



CHAPTER 1

概要

このマニュアルでは、DMP デバイスと DMPDM ソフトウェアの使用方法について説明します。

DMP デバイスを使用すれば、ネットワーク化されたデジタル ビデオ ストリームおよび高品質のマルチキャスト MPEG ビデオを、接続されたあらゆるテレビジョン受信機またはモニタ（NTSC、PAL、液晶、プラズマ、または VGA）に表示できます。



ヒント

DMP での描画が可能なその他のファイルタイプについては「[TVzilla でサポートされるファイルタイプ](#)」(P.1-6) を参照してください。

DMPDM を使用すれば、魅力的なデジタル メディアを次のようなさまざまな目的で 1 つの DMP ディスプレイに配信できます。

- マーケティング: 店内のお客様に製品やサービスを直接説明する。
- カスタマー エクスペリエンス: エンターテインメントと情報を配信し、感覚的に認知される待ち時間を減少する。
- メッセージング: エグゼクティブ通信や内部通信をリアルタイムで送信する。
- 教育: コスト効果の高い柔軟な教育を提供する。
- 情報: 必要な場所でリアルタイムのスケジュール、ニュース、および旅行情報を提供する。
- アドバタイジング: 広告の時間と領域をサードパーティに販売する。
- ブランド化: ブランドの一貫性を伝える。

このマニュアルは、使用される DMP モデルのクイック スタート ガイドに説明されている手順を読者がすでに完了しており、したがって次のすべての条件が満たされていることを前提とします。

- DMP が次のものに接続されている。
 - DHCP サーバを備えるネットワーク。
 - DMP ディスプレイ。
 - AC 電源ソケット。
- 次の作業を完了している。
 - LED をチェックして、DMP に電源が入っていること、および IP アドレスを取得していることを確認した。
 - DHCP サーバによって DMP に割り当てられた動的 IP アドレスを認識した。
 - ブラウザを使用して、DMPDM 管理アカウントにログインした。
 - 工場出荷時設定のパスワードを変更した。

- DMPDM を使用して DMP ディスプレイのビデオ出力設定を構成した。
- (オプション) DMPDM を使用して、信頼される 1 つの DMM アプライアンスを特定した。DMP は、このアプライアンスからの集中化された管理指示とファイル転送を受け付ける必要がある。

これらの条件のいずれかが満たされていない場合は、このマニュアルを使用する前に、使用する DMP モデルのクイック スタート ガイドを取得して、そのガイドに記載されているすべての手順を完了することをお勧めします。

この章の構成は、次のとおりです。

- 「環境耐性と安全に関する推奨事項」 (P.1-2)
- 「DMP 動作モードについて」 (P.1-5)
- 「サポートされるデジタル ビデオ属性」 (P.1-5)
- 「DMP での MPEG-4 の限定サポート」 (P.1-6)
- 「サポートされるデジタル オーディオ属性」 (P.1-6)
- 「TVzilla でサポートされるファイルタイプ」 (P.1-6)
- 「「適用」と「保存」の違いについて」 (P.1-7)
- 「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」 (P.1-8)
- 「DMS の基本的な概念と用語」 (P.1-9)

環境耐性と安全に関する推奨事項



注意

DMP を展開する物理的場所の気温が低すぎたり高すぎたりした場合や、その他の環境耐性の値を超えたりした場合、DMP は誤作動を起こしたり、損傷する恐れがあります。

表 1-1 に DMP の環境耐性の範囲を示します。

表 1-1 DMP 4305G の環境耐性範囲

環境特性	耐性範囲とレベル			
	米慣習単位		現代のメートル系単位	
気温、周囲	最小	最大	最小	最大
動作、長期間または短期間	41°F	104°F	5°C	40°C
非動作または保管	-4°F	140°F	-20°C	60°C
湿度、相対 (不凝縮、周囲)	最小		最大	
動作、非動作、および保管	20 %		85 %	
高度 (海拔レベル)	米慣習単位		現代のメートル系単位	
	最小	最大	最小	最大
動作、非動作、および保管	0 フィート	13,780 フィート	0 メートル	4,200 メートル

