



Cisco Digital Media Manager 5.1.x

ユーザ ガイド

User Guide for Cisco Digital Media Manager 5.1.x

2009 年 3 月 17 日

**【注意】 シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意
(www.cisco.com/jp/go/safety_warning/) をご確認ください。**

**本書は、米国シスコシステムズ発行ドキュメントの参考和訳です。
米国サイト掲載ドキュメントとの差異が生じる場合があるため、
正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。
また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、
弊社担当者にご確認ください。**

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えられますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザ側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、製品に添付された『Information Packet』に記載されています。添付されていない場合には、代理店にご連絡ください。

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコシステムズおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコシステムズおよびその供給者は、このマニュアルの使用または使用できないことによって発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性がシスコシステムズまたはその供給者に知らされていても、それらに対する責任は一切負わないものとします。

CCDE, CCENT, Cisco Eos, Cisco HealthPresence, the Cisco logo, Cisco Lumin, Cisco Nexus, Cisco StadiumVision, Cisco TelePresence, Cisco WebEx, DCE, and Welcome to the Human Network are trademarks; Changing the Way We Work, Live, Play, and Learn and Cisco Store are service marks; and Access Registrar, Aironet, AsyncOS, Bringing the Meeting To You, Catalyst, CCDA, CCDP, CCIE, CCIP, CCNA, CCNP, CCSP, CCVP, Cisco, the Cisco Certified Internetwork Expert logo, Cisco IOS, Cisco Press, Cisco Systems, Cisco Systems Capital, the Cisco Systems logo, Cisco Unity, Collaboration Without Limitation, EtherFast, EtherSwitch, Event Center, Fast Step, Follow Me Browsing, FormShare, GigaDrive, HomeLink, Internet Quotient, IOS, iPhone, iQuick Study, IronPort, the IronPort logo, LightStream, Linksys, MediaTone, MeetingPlace, MeetingPlace Chime Sound, MGX, Networkers, Networking Academy, Network Registrar, PCNow, PIX, PowerPanels, ProConnect, ScriptShare, SenderBase, SMARTnet, Spectrum Expert, StackWise, The Fastest Way to Increase Your Internet Quotient, TransPath, WebEx, and the WebEx logo are registered trademarks of Cisco Systems, Inc. and/or its affiliates in the United States and certain other countries.

All other trademarks mentioned in this document or website are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (0812R)

このマニュアルで使用している IP アドレスは、実際のアドレスを示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、および図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスが使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

Cisco Digital Media Manager 5.1.x ユーザガイド
Copyright © 2002-2009 Cisco Systems, Inc.
All rights reserved.

Copyright © 2002–2010, シスコシステムズ合同会社.
All rights reserved.



CONTENTS

はじめに xi

表記法 xi

マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート xii

CHAPTER 1

概要 1-1

DMS の基本的な概念と用語 1-1

クライアント システムの要件 1-1

DMM のモジュールと機能について 1-2

CHAPTER 2

Cisco DMS コンポーネントとユーザに関する管理設定の管理 2-1

DMS 管理モジュール (DMS-Admin) の起動 2-1

DMS-Admin のダッシュボード ゲージの使用 2-2

UI リファレンス : ダッシュボードのゲージ 2-2

Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理 2-3

ソフトウェア フィーチャのライセンス キーの取得とインストール 2-3

インストールされたライセンスのリストの表示 2-5

ユーザ アカウントと認証設定の管理 2-5

ユーザ管理の概念とワークフローの概要 2-6

ユーザ アカウントの手動設定 2-7

ユーザ アカウントの作成と編集 2-7

ユーザ アカウントの削除 2-8

DMS-Admin のユーザ ロールについて 2-9

認証設定の指定 2-9

UI リファレンス : 認証モードを選択してイネーブルにするための要素 2-11

UI リファレンス : LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素 2-14

自動同期の設定 2-14

UI リファレンス : 手動同期または自動同期を行うための要素 2-15

UI リファレンス : 属性を管理するための要素 2-17

バックアップと復元 2-18

電子メール、SNMP、警告、通知の管理 2-18

電子メールをイネーブルまたはディセーブルにする 2-19

SNMP をイネーブルまたはディセーブルにする 2-19

警告レポートと通知の設定を指定する 2-21

イベント タイプの概要 2-21

アプライアンスのプロセスの表示とアプライアンスの起動をリモートで行う 2-22

CHAPTER 3

デジタル サイネージと Enterprise TV の管理 3-1

- 概要 3-2
 - DMM-DSM の起動 3-2
 - DMM-ETV の起動 3-3
- デジタル サイネージと Enterprise TV のダッシュボード ゲージの使用 3-3
 - [Media and Schedules] ゲージの使用 3-4
 - [Media and Schedules] ゲージの左側の概要 3-4
 - [Media and Schedules] ゲージの左側の使用 3-5
 - UI リファレンス : [Media and Schedules] ゲージの右側の要素 3-6
 - [Media and Schedules] ゲージの右側の使用 3-7
 - [Digital Media Players] ゲージの概要と使用 3-8
 - [Enterprise TV] ゲージの概要と使用 3-9
 - [Settings] ゲージの概要と使用 3-10
- 一元管理をサポートするための DMP の設定 3-10
- DMP での YPbPr (コンポーネント ビデオ) インターフェイスの有効化 3-11
- DMP の管理とグループ化 3-12
 - UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 3-14
 - DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み 3-15
 - DMP の自動登録操作の順序について 3-17
 - UI リファレンス : DMP グループの追加と削除、および DMP の自動登録のための設定 3-17
 - DMP グループを別の DMP グループ内にネストする操作の効果について 3-18
 - DMP グループの削除 3-19
 - UI リファレンス : DMP グループを削除するための要素 3-19
 - DMP を 1 つずつ手動で追加および編集する 3-20
 - UI リファレンス : DMP の追加と編集のための要素 3-20
 - デバイス一覧から DMP を手動で削除する 3-21
 - UI リファレンス : DMP を削除するための要素 3-21
 - DMP グループに DMP を手動で追加する 3-22
 - UI リファレンス : DMP グループに DMP を手動で追加するための要素 3-22
 - DMP グループから DMP を手動で削除する 3-22
 - UI リファレンス : DMP グループから DMP を削除するための要素 3-23
 - [DMP List] テーブルのフィルタリング 3-23
 - DMP に対する HTTP プロキシの影響について 3-24
 - 複数の DMP が 1 台の HTTP プロキシ サーバを共有するよう設定する 3-24
- DMP ディスプレイの管理 3-25
 - 一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理 3-25

UI リファレンス : DMP ディスプレイを管理するための要素	3-26
RS-232 コマンドを使用して Cisco LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイを管理する	3-29
DVI による一元管理のための Cisco LCD ディスプレイの準備	3-29
Cisco LCD ディスプレイの RS-232 コマンド リファレンス	3-29
Enterprise TV の設定を指定する	3-31
Enterprise TV の制限について	3-31
生放送番組またはオンデマンド番組を放映する WAN 内の箇所の選択	3-32
Enterprise TV の一般的なワークフローについて	3-32
テレビ チャンネルの設定	3-33
UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素	3-33
新しいチャンネルの追加	3-34
チャンネルの編集	3-38
チャンネル番号の再割り当て	3-39
チャンネルの削除	3-39
定義済み (アクティブ) TV チャンネルのみまたは未定義 (非アクティブ) TV チャンネルのみの表示	3-40
EPG プロバイダー登録のデータ形式について	3-40
EPG プロバイダーの登録設定	3-41
EPG プロバイダーのデータへの登録の追加と編集	3-42
EPG データ登録を定義する設定の削除	3-43
EPG の TV チャンネル スケジュールと番組説明の同期	3-44
Enterprise TV のビデオ オン デマンドの設定	3-44
VoD カテゴリの操作	3-44
VoD カテゴリへのビデオのマッピング	3-47
VoD カテゴリへのビデオの編成	3-48
カテゴリからのビデオの削除	3-48
「スキン」を使用した Enterprise TV メニュー システムのカスタマイズ	3-48
メニュー システムのカラー スキームの選択	3-49
メニュー システムに含める機能の指定	3-49
メニュー システムでのカスタム ロゴの表示	3-49
メニュー システムでのシスコ ロゴの表示	3-50
メニュー システムの日時の表示形式の選択	3-50
DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開	3-51
Enterprise TV VoD 再生での DMP ローカル ストレージの使用	3-51
Enterprise TV の DMP リモート コントロールのエミュレーション	3-54
Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー	3-55
DMM-ETV のエミュレータの設定	3-58
リモート コントロールをエミュレートするための IP 電話の設定	3-59

IP 電話のエミュレータの起動	3-60
携帯電話でのエミュレータの起動	3-60
IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用	3-61
メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作	3-62
UI リファレンス：アセットおよびカテゴリを管理するための要素	3-63
デジタル サイネージの 2 つの再生リストのタイプについて	3-69
デジタル サイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作	3-70
Digital Media Designer を使用する前に	3-71
DMD の開始	3-73
DMD ユーザー インターフェイス リファレンス	3-75
メニューとそれらのオプションについて	3-76
ツールバーとそのオプションの概要	3-79
パネルとそのオプションの概要	3-80
ボックス オブジェクトの使用	3-80
プレゼンテーション再生リストでの作業	3-81
RSS フィードの使用およびテキストのフェードまたはスクロール	3-84
プレゼンテーション再生リストの作成および編成	3-89
UI リファレンス：再生リストを読み込む要素	3-91
[Content Chooser] とそのオプションの概要	3-92
通常の再生リストの作成および編成	3-94
UI リファレンス：通常の再生リストを定義する要素	3-94
DMP でのコンテンツ デリバリティ システムの使用	3-95
デジタル メディア ネットワーク内で使用するコンテンツ デリバリティ システムの選択	3-96
CIFS プロトコルに対する DMP サポートの概要	3-97
CIFS をサポートするための DMP 4300G および 4305G エンドポイントでのカーネルのアップグレード	3-97
コンテンツ配信 (DMS-CD) の組み込みメカニズム	3-98
DMP 4400G のパフォーマンスの中断のリスクを制限するためのベスト プラクティス	3-100
展開用のディスク スペースの容量の確認	3-101
DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定	3-102
UI リファレンス：展開のしきい値を定義する要素	3-103
アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用	3-104
DMS-CD 展開パッケージの作成	3-104
DMS-CD 展開パッケージの編集	3-106
DMS-CD 展開パッケージの削除	3-107
DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法	3-108

DMS-CD 展開のステータスの詳細表示	3-108
アプライアンスのシステム ログでの DMS-CD 展開エラーの確認	3-109
[Snapshot Mode] または [Live Monitor Mode] を使用した DMS-CD 展開エラーの確認	3-110
高度なタスクの使用	3-111
UI リファレンス : 高度なタスクを設定する要素	3-112
DMP での実行中のすべてのイベントとコマンドの停止	3-121
DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化	3-121
DMP トラブルシューティング アクセスのイネーブル化	3-121
DMP トラブルシューティング アクセスのディセーブル化	3-122
DMP でのファームウェアまたはカーネルのアップグレード	3-122
緊急事態の対応計画	3-123
緊急事態用の展開パッケージの作成	3-124
緊急事態用アセットの DMP ローカル ストレージへの即時プロビジョニング	3-125
[Actions] リストを使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング	3-125
[Play Now] 機能を使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング	3-126
DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジューリング	3-127
緊急メッセージの再生の開始	3-128
緊急メッセージの再生の停止	3-129
DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング	3-130
[Play Now] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開	3-130
[Actions] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開	3-132
将来の展開に対する作業	3-132
スケジュールの管理とメンテナンスのベスト プラクティス	3-133
プレゼンテーションの将来の展開の概要	3-133
スケジュールの時間帯の概要	3-134
将来のイベントのタイムスロットのスケジュール	3-135
スケジュール タイムラインのツールチップの概要	3-137
スケジュール タイムラインに展開されたイベントのステータス メッセージのインラインでの表示	3-138
ワンタイム イベントを実行するための継続イベントのプリエンプト	3-140
展開レポートの使用方法	3-140
管理オプションの使用方法	3-141
ユーザ権限とデジタル サイネージおよび Enterprise TV の権限の設定	3-141
ユーザ権限の制限	3-143
シナリオ 1 : サイネージまたは Enterprise TV のアセットを使用できるが、タイムスロットはスケジュール設定できないユーザ	3-144
シナリオ 2 : 1 つの DMP グループを管理できるが、アセットは管理できないユーザ	3-144

シナリオ 3 : 1 つの DMP グループの管理、アセットの管理、およびタイムスロットのスケジュール設定が可能なユーザ	3-145
シナリオ 4 : 1 つの DMP グループのタイムスロットをスケジュール設定できるが、それ以外の権限を持たないユーザ	3-146
DMM-DSM サーバの設定	3-146
ACNS または WAAS の使用の設定	3-147
UI リファレンス : ACNS または WAAS 設定を定義する要素	3-147
外部サーバへの展開の設定	3-148
UI リファレンス : 外部展開の設定要素	3-148
DMM-DSM を使用する際の共通のシナリオ	3-149
ローカルストレージおよび緊急の展開のためファイルを DMP にアップロードする	3-149
DMM-DSM でのサードパーティ製アプリケーションの統合	3-151

CHAPTER 4

デスクトップ ビデオの管理	4-1
設定および配信の設定の管理	4-1
管理およびネットワークの設定値の設定	4-2
UI リファレンス : 管理およびネットワークの設定	4-2
UI リファレンス : 環境パラメータの表示	4-3
Video Portal 使用のための設定	4-4
UI リファレンス : Cisco Video Portal アプライアンス使用のための設定	4-4
配信のためのロケーション設定	4-6
UI リファレンス : 配信ロケーションの設定	4-7
ユーザ アクセスの管理と権限設定	4-7
ユーザ アカウントを使用する作業	4-7
プロフィールの表示	4-8
UI リファレンス : ユーザ アカウントの設定	4-8
プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップの管理	4-9
プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業	4-10
コンテンツ オブジェクトの要件	4-11
ビデオ パーツの承認	4-11
西欧フォントのサポート	4-11
クローズド キャプション	4-11
UI リファレンス : コンテンツ オブジェクトの設定	4-12
ビデオ パーツまたは再生リストの承認または拒否	4-18
ライブ イベント モジュール	4-19
同期スライドを使用する作業	4-19
同期するスライドの生成およびインポート	4-20
スライド ショーの操作	4-21
同期スライド使用時の Video Portal 視聴者への表示	4-22

視聴者の質問への対応	4-22	
質問の調整	4-23	
質問への回答	4-25	
再生リストの作成および作業	4-25	
コンテンツ カテゴリの作成および作業	4-28	
UI リファレンス : カテゴリの設定	4-29	
インタースティシャルの作成および作業	4-30	
UI リファレンス : インタースティシャルの設定	4-30	
インタースティシャル シーケンスの作成および作業	4-32	
UI リファレンス : インタースティシャル シーケンスの設定	4-32	
ティッカーの作成および使用	4-33	
UI リファレンス : ティッカーの設定	4-34	
Video Portal のカスタマイズ	4-35	
UI リファレンス : カスタマイゼーションの設定	4-36	
配信管理の設定の確認	4-38	
イベント タイプ	4-39	
新しい配信のスケジューリング	4-40	
イベント前のリストのスケジューリング	4-42	
ライブ イベントのスケジューリング	4-43	
イベント後のリストのスケジューリング	4-43	
オンデマンド配信のスケジューリング	4-44	
配信対象ビデオ パーツの URL	4-44	
デジタル メディア エンコーダの管理	4-45	
DMM-VPM へのエンコーダの追加	4-45	
ストリームのパブリッシュ機能のテスト	4-47	
ライブ ストリームをキャプチャして、その出力ファイルをビデオ オンデマンドとしてパブリッシュする	4-48	
プッシュ設定の管理	4-49	
符号化フォーマットの作成および作業	4-49	
コード変換ジョブの管理	4-50	
ライブ イベントのセットアップのワークフロー	4-51	
DME 1000 または DME 2000 を使用するライブ イベントのセットアップ	4-52	
DME ライブ イベントのスケジュール時間の修正	4-54	
サードパーティのライブ ストリームを使用するライブ イベントのセットアップ	4-55	



はじめに

Cisco Digital Media System は、Cisco Digital Media Manager (DMM) アプライアンス、Cisco Video Portal アプライアンス、Cisco Digital Media Player (DMP) エンドポイント、Cisco Digital Media Encoder (DME) デバイス、およびすべての関連ソフトウェア コンポーネントから構成される製品ファミリの総称です。

このガイドでは、Cisco Digital Media Manager 5.1.x ソフトウェアにライセンスされたモジュールの使用法および Video Portal アプライアンスにプリインストールされた Cisco Video Portal Reports 5.1.x ソフトウェアの使用法について説明します。DMM では、購入したソフトウェア フィーチャ モジュール ライセンスに応じて、オンライン ビデオ ポータル、デジタル サイネージ ネットワーク、および Enterprise TV ネットワークの作成と管理を行うことができます。

このガイドの対象ユーザは、デスクトップ ビデオ、デジタル サイネージ、Enterprise TV のメディアを作成、発行、管理する DMM ユーザです。このガイドは、DMS 製品のインストール、設定、トラブルシューティングを行うシステム管理者やネットワーク管理者は対象としていません。関連の DMS および DMM ユーザ マニュアルについては、Cisco.com を参照してください。

表記法

このガイドは次の表記法を使用しています。

項目	表記法
コマンドとキーワード	太字
ユーザが値を指定する引数	イタリック体
表示されたセッションおよびシステム情報	screen フォント
ユーザが入力する情報	boldface screen フォント
ユーザが入力する変数	<i>italic screen</i> フォント
文章内でのメニュー項目の選択	[Option] > [Network Preferences]
表でのメニュー項目の選択	[Option] > [Network Preferences]



(注)

「注釈」です。役立つ情報や、このマニュアル以外の参照資料などを紹介しています。



注意

「要注意」です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。



ヒント

「問題解決に役立つ情報」です。ヒントには、トラブルシューティングや操作方法ではなく、ワンポイントアドバイスと同様に知っておくと役立つ情報が記述される場合もあります。

マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート

マニュアルの入手方法、テクニカル サポート、その他の有用な情報について、次の URL で、毎月更新される『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。シスコの新規および改訂版の技術マニュアルの一覧も示されています。

<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>

『*What's New in Cisco Product Documentation*』は RSS フィードとして購読できます。また、リーダーアプリケーションを使用してコンテンツがデスクトップに直接配信されるように設定することもできます。RSS フィードは無料のサービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。



CHAPTER 1

概要

この概要の構成は、次のとおりです。

- [DMS の基本的な概念と用語 \(P.1-1\)](#)
- [クライアント システムの要件 \(P.1-1\)](#)
- [DMM のモジュールと機能について \(P.1-2\)](#)

DMS の基本的な概念と用語

DMS により、あらゆる規模の組織が、IP ネットワークを経由して、一般ユーザや対象ユーザに対して、デスクトップ ビデオ コンテンツ (ライブでもオンデマンドでも)、デジタル サイネージ プレゼンテーション、緊急メッセージ、Enterprise TV チャンネルおよび番組を作成、管理、編成、エンコード、配信することができます。

DMS を使用して、次のことを実行できます。

- 対象のユーザ、投資者、マスコミ、アナリストと通信する
- ライブ イベントおよびオンデマンド イベントをあらゆる場所のユーザに配信する
- 従業員、サプライヤ、パートナーに重要な情報とトレーニングを配信する
- 学生に教育用コンテンツを配信する

最もよく使われている DMS の用語、略語、頭文字語については、Cisco.com の『*FAQs and Troubleshooting Guide for Cisco Digital Media System 4.x and 5.x*』を参照してください。

クライアント システムの要件

DMS 製品を使用するためのクライアント システムの要件については、Cisco.com の『*Release Notes for Cisco Digital Media System 5.1.x*』を参照してください。

DMM のモジュールと機能について

DMM の機能は、モジュールに編成されており、モジュールを使用するには、個別にライセンスを購入します。購入したモジュールに応じて、DMM を使用して次を実行できます。

- デスクトップ ビデオ ネットワークを管理し、任意の対象ユーザーにビデオ コンテンツを配信する
- デジタル サイネージを管理し、Enterprise TV がネットワーク経由でそれらのコンテンツを配信する
- デスクトップ ビデオ ネットワークとデジタル サイネージ ネットワークの両方を管理する

DMM には、追加費用なしで管理モジュールが含まれており、それを使用して、他のモジュールを使用するためのライセンスをインストールできます。モジュールとそれらの機能については、以下を参照してください。

- [第 2 章「Cisco DMS コンポーネントとユーザーに関する管理設定の管理」](#)
- [第 3 章「デジタル サイネージと Enterprise TV の管理」](#)
- [第 4 章「デスクトップ ビデオの管理」](#)
- [付録 A「Video Portal Reports の使用」](#)



CHAPTER 2

Cisco DMS コンポーネントとユーザに関する管理設定の管理



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後も特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理」(P.2-3) を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「DMS-Admin のユーザ ロールについて」(P.2-9) を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms> を参照してください。

この章の各トピックでは、Cisco Digital Media Manager 5.1.x ユーザ ガイド DMS-Admin の各機能について説明します。この機能を使用することにより、Cisco DMS 製品のユーザ アカウント、権限、プロファイルの作成と管理、認証の設定、ソフトウェア フィーチャ モジュールの管理などの作業ができます。

- DMS-Admin のダッシュボード ゲージの使用 (P.2-2)
- Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理 (P.2-3)
- ユーザ アカウントと認証設定の管理 (P.2-5)
- バックアップと復元 (P.2-18)
- 電子メール、SNMP、警告、通知の管理 (P.2-18)
- アプライアンスのプロセスの表示とアプライアンスの起動をリモートで行う (P.2-22)

DMS 管理モジュール (DMS-Admin) の起動

手順

ステップ 1 次のいずれかを実行します。

- DMM ダッシュボードで [Administration] をクリックします。
- グローバル ナビゲーションで [Administration] を選択します。

DMS-Admin のダッシュボード ゲージの使用

少なくとも 1 つのソフトウェア フィーチャ モジュールを使用するためのライセンス キーをインストールした後で DMS-Admin を起動した場合、デフォルトで最初に表示されるページは、5 つのゲージが表示されるダッシュボードです。また、このダッシュボードはいつでも表示と使用ができます。

DMS-Admin のダッシュボードには、システム モニタリングとログ収集のための機能がすべて集約されます。ゲージにデータを読み込むデータ収集プロセスに何らかの干渉が発生すると、ゲージには疑問符と、使用できるデータのうち最も適切なデータが表示されます。この場合、システムとネットワークが正しく設定され、正常に動作していることを確認します。

手順

ステップ 1 [Dashboard] タブをクリックします。

関連トピック：

[「UI リファレンス：ダッシュボードのゲージ」 \(P.2-2\)](#)

UI リファレンス：ダッシュボードのゲージ

ナビゲーションパス

[Administration] > [Dashboard]

表 2-1 DMS-Admin のゲージ

名前	説明
[Alerts]	過去 1 時間以内に配信された電子メールと SNMP 通知メッセージの合計数を表示します。[Alerts] ページに直接移動するには、[View Alerts] をクリックします。
[License Features]	DMM アプライアンスにインストールされているソフトウェア フィーチャ モジュールのリストを表示します。また、ライセンスによる制約もすべて表示されます。
[Status]	Video Portal アプライアンスと、ネットワーク内のすべての登録済み DMP の現在の状態の要約が表示されます。ハードウェアがセットアップされ、これらのデバイスの種類に対して個別にライセンスが設定されたソフトウェア フィーチャがインストールされていることが前提となっています。このゲージでは次の各サブセクションでデータを整理しています。 <ul style="list-style-type: none"> [Digital Media Players]：登録済みの DMP の総数を数えます。また、そのうちこのゲージをブラウザでロードした時点で到達可能なものと到達不能なもの数も表します。[View All DMPs and DMP Groups] をクリックすると、直接 [DMP Manager] ページに移動します。 [Video Portal Appliance]：Cisco Video Portal アプライアンスが過去 1 時間以内のいずれかの時点で到達不能であったかどうかを示します。このゲージをブラウザにロードした時点で保留中または完了済みになっている Video Portal 配信の数をカウントします。Video Portal のライブ HTTP URL に直接移動するには、[Go to Video Portal] をクリックします。DMM-VPM の初期画面に直接移動するには、[Manage Video Portal] をクリックします。この DMM リリースでサポートされている Video Portal アプライアンスの台数は 1 台だけです。 このゲージが表示するデータを更新するには、ブラウザを更新します。

表 2-1 DMS-Admin のゲージ (続き)

名前	説明
[System Information]	<p>このゲージには次のような機能があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> インストールされている DMM サーバソフトウェアのリリースバージョンを表示する。 DMM アプライアンスと Video Portal アプライアンスの空きディスク容量と使用済みディスク容量を表示する。 <ul style="list-style-type: none"> DMM アプライアンスのディスク容量に関する説明は、アセットのアップロード後に一時的にローカルでコピーが保存される /dm2 パーティションにだけ関するものです。 Video Portal アプライアンスが十分な空きディスク容量があると認識している場合でも、Cisco DMS が生成するファイル以外のビデオ ファイルなどのデータの保存には使用しないでください。ストレージサーバとしての Video Portal アプライアンスの使用はサポートされていません。サポートされていないデータを保存すると、Cisco ソフトウェアのアップグレード、復元、または再インストール時にデータが失われ、元に戻せなくなります。 Cisco DMS アプライアンス間での最新のデータ複製が正常に完了したかどうかを表示する。
[Users Logged In (Past 1 Hour)]	<p>過去 1 時間の間に各 DMS アプライアンスにログインしたユーザの総数をカウントします。DMS-Admin の [Users] ページに直接移動するには、[View All Users] をクリックします。</p>

