようにするには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。
-

関連トピック

- 「[UI リファレンス：HTML コンテンツの透明度設定を定義するための要素](#)」 (P.2-22)

UI リファレンス : HTML コンテンツの透明度設定を定義するための要素

表 2-12 [Transparency] ページの要素

要素	説明
Transparency	
Browser Alpha Channel Transparency/Opacity (0-255)	<p>(注) この設定は、「組み込みブラウザ (TVzilla) 設定の調整」の項で説明されている設定と同じように見えますが、これらの設定は異なります。この設定は HTML コンテンツ プレーンの透明度を設定するために使用します。</p> <p>DMP の組み込みブラウザに表示されるすべてのコンテンツに対して設定する透明度。HTML プレーンとビデオ プレーンは重ね合わせることができます。次の 2 つの条件が満たされる場合、HTML コンテンツ ペインを <i>通</i>して、ビデオ コンテンツ プレーンを表示できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ビデオ コンテンツと HTML コンテンツを同時に表示する。 HTML コンテンツ プレーンとビデオ コンテンツ プレーンが同時に触れている同じ x-y 軸座標がある。 <p>値は 0 ~ 255 の範囲で指定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 : HTML コンテンツ プレーンは完全に非表示になり、ビデオ コンテンツ プレーンだけが表示されます。 128 : HTML プレーンがビデオ プレーンの上に重なり、両方のプレーンのコンテンツが同等に表示されます。 255 : ビデオ コンテンツ プレーンは完全に非表示になり、HTML コンテンツ プレーンだけが表示されます。 <p>(注) HTML コンテンツ プレーンに、すでにそれ自体で部分的に透明になっている画像が含まれる場合（したがって、たとえば、その丸められた縁は背景色に対して滑らかに見えます）、そのような種類の透過性が関係するのは、その画像と、同じプレーン上にある他のオブジェクトとの組み合わせに対してだけです。たとえば、[Browser Transparency] の値を 255 に変更しても、ビデオ プレーンを、HTML コンテンツ プレーン上にある部分的に透明な画像を通して表示できません。この場合、ビデオ プレーンは依然として予想通りに完全に非表示になります。</p>

HTML コンテンツ プレーンにロードする URL の指定

HTML コンテンツ プレーン (TVzilla) には、Web ページやその他のコンテンツをロードできます。入力した HTTP URL は、この手順を再び使用して別の URL を入力するか、DMP を次に再起動するまで持続します。再起動後も URL エントリが持続するよう URL エントリを保存することはできません。

手順

- ステップ 1** [Display Actions] リストで、[URL to be Displayed] をクリックします。
- ステップ 2** HTTP URL を入力または編集して、[Go] をクリックします。
- ステップ 3** (オプション) 指定されたコンテンツの表示を停止するには、次のいずれかの作業を実行します。
 - をクリックします。

- 別のコンテンツを示す HTTP URL を入力して、[Go] をクリックします。

関連トピック

- 「UI リファレンス : TVzilla にロードする URL を指定するための要素」 (P.2-23)

UI リファレンス : TVzilla にロードする URL を指定するための要素

表 2-13 [URL to be Displayed] ページの要素

要素	説明
URL To Be Displayed	
URL	HTML コンテンツ プレーンに Web ページ（または他のコンテンツ）をロードする HTTP URL。URL は 254 文字以下とする必要があり、スペースを含めることはできません。また、ISO/IEC-8859 (Latin-1) 文字符号化を使用する必要があります。

関連トピック

- 「HTML コンテンツ プレーンにロードする URL の指定」 (P.2-22)

サポートされるフォント

TVzilla では、いくつかのビットマップ フォントおよび TrueType フォントがサポートされており、サポートされないフォントはインストール済みのフォントで代用されます。

DMP ディスプレイに表示する場合のある、活字を使用した表現（劇場用映画のオープニング タイトルなど）では、どのようなフォントもインストールする必要はありません。同様に、表示する Flash ファイルにフォントが組み込まれている場合、対応するフォントが DMP にインストールされていなくても、その Flash ファイルは正しくロードされます。

厳密にどのフォントが DMP でサポートされるかについては、Cisco.com で、『*User Guide for Cisco Digital Media Manager 5.1.x*』を参照してください。