**警告**

このデバイスは TN 電力システムで動作するように設計されています。

電源は室内に配置されている必要があります。

雷が発生している間は、システムを操作したり、ケーブルの取り付けまたは取り外しを行わないでください。

システムを電源に接続する前に、取り付け手順をお読みください。

1 つの DMP モデル タイプの電源モジュールを別の DMP モデル タイプの電源モジュールに置き換えないでください。電源供給が過剰になると、ハードウェアが損傷したり、漏電による火災が発生したりする恐れがあります。

この製品は、建物の設備を使用して短絡（過剰電流）を防止します。デバイスを保護するには、定格 120 VAC、15A 米国（240 VAC、10A 国際）を超えないようにします。

プラグとソケットの結合部はメインの切断装置として機能するため、その結合部に常にアクセスできるようにする必要があります。

感電防止のため、Safety Extra-Low Voltage (SELV; 安全超低電圧) 回路を Telephone-Network Voltage (TNV; 電話回線電圧) 回路に接続しないでください。LAN ポートには SELV 回路が含まれ、WAN ポートには TNV 回路が含まれます。一部の LAN ポートと WAN ポートでは、どちらも RJ-45 コネクタを使用する場合があります。ケーブルを接続する場合は注意が必要です。

装置を取り付ける際は現地とその国の電気工事規定に準拠する必要があります。

この装置は接地が必要です。通常の使用時には、ホストを接地してください。

装置を取り付ける際は、必ず最初に接地接続を行って、最後に接地の取り外しを行ってください。

この製品は、この製品を使用する国のすべての法律規則に従って最終処分する必要があります。

人身事故、感電、火災、装置の損傷などのリスクを減少するために、次の注意事項を遵守してください。

- 「一般的な注意事項」(P.1-3)
- 「静電放電に対する保護」(P.1-4)

一般的な注意事項

システムの使用および操作に関する次の一般的な注意事項を遵守してください。

- サービスに関するマーキングに従ってください。システムのマニュアルに記載されている以外の方法で、シスコ製品の修理を行わないでください。稲妻が描かれた三角形の印がついたカバーを開閉するときは、感電の恐れがあります。このような区画内のコンポーネントの修理は、認定されたサービス技術者だけが行う必要があります。
- 次の条件のいずれかに該当する場合は、製品を電源コンセントから外し、部品を交換するか、お客様の認定サービス プロバイダーにお問い合わせください。
 - 電源ケーブル、延長コード、またはプラグが損傷している。
 - 何かの物体が製品に入り込んだ。
 - 製品に水がかかった。

- 製品が落下または損傷した。
 - 操作指示に従っているのに、製品が正しく動作しない。
- システム コンポーネントを放熱体や熱源に近づけないでください。また、冷却口をふさがないでください。
- 食べ物や液体をシステム コンポーネントにこぼさないでください。製品は湿潤環境で動作しないでください。
- 物体をシステム コンポーネントの開口部に押し込まないでください。内部コンポーネントがショートして火災や感電の原因となる可能性があります。
- 製品を他の装置と連携する場合は、シスコが認定する装置だけを使用してください。
- カバーを取り外したり、内部コンポーネントに触れたりする場合は、製品が十分に冷えるまでお待ちください。
- 正しい外部電源を使用してください。製品を動作する電源については、電気定格ラベルに記載された種類の電源だけを使用してください。必要な電源の種類が不明な場合は、サービス担当者または現地の電力会社にお問い合わせください。
- 認定された電源ケーブルだけを使用してください。DMP の電源ケーブルや、DMP 用の AC 動力オプションの電源ケーブルが提供されていない場合は、該当の国で使用が認められた電源ケーブルを購入してください。電源ケーブルは製品の定格、および製品の電気定格ラベルに記載された電圧と電流の定格に適合する必要があります。ケーブルの電圧と電流の定格は、製品に記載されている定格よりも大きい必要があります。
- 感電を防止するために、システム コンポーネントと周辺機器の電源ケーブルは適切に接地された電源コンセントに差し込んでください。これらのケーブルには適切な接地を可能にする 3 極プラグが装着されています。アダプタ プラグを使用したり、ケーブルから接地極を外したりしないでください。延長コードを使用する必要がある場合は、適切に接地されたプラグが装着された 3 線コードを使用してください。
- 延長コードとテーブル タップの定格を遵守してください。延長コードまたはテーブル タップに差し込まれたすべての製品の合計アンペア定格が、延長コードまたはテーブル タップのアンペア定格限度の 80% を超えないようにしてください。
- アプライアンス、またはアプライアンス用に販売されている電圧変換器やキットを、製品とともに使用しないでください。
- 突然で一時的な電力の増減からシステム コンポーネントを保護するために、サージ抑制装置、電力コンディショナ、または Uninterruptible Power Supply (UPS; 無停電電源装置) を使用してください。
- ケーブルと電源コードは慎重に配置してください。ケーブルと電源コードは、人に踏まれたり、それによって人が躓くことがないように配線して差し込んでください。システム コンポーネントのケーブルまたは電源コードの上に物を置かないでください。
- 電源ケーブルとプラグを改造しないでください。場所を変更する場合は、ライセンスを待つ電気技術者または電力会社にお問い合わせください。現地または該当国の配線規定に必ず従ってください。