関連トピック

- [DMS-Admin のダッシュボード ゲージの使用 \(P.2-2\)](#)
- [ユーザ アカウントと認証設定の管理 \(P.2-5\)](#)
- [電子メール、SNMP、警告、通知の管理 \(P.2-18\)](#)
- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)
- [第 4 章「デスクトップ ビデオの管理」](#)

Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理

この項では、次のトピックについて取り上げます。


- [ソフトウェア フィーチャのライセンス キーの取得とインストール \(P.2-3\)](#)
- [インストールされたライセンスのリストの表示 \(P.2-5\)](#)

ソフトウェア フィーチャのライセンス キーの取得とインストール

どのソフトウェア フィーチャ モジュールを使用するためのライセンス キーもインストールされていない状態で DMM にログインした場合、デフォルトの初期ページは DMS-Admin でライセンス キーをインストールするためのページ ([Licensing] > [Install/Upgrade Licensing]) です。

ライセンス キーを取得して、購入した DMM ソフトウェア フィーチャ モジュールをアクティブ化するには、次の手順を実行します。

手順

- ステップ 1** DMM アプライアンスのシリアル番号と IP アドレスを確認します。シリアル番号または IP アドレスが不明な場合は、次の手順を実行します。
- a. DMM アプライアンスのログイン プロンプトで、ユーザ名 **admin** とこれに対応するパスワードを使用し、AAI にログインします。表示されるメニューでは、[SHOW_INFO] がデフォルトで強調表示されています。
 - b. Enter キーを押してから、AAI に表示される次の値を記録しておきます。
 - DMM アプライアンスの IP アドレス。
 - DMM アプライアンスのシリアル番号 (10 文字)。
- ステップ 2** 次のすべての内容がわかるようになっている電子メール メッセージを作成します。
- Cisco DMS の購入 (アプライアンス、DMM 用のソフトウェア モジュール、DMP など) に関連するすべての Cisco セールス オーダー番号。購入済みの製品やサービスのうち、Cisco DMS のコンポーネントでないもののセールス オーダー番号もすべて対象となります。
 - ステップ 1-b で AAI に表示される DMM アプライアンスの 10 文字のシリアル番号。
 - ユーザの電子メール アドレス。
 - ユーザの組織名。
 - 組織内におけるユーザの所属部門。
 - 購入した DMM ソフトウェア フィーチャ モジュール (複数の場合はすべて)。
 - デジタル サイネージまたはエンタープライズ TV 用の DMM ソフトウェア フィーチャ モジュールを購入した場合は、一元管理の対象となる DMP の数も記入します。記入できる DMP の数は 10 の倍数です。
- ステップ 3** 電子メール メッセージを dms-softwarekeys@cisco.com に送信します。
- ステップ 4** Cisco からライセンス キー ファイルを受け取ったら、ローカルにコピーします。
- ステップ 5** DMM を Web ブラウザでロードするには、AAI に表示された DMM アプライアンスの IP アドレス (<http://<DMMのIPアドレス>:8080/>) を使用します。
- ステップ 6** DMS-Admin を使用するには、次のいずれかを実行します。
- DMM ダッシュボードで [Administration] をクリックします。
 - グローバル ナビゲーションで [Administration] を選択します。
- ステップ 7** [Licensing] > [Install/Upgrade Licensing] を選択します。
- ステップ 8** [Browse] をクリックし、保存したライセンス ファイルをクリックして、[Open] をクリックします。
-  (注) Cisco DMS 5.x のライセンスの形式は、これまでの DMS リリースで使用されていた旧式の形式とは異なります。このリリースでは、旧式の形式を使用するライセンス ファイルはサポートされません。このようなライセンスをインストールしようとする、無効であると見なされ拒否されます。
- ステップ 9** [Install License] をクリックします。
- 所定のソフトウェア フィーチャ モジュールがイネーブルになりました。

**ヒント**

複数のライセンス キー ファイルを受け取った場合は、この手順を繰り返して、すべてのライセンスをインストールします。

関連トピック

- [インストールされたライセンスのリストの表示 \(P.2-5\)](#)

インストールされたライセンスのリストの表示

ライセンスが発行されている DMS 機能を確認するには、次の手順を実行します。

手順

ステップ 1 [Licensing] > [View Licensing] を選択します。

また、DMS-Admin ダッシュボードの [License Features] ゲージにも、DMM アプライアンスにインストールされているソフトウェア フィーチャ モジュールのライセンスのリストが表示されます。
「[DMS-Admin のダッシュボード ゲージの使用 \(P.2-2\)](#)」を参照してください。

関連トピック

- [ソフトウェア フィーチャのライセンス キーの取得とインストール \(P.2-3\)](#)

ユーザ アカウントと認証設定の管理

DMS-Admin の機能を使用すると、次のことができます。

- DMM フィーチャ モジュール、Video Portal Reports、Video Portal のユーザに対してさまざまなアクセスと権限のレベルを役割や職務に応じて割り当てる。
- ユーザ認証のイネーブルとディセーブルを選択する。
- LDAP (Active Directory) などの認証方法の選択と設定を行う。また、オプションで LDAP サーバから任意のユーザ アカウントとユーザ グループの基本設定をインポートすることもできます。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [ユーザ管理の概念とワークフローの概要 \(P.2-6\)](#)
- [ユーザ アカウントの手動設定 \(P.2-7\)](#)
- [DMS-Admin のユーザ ロールについて \(P.2-9\)](#)
- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)

ユーザ管理の概念とワークフローの概要

このワークシートは、想定されるユーザ管理作業の順序と、その基礎となる重要な概念を示しています。

✓	作業
☐	<p>1. 以前の Cisco DMS リリースから移行した既存のユーザアカウントを使用する。</p> <p>デジタルサイネージネットワークの機能に対してライセンスが取得されているいずれかの Cisco DMS 4.1.x リリースから 5.1.x にアップグレードした場合、以前はライセンスソフトウェアモジュールで冗長だったユーザ名が現在は一意になっている場合があります。これは、DMM-VPM と DMM-DSM の両方で同じユーザ名を使用するよう設定した場合に発生します。一例として、これらの両方のソフトウェアモジュールで使用する <i>admin</i> というユーザ名を設定した場合を考えてみます。アップグレード時の移行により、すべてのユーザアカウントが DMS-Admin に統合され、既存の DMM-DSM 設定で冗長なユーザ名にサフィクスが追加されます。具体的には、サフィクスは <i>_dsm</i> です。このシナリオでは、Cisco DMS 4.1.x で二重に使用されていたユーザ名は <i>admin</i> なので、現在の Cisco DMS リリースへの移行後の 2 つのユーザ名は次のようになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>admin</i> (DMM-VPM から移行したユーザアカウント) • <i>admin_dsm</i> (DMM-DSM から移行したユーザアカウント) <p>移行したアカウントの一方に十分なアクセス権や権限を割り当てて、もう一方のアカウントを安全に削除しても承認ワークフローなど組織内で確立された習慣を乱さないようにすることが必要になる場合があります。この例では、理想的な結果としては <i>admin</i> というユーザアカウントだけを残し、少なくともデスクトップビデオとデジタルサイネージに適した機能を管理できるだけの権利や権限を割り当てることが考えられます。</p>
☐	<p>2. 新しいユーザアカウントを作成する。 DMM ソフトウェアモジュール、Video Portal Report、Video Portal 用のユーザアカウントを手動で作成するには、DMS-Admin を使用します。手動で作成するユーザアカウントは、Active Directory サーバからのユーザアカウントデータのインポートにより自動作成されたユーザアカウントに追加されます。</p> <p>デフォルトでは、新規作成されたユーザアカウントには、少なくとも 1 つの DMM ソフトウェアモジュールでこのユーザアカウントにアクセス権や権限が割り当てられるまで、DMS-Admin ユーザロール「Other」が割り当てられます。このユーザロールでは、ユーザアカウントによるアクセスが厳しく制限されます。</p>
☐	<p>3. ユーザグループを作成する。 新しいユーザグループを作成するには、[Administration] > [Users] > [Create Group] を選択し、必要な値を入力します。作業内容を保存するには、[Save] をクリックします。</p>
☐	<p>4. アクセス権と権限を割り当てる。</p> <p>ユーザアカウントの作成後、DMM ソフトウェアモジュールのこれらのユーザに対してアクセス権や権限を個別に割り当てます。ユーザアカウントに割り当てるアクセス権や権限はデスクトップビデオやデジタルサイネージ（デジタルサイネージには Enterprise TV を含む）の環境に特有のものとなります。そのため、ユーザに対するアクセス権や権限の割り当ては、ライセンス取得とインストールが個別に行われた、各ユーザに該当する DMM ソフトウェアモジュールで行われます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • デスクトップビデオの場合は、[Video Portal] > [Users] > [User Accounts] を選択します。 • デジタルサイネージまたは Enterprise TV の場合は、[Digital Signage] > [Settings] > [User Accounts] を選択します。
☐	<p>5. ユーザをユーザグループに割り当てる。</p> <p>DMS-Admin でユーザアカウントを最初に作成する場合、アカウントとユーザグループの関連付けは、ただちに行うか、ユーザにアクセス権と権限を割り当てた後で行うことができます。</p>

関連トピック

- [ユーザアカウントの手動設定 \(P.2-7\)](#)
- [ユーザアカウントの削除 \(P.2-8\)](#)

- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)
- [DMS-Admin のユーザ ロールについて \(P.2-9\)](#)
- [第3章「デジタルサイネージと Enterprise TV の管理」](#)
- [第4章「デスクトップビデオの管理」](#)

ユーザアカウントの手動設定

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [ユーザアカウントの作成と編集 \(P.2-7\)](#)
- [ユーザアカウントの削除 \(P.2-8\)](#)

ユーザアカウントの作成と編集



ヒント

認証方式が LDAP の場合、新しいユーザアカウントを手動で作成できません。Cisco DMS 製品での認証オプションについては、「[認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)」を参照してください。

新しいユーザアカウントを作成したり、アカウントの設定を手動で編集できます。

手順

- ステップ 1** [Users] タブをクリックして、次のいずれかを実行します。
 - 新しいアカウントを作成する場合は、[Add New User] をクリックし、[Add New User] ダイアログボックスに必要な値を入力します。
 - アカウントを編集する場合は、すべてのユーザアカウントが表示されている無題のテーブルで該当するアカウントのエントリをクリックしてから [Options] > [Edit User] を選択し、[Edit User] ダイアログボックスで値を変更します。

[{Add New|Edit} User] ダイアログボックスのオプションについて不明な点があれば、[表 2-2 \(P.2-8\)](#)を参照してください。
- ステップ 2** (任意) 連絡先情報を入力して、ユーザをユーザグループに割り当てます。
- ステップ 3** [Save] をクリックします。

関連トピック

- [UI リファレンス：ユーザアカウントを設定するための要素 \(P.2-8\)](#)
- [ユーザアカウントの削除 \(P.2-8\)](#)

UI リファレンス：ユーザアカウントを設定するための要素

ナビゲーションパス

[Administration] > [Users]

表 2-2 ユーザアカウントを手動で作成および編集するための要素

要素	説明
[First Name]	必須項目です。複数のユーザに対して同じ値が設定される場合があります。
[Last Name]	必須項目です。これについても、複数のユーザに対して同じ値が設定される場合があります。
[Email Address]	このユーザアカウントに関連付ける電子メールアドレスです。
[Username]	一意のユーザ名です。ここで「一意」とは、Cisco DMS のどのコンポーネントでも他のユーザアカウントに対してこの名前を使用していないことを指します。ユーザ名の入力必須です。
[Password]	ユーザアカウントのパスワードです。パスワードを入力してから、再入力する必要があります。
[Re-enter password]	
[Active list]	アカウント保有者が Cisco DMS のアクティブユーザか非アクティブユーザかを表します。または、アカウント保有者が組織内でアクティブであるかどうかを表します。

オプションの連絡先情報

[Company]	ユーザアカウントに関連付ける官公庁、企業、非営利組織などの組織です。
[Department]	組織内の部門です。
[Phone]	このユーザアカウントに関連付ける電話番号です。

オプションのグループ選択

ラベルのないチェックボックス	ユーザの所属先となるグループを指定します。
[Groups] 列	グループ名が表示されます。
[Description] 列	グループとその目的に関する、オプションの簡単な説明です。

ユーザアカウントの削除

スーパーユーザアカウントは削除できませんが、それ以外のユーザアカウントは削除できます。

手順

- ステップ 1 [Users] タブをクリックしてから、無題のテーブルで削除するユーザアカウントをクリックします。削除するユーザアカウントを複数指定するには、Ctrl キーを押しながらクリックします。
- ステップ 2 [Options] > [Delete User] を選択します。

関連トピック

- ユーザアカウントの作成と編集 (P.2-7)
- UI リファレンス：ユーザアカウントを設定するための要素 (P.2-8)

DMS-Admin のユーザ ロールについて

DMS-Admin のユーザ ロールは、論理演算により自動的に生成されます。DMS-Admin を使用して直接ユーザ ロールをユーザに割り当てることはできません。

場合によっては、ある DMM ソフトウェア モジュールへのログインが許可されているユーザは、少なくとも 1 つの追加ソフトウェア モジュールへのログインも許可されます。ユーザアカウントの DMS-Admin ユーザ ロールは、そのユーザが保有するすべての権限とアクセス権の設定にもとづいています。さらに、ライセンスが発行されインストールされているすべての DMM ソフトウェア モジュールにまたがって統合されています。

表 2-3 DMS-Admin でユーザ ロールの指定を決定するロジック

ユーザ ロール	ロジック
Admin	このユーザ ロールは、いずれかの DMM ソフトウェア モジュールの管理者であるすべてのユーザに自動的に割り当てられます。これらのユーザは DMS-Admin 内のすべてのユーザとユーザ グループに対して完全な読み取りおよび書き込みアクセスが許可されています。
Group Admin	このユーザ ロールは、デスクトップ ビデオのコンテンツ作成者のうち、どの DMM ソフトウェア モジュールの管理者でもないすべてのユーザに対して自動的に割り当てられます。これらのユーザは、DMS-Admin 内のユーザ アカウントやグループに関する情報の表示、作成、編集、削除を行うことはできません。しかし、新規または既存のビデオ パーツを表示する権限を割り当てる際の DMM-VPM のワークフローの一部としてユーザ グループを作成することはできます。
Read-Only	このユーザ ロールは、デスクトップ ビデオのコンテンツ作成者でなく、どの DMM ソフトウェア モジュールの管理者でもないすべてのユーザに対して自動的に割り当てられます。これらのユーザは DMS-Admin 内のユーザとユーザ グループに関する情報の表示はできますが、作成、編集、削除はできません。
Other	この DMS-Admin のユーザ ロールは、いずれかの DMM ソフトウェア モジュールでどのアクセス設定や権限も明示的に許可されていないすべてのユーザ、および Video Portal の視聴者のうち他の権限を持たないすべてのユーザに対して自動的に割り当てられます。これらのユーザはどの DMM ソフトウェア モジュールにもログインできません。

認証設定の指定

Cisco DMS では 2 種類の認証が使用できます。組み込み認証は DMM に完全にネイティブですが、LDAP 認証の場合 Cisco DMS 製品が Microsoft Active Directory サーバに依存します。

Cisco DMS では必ずいずれか一方の認証方式が必要ですが、Video Portal と Video Portal Reports のユーザの認証についてはイネーブルとディセーブルを切り替えることができます。また、DMM-DSM、DMM-ETV、DMM-VPM、Video Portal、Video Portal Reports の認証方式を選択できます。

手順

- ステップ 1** [Settings] > [Authentication] を選択します。

[Authentication] ページには、[Select Mode]、[Define Filter]、[Synchronize Users]、[Manage Attributes] の 4 つのタブ付きプロパティ シートがあります。大部分の実稼動環境では、[Select Mode] プロパティ シートを 1 回だけ使用します。しかし、[Select Mode] プロパティ シートでの選択により、他の 3 つのプロパティ シートにアクセスできるかどうかが決まります。そのため、デフォルトでは [Select Mode] だけがアクティブなタブとなっています。
- ステップ 2** [Select Mode] プロパティ シートの要素を使用すると、認証のイネーブルとディセーブルを切り替えたり、認証モードの選択を行うことができます。

ステップ 3 [Update] をクリックして、次のうちあてはまるシナリオを選びます。

- [No Authentication]
 - どの認証モードも過去に使用していない場合に認証を無効にした場合、この手順は完了済みです。変更は一切行われていません。
 - 過去に LDAP 認証を使用した場合に認証を無効にした場合、Cisco DMS が Active Directory サーバにより生成されたユーザアカウントのローカルコピーを保持するかどうかを明示的に選択する必要があります。ローカルコピーを保存するには、[Save LDAP Users] チェックボックスをオンにします。この処理が行われないと、ローカルコピーは破棄されます。この手順はこれで完了です。
- [Embedded Authentication]
 - どの認証モードも過去に使用していない場合に組み込み認証をイネーブルにした場合、この手順は完了済みです。
 - 過去に LDAP 認証を使用した場合に組み込み認証をイネーブルにした場合、Cisco DMS が Active Directory サーバにより生成されたユーザアカウントのローカルコピーを保持するかどうかを明示的に決定する必要があります。ローカルコピーを保存するには、[Save LDAP Users] チェックボックスをオンにします（ローカルコピーを保存する場合、DMS-Admin はその中のユーザパスワードをすべて *CiscoDMMvp99999* に自動的に変更します。エクスポートされたファイルへの不正アクセスがあった場合、このセキュリティ機能によりネットワークとユーザデータが保護されます。このパスワードの使用が試行されると、Active Directory サーバはパスワードが誤っていると認識します）。この処理が行われない場合、ローカルコピーは破棄されます。この手順はこれで完了です。
- [LDAP Authentication]

LDAP 認証をイネーブルにすると、それまで使用不能だった [Define Filter]、[Synchronize Users]、[Manage Attributes] の 3 つのタブをクリックして使用できるようになります。認証モードとして LDAP 認証を選択した後、実際にこの認証モードを使用するには、[Define Filter] タブの機能を使用して新しい合意を追加し、その後 [Synchronize Users] タブの機能を使用して新しい合意を同期対象として登録する必要があります。

ステップ 4 (任意) [Define Filter] をクリックし、[Define Filter] プロパティシートの要素を使用して LDAP フィルタの定義、検証、追加を 1 つずつ行います。

ステップ 5 次の両方を実行します。

- a. [Synchronize Users] > [LDAP Bookmarks] を選択し、[LDAP Bookmarks] プロパティシートの要素を使用して次のいずれか、またはすべてを実行します。
 - Cisco DMS にインポートするユーザアカウントの同期の種類を選択し、このユーザアカウントに割り当てるデフォルトのアクセス権限を指定します。このユーザアカウントは定義済みの Active Directory フィルタに対応します。
 - 選択した同期の種類を使用して、Cisco DMS が Active Directory フィルタに対応するユーザアカウントを同期するようにします。
 - Cisco DMS から定義済みの Active Directory フィルタに対応するユーザアカウントをすべて削除し、DMS-Admin からこのフィルタのエントリを削除します。
- b. [Synchronize Users] > [Scheduling] を選択し、[Scheduling] プロパティシートの要素を使用して手動同期と自動同期のいずれかを選択します。



(注) [Define Filter] プロパティシートで少なくとも 1 つのフィルタを定義するまで、表 2-6 に記載されているどの要素も表示されません。

ステップ 6 [Update] をクリックします。

ステップ 7 (任意) [Manage Attributes] をクリックし、[Manage Attributes] プロパティ シートの要素を使用して次の作業を行います。

- DMS-Admin 属性名と、対応する Active Directory 属性名の関連付けを設定します。
- 定義済みで一般的な Active Directory 属性名 (灰色のテキストで表示) を使用するか、これらの属性名を編集して Active Directory サーバで使用されている名前と一致させます。
- Active Directory サーバでユーザ アカウントが定義されていない場合に DMS-Admin でデフォルトで使用する値を入力します。

必須の属性の値はすべて入力する必要があります。ユーザ名は一意のため、デフォルトで使用するユーザ名の値を入力できません。

ステップ 8 [Update] をクリックします。

変更した認証設定がこれで有効になります。

関連トピック

- [UI リファレンス : 認証モードを選択してイネーブルにするための要素 \(P.2-11\)](#)
- [UI リファレンス : LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素 \(P.2-14\)](#)
- [UI リファレンス : 手動同期または自動同期を行うための要素 \(P.2-15\)](#)
- [UI リファレンス : 属性を管理するための要素 \(P.2-17\)](#)

UI リファレンス : 認証モードを選択してイネーブルにするための要素

ナビゲーションパス

[Administration] > [Settings] > [Authentication] > [Select Mode]

表 2-4 認証モードの要素

要素	説明
[No Authentication]	ログインするユーザは DMM のユーザ アカウント データベースに対する認証を行う (ユーザ名とパスワードを入力する) 必要があります。ただし、Video Portal と Video Portal Reports へのアクセスには認証制限がありません。
[Embedded Authentication]	DMM-DSM、DMM-ETV、DMM-VPM、Video Portal、Video Portal Reports にログインするユーザは、DMM に対してネイティブであるユーザ アカウント データベースに対する認証を行う必要があります。この認証はネットワークで使用する他の種類の認証とは独立して行われます。

表 2-4 認証モードの要素 (続き)

要素	説明
[LDAP Authentication]	<p>スーパーユーザアカウント以外のすべてのユーザアカウントが自動的に削除されます。以降のユーザは、DMM-DSM、DMM-ETV、DMM-VPM、Video Portal Reports、Video Portal へのログイン時に Active Directory サーバのユーザアカウントデータに対する認証が必要になります。</p> <p>ユーザアカウントデータは Active Directory サーバで生成されますが、Cisco DMS はデータを自動的にリアルタイムで同期 (複製) することはありません。そのため、適切と思われる時点でユーザアカウントデータの再同期を行う必要があります。再同期は手動で行うこともできますが、指定した間隔で同期が繰り返されるようスケジュールを設定することもできます。</p> <p>(注) Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) はユーザ認証のための非常に複雑なデータモデルと通信プロトコルです。Cisco DMS の LDAP 機能は、資格と経験がある Microsoft Active Directory の管理者を対象としています。Active Directory および LDAP の専門家以外は、LDAP 以外のオプションの使用をお勧めします。</p> <p>Active Directory ではパスワードの値を空白にできますが、Cisco DMS では許可されていません。そのため、LDAP 認証を使用する場合、Active Directory パスワードが空白であるユーザは、Active Directory サーバでパスワードが変更されるまで、DMM-DSM、DMM-ETV、DMM-VPM、Video Portal、Video Portal Reports にログインできません。該当するユーザアカウントのパスワードを Active Directory サーバで変更した後、このアカウントを再同期する必要はありません。</p> <p>DMS-Admin はフィルタで指定された Active Directory ユーザベースのユーザアカウントのうち、Active Directory サーバでディセーブルに指定されているユーザアカウントを除くすべてのユーザを同期します。</p>
[SSO Authentication]	<p>DMM アプライアンスと Video Portal アプライアンスで提供されている Web ベースのソフトウェアのシングルサインオンをイネーブルにします。</p>
[Anonymous]	<p>DMM アプライアンスと Active Directory サーバの間の匿名 LDAP 接続をイネーブルまたはディセーブルにします。匿名接続は Active Directory サーバで公開されている情報を表示または使用する場合に適しています。一方、Active Directory サーバ上にある、特定のユーザだけがアクセスを許可されている情報を表示または使用する場合、サーバはログインクレデンシャルを入力して所定のアクセス権があることを証明するよう要求します。後者の場合、Active Directory サーバでは匿名ログインの試行がすべて拒否されます。</p> <p>このチェックボックスを使用できるのは、[LDAP Authentication] または [SSO Authentication] が選択されている場合だけです。</p>
[Host]	<p>Active Directory のルーティング可能な IP アドレスまたは DNS 解決が可能なホスト名を入力します。このフィールドを使用できるのは、[LDAP Authentication] または [SSO Authentication] が選択されている場合だけです。</p>
[Port]	<p>Active Directory サーバが LDAP 通信に使用する TCP ポートを入力します。このフィールドを使用できるのは、[LDAP Authentication] または [SSO Authentication] が選択されている場合だけです。</p> <p>デフォルトの Active Directory のポート番号は、LDAP 通信では 389、LDAPS (Secure LDAP、LDAP over SSL) 通信では 636 です。</p>

表 2-4 認証モードの要素 (続き)