管理オプションの使用法

- 「DMPDM ユーザ アカウントの編集」 (P.2-24)
- 「DMP サービス (ftp と sftp) ユーザ アカウントの編集」 (P.2-25)
- 「設定した設定項目の保存」 (P.2-26)
- 「工場出荷時設定の復元」 (P.2-27)
- 「DMP の再起動」 (P.2-27)
- 「DMP ファームウェアのアップグレード」 (P.2-27)

DMPDM ユーザ アカウントの編集

DMPDM にログインするときに使用するユーザ名、パスワード、またはその両方を変更できます。

手順

-
- ステップ 1** [Administration] リストで、[DMP Web Account] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集します。
- ステップ 3** 入力したエントリや変更が適切であることを確認し、それらを揮発性メモリに記録するには、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 4** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようするには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。
-

関連トピック

- 「UI リファレンス : DMP Web アカウント (DMPDM) のログイン資格情報を定義するための要素」 (P.2-24)

UI リファレンス : DMP Web アカウント (DMPDM) のログイン資格情報を定義するための要素

表 2-14 [DMP Web Account] ページの要素

要素	説明
DMP Web Account	
User Name	DMPDM のログイン名。
Password	DMPDM ユーザ名に関連付けられるパスワード。パスワードは、正しく入力したことを確認するために、[DMP Web Account] ページに 2 回入力する必要があります。パスワードは 8 文字以上とする必要があり、その中に 1 つ以上の大文字、1 つ以上の小文字、1 つ以上の数字を含める必要があります。
Repeat Password	

関連トピック

- 「DMPDM ユーザ アカウントの編集」 (P.2-24)

DMP サービス (ftp と sftp) ユーザ アカウントの編集

FTP と SFTP サービスを実行するように DMP を設定した場合、FTP と SFTP サービスのログイン権限を付加したユーザ アカウントを作成できます。

手順

-
- ステップ 1** [Administration] リストで、[DMP Service Account] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集して、[Apply] をクリックします。
- [Apply] をクリックすると、エントリまたは変更が有効になります。ただし、DMP が次に再起動されるときに、以前に定義されていた値が戻ります。
- ステップ 3** (オプション) 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP を再起動してもその値が持続するようにするには、[Administration] > [Save Configuration] を選択し、[Save Configuration] ページが表示されたら [Save] をクリックします。
-

関連トピック

- 「[UI リファレンス : DMP サービス アカウント \(ftp と sftp\) のログイン資格情報を定義するための要素](#)」 (P.2-25)
- 「[DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化](#)」 (P.2-15)

UI リファレンス : DMP サービス アカウント (ftp と sftp) のログイン資格情報を定義するための要素

表 2-15 [DMP Service Account] ページの要素

要素	説明
FTP Server Account	
User Name	DMP サービス ユーザ アカウントのログイン名。工場出荷時設定では、ログイン名 ftp を使用するようになっています。
Password	DMP サービス アカウントのログイン名に関連付けられるパスワード。工場出荷時設定では、パスワード admin を使用するようになっていますが、最初に DMP を設定するときにそのパスワードを変更するよう警告しています。Cisco.com で、お使いの DMP モデル タイプのクイック スタート ガイドを参照してください。
Repeat Password	
	[FTP Service Account] ページでは、パスワードを正しく入力したことを確認するために、パスワードを 2 回 (これらの各フィールドにつき 1 回ずつ) 入力する必要があります。パスワードは 8 文字以上とする必要があり、その中に 1 つ以上の大文字、1 つ以上の小文字、1 つ以上の数字を含める必要があります。

関連トピック

- 「[DMP サービス \(ftp と sftp\) ユーザ アカウントの編集](#)」 (P.2-25)

ネットワーク共有のマウント設定またはアンマウント設定の編集



(注) DMP は一度に 1 つの共有ボリュームだけをマウントできます。

手順

-
- ステップ 1** [Administration] リストで、[Manage WAAS Share] をクリックします。
- ステップ 2** 必要な値を入力または編集して、[Apply] をクリックします。
- ステップ 3** DMP をこのネットワーク共有にすぐに接続するには、[Mount Share] をクリックします。また、[Unmount] をクリックすれば、この共有から DMP が切断されます。
-

関連トピック

- 「UI リファレンス：ネットワーク共有設定を定義するための要素」(P.2-26)
- 「DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化」(P.2-15)