静電放電に対する保護

静電気は、DMP 内の精密なコンポーネントに損害を与えるおそれがあります。電子コンポーネントに触れる前に、静電気による損害を防止するために、身体から静電気を放電してください。身体から静電気を放電するには、シャーシの無塗装の金属表面に触れます。

また、次の手順を実行することで静電放電 (ESD) による損害を防止することもできます。

- 静電気の影響を受けやすい精密なコンポーネントを発送用の段ボール箱から開梱する場合、システムへのコンポーネントの取り付け準備が完了するまで、そのコンポーネントを静電気防止用の梱包材から取り出さない。静電気防止用の梱包材を取り外す直前に、必ず身体から静電気を放電する。
- 精密なコンポーネントを輸送する場合、まずそのコンポーネントを静電気防止用の容器または包装材に配置する。
- 精密なコンポーネントは必ず耐静電気の安全な区域で処理する。可能な限り、静電気防止のフロアパッドおよび作業台を使用する。
- 精密なコンポーネントは必ず耐静電気の安全な区域で処理する。可能な限り、静電気防止のフロアパッドおよび作業台を使用する。
- デバイスを慎重に取り扱い、デバイスをつかむ場合はその縁またはフレームを持つ。
- はんだ接合部、ピン、またはむき出しになった印刷回路に触れない。
- 他の人が取り扱うことのできる場所や、デバイスに損傷が与えられる可能性のある場所に、デバイスを放置しない。
- 寒冷時は、暖房により室内の湿度が下がり、静電気が増加するため、デバイスの取り扱いに一層の注意を払う。

DMP 動作モードについて

DMP デバイスが他のすべての DMP デバイスから独立して動作するよう、DMP デバイスを単独で使用できます。また、複数の DMP をデジタル サイネージ ネットワークの中で結合することもできます。4 台以上の DMP デバイスを購入した場合、それらのデバイスを、集中管理可能なデジタル サイネージ ネットワークのエンドポイントとして展開することをお勧めします。

- すべての DMP を独立して展開する場合は、DMPDM を使用して DMP を設定し、その日常業務のすべての局面を制御します。
- デジタル サイネージ ネットワーク内で DMP を展開する場合は、DMM-DSM を使用して DMP を設定し、その日常業務のほとんどの局面を制御します。DMM-DSM の集中管理機能では、DMPDM よりも多くのオプションがサポートされます。この集中管理機能を使用すれば、複数の DMP を管理する場合の管理負荷を軽減できます。

サポートされるデジタル ビデオ属性

このリリースでは次のデジタル ビデオ属性がサポートされます。

- アスペクト比
 - 4:3
 - 16:9
- ビデオ解像度: 高精細度 (16:9 で最大 1080)、プログレッシブまたはインターレース
- ビデオ データ速度: 最大 12Mbps (DMP 4305G) または最大 18Mbps (DMP 4400G)
- 全体的遅延: 1~3 秒
- ビデオ コーデック
 - MPEG-1
 - MPEG-2: メイン プロファイル、ハイ レベル

- MPEG-4 Part 2: 高度なシンプル プロファイル、レベル 5 (DMP 4305G)
- MPEG-4 Part 10/H.264 (DMP 4400G)