要素	説明
[Use SSL Encryption]	<p>暗号化サインオンをイネーブルまたはディセーブルにします。暗号化をイネーブルにするには、このチェックボックスをオンにします。暗号化をディセーブルにするには、オフにします。このチェックボックスを使用できるのは、[LDAP Authentication] または [SSO Authentication] が選択されている場合だけです。</p> <p>[LDAP Authentication] を選択した場合、SSL をイネーブルにすると DMM アプライアンスと Active Directory サーバの間の接続に LDAPS が使用されます。LDAPS 接続は、サーバ間で交換されているクレデンシャルを信頼できない第三者が読み取れないようにする場合に適しています。</p>
[Active Directory Certificate File]	<p>Active Directory サーバが LDAPS 通信に使用するデジタル証明書をアップロードするための方式です。このフィールドを使用できるのは、[Use SSL Encryption] チェックボックスがオンになっている場合だけです。</p> <p>アップロードする X.509 証明書は DER でエンコードされている必要があり、バイナリまたは印刷可能 (Base64) エンコード形式にできます。Base64 エンコードを使用する場合、証明書ファイルには -----BEGIN CERTIFICATE----- と -----END CERTIFICATE----- の各行が必要です。</p> <p>[Upload Certificate File] ダイアログ ボックスを開くには、次の手順を実行します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. [Upload] をクリックしてから、[Add] をクリックします。 2. ローカル ボリュームでファイルを検索します。 3. ファイル名をクリックして Enter キーを押します。 4. 作業内容を保存してダイアログ ボックスを閉じるには、[OK] をクリックします。
[Current Certificate File]	DMS-Admin にインストールされ、Active Directory サーバとの LDAPS 通信時に使用するデジタル証明書を指定します。
[Administrator DN]	<p>Active Directory サーバ管理者の識別名を入力します。</p> <p>このフィールドが使用できるのは、[LDAP Authentication] が選択されていて、[Anonymous] チェックボックスがオフの場合だけです。</p>
[Password]	<p>[Administrator DN] に関連付けるパスワードを入力します。</p> <p>このフィールドが使用できるのは、[LDAP Authentication] が選択されていて、[Anonymous] チェックボックスがオフの場合だけです。</p> <p>ヒント Active Directory パスワードが有効でないことを表すエラー メッセージが表示された場合は、Active Directory サーバで [User must change password at next login] フラグが設定されていないことを確認します。DMS-Admin は Active Directory サーバでパスワードを変更できません。そのため、Active Directory サーバにある専用のユーザインターフェイスを使用する必要があります。このフラグが設定されている場合、Active Directory サーバでパスワードを変更するまでどの Cisco DMS コンポーネントにもログインできません。</p>
[Update]	[Authentication Mode] プロパティ シートの作業内容を保存し、適用します。
[Cancel]	[Authentication Mode] プロパティ シートの作業内容を破棄し、すべての値を元の設定に戻します。

関連トピック

- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)
- [UI リファレンス：LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素 \(P.2-14\)](#)
- [UI リファレンス：手動同期または自動同期を行うための要素 \(P.2-15\)](#)

- [\[Synchronization Mode\] \(P.2-16\)](#)
- [UI リファレンス：属性を管理するための要素 \(P.2-17\)](#)

UI リファレンス：LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素

ナビゲーションパス

[Administration] > [Settings] > [Authentication] > [Define Filter]

表 2-5 フィルタの要素

要素	説明
説明	フィルタの説明としてユーザーにわかりやすい内容を入力します。
[User Base DN]	検索する Active Directory ユーザーベースの識別名を入力します。 (注) ユーザーベースをドメインレベルで定義するフィルタは使用しないでください。たとえば <code>dc=cisco, dc=com</code> 、というフィルタは使用できません。かわりに <code>ou=sanjose, dc=cisco, dc=com</code> 、のようにユーザーベースを下位レベルで定義するフィルタを使用します。
[User Filter]	指定したユーザーベースからインポートするユーザーアカウントの数を制限するために使用するユーザーフィルタを入力します。
[Add]	フィルタを入力内容の通りに、先に検証することなく追加します。
[Validate]	フィルタを追加する前にフィルタを検証し、フィルタが有意な結果を返すことを確認します。 ヒント フィルタの検証が失敗したことを示すエラーメッセージが表示された場合は、LDAP サーバでフィルタが空の組織単位 (OU) コンテナを参照していないことを確認します。フィルタは空のコンテナを参照すると失敗します。
[Clear]	[Define Filters] プロパティシートの入力内容をすべて消去します。

関連トピック

- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)
- [UI リファレンス：認証モードを選択してイネーブルにするための要素 \(P.2-11\)](#)
- [UI リファレンス：手動同期または自動同期を行うための要素 \(P.2-15\)](#)
- [UI リファレンス：属性を管理するための要素 \(P.2-17\)](#)

自動同期の設定

手順

- ステップ 1** カレンダーのアイコン (📅) をクリックして、同期の開始日を選択します。
- ステップ 2** 同期の開始時刻を選択し、期間として AM または PM を選択します。
- ステップ 3** [Repeat Interval] リストで繰り返しの間隔を選択します。

間隔	説明
[Never]	同期は 1 回だけ行われ、繰り返されません。
[Every Day]	同期は 24 時間ごとに、指定した時刻に実行されます。

間隔	説明
[Every Week]	同期は 7 日ごとに、指定した時刻に実行されます。
[Every Month]	同期は 1 か月ごとに、指定した時刻に実行されます。
[Custom]	同期は指定した間隔で、指定した時刻に実行されます。間隔の種類は [Days]、[Weeks]、[Month] の中から選択します。間隔の種類が [Days] の場合、日数を 1 ~ 30 の間で選択します。間隔の種類が [Weeks] の場合、曜日を選択します。間隔の種類が [Months] の場合、繰り返しの間隔を 1 ~ 6 の間で選択します。

ステップ 4 (任意) 指定した開始日時に加えて、1 回限りの同期をただちに開始する場合は、[Synchronize users immediately] チェックボックスをオンにします。このチェックボックスを使用できるのは、[Automatic Synchronization] オプション ボタンがクリックされている場合だけです。

UI リファレンス : 手動同期または自動同期を行うための要素

ナビゲーションパス

[Administration] > [Settings] > [Authentication] > [Synchronize Users]

表 2-6 同期のための要素

要素	説明
[LDAP Bookmarks] プロパティシート	
[Synchronization]	<p>ヒント [Initial] 同期オプションと [Overwrite] 同期オプションはオフピーク時だけ使用することを推奨します。これらの同期は DMM アプライアンスの CPU を中心に実行されるため、許容できないレベルまでパフォーマンスが一時的に低下する場合があります。</p> <p>次のいずれかを実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Initial] : それまで同期されていない新しいフィルタに対して 1 回限りの同期を実行します。 • [Update] : 高速の差分更新を実行し、Active Directory フィルタに一致するユーザアカウントとそれらのユーザアカウントのローカルコピーとの差異を検索して補完します。 • [Overwrite] : Active Directory フィルタに該当するユーザアカウントのローカルコピーを、それらのユーザアカウントの新しいコピーで上書きします。さらに、前回の同期実行時以降に Active Directory から削除された各ユーザアカウントのローカルコピーを削除します。 • [Delete] : 定義済みの Active Directory フィルタに該当するユーザアカウントのローカルコピーを削除し、そのフィルタに該当するエントリを DMS-Admin から削除します。
[Access Rights]	<p>次のうち一方または両方を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [VP] : このチェックボックスをオンにすると、Active Directory フィルタに一致するユーザに対して Video Portal へのログインが許可されます。このチェックボックスをオフにすると、これらのユーザは Video Portal にログインできなくなります。 • [VPR] : このチェックボックスをオンにすると、Active Directory フィルタに一致するユーザに対して Video Portal Reports の表示と使用を行うためのログインが許可されます。このチェックボックスをオフにすると、これらのユーザは Video Portal Reports の表示と使用ができなくなります。

表 2-6 同期のための要素 (続き)

要素	説明
[Update]	選択した同期の種類と、選択して設定したアクセスの範囲を送信します。指定した種類の同期がただちに開始されます。
[Cancel]	同期の動作とアクセスの範囲の設定に対する変更をすべて破棄し、[LDAP Bookmarks] プロパティシートと [Scheduling] プロパティシートの入力内容をすべて前の値に戻します。

[Scheduling] プロパティシート

[Synchronization Mode]	<p>更新されたユーザアカウント情報を取得するための 2 つのモードのいずれか一方をイネーブルにします。これらのモードは相互に排他的です。いずれか一方のオプション ボタンをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Manual Synchronization]: 設定された各 LDAP ブックマークを同期するたびに [Administration] > [Settings] > [Authentication] > [Synchronize Users] > [LDAP Bookmarks] を選択し、[Update] をクリックする必要があるモードです。このモードを選択すると、前に設定されたスケジュールがすべて削除され、自動同期が設定されます。 • [Automatic Synchronization]: DMS -Admin で定義済みの Active Directory フィルタに該当するすべてのユーザアカウントの差分更新を自動的に繰り返すようスケジュールを設定するモードです。オプション ボタンをクリックすると、非表示になっていたフィールドと要素がただちに使用できるようになり、「自動同期の設定 (P.2-14)」の手順を実行できます。
[Update]	選択した同期の種類と、選択して設定したアクセスの範囲を送信します。指定した種類の同期がただちに開始されます。
[Cancel]	同期の動作とアクセスの範囲の設定に対する変更をすべて破棄し、[LDAP Bookmarks] プロパティシートと [Scheduling] プロパティシートの入力内容をすべて前の値に戻します。

関連トピック

- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)
- [UI リファレンス: 認証モードを選択してイネーブルにするための要素 \(P.2-11\)](#)
- [UI リファレンス: LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素 \(P.2-14\)](#)
- [UI リファレンス: 属性を管理するための要素 \(P.2-17\)](#)

UI リファレンス：属性を管理するための要素

ナビゲーションパス

[Administration] > [Settings] > [Authentication] > [Manage Attributes]

表 2-7 属性を管理するための要素

要素	説明
[DMM Attribute Name]	各ユーザアカウントと関連付ける各種の属性の説明と識別のために DMS-Admin が使用する値です。この列の値は変更できません。この値は参照のため表示されているだけです。これにより、[LDAP Attribute Name] 列と [Values to Use by Default] 列に適切な名前を入力（および、それが表示された時点で適切な名前を認識）できるようになります。
[LDAP Attribute Name]	<p>各ユーザアカウントの属性の説明と識別のために DMS-Admin が使用する値です。[DMM Attribute Row] 列の値と 1 対 1 対応しています。工場出荷時の設定では、DMS-Admin はこの列のすべてのフィールドに Active Directory サーバがこの目的で使用する最も一般的な値を使用しています。この属性の各値が Active Directory サーバによって異なる場合、または他の Active Directory 属性で使用されているオブジェクトをインポートする場合は、この列の値を編集できます。</p> <p>通常は、DMS-Admin は次の属性の中に値が空白のものであっても、ユーザアカウントを Active Directory サーバからインポートすることはありません。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Login User Name]：必須項目です。必ず一意である必要があります。 • [First Name]：必須項目です。複数のユーザに対して同じ値が設定される場合があります。 • [Last Name]：必須項目です。これについても、複数のユーザに対して同じ値が設定される場合があります。 <p>ただし、1 つ以上の属性が空白なため不完全となっているユーザアカウントがある場合でも、フィルタに一致している Active Directory ユーザアカウントはすべてインポートおよび同期できます。このような未定義の属性が原因で該当するユーザアカウントのインポートが妨げられないようにするには、大部分の属性に対する汎用値を [Values to Use by Default] 列に入力します。DMS-Admin は入力された汎用値を取得し、必要な箇所に挿入します。ただし、ユーザ名は一意のため、[Login User Name] 属性がデフォルトで使用する値を入力できません。</p>
[Values to Use by Default]	<p>インポートまたは同期する Active Directory ユーザアカウントで、該当する属性の値が空白の場合に自動的に挿入するテキストを入力します。DMS-Admin がフィルタに一致する有効なユーザアカウントをインポートできるようにするため、次の属性には値を入力することを推奨します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [First Name] • [Last Name] <p>また、その他の属性（[Company]、[Department]、[Phone Number] など）についても、値が空白の場合に自動的に挿入する値を入力することもできます。ただしこれは必須ではありません。</p> <p>(注) [Login User Name] については、デフォルトで使用する値を入力できません。</p>
[Reset to Factory Default]	[LDAP Attribute Name] 列のすべての値を、Active Directory サーバで使用する最も一般的な値に戻します。Active Directory サーバで各属性のラベルが異なっている、または他の Active Directory 属性を使用するユーザアカウントを使用するために手動で異なる値を入力した場合、この入力値は削除されます。
[Update]	[Manage Attributes] プロパティシートの作業内容を保存し、適用します。

関連トピック

- [認証設定の指定 \(P.2-9\)](#)
- [UI リファレンス：認証モードを選択してイネーブルにするための要素 \(P.2-11\)](#)
- [UI リファレンス：LDAP フィルタを定義、検証、追加するための要素 \(P.2-14\)](#)
- [UI リファレンス：手動同期または自動同期を行うための要素 \(P.2-15\)](#)

バックアップと復元



(注)

このリリースでは、DMS-Admin により生成されるバックアップには、目的を問わず、どのデバイスに保存されているメディア アセットも含まれません。これらのファイルのバックアップ作成については、他の方法で行うことをお勧めします。

データのバックアップは DMM アプライアンスと Video Portal アプライアンス（保有している場合）に保存できます。また、保存したバックアップからの復元もできます。

手順

ステップ 1 [Backup] をクリックします。

ステップ 2 次のいずれかを実行します。

- [Download] をクリックして、すべての Cisco DMS コンポーネントの XML データ、メタデータ、データベース レコード、ライセンス キーの暗号化されたローカル コピーを保存します。
- 保存済みの暗号化されたバックアップ ファイルから DMS コンポーネントを復元するには、[Browse] をクリックして、サブディレクトリから目的のファイルを検索して選択し、Enter キーを押して、[Submit] をクリックします。

電子メール、SNMP、警告、通知の管理

DMS-Admin は電子メールをネイティブにサポートしています。また、ライセンス キーの購入とインストールにより SNMP を有効にできます。この通知とクエリの基本的な枠組みでは、警告をシステム イベントと関連付け、通知メッセージの配信に電子メールは SNMP を使用するよう設定できます。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [電子メールをイネーブルまたはディセーブルにする \(P.2-19\)](#)
- [SNMP をイネーブルまたはディセーブルにする \(P.2-19\)](#)
- [警告レポートと通知の設定を指定する \(P.2-21\)](#)
- [イベント タイプの概要 \(P.2-21\)](#)

電子メールをイネーブルまたはディセーブルにする

DMM アプライアンスで電子メール サービス (SMTP) をイネーブルまたはディセーブルにすることができます。このサービスをイネーブルにすると、DMS-Admin は所定の種類のシステム イベントが発生した場合に自動的に通知を関係者に送信できます。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示して使用できるようにするには、管理者としてログインする必要があります。

手順

- ステップ 1** [Settings] > [SMTP Server] を選択して、必要な値を入力し、DMM アプライアンスによる電子メール サービスの実行を許可または停止します。次の値は入力が必要です。入力しないと通知メッセージは表示できません。

値	説明
[Server Status]	オプション ボタンをクリックして、電子メール サービスをイネーブルまたはディセーブルにします。
[Host]	ルーティング可能な IP アドレス、または DNS 解決可能なホスト名です。
[Port]	SMTP トラフィック用に確保する TCP ポートの番号です。

- ステップ 2** [Save] をクリックします。

SNMP をイネーブルまたはディセーブルにする



注意

SNMPv1 と SNMPv2c はセキュリティで保護されたプロトコルではありません。ファイアウォールでは SNMP トラフィックをセキュリティで保護できません。

SNMP Notification Module を使用するためのライセンス キーを購入してインストールすると、DMS-Admin は *SNMPv1* プロトコルまたは *SNMPv2c* プロトコルを使用して、Cisco DMS MIB スキーマに準拠した NMS からのクエリに応答したり、所定のシステム イベントが発生した時点で自動的に NMS に通知メッセージを送信することができます。

- DMM アプライアンスと Video Portal アプライアンスの基礎となる MCS ハードウェア プラットフォーム。
- Digital Media Manager ソフトウェア モジュールと Video Portal。
- DMP (DMP がイベントを DMM アプライアンスにレポートを送信すると、DMM アプライアンスは所定の SNMP 警告を送信します)。



(注)

このリリースでは、SNMP Notification Module は次のものをサポートしていません。

- SNMPv3 プロトコル。

- Cisco Digital Media Encoders (DME) のモニタリング。ただし、DMM-VPM で DME コンソールをこの用途で使用することはできません。

SNMP Notification Module を使用するためのライセンス キーを購入してインストールすると、*CISCO-DIGITAL-MEDIA-SYSTEMS-MIB.my* という名前のネットワーク管理 MIB ファイル（またはこのファイルの取得方法の指示）が取得されます。また、Cisco DMS でサポートされている MIB オブジェクトを示すエージェント機能ファイルも取得されます。CiscoWorks や HP OpenView など、SNMP をサポートする専用の NMS に対して、MIB ファイルを MIB ブラウザにロードすることができます。これにより、NMS は SNMP クエリを DMS-Admin に送信し、応答を正しく表示することができます。このリリースでサポートされている MIB オブジェクトにより、次のものをモニタリングできます。

- **DMS システム グループ** : Cisco DMS インストールのすべての分散されたコンポーネント部品を単一の抽象的なシステムとして扱います。
- **DMS フィーチャ グループ** : ライセンスがある機能とない機能を分類します。
- **DMS インベントリ** : Cisco DMS インストールを構成するデバイスのリストを生成し、稼動状態を表示します。

このリリースの SNMP 機能は読み取り専用です。NMS では SNMP を使用してクエリを DMS-Admin に送信できますが、SNMP を使用して Cisco DMS コンポーネントの設定を編集できません。

個別にライセンスが発行されている SNMP の機能の作業状況を追跡するには、次のチェックリストを使用します。

✓	作業
□	<p>1. DMM アプライアンスの SNMP サーバ設定を指定します。</p> <p>a. [Settings] > [SNMP] を選択して、必要な値を入力し、DMM アプライアンスによる SNMP サーバ サービスの実行を許可または停止します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Server Status] : オプション ボタンをクリックして SNMP モニタリングをイネーブ爾またはディセーブルにします。 • [Host] : NMS のルーティング可能な IP アドレスまたは DNS 解決可能なホスト名です。 • [Port] : SNMP トラフィック用に確保する UDP ポートの番号です。 • [Community String] : DMS からの通知の送信先となる外部 SNMP サーバのコミュニティを表すパスワードです。デフォルトでは <i>public</i> と入力されています。 <p>b. [Save] をクリックします。</p>
□	<p>2. CISCO-DIGITAL-MEDIA-SYSTEMS-MIB.my ファイルと、これに対応するエージェント機能ファイルの両方を NMS の MIB ブラウザにロードします。 これらのファイルをロードする方法については、NMS のメーカーのマニュアルを参照してください。NMS で DMM アプライアンスの SNMP ポート番号を入力するよう要求された場合は、ポート番号 161 を使用します。</p>



(注) DMM アプライアンスの (デフォルトの) コミュニティ スtring は編集できません。

警告レポートと通知の設定を指定する

手順

-
- ステップ 1** [Alerts] タブをクリックします。
- ステップ 2** (任意) 警告レポートのパラメータを定義するには、次の手順を実行します。
- a. [Alert Reports] をクリックしてから、オプション ボタンをクリックして [Live Event Mode] または [Snapshot Mode] を選択します。
 - [Live Event Mode]
 - [Snapshot Mode]
 - b. 日付の範囲を選択します。
 - c. [Type] リストからイベントの種類を選択し、[Apply] をクリックします。
- ステップ 3** (任意) 通知設定を定義するには、次の手順を実行します。
- a. イベントの種類ごとに、通知方式を選択します。次の方式があります。
 - [No Notification] : 該当する種類のすべてのイベントについて、通知をディセーブルにします。
 - [Email] : 該当する種類のすべてのイベントについて、電子メールによる通知メッセージの自動配信をイネーブルにします。[Recipient] フィールドが有効になり、電子メール アドレスの値が編集できるようになるので、通知メッセージの送信先となる電子メール アドレスを入力します。通知イベントの種類ごとに一意の受信者アドレスを入力できます。SMTP がイネーブルになっていることが必要です。
 - [SNMP] : SNMPv2c を使用して、該当する種類のすべてのイベントについて、NMS への通知メッセージの自動配信をイネーブルにします。SNMP Notification Module が購入、インストール、およびイネーブルされていることが必要です。
 - [Both] : 該当する種類のすべてのイベントについて、電子メールによる通知メッセージの自動配信と NMS への通知メッセージの自動配信をイネーブルにします。[Recipient] フィールドが有効になり、電子メール アドレスの値が編集できるようになるので、通知メッセージの送信先となる電子メール アドレスを入力します。通知イベントの種類ごとに一意の受信者アドレスを入力できます。SMTP がイネーブルになっていることと、SNMP が購入、インストール、およびイネーブルされていることが必要です。
 - b. 次のいずれかを実行します。
 - 通知に対して定義したすべての設定を保存し、ただちに適用するには、[Save] をクリックします。
 - 選択内容を消去し、もう一度最初からやり直すには、[Reset] をクリックします。
-

イベント タイプの概要

アラームと通知には次のイベント タイプがあります。

タイプ	説明
[All Notifiable Events]	以下のすべてを表します。
[DMP Outages]	登録済みであってもアクセス不能なすべての DMP の一覧がメッセージに表示されます。

■ アプライアンスのプロセスの表示とアプライアンスの起動をリモートで行う

タイプ	説明
[DMP Restarts]	最近再起動されたすべての登録済み DMP の一覧がメッセージに表示されます。
[DMP IP Conflicts]	IP アドレスの競合が発生しているすべての登録済み DMP の一覧がメッセージに表示されます。アドレスの競合は、以前にある登録済み DMP で使用されていたダイナミック IP アドレスと同じアドレスを DHCP サーバが別の登録済み DMP に割り当てた場合に発生します。以前にこのアドレスを使用していた DMP が現在はアクティブに使用されていない場合、DMM-DSM でこの DMP のレコードを削除する必要があります。以前にこのアドレスを使用していた DMP が現在もアクティブに使用される場合、この DMP が実行中でネットワークに接続されていることを確認し、DHCP サーバが有効期限付きの IP アドレスを割り当てないことを確認します。
[DMP IP Registrations]	新しく登録されたすべての DMP の一覧がメッセージに表示されます。
[Video Portal Outages]	登録済みであってもアクセス不能な Video Portal アプライアンスの一覧がメッセージに表示されます。
[Video Portal Restarts]	最近再起動された登録済み Video Portal アプライアンスの一覧がメッセージに表示されます。
[Deployment Failures]	Video Portal で使用するコンテンツ配信のうち、最近失敗したものの一覧がメッセージに表示されます。
[Deployment Successes]	Video Portal で使用するコンテンツ配信のうち、成功したものの一覧がメッセージに表示されます。
[All Internal Events]	Cisco DMS の内部コンポーネント間で交換されたすべての信号の一覧がメッセージに表示されます。大部分のユーザにとっては、これらのイベントはほとんど、あるいはまったく重要ではありません。

関連トピック

- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)

アプライアンスのプロセスの表示とアプライアンスの起動をリモートで行う

手順

-
- ステップ 1** [Services] タブをクリックします。
- ステップ 2** DMS アプライアンスでどのプロセスが実行中であるかを確認するには、次のいずれかを実行します。
- DMM アプライアンスの場合は、[DMM Server] を実行します。
 - Video Portal アプライアンスの場合は、[VP Server] を実行します。
- ステップ 3** (任意) アプライアンスをリモートで再起動するには、[Options] > [Restart Server] を選択します。
-



CHAPTER 3

デジタル サイネージと Enterprise TV の管理



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後も特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「[Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理](#)」(P.2-3)を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「[DMS-Admin のユーザ ロールについて](#)」(P.2-9)を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms>を参照してください。

- [概要 \(P.3-2\)](#)
- [デジタル サイネージと Enterprise TV のダッシュボード ゲージの使用 \(P.3-3\)](#)
- [一元管理をサポートするための DMP の設定 \(P.3-10\)](#)
- [DMP での YPbPr \(コンポーネント ビデオ\) インターフェイスの有効化 \(P.3-11\)](#)
- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)
- [DMP ディスプレイの管理 \(P.3-25\)](#)
- [Enterprise TV の設定を指定する \(P.3-31\)](#)
- [メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作 \(P.3-62\)](#)
- [デジタル サイネージの 2 つの再生リストのタイプについて \(P.3-69\)](#)
- [デジタル サイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作 \(P.3-70\)](#)
- [DMP でのコンテンツ デリバリー システムの使用 \(P.3-95\)](#)
- [高度なタスクの使用 \(P.3-111\)](#)
- [DMP での実行中のすべてのイベントとコマンドの停止 \(P.3-121\)](#)
- [DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化 \(P.3-121\)](#)
- [DMP でのファームウェアまたはカーネルのアップグレード \(P.3-122\)](#)
- [緊急事態の対応計画 \(P.3-123\)](#)
- [DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング \(P.3-130\)](#)
- [管理オプションの使用方法 \(P.3-141\)](#)
- [DMM-DSM を使用する際の共通のシナリオ \(P.3-149\)](#)
- [DMM-DSM でのサードパーティ製アプリケーションの統合 \(P.3-151\)](#)

概要

デジタルサイネージ (DMM-DSM) と Enterprise TV (DMM-ETV) 用の、別途ライセンスが発行される DMM ソフトウェア モジュールには、特定の機能が統合され、他の方法で相互運用することができます。Cisco DMS 管理者によりユーザ名に対して許可された権限により、これらのモジュールで表示と使用ができる機能とユーザ インターフェイス (UI) 要素が決定されます。