UI リファレンス：ネットワーク共有設定を定義するための要素

表 2-16 [WAAS Share Settings] ページの要素

要素	説明
Status	現在 DMP にネットワーク共有がマウントされているかどうかを示す。接続に失敗した場合は、共有のマウントを今後何回試みるかが示されます。
Hostname/IP Address	CIFS 共有サーバの DNS 解決可能なホスト名またはルーティング可能な IP アドレス。 (注) DMP は一度に 1 つの共有ボリュームだけをマウントできます。
Shared Directory	CIFS 共有の名前。
Domain (optional)	WINS ドメイン名。
Username	共有をマウントするユーザ名。
Password	ユーザ名に関連付けられるパスワード。

設定した設定項目の保存

最後に [Save] をクリックした後、または最後に DMP を再起動した後に、DMPDM の各オプションの値に加えたすべての変更を保存できます。

手順

-
- ステップ 1** [Administration] リストで、[Save Configuration] をクリックします。
- ステップ 2** [Save Configuration] ページが表示されたら、[Save] をクリックします。
- 保存した設定は、DMP を再起動しても持続します。
-



(注)

一部の DMP 設定項目は、DMP の再起動後に変更が有効になります。設定を変更した後に DMP を再起動する必要があるかどうかについては、手順の指示を確認してください。

工場出荷時設定の復元

工場出荷時設定を DMP に復元できます。



注意

工場出荷時設定を DMP に復元すると、設定したすべての設定が削除されます。設定を誤って削除してしまった場合は、すべての値を手動で入力する必要があります。

手順

- ステップ 1 [Administration] リストで、[Restore Default Settings] をクリックします。
- ステップ 2 [Restore Default Settings] ページが表示されたら、[Restore] をクリックします。
DMP が自動的に再起動して、その工場出荷時設定が復元されます。
- ステップ 3 (オプション) DMP をローカル DHCP サーバのない場所に展開する場合、「ローカルの DHCP サーバがなくても動作するように DMP を事前設定する」の手順 (P.1-8) を完了します。
- ステップ 4 工場出荷時設定のユーザ名 **admin** と工場出荷時設定のパスワード **default** を使用してログインします。
- ステップ 5 DMP を再設定して、そのデフォルトパスワードを変更します。その方法については、使用する DMP モデルタイプのクイック スタート ガイドを参照してください。

DMP の再起動

DMP を再起動できます。

手順

- ステップ 1 [Administration] リストで、[Restart DMP] をクリックします。
- ステップ 2 [Restart DMP] ページが表示されたら、[Restart] をクリックします。

DMP ファームウェアのアップグレード

DMP のファームウェアに対して更新をインストールできます。

開始する前に

次の手順を実行します。

- DMP ファームウェアの更新があるかどうか、および DMP ファームウェアの更新がデジタル サイネージ ネットワークの動作に与える可能性のある影響を確認するために、Cisco.com アカウントにログインして、<http://www.cisco.com/cgi-bin/tablebuild.pl/dms> にアクセスします。要件を満たす場合は、更新をダウンロードして使用できます。
- Enable Cisco TAC Troubleshooting Access 機能が有効になっていることを確認します。この機能の詳細については、「DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化」(P.2-15) を参照してください。この機能が無効になっていたため有効にした場合は、DMP を再起動して変更を有効にする必要があります。

手順

- ステップ 1** [Administration] リストで、[Upgrade Firmware] をクリックします。
- ステップ 2** [Upgrade Firmware] ページが表示されたら、[Browse] をクリックして、ファームウェア更新を含むバイナリ ファイルを検索し、そのバイナリ ファイルを選択します。
- ステップ 3** [Start Upgrade] をクリックします。



(注) DMP がファームウェア イメージをロードして書き込みを開始したことが DMPDM のメッセージによって示されるまで、リンクまたはボタンをクリックしてこのページから移動しないでください。アップグレードされたファームウェアの書き込みが開始されたことが DMP によって示される前に、他のページに移動すると、アップグレードは実行されません。

関連トピック

- 「UI リファレンス : DMP ファームウェア アップグレード設定を定義するための要素」(P.2-28)