DMP での MPEG-4 の限定サポート

MPEG-4 の標準スイートに対する DMP のサポートは、可能なすべての局面、エンティティ、または MPEG-4 バリエーションをカバーするとは限りません。次の条件に明確に従う必要があります。

- CODEC の場合、MPEG-4 Part 2 を使用する。
- コンテナの場合、MPEG-2 TS (MPEG-TS と呼ばれる) を使用する。

サポートされるデジタル オーディオ属性

このリリースでは次のデジタル オーディオ属性がサポートされます。

- オーディオ MPEG-1 Layer 1、2
- AAC (MPEG-4) Low Complexity
- AC-3 圧縮オーディオ
- オーディオ データ速度: 64 ~ 320kbps

TVzilla でサポートされるファイルタイプ

TVzilla は各 DMP に事前インストールされたブラウザです。このブラウザは Mozilla バージョン 1.7.13 を基盤としており、JavaScript バージョン 1.5 をサポートします。TVzilla では次のタイプのファイルを処理できます。他のタイプのファイルは処理できません。

- HTML
- TXT
- GIF
- JPEG
- PNG
- SWF (Shockwave Flash 6、7、9、または 10。DMP のモデル タイプに依存する)

追加のファイルタイプがサポートされるかどうかに関係なく、またどのような目的であっても、DMP にはブラウザのプラグインや他のソフトウェアをインストールできません。Java Runtime Environment (JRE) はインストールされません。

「適用」と「保存」の違いについて

DMPDM のグラフィカル ユーザ インターフェイスには、加えた変更をアクティブにする要素が含まれます。変更を一時的にアクティブにすることと永久的にアクティブにすることの違いを理解することが重要です。

- 条件値や設定値に加えた変更が適切であることを確認するには、[Apply] をクリックします。[Apply] をクリックすると、変更が有効になります。ただし、この変更は一時的です。DMP の次の再起動で、関連する条件または設定は以前に定義された値に戻ります。
- 変更したすべての値を永久的に有効にして、DMP が再起動されてもその値が持続されるようにするには、[Administration] > [Save Configuration] を選択します。[Save Configuration] ページが表示されたら、[Save] をクリックする必要があります。

コンテンツの代用（フェールオーバー）について

HTTP 状況コード 404 または 500 が発生し、表示するようにスケジュールされていたコンテンツを DMP が取得できなくなった場合、DMP は 2 つのステージを使用してフェールオーバーを実行します。

ステージ 1 フェールオーバー

ステージ 1 フェールオーバーでは、DMP は、次のいずれかの場所にアップロードされているプレゼンテーション アセットを表示します。

- SD メモリ カード。
- Failover URL フィールドに指定（詳細は表 2-2 (P.2-5) を参照）された HTTP アクセス可能な場所。

このプレゼンテーション内のすべてのアセットの合計ファイルサイズは次の値以下とする必要があります。

- 900MB (DMP 4300G)。
- 1.75GB (DMP 4305G)。
- 2.80GB (DMP 4400G)。

詳細については、Cisco.com で、『*User Guide for Cisco Digital Media Manager 5.0*』の「Managing Digital Signage and Enterprise TV」の章の「Working with Presentations, Templates, and Presentation Playlists for Digital Signage」を参照してください。

ステージ 2 フェールオーバー

次の条件では、DMP はステージ 2 フェールオーバーに入り、ROM に保管されたコンテンツの再生を開始します。

- DMP が、ステージ 1 での使用のために保存されたプレゼンテーション アセットを再生できない。
- ステージ 1 フェールオーバー ファイルが、指定された場所に存在しない。

ROM に保管されたコンテンツは蝶を表示するビデオです。DMP は、次のいずれかの条件が満たされるまでこのビデオを繰り返し再生します。

- 再生するようにスケジュールされたアセットを DMP が取得した。
- DMM-DSM の Stop All Applications 機能を使用した。詳細については、『*User Guide for Cisco Digital Media Manager 5.0*』の「Managing Digital Signage and Enterprise TV」の章の「Using Advanced Tasks」を参照してください。
- DMP を再起動またはシャットダウンした。

ROM に保管されているビデオ クリップはステージ 2 フェールオーバーでの使用以外に目的はありません。ステージ 2 フェールオーバーのコンテンツは変更も削除もできません。