- DMM-DSM の機能により、デジタルサイネージ ネットワークの作成、管理、稼働を柔軟に行うことができます。簡潔でありながら高度な設計およびパブリッシング機能により、デジタルサイネージのコンテンツ ライブラリの作成やプレゼンテーションの配信を行うことができます。また、一元管理機能により、会議室、イベント会場、役員室などのさまざまな目的で使用する DMP ディスプレイのグローバル IP ネットワークを管理できます。DMM-DSM を効果的に活用することにより、組織は顧客経験価値の向上、エンターテインメントの提供、情報の発信ができるようになります。
- DMM-ETV の機能を活用すると、オンデマンドのビデオとテレビの生放送チャンネルを、会議室、イベント会場、役員室の DMP ディスプレイのグローバル IP ネットワーク経由で配信できます。双方向の画面上メニューや番組ガイドを検索し、生放送のニュース、金融情報、セールスやマーケティング関連のメッセージ、教室の教材や訓練用コンテンツ、社内通信、エンターテインメントなど、目的に応じたコンテンツを表示することができます。また、サービス業者や医療福祉業者は Enterprise TV 機能を使用して室内 IPTV をサポートする場合があります。



ヒント

DMP のファームウェアを使用すると、Web ベースの「クラフト インターフェイス」を使用して 1 つの DMP を隔離して管理することができます。このソフトウェアは Digital Media Player Device Manager (DMPDM) と呼ばれています。DMPDM の詳細については、DMP の製品キットに同梱されているクイック スタート ガイドの冊子を参照するか、該当するバージョンの [DMPDM のユーザガイド](#) を Cisco.com から入手して参照してください。

関連トピック

- [DMM-DSM の起動 \(P.3-2\)](#)
- [DMM-ETV の起動 \(P.3-3\)](#)
- [ユーザ権限とデジタルサイネージおよび Enterprise TV の権限の設定 \(P.3-141\)](#)

DMM-DSM の起動

手順

ステップ 1 DMM にログインした直後であるか、デジタルサイネージと関係がないソフトウェア モジュールの機能を使用している場合は、次のいずれかの操作を行います。

- DMM ダッシュボードで [Digital Signage] をクリックします。
- グローバル ナビゲーションで [Digital Signage] を選択します。

関連トピック

- [ユーザ権限とデジタルサイネージおよび Enterprise TV の権限の設定 \(P.3-141\)](#)

DMM-ETV の起動

手順

ステップ 1 DMM にログインした直後であるか、Enterprise TV と関係がないソフトウェア モジュールの機能を使用している場合は、次のいずれかの操作を行います。

- DMM ダッシュボードで、[Enterprise TV] をクリックします。
- グローバル ナビゲーションで [Enterprise TV] を選択します。

デフォルトでは [TV Channels] タブが選択されています。このタブの詳細については、「[UI リファレンス：テレビチャンネルを管理するための要素](#)」(P.3-33) を参照してください。

関連トピック

- [ユーザ権限とデジタルサイネージおよび Enterprise TV の権限の設定](#) (P.3-141)
- [Enterprise TV の設定を指定する](#) (P.3-31)

デジタルサイネージと Enterprise TV のダッシュボードゲージの使用

DMM-DSM と DMM-ETV はダッシュボードを共有しています。このダッシュボードにはさまざまなゲージがあります。この共有ダッシュボードは DMP、スケジュール、アセットの監視とコンテンツ配信に関するすべての機能をまとめたもので、これらの機能を一元管理しています。ゲージのデータは即時更新されません。データを更新するにはブラウザの表示を更新する必要があります。

これらのゲージにデータを読み込むデータ収集プロセスに何らかの干渉が発生すると、ゲージには疑問符と、使用できるデータのうち最も適切なデータが表示されます。

[Dashboard] タブをクリックすると、このダッシュボードがブラウザにロードされます。



ヒント

タイトルバーで [+] または [-] をクリックすると、ゲージの展開や折りたたみができます。

ゲージのタイトルバーをドラッグすると、ダッシュボードの配置を変更できます。ダッシュボードの左側にロードされるゲージはすべて広くなり、ダッシュボードの右側にロードされるゲージはすべて狭くなります。

- [\[Media and Schedules\] ゲージの使用](#) (P.3-4)
- [\[Digital Media Players\] ゲージの概要と使用](#) (P.3-8)
- [\[Enterprise TV\] ゲージの概要と使用](#) (P.3-9)
- [\[Settings\] ゲージの概要と使用](#) (P.3-10)

[Media and Schedules] ゲージの使用

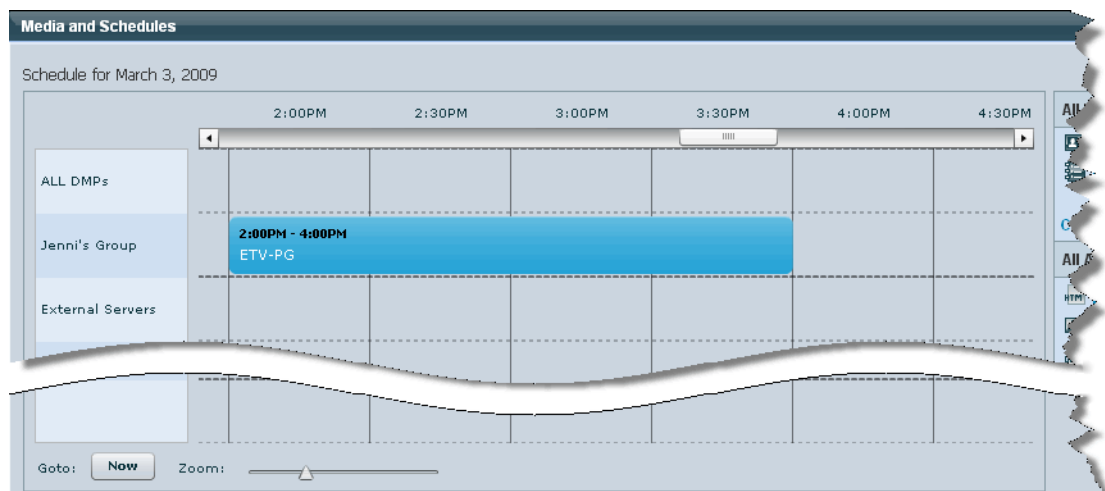
[Media and Schedules] ゲージは、左側と右側の各種のデータを表します。

- [Media and Schedules] ゲージの左側の概要 (P.3-4)
- [Media and Schedules] ゲージの左側の使用 (P.3-5)
- UI リファレンス: [Media and Schedules] ゲージの右側の要素 (P.3-6)
- [Media and Schedules] ゲージの右側の使用 (P.3-7)

[Media and Schedules] ゲージの左側の概要

[Media and Schedules] ゲージの左側には、デジタル サイネージと Enterprise TV に共通の展開スケジュールが読み取り専用で表示されます。ここではスケジュール タイムラインを参照し、ゲージに表示される時間範囲の倍率の拡大や縮小することができます。このときゲージをスクロールする必要はありません。

図 3-1 [Media and Schedules] ゲージの左側



ゲージには深夜 0 時から次の深夜 0 時、つまり当日 24 時間のスケジュールのみが表示されます。スケジュールは現在時刻を中心に表示することができます。また、特定の DMP グループに対してスケジュール設定されているイベントのみを表示するようフィルタ処理することができます。

関連トピック

- [Media and Schedules] ゲージの左側の使用 (P.3-5)
- [Digital Media Players] ゲージの概要と使用 (P.3-8)
- [Enterprise TV] ゲージの概要と使用 (P.3-9)
- [Settings] ゲージの概要と使用 (P.3-10)

[Media and Schedules] ゲージの左側の使用

作業を開始する前に

管理者、または少なくともスケジュールに対する読み取り権限を持つユーザとしてログインする必要があります。

手順

ステップ 1 次のいずれかを実行します。

- [Now] をクリックして、タイムラインの中心を現在時刻に設定します。
- スライダを左右に動かし、スケジュール タイムラインの倍率を調整します。
 - 一番左へ移動すると倍率が縮小し、6 時間単位のスケジュールが表示されます。
 - 一番右へ移動すると倍率が拡大し、5 分単位のスケジュールが表示されます。
- ブラウザ ウィンドウが小さすぎてタイムライン上に横のスクロール バーが表示される場合は、このスクロールバーでタイムラインを左右にスクロールします。左へ移動すると当日中の早い時間帯、右へ移動すると当日中の遅い時間帯が表示されます。

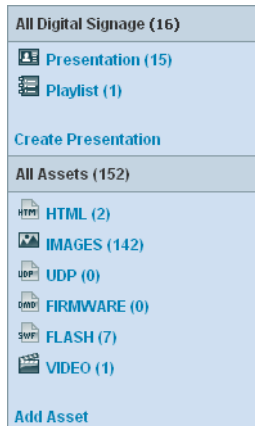
関連トピック

- [\[Media and Schedules\] ゲージの左側の概要 \(P.3-4\)](#)
- [将来の展開に対する作業 \(P.3-132\)](#)
- [\[Digital Media Players\] ゲージの概要と使用 \(P.3-8\)](#)
- [\[Enterprise TV\] ゲージの概要と使用 \(P.3-9\)](#)
- [\[Settings\] ゲージの概要と使用 \(P.3-10\)](#)

UI リファレンス: [Media and Schedules] ゲージの右側の要素

[Media and Schedules] ゲージの右側では、メディア ライブラリに保存されている各種のアセットの個数とカテゴリが表示されます。また、保存されている再生リストとプレゼンテーションの個数も表示されます。さらに、カテゴリのショートカットが 10 個表示されます。

図 3-2 [Media and Schedules] ゲージの右側



ショートカット	説明
[All Digital Signage] 領域	
[All Digital Signage]	保存されているアセット、プレゼンテーション、再生リストの合計数が表示されます。
[Presentations]	組織が DMD で設計および保存したプレゼンテーションの数が表示されます。 また、[Digital Signage] > [Presentations] へのショートカットにもなっています。 この情報をダッシュボードに表示するには、管理者、またはプレゼンテーションの表示に必要な権限を持つユーザとしてログインする必要があります。
[Playlists]	組織が DMM-DSM で読み込みおよび保存した通常の再生リストの数が表示されます。 また、[Digital Signage] > [Playlists] へのショートカットにもなっています。 この情報をダッシュボードに表示するには、管理者、または再生リストの表示に必要な権限を持つユーザとしてログインする必要があります。
[Create Presentation]	Digital Media Designer を起動するためのショートカットです。「 DMD の開始 」(P.3-73) を参照してください。 この情報をダッシュボードに表示するには、管理者、またはプレゼンテーションの作成に必要な権限を持つユーザとしてログインする必要があります。

ショートカット	説明
[All Assets] 領域	
<ul style="list-style-type: none"> • [HTML] • [IMAGES] • [UDP] • [FIRMWARE] • [FLASH] • [VIDEO] 	<p>デジタルサイネージに保存され、Enterprise TV と共有されているアセットの個数が種類別に表示されます。</p> <p>また、メディアライブラリを開くためのショートカットもあります。このショートカットを使用すると、指定した種類のアセットのみがフィルタリングの結果として表示されます。</p> <p>この情報をダッシュボードに表示するには、管理者、またはメディアライブラリのアセットの表示に必要な権限を持つユーザとしてログインする必要があります。</p>
[Add Asset]	<p>[Add Asset] ダイアログボックスを開きます。このダイアログボックスでは、メディアライブラリにアセットを追加できます。</p> <p>この情報をダッシュボードに表示するには、管理者、またはメディアライブラリの1つ以上のカテゴリへの資産の追加に必要な権限を持つユーザとしてログインする必要があります。</p>

関連トピック

- [\[Media and Schedules\] ゲージの右側の使用 \(P.3-7\)](#)
- [\[Digital Media Players\] ゲージの概要と使用 \(P.3-8\)](#)
- [\[Enterprise TV\] ゲージの概要と使用 \(P.3-9\)](#)
- [\[Settings\] ゲージの概要と使用 \(P.3-10\)](#)

[Media and Schedules] ゲージの右側の使用

手順

ステップ 1 次のいずれかを実行します。

- [Presentation] をクリックして、[Digital Signage] > [Presentations] ページを直接開きます。
- [Playlist] をクリックして、[Digital Signage] > [Playlist] ページを開きます。
- [Create Presentation] をクリックして Digital Media Designer を起動します。
- [HTML] をクリックしてメディアライブラリを開き、HTML URL のみをフィルタリングの結果として表示します。
- [IMAGES] をクリックしてメディアライブラリを開き、画像ファイルのみをフィルタリングの結果として表示します。
- [UDP] をクリックしてメディアライブラリを開き、UDP URL のみをフィルタリングの結果として表示します。
- [FIRMWARE] をクリックしてメディアライブラリを開き、DMP ファームウェアのみをフィルタリングの結果として表示します。
- [FLASH] をクリックしてメディアライブラリを開き、SWF ファイルのみをフィルタリングの結果として表示します。
- [VIDEO] をクリックしてメディアライブラリを開き、MPEG ビデオのみをフィルタリングの結果として表示します。

関連トピック

- UI リファレンス: [Media and Schedules] ゲージの右側の要素 (P.3-6)
- [Digital Media Players] ゲージの概要と使用 (P.3-8)
- [Enterprise TV] ゲージの概要と使用 (P.3-9)
- [Settings] ゲージの概要と使用 (P.3-10)

[Digital Media Players] ゲージの概要と使用

[Digital Media Players] ゲージには、ネットワークに登録されている DMP のヘルスの概要を示す色付きの棒グラフと、設定されている DMP グループの数が表示されます。

- 緑色は、登録されている DMP のうち到達可能なものを表します。
- 赤色は、登録されている DMP のうち到達不能なものを表します。登録されている DMP が新しいダイナミック IP アドレスを展開サイトの DHCP サーバから受信すると、この DMP が使用できなくなる場合があります。この場合、DMP を再起動するか、DMM-DSM がこの DMP に対して保持している IP アドレス レコードを編集します。

図 3-3 [Digital Media Players] ゲージ



ヒント

DMP ポーリングサイクルの間隔は 5 分です。そのため、新しく追加された DMP が一時的に使用できない場合があります。その場合は数分間待ってからもう一度確認してください。到達不能な DMP がある場合は、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。

DMP の SD メモリ カードの空き容量を確認するには、[Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択し、DMP を表す行で、[Internal Storage MB.(Total/Free)] カラムの値を確認します。または、該当する DMP で DMPDM のローカル インスタンスにログインし、[Internal Storage] をクリックします。



(注)

展開サイトの DHCP サーバは、DMP の再起動時に限り DMP のリース IP アドレスを期限切れにするよう設定します。登録されている DMP が新しいダイナミック IP アドレスを展開サイトの DHCP サーバから受信すると、この DMP が一元管理に使用できなくなる場合があります。この場合、DMP を再起動するか、DMM-DSM がこの DMP に対して保持している IP アドレス レコードを編集します。

作業を開始する前に

管理者、または少なくとも 1 つの DMP または 1 つの DMP グループを表示するために必要な権限があるユーザとしてログインする必要があります。

手順

ステップ 1 [View All DMPs and DMP Groups] をクリックすると詳細が表示されます。

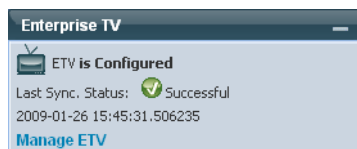
関連トピック

- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)
- [\[Media and Schedules\] ゲージの使用 \(P.3-4\)](#)
- [\[Enterprise TV\] ゲージの概要と使用 \(P.3-9\)](#)
- [\[Settings\] ゲージの概要と使用 \(P.3-10\)](#)

[Enterprise TV] ゲージの概要と使用

[Enterprise TV] ゲージには、Enterprise TV が設定されているかどうか、優先 Electronic Program Guide (EPG; 電子番組ガイド) プロバイダーによる最新の同期化が成功したかどうかが表示されます。

図 3-4 [Enterprise TV] ゲージ



手順

ステップ 1 [Manage ETV] をクリックすると詳細が表示されます。

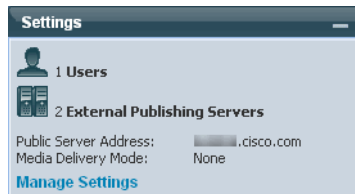
関連トピック

- [Enterprise TV の設定を指定する \(P.3-31\)](#)
- [\[Media and Schedules\] ゲージの使用 \(P.3-4\)](#)
- [\[Digital Media Players\] ゲージの概要と使用 \(P.3-8\)](#)
- [\[Settings\] ゲージの概要と使用 \(P.3-10\)](#)

[Settings] ゲージの概要と使用

[Settings] ゲージには、DMM アプライアンスや、Application and Content Networking System (ACNS) や Wide Area Application Services (WAAS) などを使用するコンテンツ配信ネットワークに関する設定の最も基本的な属性の概要が表示されます。

図 3-5 [Settings] ゲージ



手順

ステップ 1 [Manage Settings] をクリックすると詳細が表示されます。

関連トピック

- [\[Media and Schedules\] ゲージの使用 \(P.3-4\)](#)
- [\[Digital Media Players\] ゲージの概要と使用 \(P.3-8\)](#)
- [\[Enterprise TV\] ゲージの概要と使用 \(P.3-9\)](#)
- [DMM-DSM サーバの設定 \(P.3-146\)](#)
- [ACNS または WAAS の使用の設定 \(P.3-147\)](#)

一元管理をサポートするための DMP の設定

DMP を DMM-DSM で一元管理するには、DMP が DMM アプライアンスの権限を認識するように設定する必要があります。この処理は DMP の自動登録時に自動的に行われますが、何らかの理由で自動登録が適切でない場合（テストを行う場合など）、必要な手順を手動で実行することもできます。

一元管理が有効な場合、DMM-DSM と DMP は TCP ポート 7777 経由で通信します。




注意

信頼性の低い DMM アプライアンスが DMP を制御できないようにするには、TCP ポート 7777 経由で DMP に着信するトラフィックの送信を許可するデバイスをネットワークのファイアウォールが制限するよう設定する必要があります。アクセス コントロール リストの使用方法がわからない場合は、ファイアウォールのメーカーのマニュアルを参照してください。

**注意**

DMPDM のデフォルトのログインユーザ名は **admin**、デフォルトのパスワードは **default** です。ただし、いずれも DMP のセットアップ時に変更することを強くお勧めします。これらは広く知られているため、ネットワークのセキュリティの脆弱性となります。必要な操作をセットアップ時に行っていない場合にログインクレデンシャルを変更する方法については、DMP モデルの種類に応じたクイック スタート ガイドを Cisco.com で参照してください。

手順

- ステップ 1** 一元管理の対象となる DMP の IP アドレスにブラウザでアクセスします。
- ステップ 2** DMPDM ログインプロンプトで、DMP に対して設定したユーザ名とパスワードを入力します。
-  **(注)** DMM-DSM で一元管理するすべての DMP は、DMPDM のものと同じログインクレデンシャルのセットを共有する必要があります。DMP を再設定してすべての DMP が同じクレデンシャルを共有するようにするには、Cisco.com で DMP モデルの種類に応じたクイック スタート ガイドを参照してください。
- ステップ 3** [Settings] 領域で [Centralized Management] をクリックして、必要な値を入力します。
- [DMM Appliance IP Address] : DMM アプライアンスの IP アドレス。
 - [DMM-DSM Server Timeout] (秒単位) : DMP が DMM アプライアンスからの応答を待機する最大時間を秒単位で設定します。
- ステップ 4** [Apply] をクリックすると、入力内容が確定します。この設定は、内容が変更されるか、DMP を再起動するまで適用されます。
- ステップ 5** [Administration] 領域で [Save Configuration] をクリックすると、設定の変更は DMP の再起動後も保持されるようになります。この後、([Save Configuration] ページが表示された後で) [Save] をクリックします。
- ステップ 6** [Restart DMP] をクリックし、その後 ([Restart DMP] ページで) [Restart] をクリックします。

関連トピック

- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)
- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)
- [DMP を 1 つずつ手動で追加および編集する \(P.3-20\)](#)

DMP での YPbPr (コンポーネントビデオ) インターフェイスの有効化


最新の機能、オプション、現代テクノロジーを活用できるように、大部分のデジタルサイネージ環境ではデジタルディスプレイを使用しています。しかし、一部のネットワークではアナログディスプレイなどのレガシー デバイスやテクノロジーを使用している場合があります。アナログディスプレイを使用しているなど、何らかの理由で DMP とディスプレイの接続に YPbPr コンポーネントビデオケーブルが必要な場合 (および、DMP がファームウェア リリース 5.0.0 または 5.0.1 を使用している場合)、まず DMP の YPbPr インターフェイスを有効にする必要があります。



ヒント

この手順は、ファームウェア リリース 5.0.2、5.0.3、5.1 を使用している DMP では必要ありません。これらのリリースではビデオ信号の種類としてコンポーネントを選択できます。

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択し、[Application Types] リストで [System Tasks] 行をクリックします。
- ステップ 2**  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 3** ページが更新された後、必要なオプションを選択し、このタスクに必要な値を入力します。
- a. [Name] フィールドに「DMP_Enable_YPbPr_(Component_Video)」と入力します。
 - b. [Description] フィールドに「Enable DMP support for Component Video output on the YPbPr」と入力します。
 - c. [Request Type] リストで [Set] を選択します。
 - d. [Request] フィールドに「sigma.conn=6&sigma.tvst=91&sigma.cspc=1&mib.save=1」と入力します。
- ステップ 4** [Submit] をクリックして、設定を保存します。
- ステップ 5** 定義して保存した「DMP_Enable_YPbPr_(Component_Video)」タスクをいずれかの DMP に展開する方法については、「[DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング](#)」(P.3-130)を参照してください。

DMP の管理とグループ化

[DMP Manager] ページ ([Digital Media Players] > [DMP Manager]) の機能を使用すると、次のことができます。

- DMP をグループ化する。
- DMP を 1 つずつ管理するかわりに、複数の DMP をまとめて管理する。
- アセットまたは命令を DMP にただちに展開する。
- DMP ディスプレイをネットワークで管理する。

[DMP Manager] ページ内でオプションを選択すると、ページが自動的に更新され、選択内容に関連するオプションや機能が表示されます。

表 3-1 [DMP Manager] ページで実行できる作業

作業	詳細説明
DMP グループ管理作業	
グループ階層を表示し、階層の任意のレベルの折りたたみや展開を行う	<ul style="list-style-type: none"> オブジェクトセレクトでグループをクリックし、DMP テーブルにメンバー DMP のリストをロードします。 [Closed Group] アイコンをクリックすると、下位レベルがオブジェクトセレクトで展開されます。 [Opened Group] アイコンをクリックすると、下位レベルがオブジェクトセレクトで折りたたまれます。
新しいグループを追加する	次を参照してください。
既存のグループを編集する	<ul style="list-style-type: none"> DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み (P.3-15)。 DMP グループを別の DMP グループ内にネストする操作の効果について (P.3-18)。
グループに DMP を読み込む	次を参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> 本稼働環境で自動的に行う場合： 「DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み」(P.3-15)。 研究環境で手動で行う場合： 「DMP グループに DMP を手動で追加する」(P.3-22)。
データを削除する	「DMP グループの削除」(P.3-19) を参照してください。
DMP 管理作業	
DMP を追加する	「DMP を 1 つずつ手動で追加および編集する」(P.3-20) を参照してください。
DMP を編集する	
DMP を削除する	「デバイス一覧から DMP を手動で削除する」(P.3-21) を参照してください。
選択した DMP にアセットまたは命令をただちに送信する	「[Actions] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開」(P.3-132) を参照してください。
DMP をグループに関連付ける	次を参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> 本稼働環境で自動的に行う場合： 「DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み」(P.3-15)。 研究環境で手動で行う場合： 「DMP グループに DMP を手動で追加する」(P.3-22)。
グループから DMP を削除する	「DMP グループから DMP を手動で削除する」(P.3-22) を参照してください。
[DMP List] テーブルに表示する DMP をフィルタ処理する	「[DMP List] テーブルのフィルタリング」(P.3-23) を参照してください。
DMP ディスプレイ管理作業	
Cisco、NEC、DMTech 製の特定の DMP ディスプレイを管理する	「一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理」(P.3-25) を参照してください。

関連トピック

- UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 (P.3-14)
- DMP に対する HTTP プロキシの影響について (P.3-24)

UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-2 DMP と DMP グループを管理するための要素