UI リファレンス : DMP ファームウェア アップグレード設定を定義するための要素

表 2-17 [Upgrade Firmware] ページの要素

フィールド	説明
Upgrade Firmware	
Image File	バイナリ ファイルのフルパス名。フルパス名が不明な場合は、[Browse] をクリックします。
Upgrade Status	
Status	ファームウェア アップグレードが実行中かどうかを示す。 <ul style="list-style-type: none"> • Firmware upgrade not active: 実行中のアップグレードはありません。 • Burn in progress: アップグレードが実行中です。
Progress	実行中のアップグレードのステータス インジケータ。

DMPDM の一般的な使用シナリオ

この項では、DMPDM の一般的な使用シナリオについて説明します。

- 「SD カードに保管されたコンテンツ ファイルの表示」(P.2-29)

- 「USB フラッシュ ドライブに保管されたコンテンツ ファイルの表示」 (P.2-30)

SD カードに保管されたコンテンツ ファイルの表示

サポートされるファイル タイプを DMP の SD カードにアップロードして、接続した DMP ディスプレイに表示できます。



注意

ファイルを、/tmp/ftproot/usb_1 ではなく、/tmp/ftproot サブディレクトリにアップロードすると、パフォーマンスが一時的に低下する場合があります。DMP を通常の状態に復元するには、プラグをはずして 15 秒待機した後にプラグを再度接続します（この方法により、アップロードしたファイルが削除されます）。



(注)

ローカル ファイルの保管用に利用可能な SD メモリ カードの合計容量は次のとおりです。

- DMP 4300G の場合：1GB。
- DMP 4305G の場合：2GB。
- DMP 4400G の場合：2.8GB。

DMM-DSM を使用してアセットをプレゼンテーションに表示する場合、ファイル サイズは次のように制限されます。

- DMP 4300G の場合：0.9GB。
- DMP 4305G の場合：1.9GB。
- DMP 4400G の場合：2.8GB。

ステージ 1 フェールオーバーを目的とする場合、すべてのファイル サイズを組み合わせ合わせた合計が次の値を超えることはできません。

- DMP 4300G の場合：900MB。
- DMP 4305G の場合：1.75GB。
- DMP 4400G の場合：2.8GB。

手順

- ステップ 1** FTP と SFTP アクセスを有効にします。「DMP へのアクセス タイプの有効化または無効化」 (P.2-15) を参照してください。
- ステップ 2** FTP と SFTP ユーザ アカウントのログイン資格情報を設定し、クライアント ソフトウェアを使用して DMP にログインします。「DMP サービス (ftp と sftp) ユーザ アカウントの編集」 (P.2-25) を参照してください。
- ステップ 3** メディア ファイルを DMP の /tmp/ftproot/usb_1 サブディレクトリにアップロードします。
- ステップ 4** 接続された DMP ディスプレイ上のメディア ファイルを表示します。「DMP に保管されているファイルからのビデオ コンテンツの表示または停止」 (P.2-20) を参照してください。

USB フラッシュ ドライブに保管されたコンテンツ ファイルの表示

サポートされるメディア ファイルを USB フラッシュ ドライブに保存し、そのドライブを DMP に接続し、接続された DMP ディスプレイにファイルを表示できます。



(注)

この目的に対してシスコは 2GB USB フラッシュ ドライブを使用したテストを完了し、そのドライブが正常に機能することを確認しました。ただし、2GB を超えるストレージ容量のフラッシュ ドライブについてはテストを実施していません。さらに、他の USB ストレージ メディアのテストも実施していません。2GB を超えるストレージ容量の USB フラッシュ ドライブ、および他の USB ストレージ メディアを使用しないことをお勧めします。

手順

- ステップ 1 関連するメディア ファイルのコピーをソース デバイスから、使用する USB フラッシュ ドライブのルート レベルに移動します。
- ステップ 2 USB フラッシュ ドライブをソース デバイスからアンマウントし、DMP に接続します。
- ステップ 3 接続された DMP ディスプレイ上のメディア ファイルを表示します。「[DMP に保管されているファイルからのビデオ コンテンツの表示または停止](#)」(P.2-20) を参照してください。

DMP のハードウェア バージョンとファームウェア バージョンの表示

手順

- ステップ 1 DMP についての情報を表示するには、[Hardware and Firmware Versions] をクリックします。この情報は変更できません。