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

各 DMP の工場出荷時設定は、展開場所の DHCP サーバから動的 IP アドレスを取得して使用するよう設定されています。ただし、ローカルの DHCP サーバがない場所でも DMP を使用できるように、DMP に IP アドレスを割り当てる必要があります。この場合、DMP を展開する前に、静的 IP アドレスを使用するように DMP を事前設定する必要があります。

手順

-
- ステップ 1** 適切な種類の信号ケーブルを使用して、DMP をそのディスプレイに接続します。
- DMP 430xG : DMP に付属のコンポジット ビデオ ケーブル (黄、赤、白)。
 - DMP 4400G : DMP に付属の HDMI ケーブル。
- ステップ 2** ディスプレイの電源をオンにして、次のいずれかの作業を実行します。
- 標準のカテゴリ 5 (10/100) イーサネット ケーブルを使用して、DHCP サーバを含むネットワーク セグメントに DMP を接続します。
 - イーサネット クロスケーブルを使用して DMP を DHCP サーバに直接接続します (DHCP サーバのプロセスが実行されていない場合は、プロセスを開始します)。
- ステップ 3** シスコから提供された電源を DMP に接続します。
- DMP シャーシの前面パネルに 2 つのランプがあります。緑の点灯は、電源ソースが使用可能であることを示します。赤の点灯は、DMP が DHCP サーバから DHCP アドレスの取得を試みていることを示します。DMP が IP アドレスを取得すると、赤のランプは消灯します。
- ステップ 4** DMP のディスプレイに表示された IP アドレスを書き留めておきます。
- ステップ 5** ブラウザを使用してその IP アドレスにアクセスします。



注意

デフォルトのユーザ名とパスワードをできるだけ早く変更します。これらを変更しない場合、権限のないユーザが DMP にログインして、知られずに DMP を再設定することができます。いかなる場合においても、シスコおよびその代理店は、脆弱なパスワードの使用によって起こる、間接的、特殊、派生的、偶発的なあらゆる損害に対する責任を一切負いかねます。

- ステップ 6** ログインのプロンプトが表示されたら、ユーザ名として **admin**、パスワードとして **default** を使用します。
- Digital Media Player Device Manager (DMPDM) がブラウザにロードされます。

ステップ 7 展開場所で DMP を実行するときに使用する必要のある設定を使用して DMP を設定するには、次の手順を実行します。

- a. [DHCP] リストから [Disabled] を選択します。
- b. [IP Address] フィールドに、展開場所で使用する静的 IP アドレスを入力します。



ヒント DMP が NAT 経由でプライベート IP アドレスを使用する場合、その対応する 1 対 1 パブリック IP アドレスを入力します。このパブリック IP アドレスはローカル ルータに設定されています。

- c. [Subnet Mask] フィールドに、展開場所で使用するネットマスクを入力します。
- d. [Default Gateway] フィールドに、展開場所で使用するゲートウェイを入力します。
- e. [DNS Server IP Address] フィールドに、展開場所で使用する DNS サーバの IP アドレスを入力します。

ステップ 8 [Apply] をクリックします。

ステップ 9 設定の変更を保存し、その設定を展開場所で使用するには、次の手順を実行します。

- a. [Administration] リストで、[Save Configuration] をクリックします。
- b. [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 10 DMP を展開場所に配送または配布して、SMP をそのディスプレイ、ローカル ネットワーク セグメント、および電源に接続します。

DMS の基本的な概念と用語

DMS を使用すれば、あらゆるサイズの組織がビデオ コンテンツおよびデジタル サイネージ コンテンツの作成、管理、整理を行うことができ、さらに IP ネットワーク経由でそれらのコンテンツを一般ユーザまたは特定のユーザに配信（ライブまたはオンデマンド）できます。DMS を使用すれば次のことが可能になります。

- 特定の顧客、投資家、報道機関、アナリストと通信する。
- あらゆる場所のユーザにライブ イベントおよびオンデマンド イベントを配信する。
- 重要な情報や教育を従業員、業者、パートナーに提供する。
- 教育コンテンツを学生に提供する。

最も一般的に使用される DMS 用語、略称、頭文字語の一部については、Cisco.com で、『FAQs and Troubleshooting Guide for Cisco Digital Media System 4.x and 5.x』を参照してください。