要素	アイコンおよび説明
DMP グループ	
<i>DMP</i> グループ、サブグループ、 <i>DMP</i> の階層ツリー (オブジェクトセレクタ) です。ここでは、登録された <i>DMP</i> のグループ割り当ての追加と削除、新しいグループの作成、既存のグループの編集、[DMP List] テーブルに表示する <i>DMP</i> の選択ができます。	
[Add New DMP Group]	 [Add New DMP Group] ペインを表示します。
[Edit DMP Group]	 [Edit DMP Group] ペインを表示します。ここでは強調表示したグループの属性を編集します。
[Delete DMP Group]	 強調表示したグループを削除します。
[Opened Group]	 グループメンバーのリストを表示します。このリストはクリックして非表示にするまで表示されます。
[Closed Group]	 グループメンバーのリストを非表示にします。このリストはクリックして表示にするまで非表示にされます。
[DMP]	 関連する親グループに割り当てた <i>DMP</i> です。
DMP リスト	
<i>[DMP Group]</i> オブジェクトセレクタで強調表示されているレベル (またはそれより下のレベル) にあるすべての <i>DMP</i> 、または現在のレベルでリストのフィルタリング条件に一致する <i>DMP</i> が表示されます。ネットワークで登録されているすべての <i>DMP</i> を表示するには、ルートレベルを表すグループをクリックします (デフォルトの名前は「All DMPs」ですが、この名前は編集可能です)。 <i>DMP</i> の数が行数より多い場合、リストは複数ページにまたがる場合があります。この場合、テーブルの上のページ番号コントロールを使用してページを切り替えることができます。	
[Actions]	<i>DMP</i> に送信する命令またはアセットを選択するリストです。
[Add New DMP]	 [Add New DMP] ペインを表示します。
[Edit DMP]	 [Edit DMP] ペインを表示します。
[Delete DMP]	 強調表示した <i>DMP</i> を削除します。
[Control TV]	 [LCD Control] ダイアログボックスを開きます。
[Assign DMP to Group]	 1 つ以上の <i>DMP</i> と 1 つ以上のグループを関連付けます。
[Remove DMP from Group]	 1 つ以上の <i>DMP</i> と 1 つ以上のグループの関連付けを解除します。
[Filter]	[DMP List] テーブルを再表示します。これにより、フィルタ条件に一致する <i>DMP</i> のみが表示されます。
[Display Number]	テーブルが複数のページにまたがる場合に、1 ページあたりに表示する最大行数です。
[Status]	<i>DMP</i> が到達可能であるかどうかを表します。 <ul style="list-style-type: none"> 緑色のアイコン (✓) は <i>DMP</i> が電源に接続されていて、既知の IP アドレスを使用し、到達可能であることを示します。 赤色のアイコン (✗) は <i>DMP</i> が到達不能であることを示します。
[Name]	ユーザが入力した、または DMM-DSM が選択した、一意で読み取り可能な名前です。DMM-DSM が選択した場合、 <i>DMP</i> の IP アドレスまたは MAC アドレスと同じになります。

表 3-2 DMP と DMP グループを管理するための要素 (続き)

要素	アイコンおよび説明
[IP]	DMP が DMM-DSM から命令とデータを受信するために使用するパブリック IP アドレスです。
[Version]	DMP にインストールされているファームウェアのバージョンのリリース番号です。
[Description]	ユーザが入力した説明です。
[Internal Storage MB. (Total/Free)]	内部フラッシュ ドライブの合計ストレージ容量を測定し、さらに空き容量を測定します。
[External Storage MB. (Total/Free)]	DMP が外部 USB ドライブに接続されている場合は、この外部 USB ドライブの合計ストレージ容量を測定し、さらに空き容量を測定します。
[WAAS Status]	DMP に CIFS 共有が取り付けられていることを示すか、または何も示しません。

関連トピック

- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)
- [DMP グループの削除 \(P.3-19\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開 \(P.3-132\)](#)
- [DMP を 1 つずつ手動で追加および編集する \(P.3-20\)](#)
- [デバイス一覧から DMP を手動で削除する \(P.3-21\)](#)
- [一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理 \(P.3-25\)](#)
- [DMP グループに DMP を手動で追加する \(P.3-22\)](#)
- [DMP グループから DMP を手動で削除する \(P.3-22\)](#)
- [\[DMP List\] テーブルのフィルタリング \(P.3-23\)](#)
- [ACNS または WAAS の使用の設定 \(P.3-147\)](#)

DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み



(注) DMM-DSM は TCP ポート 7777 を使用して DMP と通信します。このポートは DMP では常にオープンで、閉じることはできません。

DMP グループを作成または編集する場合、少なくともグループ名と説明を指定する必要があります。さらに、指定した NMAP アドレスの範囲にあるすべての DMP を自動的にグループに読み込んだり、DMP を手動でグループに追加することもできます。

作業を開始する前に

- デジタルサイネージネットワーク内の DMP はすべて DMP Web アカウントに対する同じユーザクレデンシャルと、DMP サービス アカウントに対する同じユーザクレデンシャルを共有する必要があります。共有していない場合、自動登録はできません。詳細については、Cisco.com で DMP モデルの種類に応じたクイック スタート ガイドを参照してください。
- DMPDM の [Enable TAC Troubleshooting Access] オプションが有効になっていることを確認します (デフォルトでは有効になっています)。このオプションを無効にすると、自動登録はできません。

- DMM アプライアンスと自動検出用の CIDR アドレス範囲の間にあるルータ、スイッチ、ファイアウォールが、TCP ポート 7777 によるパケットの送受信を許可していること、および DMM アプライアンスから DMP への ICMP トラフィックを許可していることを確認します。これらのトラフィックのうち 1 つでもこの経路のいずれかの箇所でブロックされると、自動登録はできません。
- DMM アプライアンスが複数ある場合は、DMM-DSM の別のインスタンスからの一元管理がまだ行われていない DMP のみを自動登録するようにしてください。この処理を行わないと、デジタルサイネージ ネットワークでのプレゼンテーションとアセットの展開が一時的に中断される場合があります。DMM アプライアンスの DMP データベースに現在登録されていない DMP を自動登録すると、これらの DMP は、他の DMM アプライアンスですでに一元管理の対象となっている場合や、接続されている DMP ディスプレイでプレゼンテーションが表示されている場合でも、ただちに再起動します。
- DMP の自動登録は通常の業務時間の終了後に行うことを推奨します。ポーリングを使用しない高速ネットワークで 5,000 の DMP を自動登録する場合、所要時間は約 4 分です。

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
- [DMP Groups] オブジェクト セレクタの上にある  [Add New DMP Group] アイコンをクリックします。
 - オブジェクト セレクタで DMP グループ名をクリックして選択し、その後オブジェクト セレクタの上にある  [Edit DMP Group] アイコンをクリックします。
- ステップ 3** グループの名前と説明を入力します。
- ステップ 4** この DMP グループのメンバーとして追加する DMP の自動登録を行うネットワーク レンジを定義します。DMP の自動登録をここで行なわない場合は、このステップは省略できます。
-  **ヒント** DMM-DSM は各自動検出ジョブを 1 つずつ行います。将来的に追加する DMP に対して指定されたネットワーク レンジでは継続しているようには見えません。DMP を継続的にネットワークに追加する場合は、自動検出イベントが必要なだけ多く繰り返されるようスケジュールを設定できます。
-
- ステップ 5** [Submit] をクリックして、作業を保存します。名前を付けたグループを将来使用するために保存することができます。この作業は、DMP がグループに割り当てられていない場合でも行うことができます。
-

関連トピック

- [DMP の自動登録操作の順序について \(P.3-17\)](#)
- [UI リファレンス : DMP グループの追加と削除、および DMP の自動登録のための設定 \(P.3-17\)](#)

DMP の自動登録操作の順序について

自動登録では、指定したサブネットのすべての DMP が検出され、これらの DMP が DMM アプライアンスの IP アドレスを認識および信頼するよう設定されます。DMP は再起動され、一元管理のために DMM-DSM に登録されます。自動登録操作は次の順序で行われます。

1. DMM-DSM が指定されたアドレス範囲のすべてのデバイスをスキャンし、TCP ポート 7777 が開いているデバイスを検索します。
2. DMM-DSM は、ポート 7777 が開いているデバイスの中から DMP を検出します。
3. DMP は DMM サーバに関する情報を取得し、再起動命令を受けます。
4. DMP は再起動時に DMP に関する更新済み情報を DMM-DSM に送信し、自分のステータスを [Up] に変更します。
5. DMM-DSM は新しく自動登録されたすべての DMP に関する新しいデータベース レコードを作成し、これらの DMP を入力されたアドレス範囲に該当するすべての DMP グループに割り当て、さらに「All DMPs」グループに割り当てます。

関連トピック

- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)
- [UI リファレンス : DMP グループの追加と削除、および DMP の自動登録のための設定 \(P.3-17\)](#)

UI リファレンス : DMP グループの追加と削除、および DMP の自動登録のための設定



ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-3 DMP グループの追加と編集のための要素

要素	アイコンおよび説明
	これらの要素は、[DMP Groups] ペインの上にある  [Add New DMP Group] または  [Edit DMP Group] アイコンをクリックするとロードされます。
[Name]	グループの一意で読み取り可能な名前。
[Description]	グループとその目的に関する簡単な説明。

表 3-3 DMP グループの追加と編集のための要素 (続き)

[Add New Range]	 DMP の検索と自動登録を行う IP アドレスのサブネット範囲です。 <ul style="list-style-type: none"> 通常、ネットマスクは /24 です。 サブネット内のすべての DMP を検索するには、192.0.2.0/24 などのように、4 番目のクワッドを 0 (ゼロ) のみとします。 アドレスがすでに判明している DMP を検索するには、この DMP の IP アドレスとネットマスクを入力します。ただし、192.0.2.50/24 のように、4 番目のドットのかわりにカンマを使用します。 アドレスの狭い範囲内のすべての DMP を検索するには、192.0.2.1-254 のように、4 番目のクワッドで範囲を指定します。 アドレスの範囲は、1 つのサブネット内にすることも、複数のサブネットにまたがることもできます。 <p>(注) 同じ 1 つのサブネットを検索する DMP 自動登録操作が複数ある場合、これらの操作を同時に実行するようスケジュールを設定できます。設定する DMP 自動登録操作がすべて同じ 1 つのサブネットを検索する場合以外は、これらの操作を同時に実行するスケジュールは設定しないでください。この設定を行うと、最初の操作だけが実行され、DMM-DSM は他の自動登録操作で DMP を検索できなかった理由を示すエラー メッセージを表示しません。異なるサブネットを検索する DMP 自動登録タスクを実行するには、1 つの自動登録の開始時間と次の自動登録の開始時間の間に 35 分の間隔をあけます。何千もの DMP がある非常に大規模なネットワークの場合は、35 分より長い間隔が必要になる場合があります。</p>
[Delete a Range]	 強調表示した範囲を削除します。
[Automatic Grouping Ranges]	定義されたすべての NMAP アドレスの範囲のリストを表示します。範囲をクリックすると編集できます。
[Range (CIDR)]	CIDR アドレスを 1 つずつ編集するためのフィールドです。

関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)
- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)
- [DMP の自動登録操作の順序について \(P.3-17\)](#)

DMP グループを別の DMP グループ内にネストする操作の効果について

最適となるロジックがどのようなものであれ、DMP に共通の特徴 (使用する箇所や時点など) にもとづいて、DMP を DMP グループにまとめることを推奨します。たとえば、次の図のように、DMP の論理的な基準として、地理的基準 (州、県、都市圏など) や業務上基準 (製品チーム、営業地域、時間帯、主要言語、施設の種類など) を適用することができます。



DMP グループの中に別の DMP グループを設定することもできます。この場合、一元管理のために行った設定は、親 (DMP グループ) から子 (DMP サブグループまたは DMP)、孫 (DMP) に継承されます。階層に追加できるレベルの数に制限はありませんが、むやみに階層を複雑にするよりも単純な構成にした方がよりスケーラブルになります。

階層のルート レベルに DMP を割り当てると管理が複雑になるため、この操作は行わないことを推奨しますが、禁止事項ではありません。

DMP グループの削除

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、削除する DMP グループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。
- ステップ 3** オブジェクト セレクタでこの DMP グループの名前をクリックします。
- ステップ 4** オブジェクト セレクタの上にある [Delete DMP Group] をクリックします。
- ステップ 5** [Submit] をクリックするとグループが削除されます。また、[Cancel] をクリックすると削除が中止されます。
-

関連トピック


- [DMP グループから DMP を手動で削除する \(P.3-22\)](#)
- [デバイス一覧から DMP を手動で削除する \(P.3-21\)](#)

UI リファレンス : DMP グループを削除するための要素

ナビゲーション パス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-4 DMP グループを削除するための要素

要素	アイコンおよび説明
この要素は [DMP Groups] オブジェクト セレクタの上にロードされます。	
[Delete DMP Group]	 強調表示したグループを削除します。

関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)

DMP を 1 つずつ手動で追加および編集する





注意

DMM-DSM には DMP の自動登録機能があり、DMP を手動で登録しなくてもすむようになっています。しかし、テスト目的で DMP を手動で登録することもできます。

開発用またはテスト用を除き、DMP の手動登録は**行わない**ことを推奨します。この方法は本稼動ネットワークでは適切ではなく、スケーラブルでもありません。

後で自動検出により同じ DMP の検索と追加が行われると、手動で追加したエン트리とは別に新しいエントリーが追加されます。この重複により IP アドレスの競合が発生し、正常な操作ができなくなり、DMS-Admin のアラームが発生します。

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
 - [DMP List] テーブルの上で  [Add New DMP] アイコンをクリックします。
 - オブジェクトセレクタで DMP グループ名をクリックして選択し、その後 [DMP List] テーブルの上にある  [Edit DMP] アイコンをクリックします。
- ステップ 3** オプションを選択し、DMP に必要な値を入力します。
- ステップ 4** [Submit] をクリックして、作業を保存します。また、[Clear] をクリックすると作業が破棄されます。
- ステップ 5** (任意) DMP グループに DMP を追加します。

関連トピック



- [UI リファレンス : DMP の追加と編集のための要素 \(P.3-20\)](#)
- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)
- [DMP グループに DMP を手動で追加する \(P.3-22\)](#)

UI リファレンス : DMP の追加と編集のための要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-5 DMP の追加と編集のための要素


要素	説明
	これらの要素は、[DMP List] テーブルの上にある  [Add New DMP] または  [Edit DMP] アイコンをクリックするとロードされます。
[Name]	DMP の一意で読み取り可能な名前
[IP Address]	DMM-DSM から命令とデータを受信するために使用するパブリック IP アドレス
[MAC Address]	DMP NIC が使用する MAC アドレス
[Description]	DMP や展開先サイトなど、関連項目やその他有用な情報に関する任意の簡単な説明

関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)

デバイス一覧から DMP を手動で削除する

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
- [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、削除する DMP の親グループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。次に、オブジェクト セレクタでこの DMP グループの名前をクリックします。
 - [Filter] リストからオプションを選択して、[DMP List] テーブルに記載する DMP を制限します。
- ステップ 3** (任意) テーブルの DMP データが複数ページにまたがる場合は、テーブルの上のページ番号コントロールを使用してページを切り替えます。
- ステップ 4** 削除する DMP のチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [DMP List] テーブルの上の  [Delete DMP] をクリックします。
- ステップ 6** [Submit] をクリックして、作業を保存します。また、[Clear] をクリックすると作業が破棄されます。
-

関連トピック


- [UI リファレンス : DMP を削除するための要素 \(P.3-21\)](#)
- [\[DMP List\] テーブルのフィルタリング \(P.3-23\)](#)

UI リファレンス : DMP を削除するための要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-6 DMP を削除するための要素

要素	アイコンおよび説明
この要素は [DMP List] テーブルの上にロードされます。	
[Delete DMP]	 強調表示した DMP を削除します。

関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)
- [デバイス一覧から DMP を手動で削除する \(P.3-21\)](#)

DMP グループに DMP を手動で追加する

手順

- ステップ 1 [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2 [DMP List] テーブルの上で  [Assign DMP to Group] をクリックします。
- ステップ 3 [DMP List] テーブルで DMP をクリックして選択します。また、テーブルのチェックボックスを使用して複数の DMP を選択することもできます。
- ステップ 4 [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、目的の DMP があるグループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。
- ステップ 5 オブジェクト セレクタで DMP グループ名をクリックします。
- ステップ 6 もう一度  [Assign DMP to Group] をクリックします。

関連トピック


- [UI リファレンス : DMP グループに DMP を手動で追加するための要素 \(P.3-22\)](#)

UI リファレンス : DMP グループに DMP を手動で追加するための要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-7 DMP グループに DMP を関連付けるための要素


要素	アイコンおよび説明
この要素は [DMP List] テーブルの上にロードされます。	
[Assign DMP to Group]	 1 つ以上の DMP と 1 つ以上のグループを関連付けます。


関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)
- [DMP グループに DMP を手動で追加する \(P.3-22\)](#)

DMP グループから DMP を手動で削除する

手順

- ステップ 1 [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2 [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、DMP がないグループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。
- ステップ 3 オブジェクト セレクタでこの DMP グループの名前をクリックします。
- ステップ 4 [DMP List] テーブルの上で  [Remove DMP from Group] をクリックします。

- ステップ 5** [DMP List] テーブルで DMP をクリックして選択します。また、テーブルのチェックボックスを使用して複数の DMP を選択することもできます。
- ステップ 6** オブジェクト セレクタで、選択した DMP を削除する DMP グループをクリックします。
- ステップ 7** もう一度  [Remove DMP from Group] をクリックします。

関連トピック


- UI リファレンス : DMP グループから DMP を削除するための要素 (P.3-23)

UI リファレンス : DMP グループから DMP を削除するための要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-8 DMP グループから DMP を削除するための要素

要素	アイコンおよび説明
この要素は [DMP List] テーブルの上にロードされます。	
[Remove DMP from Group]	 1 つ以上の DMP と 1 つ以上のグループの関連付けを削除します。

関連トピック

- UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 (P.3-14)
- DMP グループから DMP を手動で削除する (P.3-22)

[DMP List] テーブルのフィルタリング

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** [DMP Group] オブジェクト セレクタで、フィルタリングするメンバー DMP のリストがあるグループのエントリをクリックします。
- ステップ 3** [DMP List] テーブルの上の [Filter] リストでオプションを選択します。
- [Status] : [Up] または [Down] を選択し、DMP の可用性と照合して表示対象を制限します。
 - [Name] : 文字列を入力し、DMP 名と照合して表示対象を制限します。
 - [IP] : 「ドット付きクワッド」の任意の部分を入力し、DMP の IP アドレスと照合して表示対象を制限します。
 - [MAC] : 文字列を入力し、DMP の MAC アドレスと照合して表示対象を制限します。
 - [Description] : 文字列を入力し、DMP の説明と照合して表示対象を制限します。
 - [Version] : 文字列を入力し、DMP ファームウェアのリリース バージョン番号と照合して表示対象を制限します。

- ステップ 4** (任意) [Display #] フィールドに数値を入力すると、1 ページあたりにロードされる [DMP List] テーブルのデータ行の数を指定できます。
- DMP の数が 1 ページあたりの行数より多い場合、テーブルは複数のページにまたがります。
- ステップ 5** (任意) テーブルの DMP データが複数ページにまたがる場合は、テーブルの上のページ番号コントロールを使用してページを切り替えます。
- ステップ 6** [Go] をクリックします。

関連トピック

- UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 (P.3-14)

DMP に対する HTTP プロキシの影響について

HTTP プロキシ サーバを使用している DMP がある場合、デジタル サイネージ ネットワークに大きな影響が生じます。1 台の HTTP プロキシ サーバを多数の DMP で共有することは通常はなく、適切でもありません。DMP が HTTP プロキシ サーバを使用しないようにすることを推奨します。

- DMP がプロキシ接続を使用する必要がある場合、プロキシ サーバのかわりに Web Cache Communication Protocol (WCCP) を使用するよう設定してください。WCCP は HTTP 要求をトランスペアレントに再ルートします。WCCP の使用方法がわからない場合は、Cisco.com を参照してください。
- 1 つの DMP が 1 台のプロキシ サーバを使用するよう設定するには、DMM-DSM ではなく DMPDM を使用します。Cisco.com で『*User Guide for Cisco Digital Media Player Device Manager 5.1*』の「Adjusting Basic Network Settings」を参照してください。


関連トピック

- 複数の DMP が 1 台の HTTP プロキシ サーバを共有するよう設定する (P.3-24)

複数の DMP が 1 台の HTTP プロキシ サーバを共有するよう設定する

複数の DMP が 1 台の HTTP プロキシ サーバを共有するよう設定することができます。ただし、この方法は推奨されません。

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2** 定義済みタスクのリストで [System Tasks] をクリックし、次に  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 3** 名前と説明を入力します。
- ステップ 4** [Request Type] リストで [Set] を選択し、[Request] フィールドで次の構文を使用します。
`init.BROWSER_PROXY=<on|off>&init.BROWSER_PROXY_IP=<プロキシ サーバの IP アドレス>&init.BROWSER_PROXY_PORT=<プロキシ サーバの論理ポート>`
 たとえば、プロキシ サーバの IP アドレスが 192.168.12.12 で、ポート 5678 経由でプロキシ サービスを配信している場合、[Request] フィールドの文字列は `init.BROWSER_PROXY=on&init.BROWSER_PROXY_IP=192.168.12.12&init.BROWSER_PROXY_PORT=5678&mib.save=1&mng.reboot=1` のようになります。

この例でプロキシを削除するには、[Request type] リストで [Set] を選択し、[Request] フィールドに `init.BROWSER_PROXY_IP=&init.BROWSER_PROXY_PORT=&init.BROWSER_PROXY=off` `&mib.save=1&mng.reboot=1` と入力します。

関連トピック

- [DMP に対する HTTP プロキシの影響について \(P.3-24\)](#)

DMP ディスプレイの管理


- [一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理 \(P.3-25\)](#)
- [RS-232 コマンドを使用して Cisco LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイを管理する \(P.3-29\)](#)

一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理

作業を開始する前に

- DVI または HDMI 信号ケーブル経由での一元管理に使用する Cisco LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイを準備します。
- RS-232 コマンドをリレーできる信号ケーブルを使用して DMP を DMP ディスプレイに接続します。
- RS-232 コマンド アクセスを有効にするシステム タスクを使用して、DMP ディスプレイのブランドを一元管理します。
 - DMP ディスプレイのブランドがシスコまたは NEC の場合、次のシステム タスクを使用します。
RS-232: Control supported, non-DMTech displays
 - DMP ディスプレイのブランドが DMTech の場合、次のシステム タスクを使用します。
RS-232: Control DMTech displays

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
 - [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、命令を受ける DMP ディスプレイが接続されている DMP の親グループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。次に、オブジェクト セレクタでこの DMP グループの名前をクリックします。
 - [Filter] リストからオプションを選択して、[DMP List] テーブルに記載する DMP を制限します。
- ステップ 3** (任意) テーブルの DMP データが複数ページにまたがる場合は、テーブルの上のページ番号コントロールを使用してページを切り替えます。
- ステップ 4** [DMP List] テーブルで DMP をクリックして選択します。また、テーブルのチェックボックスを使用して、同じ DMP ディスプレイが接続されている複数の DMP を選択することもできます。
- ステップ 5** [DMP List] テーブルの上の  [Control TV] をクリックします。
- ステップ 6** [LCD Control] ダイアログ ボックスのオプションを使用して、これらの DMP ディスプレイを設定します。

DMP ディスプレイの管理

- ステップ 7** [Submit] をクリックすると、[LCD Control] ポップアップ ウィンドウでの作業が保存されます。また、[Cancel] をクリックすると作業が破棄されます。

関連トピック


- UI リファレンス : DMP ディスプレイを管理するための要素 (P.3-26)
- DVI による一元管理のための Cisco LCD ディスプレイの準備 (P.3-29)

UI リファレンス : DMP ディスプレイを管理するための要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [DMP Manager]

表 3-9 DMP ディスプレイを管理するための要素

要素	アイコンおよび説明
この要素は [DMP List] テーブルの上にロードされます。	
[Control TV]	 [LCD Control] ダイアログ ボックスが開きます。ここでは、Cisco、NEC、DMTech 製の DMP ディスプレイのパラメータを設定できます。

[LCD Control] ダイアログ ボックスの UI 要素

[TV Type]	管理対象の DMP ディスプレイのメーカーとモデル型を選択するためのリストです。これ以外の [LCD Control] ダイアログ ボックスの要素は、このリストでオプションを選択するまでロードされません。また、表示される要素は、選択するメーカーとモデル型の機能によって異なります。一元管理用に使用できる LCD ディスプレイは次の通りです。 <ul style="list-style-type: none"> • CISCO_40N • CISCO_52S • DMTECH • NEC_3210 • NEC_4010 • NEC_4610 • NEC_5710
[Contrast]	コントラストの値として 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[Brightness]	明るさの値として 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[Sharpness]	鮮明度の値として 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[Color]	明度の値として 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[Tint]	色相の値として 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[TV Channel]	チャンネルのアナログ テレビ信号周波数として 0 ~ 99 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。

表 3-9 DMP ディスプレイを管理するための要素 (続き)

[Audio Volume]	音量レベルとして 0 ~ 100 を選択または入力し、該当する [Apply] チェックボックスをオンにします。
[Mute]	[On] を選択すると DMP ディスプレイのスピーカが消音され、[Off] を選択するとオーディオの消音が解除されます。
[Input]	ビデオ信号入力の種類を選択するためのリストです。オプションはメーカーとディスプレイのモデルによって異なります。 <ul style="list-style-type: none"> • CISCO_40N • CISCO_52S <ul style="list-style-type: none"> • [PC] • [BNC] • [DVI] <ul style="list-style-type: none"> • [AV] • [Component] • [HDMI] <ul style="list-style-type: none"> DMTECH <ul style="list-style-type: none"> • [TV] • [RGB] • [Video 1] • [Video 2] • [Video 3] • [S-Video] <ul style="list-style-type: none"> • [None (DVD)] • [Component] • [PC] • [HDMI] • [None (DVBT)] <ul style="list-style-type: none"> • NEC_3210 • NEC_4010 • NEC_4610 • NEC_5710 <ul style="list-style-type: none"> • [RGB1 (DVI-D)] • [RGB2 (D-SUB)] • [RGB3 (BNC)] <ul style="list-style-type: none"> • [DVD/HD] • [VIDEO (Composite)] • [S-Video]
[Power]	[On] を選択して DMP ディスプレイをオンにするか、[Off] にするかを選択します。
[Safety Lock]	<p>(注) DMM-DSM を使用して LCD プロフェッショナル シリーズのリモコンと前面パネルのコントロールをロックした場合、リモコンでのロックの解除はできません。この場合にロックを解除するには、DMM-DSM で [Safety Lock]、[Remote Control Lock]、[Panel Lock] をすべて [Off] に切り替える必要があります。</p> <p>[Remote Control Lock] リストと [Panel Lock] リストでの選択内容は、このリストで選択するオプションにより消去されます。これら 3 つのリストのうち、選択できるオプションは 1 つだけです。これらのリストは [TV Type] リストで [CISCO_40N] または [CISCO_52S] を選択した場合以外は非表示になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [On] を選択すると、LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイの前面パネルのコントロールとリモコンのボタンがロックされます。ディスプレイと同じ場所で、ロックが有効な状態でリモコンのボタンを押したりディスプレイ前面パネルのコントロールを使用すると、ロックが有効になっていることを示すメッセージが画面上に表示されます。ディスプレイと同じ場所でリモコンを使用して安全ロック PIN を入力しても、効果はありません。 • [Off] を選択するとこれらのコントロールのロックが解除されます。どのような方法でロックしたかは問いません。DMM-DSM でリモコンとディスプレイ前面パネルのコントロールのロックをリモートで解除する場合、安全ロック PIN を入力する必要はありません。

表 3-9 DMP ディスプレイを管理するための要素 (続き)

[Remote Control Lock]	<p>(注) DMM-DSM を使用して LCD プロフェッショナル シリーズのリモコンをロックした場合、リモコンでのロックの解除はできません。この場合、リモコンのロックを解除するには、DMM-DSM で [Safety Lock] と [Remote Control Lock] を両方とも [Off] に切り替える必要があります。</p> <p>[Safety Lock] リストと [Panel Lock] リストでの選択内容は、このリストで選択するオプションにより消去されます。これら 3 つのリストのうち、選択できるオプションは 1 つだけです。これらのリストは [TV Type] リストで [CISCO_40N] または [CISCO_52S] を選択した場合以外は非表示になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [On] をクリックすると、LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイのリモコンがロックされます。ディスプレイと同じ場所で、ロックが有効な状態でリモコンのボタンを押すと、ロックが有効になっていることを示すメッセージが画面上に表示されます。ディスプレイと同じ場所でリモコンを使用して安全ロック PIN を入力しても、効果はありません。 • [Off] を選択するとリモコンのロックが解除されます。どのような方法でロックしたかは問いません。DMM-DSM でリモコンのロックをリモートで解除する場合、安全ロック PIN を入力する必要はありません。 <p>詳細については、Cisco.com で『<i>User Guide for Cisco LCD Professional Series Displays</i>』を参照してください。</p>
[Panel Lock]	<p>(注) DMM-DSM を使用して LCD プロフェッショナル シリーズの前面パネルのコントロールをロックした場合、リモコンでのロックの解除はできません。この場合、前面パネルのコントロールのロックを解除するには、DMM-DSM で [Safety Lock] と [Remote Control Lock] を両方とも [Off] に切り替える必要があります。</p> <p>[Safety Lock] リストと [Remote Control Lock] リストでの選択内容は、このリストで選択するオプションにより消去されます。これら 3 つのリストのうち、選択できるオプションは 1 つだけです。これらのリストは [TV Type] リストで [CISCO_40N] または [CISCO_52S] を選択した場合以外は非表示になります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [On] をクリックすると、LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイの前面パネルのコントロールがロックされます。ディスプレイと同じ場所で、ロックが有効な状態でディスプレイ前面パネルのコントロールを使用すると、ロックが有効になっていることを示すメッセージが画面上に表示されます。 • [Off] を選択すると、前面パネルのコントロールのロックが解除されます。どのような方法でロックしたかは問いません。DMM-DSM でこれらのコントロールのロックをリモートで解除する場合、安全ロック PIN を入力する必要はありません。 <p>ヒント また、ディスプレイと同じ場所では、安全ロック PIN の入力が必要された時点で適切に安全ロック PIN を入力することにより、リモコンを使用して LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイの前面パネルのコントロールのロックを解除できるようになります。</p> <p>詳細については、Cisco.com で『<i>User Guide for Cisco LCD Professional Series Displays</i>』を参照してください。</p>

関連トピック

- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)

RS-232 コマンドを使用して Cisco LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイを管理する

- [DVI による一元管理のための Cisco LCD ディスプレイの準備 \(P.3-29\)](#)
- [Cisco LCD ディスプレイの RS-232 コマンド リファレンス \(P.3-29\)](#)

DVI による一元管理のための Cisco LCD ディスプレイの準備

HDMI ケーブルまたは DVI ケーブルを使用して DMP を Cisco LCD プロフェッショナル シリーズから LCD ディスプレイ モデルに接続する場合、DMM-DSM により LCD ディスプレイを一元管理できます。

DMP からプロフェッショナル シリーズ ディスプレイへの接続形式が HDMI の場合、DMM による一元管理は無条件でただちに有効になります。一方、接続形式が DVI の場合に LCD ディスプレイを一元管理するには、LCD ディスプレイの設置場所で簡単な作業を行う必要があります。

作業を開始する前に

- プロフェッショナル シリーズ ディスプレイで RS-232 コマンド アクセスを有効にするためのシステム タスクを使用します。使用するシステム タスクは「RS-232: Control supported, non-DMTech displays」です。

手順

-
- ステップ 1** 次のいずれかを実行します。
- LCD ディスプレイのリモコンで [Menu] を押します。
 - LCD ディスプレイの前面パネルで [Menu] を押します。
- ステップ 2** [Input] > [Source List] > [DVI] を選択して、Enter キーを押します。
- ステップ 3** [Input] > [Edit Name] > [DVI] > [HD STB] を選択して、Enter キーを押します。
-

関連トピック

- [Cisco LCD ディスプレイの RS-232 コマンド リファレンス \(P.3-29\)](#)
- [一元管理されている DMP に取り付けられている DMP ディスプレイの管理 \(P.3-25\)](#)

Cisco LCD ディスプレイの RS-232 コマンド リファレンス

RS-232 コマンド スtring を使用して、Cisco LCD プロフェッショナル シリーズから LCD ディスプレイ モデル (LCD-100-Pro-40N と LCD-110-Pro-52S) の一元管理を行うことができます。

- [ディスプレイのオンとオフを切り替える \(P.3-30\)](#)
- [ディスプレイの消音と消音解除を切り替える \(P.3-30\)](#)
- [輝度を調整する \(P.3-30\)](#)
- [彩度を調整する \(P.3-30\)](#)
- [コントラストを調整する \(P.3-30\)](#)
- [リモコンのオンとオフを切り替える \(P.3-30\)](#)
- [ディスプレイとリモコンのロックとロック解除を切り替える \(P.3-30\)](#)

作業を開始する前に

- DVI または HDMI 信号ケーブル経由で一元管理するシスコのディスプレイを準備します。
- プロフェッショナル シリーズ ディスプレイで RS-232 コマンド アクセスを有効にするためのシステム タスクを展開します。使用するシステム タスクは「RS-232: Control supported, non-DMTech displays」です。

表 3-10 Cisco LCD プロフェッショナル シリーズ ディスプレイをリモートで管理するための RS-232 コマンド

作業	RS-232 構文
ディスプレイのオンとオフを切り替える	
ディスプレイをオンにする	rs232.tx_hex=aa11fe010111
ディスプレイをオフにする	rs232.tx_hex=aa11fe010010
ディスプレイの消音と消音解除を切り替える	
ディスプレイの消音を有効にする	rs232.tx_hex=aa13ff010114
ディスプレイの消音を解除する	rs232.tx_hex=aa13ff010013
輝度を調整する	
輝度を 50% に設定する	rs232.tx_hex=aa25ff013257
輝度を 75% に設定する	rs232.tx_hex=aa25ff014b70
輝度を 100% に設定する	rs232.tx_hex=aa25ff016489
彩度を調整する	
彩度 ¹ を 50% に設定する	rs232.tx_hex=aa27ff013259
彩度を 75% に設定する	rs232.tx_hex=aa27ff014b72
彩度を 100% に設定する	rs232.tx_hex=aa27ff01648b
コントラストを調整する	
コントラストを 50% に設定する	rs232.tx_hex=aa24ff013256
コントラストを 75% に設定する	rs232.tx_hex=aa24ff014b6f
コントラストを 100% に設定する	rs232.tx_hex=aa24ff016488
リモコンのオンとオフを切り替える	
リモコンをオンにする	rs232.tx_hex=aa36ff010137
リモコンをオフにする	rs232.tx_hex=aa36FF010036
ディスプレイとリモコンのロックとロック解除を切り替える	
すべての機能をロックする	rs232.tx_hex=aa5dff01015e
すべての機能のロックを解除する	rs232.tx_hex=aa5dff01005d

1. 彩度の値を 0 に設定した画像はグレースケールで表示されます。彩度の値を 100 に設定した画像は鮮やかな色で表示されます。

Enterprise TV の設定を指定する



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後も特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理」(P.2-3) を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「DMS-Admin のユーザ ロールについて」(P.2-9) を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms> を参照してください。

管理者は次の目的で DMM-ETV を使用します。

- ログとスキンがある画面上メニューをカスタマイズする。
- ビデオ チャンネルの割り当てを設定する。
- 組織が Enterprise TV を展開する DMP で、どのチャンネルと番組をいつ使用できるようにするかを指定する。

業務で使用する場合、操作者は携帯型リモコンまたは同等のリモコンで、ライブ ビデオ チャンネルメニューのナビゲート、チャンネルの変更、ビデオ オンデマンド カテゴリの選択ができます。

- Enterprise TV の制限について (P.3-31)
- 生放送番組またはオンデマンド番組を放映する WAN 内の箇所の選択 (P.3-32)
- Enterprise TV の一般的なワークフローについて (P.3-32)
- テレビ チャンネルの設定 (P.3-33)
- EPG プロバイダーの登録設定 (P.3-41)
- Enterprise TV のビデオ オンデマンドの設定 (P.3-44)
- 「スキン」を使用した Enterprise TV メニュー システムのカスタマイズ (P.3-48)
- Enterprise TV の DMP リモート コントロールのエミュレーション (P.3-54)

Enterprise TV の制限について

- Enterprise TV のビデオ オンデマンド (VoD) 機能は、デジタルサイネージのメディア ライブラリ機能によって使用できる範囲が異なります。そのため、DMM-ETV と DMM-DSM ソフトウェアモジュールのライセンスは個別に取得され、ほとんどの場合は互いに独立して動作しますが、DMM-ETV と DMM-DSM の両方のライセンスをインストールしないと、Enterprise TV の VoD 機能を使用できません。
- このリリースでの Enterprise TV の機能でサポートされているチャンネル数は、生放送番組と VoD 番組をあわせて 99 以下です。
- 生放送チャンネルに使用するデジタル エンコーダはすべてストリーミング用の MPEG2-TS 規格に準拠している必要があり、さらに次のいずれかのコーデックに対応している必要があります。
 - MPEG1
 - MPEG2
 - MPEG4/h.264 (DMP 4400G エンドポイントのみでサポート)

このため、DMP または Enterprise TV チャンネルを使用するビデオ ストリームをエンコードする場合は、Scientific Atlanta 9032SD エンコーダまたは 9050HD エンコーダの使用を推奨します。

生放送番組またはオンデマンド番組を放映する WAN 内の箇所の選択

番組	考慮事項
生放送	Enterprise TV を使用する組織は、生放送番組を最大の帯域幅がある箇所（本拠地など）で放映する傾向があります。帯域幅が小さい遠隔地の支店については、生放送は適していません。
VoD	遠隔地の支店では、生放送番組より VoD 番組の方が適しています。VoD 番組の一般的な用途としては、研修用や役員用の通信があげられます。VoD 番組用のアセットの提供にはコンテンツ配信システムの使用を推奨します。特に、遠隔地のサイトの帯域幅が小さい場合にはこの方式が推奨されます。

Enterprise TV の一般的なワークフローについて

このトピックでは、Enterprise TV の一般的なワークフローについて説明します。

作業を開始する前に

- Enterprise TV のライセンスを DMM アプライアンスにインストールします。
- DMP と DMP ディスプレイを、Enterprise TV を放送するサイトに展開します。
- 生放送の場合：地域のケーブルテレビまたは衛星放送テレビ業者と交渉し、テレビチャンネル信号のパッケージの全部または一部を再配布する権利を取得します。
- 生放送の場合：Scientific Atlanta 9032SD エンコーダまたは 9050HD エンコーダを、リアルタイムで放送するテレビチャンネル信号 1 件につき 1 台ずつ設定します。

	ワークフロー	処理
ステップ 1	[Skin Customization] タブの要素を使用して、Enterprise TV の EPG のイネーブルとディセーブルを切り替えます。イネーブルの場合、展開先サイトのユーザは携帯型のリモコンまたは同等のリモコンを使用して画面上の番組リストを参照し、視聴する番組を選択できます。	a. 「 「スキン」を使用した Enterprise TV メニューシステムのカスタマイズ 」 (P.3-48) を参照してください。
ステップ 2	EPG を使用する場合、EPG で表示される各番組のチャンネルの説明の読み込み方式を選択します。	<ul style="list-style-type: none"> 「EPG チャンネルの説明の読み込みに使用できる方法について」 (P.3-35) を参照してください。 EPG を使用しない場合は、この作業は省略できます。
ステップ 3	EPG を使用して、チャンネルの説明を EPG データ登録から読み込む場合は、この登録に対する設定を定義します。	[EPG Providers] では次の作業を行います。 <ol style="list-style-type: none"> 登録のログイン認証情報を入力します。「EPG プロバイダーのデータへの登録の追加と編集」 (P.3-42) を参照してください。 番組のスケジュールと説明のデータを取得し、同期します。「EPG の TV チャンネルスケジュールと番組説明の同期」 (P.3-44) を参照してください。
ステップ 4	DMM アプライアンスが直接インターネットにアクセスできず、プロキシサーバを使用して優先される EPG データ サービス プロバイダーからデータを取得している場合は、Enterprise TV の SOCKS プロキシを設定します。	a. 「 プロキシ設定 (任意) 」 (P.3-43) を参照してください。

テレビ チャンネルの設定

- UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素 (P.3-33)
- 新しいチャンネルの追加 (P.3-34)
- チャンネルの編集 (P.3-38)
- チャンネル番号の再割り当て (P.3-39)
- チャンネルの削除 (P.3-39)
- 定義済み (アクティブ) TV チャンネルのみまたは未定義 (非アクティブ) TV チャンネルのみの表示 (P.3-40)

UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素

ナビゲーションパス






[Enterprise TV] > [TV Channels]

[TV Channels] テーブルには、ネットワークの定義済みおよび未定義のテレビ チャンネルが表示されます。また、これらのチャンネルを管理するための機能もあります。

表 3-11 [TV Channels] テーブルの要素

要素	説明
[Channel View] リスト	<p>選択したオプションにもとづき、このテーブルが説明するチャンネルのフィルタ表示をイネーブルまたはディセーブルにします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [All Channels] : 定義済みのチャンネルと未定義のチャンネルをすべて表示します。 • [Active Channels] : 定義済みのチャンネルのみを表示します。 • [Inactive Channels] : 未定義のチャンネルのみを表示します。
[Channel Number]	<p>各行に 1 つの数値 (1 ~ 99) を設定します。どの数値についても、特定のマルチキャストストリームと関連付けるテレビ チャンネル番号にすることができます。このテーブルのデフォルトの動作では、使用できる 99 のチャンネル番号がすべて、1 行に 1 つずつ表示されます。</p> <p>[Channel View] リストでは、テーブルに表示する行数を制限することができます。この場合、表示されるチャンネル番号数を間接的に制限することになります。</p> <p>カラムの見出しをクリックしてテーブルを並べ替えると、チャンネル番号が一時的に認識不能な順番に並べ替えられることがあります。順番が認識不能になった場合に、本来の順番でチャンネルを並べなおすには、[Channel Number] カラムの見出しをクリックします。</p>
[Channel Name]	<p>該当する行が未定義のテレビ チャンネルを表す場合は空白になります。それ以外の場合は、チャンネルの定義時に入力した値、またはリストから選択したオプションが表示されます。これらの値の詳細については、表 3-12 (P.3-36) を参照してください。</p>
説明	
[Multicast Address: Port]	
[Call Letters for Channel]	

表 3-11 [TV Channels] テーブルの要素 (続き)

要素	説明
[Reassign to Nearest Unused Channel]	<p>2つのボタンがあります。いずれも、チャンネル定義とチャンネル番号の関連付けを変更するためのものです。これにより、該当する行のチャンネル定義は、未定義のチャンネルのうち最も近いチャンネル（それぞれ番号が大きい方と小さい方）に関連付けられます。すべてのチャンネルが定義済みの場合、これらのボタンを使用しても効果はありません。</p> <p>このテーブルの最初の行と最後の行には、それぞれこれらのボタンの一方が表示されます。サポートされている最小のチャンネル番号より小さい番号、およびサポートされている最大のチャンネル番号より大きい番号は使用できないため、これらの行は、テーブルにある他のすべての行とは異なります。最初の行には 、最後の行には  のみが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> : 該当する行のチャンネル定義を、未定義のチャンネルのうちこの行よりも番号が小さく最も近いチャンネルに関連付けます。この行より上のテーブルの行は番号が小さいチャンネル用に予約されているため、矢印は上向きになります。 : 該当する行のチャンネル定義を、未定義のチャンネルのうちこの行よりも番号が大きく最も近いチャンネルに関連付けます。この行より上のテーブルの行は番号が大きいチャンネル用に予約されているため、矢印は下向きになります。
処理	<p>次のいずれかを実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Set Up Channel]: テレビチャンネルについて値の入力と属性の定義を行うためのダイアログボックスが開きます。このボタンは、未定義のテレビチャンネルを表す行でのみ表示されます。 : 次のオプションのいずれかを選択するためのリストです。このリストは、定義済みのテレビチャンネルを表す行でのみ表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> [Edit Channel Settings]: 定義済みのチャンネルについて値と属性の編集を行うためのダイアログボックスが開きます。 [Reassign to Any Unused Channel]: 該当する行のチャンネル定義を、未定義のチャンネルのうち最も近いチャンネルに関連付けます。新しいチャンネル番号は、変更前に使用されていた番号より大きくなる場合も小さくなる場合もあります。 [Delete This Channel]: すべてのエントリと属性値を、該当する行が表すチャンネルの定義から削除します。関連するチャンネル番号は、新しいチャンネルをこの番号に対して定義するか、既存のチャンネルをこの番号に関連付けない限り、定義済みのどのチャンネルにも関連付けられません。

関連トピック

- [新しいチャンネルの追加 \(P.3-34\)](#)
- [チャンネルの編集 \(P.3-38\)](#)
- [チャンネル番号の再割り当て \(P.3-39\)](#)

新しいチャンネルの追加

ラインナップの新しいテレビチャンネルに対し、数多くの属性を定義できます。チャンネルは1～99の範囲で割り当てることができます。



ヒント

設定するテレビチャンネルの数を計画する場合、WAN の実際の帯域幅容量と、Enterprise TV を放送する各リモートサイトの実際の帯域幅容量を考慮する必要があります。通常、帯域幅の使用量は1か所の1チャンネルあたり2～16 Mbps となります。

手順

-
- ステップ 1** [TV Channels] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Channel Number] カラムで、定義するチャンネルを指定し、該当する行の [Actions] カラムで [Set Up Channel] をクリックします。
- [Add a New Channel] ダイアログ ボックスが開きます。
- ステップ 3** 必要に応じてオプションを選択するか、値を入力します。
- ステップ 4** 次のいずれかを実行します。
- 入力内容を保存するには、[Add a Channel] をクリックします。
 - 入力内容を破棄するには、[Cancel] をクリックします。
-

関連トピック

- [UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素 \(P.3-33\)](#)
- [処理 \(P.3-34\)](#)

EPG チャンネルの説明の読み込みに使用できる方法について

一般的なチャンネル説明を使用する

チャンネルとすべての EPG データ ソースとの関連付けを解除することができます。この場合、EPG にはチャンネルに関する情報として [Text to Show if Program Guide is Not Available] フィールドに入力したテキストのみが表示されます。この短いメッセージはユーザが入力したもので、チャンネルに関する広範囲かつ一般的であり、どの時点でも通用する内容となっています。

CSV ファイルから読み込んだチャンネル説明を使用する

チャンネルで放映される各番組の説明を CSV ファイルに入力しておくことができます。この方法を使用すると、登録契約をしなくても EPG の保有と使用ができます。EPG への読み込みを完全に行うには、EPG に読み込むすべてのチャンネルに対して個別に CSV ファイルを作成してアップロードする必要があります。チャンネルが CSV ファイルの番組データを使用する場合、EPG プロバイダー関連の前提条件は適用されません。

CSV ファイルが有効と見なされるには、厳密な要件があります。当社が提供しているダウンロード用の Microsoft Excel 形式のテンプレートによる出力と完全に同じ構文と形式を使用する必要があります。この無料のテンプレートから CSV ファイルを作成することを強く推奨します。[Download the CSV Template] をクリックするとこのテンプレートのコピーを入手できます。このテンプレートを使用して、1 つのチャンネルの番組の EPG 属性を定義します。属性はごく一部の番組に対してのみ定義することもできますが、最長 14 日分の番組に対して定義することもできます。

テンプレートへのフィールドの読み込みは次のようにして行います。テーブルの各行には、該当するテレビ チャンネルの EPG 内の 1 つの番組に対する属性が保存されています。

- [Date] : 対象の番組が開始する日時です。番組の開始日時は、CSV ファイルでは MM/DD/YY HH:mm 形式にする必要があります。
- [Duration] : 対象の番組の合計放送時間です。[Duration] には、合計放送時間を分単位で表す数値を入力する必要があります。
- [Title] : 対象の番組について番組ガイドに表示されるタイトルです。番組のタイトルは 23 文字以内に制限されています。番組のタイトルに表示されるテキストで引用符を表示する場合は、引用符を表示する箇所ですら正確に \" と入力する必要があります。

Enterprise TV の設定を指定する

- [Description] : 番組について番組ガイドに表示される実際の説明です。説明は 50 文字以内に制限されています。番組ガイドに表示されるテキストで引用符を表示する場合は、引用符を表示する箇所ですら正確に \" と入力する必要があります。

1 つのチャンネルについて番組の属性を定義したら、CSV ファイルを保存してアップロードします。

データ登録からチャンネル説明を使用する

番組データのベンダーと交渉して有料登録を行うことができます。これにより、複数のチャンネルの現在の番組スケジュールと説明にアクセスすることができます。登録サービス プロバイダーの EPG データをチャンネルで使用できるようにするには、[EPG Providers] タブで登録の詳細を入力し、データを同期する必要があります。その後、[TV Channels] タブでチャンネルを設定する必要があります。サポートされているデータ形式は次の通りです。

- [TMS] : EPG は Tribune Media Services データを使用してチャンネルと番組の説明を行います。
- <XMLTV> : EPG は XMLTV 形式のデータを使用してチャンネルと番組の説明を行います。ここでのプロバイダー名は「XMLTV」とは限りませんが、XMLTV データ登録が行われている場合、登録の設定時に入力したプロバイダー名と完全に一致します。

関連トピック

- [新しいチャンネルの追加 \(P.3-34\)](#)
- [\[Download the CSV Template\] \(P.3-37\)](#)

UI リファレンス : チャンネル設定を定義するための要素

ナビゲーションパス


- [Enterprise TV] > [TV Channels] > [Set Up Channel]
- [Enterprise TV] > [TV Channels] >  > [Edit Channel Settings]

表 3-12 チャンネルを定義するための要素

要素	説明
[Your Name for This Channel]	該当する行が表すチャンネルの、意味があり、簡潔で一意的説明です (China Central Television、Univision、Al-Jazeera、BBC-1、Star Cricket、HBO、CNN など)。
[Address Type]	DMP がこのチャンネルのビデオ ストリームの受信に使用する方式です (マルチキャストまたは HTTP)。リストからオプションを選択して、アドレスの種類を正確に入力します。ここでの選択により、このページの他のフィールドの表示が異なります。次のオプションを使用できます。 <ul style="list-style-type: none"> • [Multicast Address] : ストリーミング サーバのルーティング可能な IP アドレスと UDP ポートです。詳しくはこのテーブルの「[Multicast Address: Port]」の行を参照してください。 • [HTTP URL] : サポートされている種類の 1 つのビデオ ファイルの完全な HTTP URL です。詳しくはこのテーブルの「[HTTP URL]」の行を参照してください。
[Multicast Address: Port]	このチャンネルのマルチキャスト ストリームを DMP で受信するためのストリーム サーバの IP アドレスとポート番号です。ポート番号は指定する必要があります。このフィールドは [Address Type] リストで [Multicast Address] を選択すると表示されます。後から [Address Type] リストで他のオプションを選択すると、DMM-ETV はこのフィールドの値を無視します。

表 3-12 チャンネルを定義するための要素 (続き)

要素	説明
[HTTP URL]	HTTP サーバ上の 1 つの MPEG 動画ファイルを示す完全な URL とパスです。プロトコルには HTTP を使用する必要があります。また、ファイル名の拡張子は MPG である必要があります。このフィールドは [Address Type] リストで [HTTP URL] を選択すると表示されます。
[Text to Show if Program Guide is Not Available]	このチャンネルを説明するテキストです。他の情報を使用できない場合、EPG はこのテキストを表示します。EPG がこのテキストを使用する場合、このチャンネルの個々の番組の説明はされません。「一般的なチャンネル説明を使用する」(P.3-35) を参照してください。
[EPG Provider]	<p>このチャンネルと 1 つの EPG データ ソースとの関連付けを設定または解除します。また、ソースをこのチャンネルに関連付ける場合は、ソースの性質を指定します。どのデータソースを使用するかどうかを選択できます。次のようなオプションを使用できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [TMS] : EPG は Tribune Media Services のデータを使用してこのチャンネルと番組の説明を行います。「データ登録からチャンネル説明を使用する」(P.3-36) を参照してください。 • <XMLTV> : EPG は XMLTV 形式のデータを使用してこのチャンネルと番組の説明を行います。「データ登録からチャンネル説明を使用する」(P.3-36) を参照してください。 • [Upload CSV] : EPG は CSV ファイルのデータを使用してこのチャンネルと番組の説明を行います。「CSV ファイルから読み込んだチャンネル説明を使用する」(P.3-35) を参照してください。 • [None] : EPG は簡潔で一般的な文を使用してこのチャンネルと番組の説明を行います。「一般的なチャンネル説明を使用する」(P.3-35) を参照してください。 <p>(注) Enterprise TV の動作には EPG データは必要ありません。[Enterprise TV] > [Skins Customization] のオプションを使用すると、Cisco DMS での EPG のイネーブルとディセーブルを切り替えることができます。EPG データ サービスに登録する必要はありません。</p>
[CSV File (Browse)]	ローカルに保存されていて、DMM アプライアンスにアップロードする CSV ファイルを検索および選択します。
[Download the CSV Template]	Microsoft Excel 形式のテンプレート ファイルをダウンロードして、1 つのチャンネルの番組の EPG 属性の定義に使用できます。このリンクは、[EPG Provider] リストで [Upload CSV] を選択した場合のみ表示されます。「CSV ファイルから読み込んだチャンネル説明を使用する」(P.3-35) を参照してください。

表 3-12 チャンネルを定義するための要素 (続き)

要素	説明
[Call Letters for Channel]	<p>EPG 登録に含まれているテレビ チャンネルのコールサインのリストです。このリストは、米国内の所在地、ケーブル TV または衛星 TV のプロバイダーから受け取ったチャンネルのパッケージ、TMS との契約の状態、およびその他の要因によって変わります。リストには次のコールサインの一部またはすべて、またはその他が含まれることがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ABC : American Broadcasting Company • AZA : Azteca America • CBC : Canadian Broadcasting Corporation • CBS : CBS Broadcasting • CW : The CW Television Network • FOX : Fox Broadcasting Company • MNT : MyNetworkTV • NBC : National Broadcasting Company • PAX : ION Television • PBS : Public Broadcasting Service • SRC : SRC • TEL : Telemundo • TLF : TeleFutura • TQS : Television Quatre Saisons • TVA : Tele Vida Abundante • UNI : Univision <p>このリストは、[EPG Provider] リストから [Tribune Media Services] を選択した場合のみ表示されます。</p>

関連トピック

- [EPG プロバイダーのデータへの登録の追加と編集 \(P.3-42\)](#)
- [EPG プロバイダーの登録設定 \(P.3-41\)](#)
- [「スキン」を使用した Enterprise TV メニュー システムのカスタマイズ \(P.3-48\)](#)

チャンネルの編集

手順

-
- ステップ 1** [TV Channels] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Channel Number] カラムで、編集するチャンネルを特定して、その行の [Actions] カラムの矢印 (🔍) をクリックします。
- [Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。
- ステップ 3** [Edit Channel Setting] をクリックします。
- [Edit an Existing Channel] ダイアログ ボックスが開きます。

ステップ 4 表 3-12 (P.3-36) に示すように、要件を満たすオプションを選択するか、値を入力します。

ステップ 5 次のいずれかを実行します。

- 入力内容を保存するには、[Update Channel] をクリックします。
- 入力内容を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

関連トピック

- [UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素 \(P.3-33\)](#)

チャンネル番号の再割り当て

手順

ステップ 1 [TV Channels] タブをクリックします。

ステップ 2 [Channel Number] カラムで、編集するチャンネルを特定します。

ステップ 3 上 (▲) または下 (▼) 矢印をクリックして、このチャンネルを最も近い未使用の番号に再割り当てします。または、チャンネルの番号を指定するには、次を実行します。

a. [Channel Number] カラムで、編集するチャンネルを特定して、その行の [Actions] カラムの矢印 (▼) をクリックします。

[Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。

b. [Reassign to Any Unused Channel] をクリックします。

c. [Actions] カラムのリストから、このチャンネルに割り当てるチャンネル番号を選択します。

関連トピック

- [UI リファレンス : テレビ チャンネルを管理するための要素 \(P.3-33\)](#)
- 「[Reassign to Nearest Unused Channel]」(表 3-11 (P.3-34))

チャンネルの削除

手順

ステップ 1 [TV Channels] タブをクリックします。

ステップ 2 [Channel Number] カラムで、削除するチャンネルを特定して、その行の [Actions] カラムの矢印 (▼) をクリックします。

[Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。

ステップ 3 [Delete This Channel] をクリックします。

[Delete Confirmation] ダイアログ ボックスが開きます。

- ステップ 4** 次のいずれかを実行します。
- チャンネルを削除する場合は [Yes] をクリックします。
 - チャンネルを保持する場合は [No] をクリックします。

関連トピック

- [UI リファレンス：テレビ チャンネルを管理するための要素 \(P.3-33\)](#)

定義済み（アクティブ）TV チャンネルのみまたは未定義（非アクティブ）TV チャンネルのみの表示

定義済みのチャンネルのみまたは未定義チャンネルのみを表示するように、TV チャンネル テーブルをフィルタリングできます。デフォルトでは、テーブルにすべてのチャンネルが表示されます。

手順

- ステップ 1** [TV Channels] タブをクリックします。
- ステップ 2** カラム見出しの上の [Channel View] リストから、次のいずれかのオプションを選択します。
- All Channels（デフォルト）：すべての定義済みおよび未定義のチャンネルを組み合わせで表示します。
 - [Active Channels]：定義済みのチャンネルのみを表示します。
 - [Inactive Channels]：未定義のチャンネルのみを表示します。

関連トピック

- [UI リファレンス：テレビ チャンネルを管理するための要素 \(P.3-33\)](#)

EPG プロバイダー登録のデータ形式について



(注) 任意の形式で EPG データを受信するための契約を結ぶ場合、登録プロバイダーに、Cisco Enterprise TV で EPG データを使用することを伝えます。プロバイダーにこれを知ってもらうことで、ライセンスで、その条件に違反しない十分な権限が与えられます。

電子番組ガイド（EPG）データへの登録のために、XMLTV および TMS データ形式をサポートしています。

XMLTV

- XMLTV は、RFC 2838 に一部基づき、XMLTV Project によって保守される EPG データの新しいオープンソース形式です。この形式に準拠している EPG データ ファイルには、エピソードとチャンネルのそれぞれの属性を示す構造化レコードが含まれます。

Cisco DMS は FTP サーバから単一の gzip 圧縮された XMLTV ファイルを取得する EPG データ登録をサポートしています。米国を本拠地とするプロバイダーを含め、多くの登録プロバイダーがこの方法で EPG データを編集し、提供しています。

- FYI Television, Inc. (<http://www.fyitelevision.com/>)
1901 N State Hwy 360 3rd Floor
Grand Prairie, TX 75050
- Schedules Direct (<http://www.schedulesdirect.org/>)
8613 42nd Ave S
Seattle, WA 98118

Tribune Media Services

Tribune Media Services (TMS; <http://tms.tribune.com/products/k-epgs.html>) は制御するいくつかの独自データ形式での EPG データへの登録を販売しています。Cisco DMS は次のいずれかのデータ形式のみをサポートしています。具体的には次のようになります。

- サポートされる製品名は、*TV Schedules*、*United States* です。
- サポートされる製品の範囲は *14 日周期*です。
- この形式を使用する登録は、米国内でのみ利用できます。

TMS のその他の EPG 登録製品はシスコでサポートしていないデータ形式を使用しています。すでに TMS のお客様である場合は、既存の登録契約で、EPG データをサポートされる形式で取得し、使用することがすでに認められているかどうかを確認します。



(注)

- サポートされる TMS データ形式の詳細について、または登録のための商事契約の交渉については、Tribune Media Services の new media sales ディレクター Amy Mann に問い合わせてください。フリーダイヤルの電話番号は 800 833-9581 内線 2333、電子メール アドレスは aamann@tribune.com です。契約に十分な権限が含まれるようにするため、Cisco Enterprise TV 用に TMS データを使用するつもりであることを伝えてください。
- TMS から EPG データを受信できるようにするために、ネットワークのセキュリティ設定を調整する必要がある場合があります。DMM アプライアンスの FTP サーバから TMS FTP サーバにアクセスできる必要があります。
- TMS からのデータは独自仕様で、著作権保護され、ライセンスされています。TMS は誠実にこのライセンスされたデータを編集しますが、シスコも TMS もデータおよびその商品性または特定の目的への適合性に関して、明示的にも暗示的にも保証しません。

EPG プロバイダーの登録設定

Enterprise TV が機能するために、電子番組ガイド (EPG) データは必要ありません。Cisco DMS での EPG を有効または無効にできます。EPG データ サービスに登録する必要はありません。



ヒント

TMS との登録契約を結ばずに EPG を取得して使用するには、入力した番組の説明を含む CSV ファイルを作成し、アップロードできます。

- [新しいチャンネルの追加 \(P.3-34\)](#)
- [CSV ファイルから読み込んだチャンネル説明を使用する \(P.3-35\)](#)
- [EPG プロバイダーのデータへの登録の追加と編集 \(P.3-42\)](#)
- [EPG データ登録を定義する設定の削除 \(P.3-43\)](#)
- [EPG の TV チャンネル スケジュールと番組説明の同期 \(P.3-44\)](#)

EPG プロバイダーのデータへの登録の追加と編集

EPG プロバイダー ページの要素を使用して、EPG データ登録の設定を定義し、定義したすべての登録の概要を表示し、オプションで、登録を編集、削除、または同期するかどうかを選択します。

登録をチャンネルに関連付ける方法の詳細については、「[新しいチャンネルの追加](#)」(P.3-34) を参照してください。

手順

ステップ 1 [EPG Providers] タブをクリックします。

ステップ 2 次のいずれかを実行します。

- 新しい登録の設定を定義するには、[Add an EPG Provider] をクリックします。
- 以前に定義した登録を編集するには、次の手順を実行します。
 - a. [EPG Provider Name] カラムで、編集する登録を特定し、[Actions] カラムの対応する矢印 (🔍) をクリックします。
[Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。
 - b. [Edit] をクリックします。

ダイアログ ボックスが開き、この登録の属性を定義または編集することができます。

ステップ 3 [表 3-13 \(P.3-43\)](#) に示すように、要件を満たすオプションを選択するか、値を入力します。

ステップ 4 次のいずれかを実行します。

- 設定を保存するには、次のいずれかを実行します。
 - 新しい登録を定義する場合は、[Add Provider] をクリックします。
 - 以前に定義した登録を編集する場合は、[Update Provider] をクリックします。
- 入力内容を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

UI リファレンス : EPG プロバイダーの設定

表 3-13 EPG 登録設定を定義する要素

要素	説明
[Provider Name]	このプロバイダーを他のすべてのプロバイダーと区別するために使う名前。
[Data Format]	ダウンロードし、圧縮解除した後の登録データのファイル形式。次のいずれかになります。 <ul style="list-style-type: none"> • Tribune Media Services - TV Schedules • XMLTV
[Host or IP Address]	登録プロバイダーから EPG データを取得する FTP サーバのルーティング可能な IP アドレスまたは DMS 解決可能なホスト名。
[Username]	指定した FTP サーバにログインするためのユーザ名。
[Password]	指定した FTP サーバに対してユーザ名を認証するためのパスワード。
[Remote Path]	登録の EPG データ ファイルが保存されている FTP サーバサブディレクトリパス。 データ形式が XMLTV の場合に、.gz (gzipped) アーカイブの実際のファイル名を含むフルパス名を入力します。たとえば、 <i>pub/xmltv.xml.gz</i> と入力できます。
プロキシ設定 (任意)	
[Proxy Hostname]	DMM アプライアンスが直接インターネットにアクセスできない場合に使用する必要がある、プロキシ サーバのルーティング可能な IP アドレスまたは DMS 解決可能なホスト名およびポート番号。 (注) ポート番号の前にコロンを入力しないでください。 (注) インターネットに直接アクセスできる DMM アプライアンスにはプロキシ設定を設定しないでください。
[Proxy Port]	
自動同期時間	
[Hour]	DMM アプライアンスが Enterprise TV の番組ガイドとサービス プロバイダーから提供された最新の利用可能な EPG データを同期させる必要がある正確な時刻。
[Minute]	

EPG データ登録を定義する設定の削除

手順

- ステップ 1** [EPG Providers] タブをクリックします。
- ステップ 2** [EPG Provider Name] カラムで、削除する登録を特定し、[Actions] カラムの対応する矢印 (🔍) をクリックします。
[Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。
- ステップ 3** [Delete] をクリックします。
- ステップ 4** 選択を確認するように求めるプロンプトが表示されたら、[Yes] をクリックして、登録を削除します。または、[No] をクリックして、登録を保持します。

EPG の TV チャンネル スケジュールと番組説明の同期

手順

-
- ステップ 1** [EPG Providers] タブをクリックします。
- ステップ 2** [EPG Provider Name] カラムで、TV チャンネル スケジュールと番組説明を EPG に同期させる必要がある登録を特定し、[Actions] カラムの対応する矢印 (➡) をクリックします。
- [Actions] メニューが展開し、そのオプションを表示して、選択することができます。
- ステップ 3** [Synchronize] をクリックします。
- [Performing EPG Synchronization] ダイアログ ボックスが開きます。プログレス インジケータ (🌀) が表示され、同期が終了するまで回転します。ダイアログ ボックスは自動的に閉じます。
- ステップ 4** (任意) ダイアログ ボックスを終了し、バックグラウンドで同期を実行して、作業を続行できるようにするには、[Run in Background] をクリックします。
-

Enterprise TV のビデオ オン デマンドの設定



有効化

Enterprise TV のビデオ オンデマンド (VoD) 機能は、デジタル サイネージのメディア ライブラリ機能によって使用できる範囲が異なります。そのため、DMM-ETV と DMM-DSM ソフトウェア モジュールのライセンスは個別に取得され、ほとんどの場合は互いに独立して動作しますが、**DMM-ETV と DMM-DSM の両方のライセンスをインストールしないと、Enterprise TV の VoD 機能を使用できません。**

- [VoD カテゴリの操作 \(P.3-44\)](#)
- [VoD カテゴリへのビデオのマッピング \(P.3-47\)](#)
- [VoD カテゴリへのビデオの編成 \(P.3-48\)](#)
- [カテゴリからのビデオの削除 \(P.3-48\)](#)

VoD カテゴリの操作

カテゴリにより、Enterprise TV を展開するサイトでの対話型メニュー システムへの VoD の編成方法を管理できます。

- [新しい VoD カテゴリの追加 \(P.3-45\)](#)
- [新しい VoD サブカテゴリの追加 \(P.3-45\)](#)
- [VoD カテゴリの編集 \(P.3-45\)](#)
- [VoD カテゴリの削除 \(P.3-46\)](#)
- [VoD カテゴリへのビデオのマッピング \(P.3-47\)](#)
- [UI リファレンス : VoD カテゴリ \(P.3-46\)](#)

新しい VoD カテゴリの追加

手順

-
- ステップ 1** [Video on Demand] > [Categories] を選択します。
[Categories] 領域は左側にあり、カテゴリをクリックすると、右側のテーブルにそのカテゴリに割り当てられているビデオが表示されます。
- ステップ 2** [Actions] > [Create a Category] をクリックします。
- ステップ 3** カテゴリのわかりやすい名前を入力します。
- ステップ 4** [Save] をクリックします。
または [Cancel] をクリックして、作業を破棄します。
-

関連トピック

- [VoD カテゴリの操作 \(P.3-44\)](#)
- [UI リファレンス : VoD カテゴリ \(P.3-46\)](#)

新しい VoD サブカテゴリの追加

手順

-
- ステップ 1** [Video on Demand] > [Categories] を選択します。
[Categories] 領域は左側にあり、カテゴリをクリックすると、右側のテーブルにそのカテゴリに割り当てられているビデオが表示されます。
- ステップ 2** サブカテゴリを含める必要があるカテゴリをクリックします。
- ステップ 3** [Actions] > [Create a Category] を選択します。
- ステップ 4** サブカテゴリのわかりやすい名前を入力します。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。
または [Cancel] をクリックして、作業を破棄します。
-

関連トピック

- [VoD カテゴリの操作 \(P.3-44\)](#)
- [UI リファレンス : VoD カテゴリ \(P.3-46\)](#)

VoD カテゴリの編集

手順

-
- ステップ 1** [Video on Demand] > [Categories] を選択します。
[Categories] 領域は左側にあり、カテゴリをクリックすると、右側のテーブルにそのカテゴリに割り当てられているビデオが表示されます。
- ステップ 2** 編集するカテゴリの名前をクリックします。

Enterprise TV の設定を指定する

- ステップ 3** [Actions] > [Modify Category] を選択します。
- ステップ 4** 値を編集します。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。
または [Cancel] をクリックして、作業を破棄します。

関連トピック

- [VoD カテゴリの操作 \(P.3-44\)](#)
- [UI リファレンス : VoD カテゴリ \(P.3-46\)](#)

VoD カテゴリの削除

手順

- ステップ 1** [Video on Demand] > [Categories] を選択します。
[Categories] 領域は左側にあり、カテゴリをクリックすると、右側のテーブルにそのカテゴリに割り当てられているビデオが表示されます。
- ステップ 2** 削除するカテゴリの名前をクリックします。
- ステップ 3** [Actions] > [Delete Category] をクリックします。
[Delete Confirmation] ダイアログ ボックスが開きます。
- ステップ 4** [Yes] をクリックして、カテゴリを削除します。
またはカテゴリを保持する場合は [No] をクリックします。

関連トピック

- [VoD カテゴリの操作 \(P.3-44\)](#)
- [UI リファレンス : VoD カテゴリ \(P.3-46\)](#)

UI リファレンス : VoD カテゴリ

ナビゲーションパス

[Enterprise TV] > [Video on Demand] > [Categories]

表 3-14 VoD カテゴリを管理する要素

要素	説明
[Categories selector]	VoD カテゴリの階層ツリー (オブジェクト セレクタ)。マッピングする VoD を含めるカテゴリとして指定するカテゴリ名を強調表示します。
[Actions]	ユーザが選択できるオプション。その効果は選択したカテゴリに関連します。 <ul style="list-style-type: none"> • Create a Category • Modify Category • Delete Category

表 3-14 VoD カテゴリを管理する要素 (続き)

要素	説明
タイトルのないテーブル	各行に Enterprise TV のカテゴリにマッピングされる 1 つの VoD アセットが表示されます。これらのカラムに示されるアセット属性は、メディア ライブラリのレコードから派生しています。 <ul style="list-style-type: none"> • Title • Description • Duration • Source
[Map Videos to Category]	ダイアログ ボックスが開き、マッピングするビデオを選択できます。

VoD カテゴリへのビデオのマッピング

カテゴリにマッピングする各ビデオは、Enterprise TV を展開したサイトの対話型メニュー システムで、VoD として表示されます。

作業を開始する前に

- デジタル サイネージおよび Enterprise TV の共有メディア ライブラリにビデオを追加します。
- カテゴリを作成します。「VoD カテゴリの操作」(P.3-44) を参照してください。

手順

ステップ 1 [Video on Demand] タブをクリックします。

ステップ 2 [Categories] 領域で、ビデオを追加するカテゴリの名前をクリックします。

ステップ 3 ビデオが表示された領域で、[Map Videos to Category] をクリックします。

[VoD Mapping] ダイアログ ボックスが開きます。左側のツリーには、共有メディア ライブラリ内のアセットのカテゴリの階層が表示され、カテゴリをクリックすると、右側のタイトルのないテーブルにそのカテゴリの各アセットが表示されます。

ステップ 4 VoD として使用するビデオを含むメディア ライブラリ カテゴリをクリックします。

このカテゴリのビデオが、右側のタイトルのないテーブルに表示されます。

ステップ 5 ビデオの名前をクリックし、それを下の領域までドラッグ アンド ドロップします。



ヒント 複数のビデオを選択するには、[Shift] キーを押しながら、ビデオの名前をクリックします。

ステップ 6 次のいずれかを実行します。

- ビデオを追加するには、[Submit Mapping] をクリックします。選択したカテゴリが、[Video on Demand] ページのカテゴリ ツリーに含まれます。ツリーのカテゴリを選択すると、ページの左側のタイトルのないテーブルに、VoD として追加された各ビデオが表示されます。
- 入力内容を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

VoD カテゴリへのビデオの編成

VoD カテゴリにビデオを編成する場合、展開サイトで Enterprise TV のビデオを表示する順番を設定します。

手順

-
- ステップ 1** [Video on Demand] タブをクリックします。
 - ステップ 2** [Categories] 領域で、編成するビデオを含むカテゴリの名前をクリックします。
このカテゴリのビデオが、右側のタイトルのないテーブルに表示されます。
 - ステップ 3** ビデオの名前をクリックし、リストの新しい場所にドラッグ アンド ドロップします。リストの上にあるビデオは、リストの下にあるビデオよりも前に表示されます。
-

カテゴリからのビデオの削除

[Video on Demand] ページで、カテゴリからビデオを削除する場合、Enterprise TV を展開したサイトの対話型メニュー システムからもビデオを削除します。

手順

-
- ステップ 1** [Video on Demand] タブをクリックします。
 - ステップ 2** ビデオが表示された領域で、[Map Videos to Category] をクリックします。
[VoD Mapping] ダイアログ ボックスが開きます。
 - ステップ 3** 削除する必要があるビデオに対応する [Remove] リンクをクリックします。
-

「スキン」を使用した Enterprise TV メニュー システムのカスタマイズ

展開サイトで、ビューワに表示させる対話型メニュー システムをカスタマイズして、このメニューに含める機能を選択できます。

- [メニュー システムのカラー スキームの選択 \(P.3-49\)](#)
- [メニュー システムに含める機能の指定 \(P.3-49\)](#)
- [メニュー システムでのカスタム ロゴの表示 \(P.3-49\)](#)
- [メニュー システムでのシスコ ロゴの表示 \(P.3-50\)](#)
- [メニュー システムの日時の表示形式の選択 \(P.3-50\)](#)
- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

メニュー システムのカラー スキームの選択

手順

- ステップ 1 [Skin Customization] タブをクリックします。
- ステップ 2 [Choose a Skin] 領域で、目的のカラー スキームのラジオ ボタンをクリックします。
- ステップ 3 [Save] をクリックして、作業を保存します。
または、[Cancel] をクリックして、作業を破棄します。



ヒント メニューのカスタマイズは、それらを DMP に展開するまで有効になりません。

関連トピック

- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

メニュー システムに含める機能の指定

手順

- ステップ 1 [Skin Customization] タブをクリックします。
- ステップ 2 [Features to Include in the Enterprise TV Main Menu] 領域で、メニュー システムに含める各機能のチェックボックスをオンにします。
 - Electronic Programming Guide
 - Video on Demand
 - Live TV Channels
- ステップ 3 [Save] をクリックして、作業を保存します。
または、[Cancel] をクリックして、作業を破棄します。



ヒント メニューのカスタマイズは、それらを DMP に展開するまで有効になりません。

関連トピック

- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

メニュー システムでのカスタム ロゴの表示

手順

- ステップ 1 [Skin Customization] タブをクリックします。
- ステップ 2 [Upload a Custom Logo] 領域で、[Browse] をクリックします。

Enterprise TV の設定を指定する

- ステップ 3** アップロードするファイルを選択し、[Open] をクリックします。
- ステップ 4** [Preview] をクリックして、ロゴファイルを表示します。
- ステップ 5** [Display Custom Logo] チェックボックスをオンにします。
ロゴがメニュー システムの右上に表示されます。
- ステップ 6** [Save] をクリックして、作業を保存します。
または、[Cancel] をクリックして、作業を破棄します。



ヒント メニューのカスタマイズは、それらを DMP に展開するまで有効になりません。

関連トピック

- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

メニュー システムでのシスコ ロゴの表示

手順

- ステップ 1** [Skin Customization] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Display Cisco Logo] チェックボックスをオンにします。
ロゴがメニュー システムの左下に表示されます。
- ステップ 3** [Save] をクリックして、作業を保存します。
または、[Cancel] をクリックして、作業を破棄します。



ヒント メニューのカスタマイズは、それらを DMP に展開するまで有効になりません。

関連トピック

- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

メニュー システムの日時の表示形式の選択

手順

- ステップ 1** [Skin Customization] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Date Format] リストから [mm/dd/yyyy] または [yyyy/mm/dd] を選択します。
- mm は月
 - dd は日付
 - yyyy は年

ステップ 3 メニュー システムで、真夜中から次の真夜中までの時間 00:00 から 23:59 までをカウントする 24 時間表示を使用する必要がある場合は、[Use Military Time] チェックボックスをオンにします。
またはメニュー システムで、真夜中から正午まで (*a.m.* で指定) と正午から真夜中まで (*p.m.* で指定) の時間 12:00 から 11:59 までをカウントする 12 時間表示を使用する必要がある場合は、このチェックボックスをオフにします。

ステップ 4 [Save] をクリックして、作業を保存します。
または、[Cancel] をクリックして、作業を破棄します。



ヒント メニューのカスタマイズは、それらを DMP に展開するまで有効になりません。

関連トピック

- [DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開 \(P.3-51\)](#)

DMP へのメニュー システムのカスタマイズの展開

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** このメニュー スキンを使用する必要がある DMP または DMP グループを選択します。
- ステップ 3** [Actions] リストから [ETV-PG] を選択し、[Go] をクリックします。

関連トピック

- [DMP の管理とグループ化 \(P.3-12\)](#)

Enterprise TV VoD 再生での DMP ローカル ストレージの使用


WAN の帯域幅が制限されており、Enterprise TV がネットワークで受信する VoD プログラムの再生品質を低下させる可能性がある場合、または WAAS や ACNS などの専用のコンテンツ配信ソリューションを設置していない場合、Enterprise TV アセットを DMP に直接プロビジョニングして、次に格納できます。

- 内蔵 SD フラッシュ メモリ カード (usb_1)
- DMP に接続した外部 USB ドライブ (usb_2)

この技法によって、WAN 帯域幅を節約し、Enterprise TV VoD プログラミングの品質を損なう可能性のある遅延を回避できます。

Enterprise TV の設定を指定する

手順

	ワークフロー	処理
ステップ 1	メンバー DMP がすべて VoD アセットのローカル コピーを保存する必要がある DMP グループを作成します。	「DMP の管理とグループ化」(P.3-12) を参照してください。
ステップ 2	Enterprise TV のチャンネル編成表を定義します。	「新しいチャンネルの追加」(P.3-34) を参照してください。
ステップ 3	Enterprise TV メニューシステムをカスタマイズします。	「[スキン] を使用した Enterprise TV メニュー システムのカスタマイズ」(P.3-48) を参照してください。
ステップ 4	Enterprise TV の VoD カテゴリを定義します。	「VoD カテゴリの操作」(P.3-44) を参照してください。
ステップ 5	ビデオアセットを共有メディアライブラリに追加します。	次を参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> • 1つのアセットを一度にメディアライブラリに追加する (P.3-65)。 • メディアライブラリに複数のアセットを同時に追加する (P.3-66)。
ステップ 6	メディアライブラリからビデオアセットを VoD カテゴリに読み込みます。	「VoD カテゴリへのビデオのマッピング」(P.3-47) を参照してください。
ステップ 7	ターゲット DMP で FTP サービスが有効にされていることを確認します。	「[System Tasks]」(P.3-120) を参照してください。
ステップ 8	Enterprise TV 番組ガイドの展開パッケージを作成します。	<ol style="list-style-type: none"> [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。 [Application Types] リストから [Deployment Package] を選択します。  [Add New Application] をクリックします。 [Applications] リストから [Enterprise TV] を選択します。 [Name] フィールドに Deploy-Local-ETV と入力します。 [Mount Point] リストからオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • 「usb_1」(DMP 内にインストールされている SD メモリカード) をマウントポイントにする場合、[Flash Storage] (デフォルト) を選択します。 • 「usb_2」(DMP に接続している外部ハードドライブまたはフラッシュドライブ) をローカルマウントポイントにする場合、[USB] を選択します。 Enterprise TV 番組ガイドの名前をクリックし、[Select Application] をクリックします。 [Submit] をクリックします。

ワークフロー	処理
ステップ 9	<p>ローカルストレージからのオンデマンドビデオにサービスする DMP に、Enterprise TV 番組ガイドをプロビジョニングします。</p> <p>番組ガイドを今すぐプロビジョニングする必要がある場合</p> <ol style="list-style-type: none"> [Schedules] > [Play Now] を選択します。 この展開を受け取る DMP または DMP グループを選択します。 [Select an Event Type] リストから [Advanced Tasks] を選択し、[Select Advanced Tasks] をクリックします。 [Select Event] ダイアログ ボックスで <ol style="list-style-type: none"> [Deployment Package] をクリックします。 [Deploy-Local-ETV] または ステップ 8-c で使用した他の名前をクリックします。 [OK] をクリックします。 [Submit] をクリックし、ステップ 10 に進みます。 <p>後で番組ガイドをプロビジョニングする場合</p> <ol style="list-style-type: none"> [Schedules] > [Play in Future] を選択します。 カレンダーから、展開を開始する年月日を選択します。 タイムラインの下の [Add an Event] リストから [Advanced Tasks] を選択します。 [Schedule Task] ダイアログ ボックス（およびこれから生成されるダイアログ ボックス）で、次の手順を実行します。 <ol style="list-style-type: none"> [Select Group] をクリックし、グループ名をクリックして、[OK] をクリックします。 [Select Advanced Tasks] をクリックし、[Deployment Package] をクリックし、[OK] をクリックします。 再実行の日時の値と設定を編集します。 展開の開始時間と終了時間が論理的な順序で発生し、異なることを確認します。 [Save] をクリックします。 [Save All] をクリックします。 <p>(注) [Save All] をクリックする必要があります。クリックしない場合、ブラウザの更新後または他のページのロードの直後に、スケジュールの選択が破棄されます。</p> <ol style="list-style-type: none"> [Publish All] をクリックし、ステップ 10 に進みます。

ワークフロー	処理
ステップ 10 カスタマイズしたメニュー システム、チャネル リスト、VoD 再生 リスト、ビデオ アセットを DMP に転送します。	<p>DMS-CD またはレガシーの「DMP またはサーバへのファイル転送」機能を使用するかどうかを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> DMS-CD を使用する場合、「アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用」(P.3-104) を参照してください。 レガシーの方法を使用する場合、「[File Transfer to DMP or Server]」(P.3-118) を参照してください。 <p>(注) 推奨されないレガシーの方法ではなく、DMS-CD を使用することをお勧めします。「DMP またはサーバへのファイル転送」機能を使用して、アセットを DMP ローカル ストレージにプロビジョニングすると、これらのアセットが、DMP 内にプレインストールされたフラッシュ メモリ カード (usb_1) に保存されます。DMP に接続している外部 USB ドライブ (usb_2) にアセットを転送するためにこの機能を使用することはできません。さらに、この機能には、DMS-CD に組み込まれている差分ダウンロード インテリジェンスがありません。</p>
ステップ 11 展開の進捗と現在のステータスを監視します。	<ol style="list-style-type: none"> [Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Deployment Status] を選択します。 (任意) テーブルの上のフィルタリング オプションを使用して、テーブルに表示する展開パッケージ数を制限します。

関連トピック

- コンテンツ配信 (DMS-CD) の組み込みメカニズム (P.3-98)
- DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング (P.3-130)

Enterprise TV の DMP リモート コントロールのエミュレーション

このトピックでは、DMP のリモート コントロール ユニットの代わりに、または追加して使用できるソフトウェアベースのエミュレータについて説明します。



(注)

- シスコでは、DMP と一緒に使用して、接続されたディスプレイに Enterprise TV プログラミングを配信する物理リモート コントロール デバイスを販売していますが、リモート コントロール ユニットの、DMP のオプションのアクセサリです。これらのいずれかのリモート コントロール ユニットのスペア パーツとして入手するには、シスコのパーツ番号 74-5639-01 を注文してください。
- リモート コントロール ユニットについては、Cisco.com の『Remote Control Quick Start Guide for Cisco Digital Media Players』および『Regulatory Compliance and Safety Information for the Cisco Digital Media Player Remote Control』を参照してください。
- エミュレートされたリモート コントロールは、Enterprise TV のチャンネルの変更、Enterprise TV メニュー システムのナビゲート、DMP の音量設定の調節をサポートしています。

- Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー (P.3-55)
- DMM-ETV のエミュレータの設定 (P.3-58)

- リモート コントロールをエミュレートするための IP 電話の設定 (P.3-59)
- IP 電話のエミュレータの起動 (P.3-60)
- 携帯電話でのエミュレータの起動 (P.3-60)
- IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 (P.3-61)

Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー

Cisco IP Phone で使用する Enterprise TV リモート コントロール エミュレータをプロビジョニングできます。

作業を開始する前に

このワークフローは Cisco Unified Communications Manager で管理者としての経験があり、IP 電話のネットワークの管理のためにすでにそれを使用していることを前提としています。



ヒント

Enterprise TV のリモート コントロールのエミュレートに IP 電話を使用しない場合は、このワークフローをスキップしてください。



(注)

このワークフローは Cisco Unified Communications Manager リリース 6.1 に基づいています。他のリリースを使用している場合、ネットワークでのワークフローは少し異なることがあります。お使いのネットワークに適用する次のガイドの特定のリビジョンについては、Cisco.com を参照することをお勧めします。

- *Cisco Unified Communications Manager アドミニストレーション ガイド*
- *Cisco Unified Serviceability アドミニストレーション ガイド*

手順

	ワークフロー	処理
ステップ 1	すべてのサービスをアクティブにします。	<ol style="list-style-type: none"> [Cisco Unified CM の管理] にログインします。 [ナビゲーション] リストから、[Cisco Unified サービスアビリティ] を選択し、[移動] をクリックします。 [ツール] > [サービスの開始] を選択します。 [サーバ] リストをクリックし、そのオプションの中から、Enterprise TV のリモート コントロール エミュレーション サービスを開始するサーバを選択します。 [移動] をクリックします。 [Check All Services] チェックボックスをオンにし、[保存] をクリックします。 [OK] をクリックします。

Enterprise TV の設定を指定する

ワークフロー	処理
ステップ 2 すべてのサービスを起動します。	<ol style="list-style-type: none"> a. [ツール]>[コントロールセンタの機能サービス]を選択します。 b. [サーバ]リストをクリックし、そのオプションの中から、Enterprise TV のリモートコントロール エミュレーション サービスを起動するサーバを選択します。 c. [移動]をクリックします。 d. すべてのサービスが実行されるまで、必要なだけ繰り返します。まだ実行していないサービスのラジオ ボタンをクリックして、[開始]をクリックします。
ステップ 3 電話 URL のエンタープライズ パラメータを設定します。	<ol style="list-style-type: none"> a. [ナビゲーション] リストから [Cisco Unified CM の管理] を選択し、[移動] をクリックします。 b. [システム]>[エンタープライズ パラメータ] を選択し、[Phone URL Parameters] 領域までスクロールします。 c. 次のパラメータの出荷時のデフォルト値を変更していないことを確認します。 <ul style="list-style-type: none"> • URL 認証 • URL ディレクトリ • URL 情報 • URL サービス d. [保存] をクリックします。
ステップ 4 IP 電話の自動登録を有効にします。	<ol style="list-style-type: none"> a. [システム]>[Cisco Unified CM] を選択し、[検索] をクリックします。 b. 管理されている IP 電話を自動登録させるサーバの名前をクリックします。 c. [この Cisco Unified CM では自動登録は無効にする] チェックボックスをオフにします。 d. [開始電話番号] フィールドから開始し、[終了電話番号] フィールドで終了する値の範囲を編集します。 e. [保存] をクリックします。
ステップ 5 エミュレータ電話サービスの属性を定義します。	<ol style="list-style-type: none"> a. [ナビゲーション] リストから [Cisco Unified CM の管理] を選択し、[移動] をクリックします。 b. [デバイス]>[デバイスの設定]>[電話サービス] を選択します。 c. [新規追加] をクリックします。 d. 次の両方のフィールドに Enterprise TV と入力します。 <ul style="list-style-type: none"> • サービス名 • ASCII サービス名 (ASCII Service Name) e. [サービス URL (Service URL)] フィールドに次の URL を入力します。 http://<DMM ホスト名>:8080/etv-remotecontrol-webapp/app/getpin f. [保存] をクリックします。

ワークフロー	処理
ステップ 6 登録する各 IP 電話で、エミュレータ サービスを利用できるようにします。	<ol style="list-style-type: none"> a. [ナビゲーション] リストから [Cisco Unified CM の管理] を選択し、[移動] をクリックします。 b. [デバイス]>[電話] を選択します。 c. [検索] をクリックします。 d. エミュレータに登録する各電話について、次の一連の操作を繰り返します。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 設定する管理される IP 電話の [デバイス名 (回線)] カラムをクリックします。デフォルトでは、この名前は電話の MAC アドレスの前に SEP が付けられているだけです。 サーバを他の命名形式で設定できます。 2. ページを更新したら、[関連リンク] リストから [サービスの登録/登録解除] を選択します。 ポップアップ ウィンドウが開きます。 3. [サービスの選択] リストから [Enterprise TV] を選択し、[次へ] をクリックします。 4. [ASCII サービス名] リストから [Enterprise TV] を選択し、[登録] をクリックします。 5. [ステータス] 領域のメッセージに「追加に成功しました」と表示されており、[登録されているサービス] 領域に [Enterprise TV] が含まれていることを確認します。 6. ポップアップ ウィンドウを閉じます。 7. [移動] をクリックします。



(注) Cisco Unified Communications Manager サーバに行ったエミュレータ関連の設定変更は、エミュレータを使用するように DMM-ETV を設定し、少なくとも 1 つの IP 電話でエミュレータを実行するように設定するまで、有効になりません。

関連トピック

- [DMM-ETV のエミュレータの設定 \(P.3-58\)](#)
- [リモート コントロールをエミュレートするための IP 電話の設定 \(P.3-59\)](#)
- [IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 \(P.3-61\)](#)

DMM-ETV のエミュレータの設定

手順

ステップ 1 [Enterprise TV] > [Remote Control] を選択します。



ヒント 初めてこの機能を使用したときに、オプションがグレー表示になっており使用できない場合があります。[Save] をクリックして、すべてのオプションをアクティブにします。

ステップ 2 画面上のリストの [Display Security PIN] からオプションを選択し、エミュレータをサポートさせる DMP 数を設定します。

- All DMPs
- Selected DMPs
- なし



ヒント **ステップ 2** で [None] を選択した場合、[Display DMP Selections] ボタンはグレー表示になり、使用できません。このボタンを表示して使用するには、[All DMPs] または [Selected DMPs] を選択する必要があります。

ステップ 3 **ステップ 2** で [Selected DMPs] を選択した場合、[Display DMP Selections] をクリックして、ダイアログ ボックスを開き、エミュレータをサポートする DMP の一覧を絞り込むことができます。このダイアログ ボックスで、次を実行します。

- a. チェックボックスを使用して、DMP を選択または選択解除します。
- b. [Save Selection Changes] をクリックして作業を保存し、[Close] をクリックしてダイアログ ボックスを終了します。
または、[Close] をクリックして、作業を破棄し、ダイアログ ボックスを閉じます。

ステップ 4 [Security PIN behavior] リストからオプションを選択します。Enterprise TV はすべてのエミュレータ PIN をランダムに生成しますが、固定タイプと動的タイプはそれらの持続性が異なります。

- Fixed : これらの PIN は、PIN 管理タイプが変更されるまで持続します。
- Dynamic : これらの PIN は有効期限が切れると、ユーザが定義した更新間隔の後に、再生成されます。

ネットワークの 2 つの DMP で同時に同じ PIN を使用することはありません。

ステップ 5 **ステップ 4** で動的 PIN タイプを選択した場合、[Security PIN update interval (minutes)] フィールドに少なくとも 1 つの数値を入力します。間隔は 2 分以下にすることはできません。値を入力しない場合、DMM-ETV ではその出荷時のデフォルトの 5 分間隔が使用されます。

ステップ 6 [Access URL] フィールドに、最終的に `http://<DMM ホスト名>:8080/etv-remotecontrol-webapp/app/index.htm` にリダイレクトされるページの短縮した URL を入力します。



(注) 短縮した URL は 24 文字以下にする必要があります。

ステップ 7 [Save] をクリックします。
または、選択を破棄し、もう一度やり直す場合は、[Cancel] をクリックします。

ステップ 8 DMP に新しいエミュレータ設定を展開します。

- a. [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- b. これらの設定を使用する DMP または DMP グループを選択します。
- c. [Actions] リストから [ETV-PG] を選択し、[Go] をクリックします。

関連トピック

- [Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー \(P.3-55\)](#)
- [リモート コントロールをエミュレートするための IP 電話の設定 \(P.3-59\)](#)
- [IP 電話のエミュレータの起動 \(P.3-60\)](#)
- [携帯電話でのエミュレータの起動 \(P.3-60\)](#)
- [IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 \(P.3-61\)](#)

リモート コントロールをエミュレートするための IP 電話の設定

7960 シリーズまたは 7970 シリーズから、Enterprise TV のリモート コントロールをエミュレートするように Cisco IP Phone を設定し、タッチスクリーンに描かれたキーを使用して、電子番組ガイドからオプションを選択し、チャンネルを変更して、音量を調節できます。

作業を開始する前に

Cisco Unified Communications Manager で IP 電話にエミュレータをプロビジョニングするワークフローを完了します。

手順

ステップ 1 Cisco IP phone の [設定] を押します。

ステップ 2 **# を押します。

タッチスクリーンの下部に確認メッセージ「設定がロック解除されました」が表示されます。

ステップ 3 [ネットワークの設定] に移動し、[選択] を押します。

ステップ 4 [代替 TFTP] に移動し、[はい] を押します。



ヒント [ネットワークの設定] メニューに [代替 TFTP] オプションがない場合は、Cisco Unified Communications Manager の管理者に問い合わせます。

ステップ 5 [保存] をクリックします。

IP 電話が自動的に再起動し、設定変更が有効になります。

関連トピック

- [Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー \(P.3-55\)](#)
- [IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 \(P.3-61\)](#)

IP 電話のエミュレータの起動

作業を開始する前に

- Cisco IP phone で使用するエミュレータをプロビジョニングします。
- DMM-ETV でエミュレータを設定します。
- リモート コントロールをエミュレートするように IP 電話を設定します。
- DMP ディスプレイの右上隅に生成された Enterprise TV を示す PIN コードを書き留めておきます。この PIN がないと、エミュレータは対応する DMP を制御できません。

手順

-
- ステップ 1** Cisco IP phone の [サービス] を押します。
 - ステップ 2** [サービス] リストのリモート コントロール オプションを強調表示し、[選択] を押します。
 - ステップ 3** タッチスクリーンの [PIN] フィールドをタップします。
 - ステップ 4** キーパッドを使用して、PIN コードを入力します。
 - ステップ 5** タッチスクリーンの [送信] をタップします。
タッチスクリーンが更新され、エミュレータが起動します。
-

関連トピック

- [Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー \(P.3-55\)](#)
- [DMM-ETV のエミュレータの設定 \(P.3-58\)](#)
- [IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 \(P.3-61\)](#)

携帯電話でのエミュレータの起動

作業を開始する前に

- DMM-ETV でエミュレータを設定します。
- DMP ディスプレイの右上隅に生成された Enterprise TV を示す PIN コードを書き留めておきます。この PIN がないと、エミュレータは対応する DMP を制御できません。
- この手順では、サポートされるプラットフォームを使用していることを前提としています。このリリースでサポートしている携帯電話プラットフォームについては、Cisco.com の『*Release Notes for Cisco Digital Media System 5.x*』を参照してください。サポートされないプラットフォームでは、エミュレータを実行できない可能性があります。

手順

-
- ステップ 1** 携帯電話でインターネット ブラウザを起動します。
 - ステップ 2** Enterprise TV を表示している DMP ディスプレイに示されている URL に移動します。
PIN を入力するように求めるプロンプトが表示されます。

- ステップ 3** PIN を入力して、[移動] をクリックします。
エミュレータが起動します。
-

関連トピック

- [DMM-ETV のエミュレータの設定 \(P.3-58\)](#)
- [IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用 \(P.3-61\)](#)

IP 電話または携帯電話でのエミュレータの使用

作業を開始する前に

- (IP 電話でエミュレータを使用する場合) Cisco Unified Communications Manager で、IP 電話にエミュレータをプロビジョニングするワークフローを実行します。
- DMM-ETV でエミュレータを設定します。
- 電話でエミュレータを起動します。

手順

- ステップ 1** Cisco.com で『*Remote Control Quick Start Guide for Cisco Digital Media Players*』を参照し、特に「Using the Primary Buttons」および「Using the Secondary Buttons」というセクションに注意します。それらのリモート コントロールとさまざまなシナリオでのその効果についての説明は、物理リモート コントロール ユニットとそのエミュレータに等しく適用します。



- (注) エミュレータのボタン数は物理リモート コントロールより少なくなります。対応するボタンがない動作はエミュレータから起動できません。
-

関連トピック

- [Cisco Unified Communications Manager で IP 電話のエミュレータをプロビジョニングするワークフロー \(P.3-55\)](#)
- [DMM-ETV のエミュレータの設定 \(P.3-58\)](#)
- [IP 電話のエミュレータの起動 \(P.3-60\)](#)
- [携帯電話でのエミュレータの起動 \(P.3-60\)](#)

メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後でも特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理」(P.2-3) を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「DMS-Admin のユーザ ロールについて」(P.2-9) を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms> を参照してください。

管理を簡単にするために、デジタル サイネージと Enterprise TV のアセットを編成できます。アセットが共通して持つ一連の特徴（ファイル タイプ、対象ユーザ、ジャンルなど）に対するカテゴリを作成することをお勧めします。



(注)

このリリースでは Shockwave Flash メディアでの音声をサポートしていません。メディア ライブラリに音声を使用する Shockwave Flash ファイルが含まれている場合、DMP ディスプレイでそれらを再生するとサイレントになります。

作業を開始する前に

メディア ライブラリを表示して使用するには、次の必要になります。

- DMM-DSM の有効なライセンスがインストールされている DMM アプライアンスを使用している。
- 少なくとも 1 つのカテゴリに対して少なくとも読み取り専用権限を持つユーザとしてログインしている。

手順

- ステップ 1** [Media Library] タブをクリックします。
[Media Library] ページの左側のツリーは、サポートされるメディアのタイプ名を示し、それらのメディア タイプに関係なくアセットを編成するために作成したカテゴリの階層を示します。
- ステップ 2** メディアのタイプまたはカテゴリの名前をクリックします。
ページの右側のタイトルのないテーブルが自動的に更新され、ライブラリに格納されている関連するタイプのアセットが表示されます。
- ステップ 3** (任意) テーブルの上のフィルタリング コントロールを使用し、タイトル、ファイル タイプ、時間などの条件に基づいて、範囲を狭めたアセットのサブセットのみを表示します。
- ステップ 4** 要件を満たす値を入力し、オプションを選択します。

関連トピック

- [UI リファレンス : アセットおよびカテゴリを管理するための要素 \(P.3-63\)](#)
- [Enterprise TV の制限について \(P.3-31\)](#)

UI リファレンス：アセットおよびカテゴリを管理するための要素

ナビゲーションパス

[Digital Signage] > [Media Library]

表 3-15 メディアライブラリの管理のための要素

要素	アイコンおよび説明
[Media Types]	<p>サポートされるアセットのタイプの完全なリスト。サポートされるアセットは次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DMP ファームウェア (📀) • HTML (📄) • イメージ (🖼️) • Shockwave Flash (📽️) • UDP (📺) • ビデオ (📽️) <p>メディア タイプの名前をクリックすると、ページの右側のタイトルのないテーブルが自動的に更新され、ライブラリに格納されている関連するタイプのアセットが示されます。</p>
[Categories]	<p>メディアライブラリのすべてのカテゴリの階層リスト (オブジェクトセレクタ)。カテゴリにはアセットを含めることも空にすることもできます。新しいカテゴリの作成、既存のカテゴリの編集、カテゴリの削除、アセットをタイトルのないテーブルに表示するカテゴリのクリックができます。メディアライブラリには、任意の数の入れ子構造のカテゴリを追加できます。</p> <p>[Options] : 次のオプションから選択できるメニュー</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Create Category] : [Add Category] ダイアログ ボックスを開きます。 • [Rename Category] : [Edit Category] ダイアログ ボックスを開きます。 • [Delete Category] : 強調表示したカテゴリを削除します。 <p>[Create Category] : [Add Category] ダイアログ ボックスを開きます。</p>

[Filter by]

タイトルのないテーブルに、指定したパラメータに一致するメディアライブラリのアセットのみを表示させることができる方法。フィルタリング方法を選択し、パラメータを指定して、[Go] をクリックします。1 つのクエリに使用できるフィルタは1 つだけです。すでにフィルタ処理されている結果に2 つ目のフィルタは適用できません。

[Title]	タイトルに含める少なくとも1つの語を入力します。
[Filename]	ファイル名に含める文字列を入力します。
[Description]	説明に含める少なくとも1つの語を入力します。
[File Type]	照合させるファイルタイプを入力します。
[Estimated Duration]	時間、分、秒で照合する時間を入力します。
[Date Modified]	最初のカレンダー アイコン (📅) をクリックして、照合させる変更日の範囲の開始日を選択し、次に2つ目のカレンダー アイコンをクリックして、範囲の終了日を選択します。
[Owner]	一致させるアセット オーナーの DMM ユーザ名を入力します。
[Source]	アセットをローカル (ファイル) に保存するか、リモート (URL) で保存するかを選択します。
[Path]	パスに含める文字列を入力します。

表 3-15 メディア ライブラリの管理のための要素 (続き)

要素	アイコンおよび説明
タイトルのないテーブル	
カテゴリに含まれるかオブジェクト セレクタでクリックしたメディア タイプのすべてのアセットを表示します。テーブルでは情報がカラムに分類されます。	
[Asset Title]	入力した一意で読み取り可能なタイトル。
[Filename]	このアセットのファイル名。
[File Type]	対応する行で説明するアセットの形式を指定します。
[Size]	バイト単位でのファイル サイズ。
[Estimated Duration]	このアセットをメディア ライブラリに追加したとき、またはこのアセットの属性を編集したときに入力した時間値。
[Date Last Modified]	ファイルが最後に変更された時を示すタイム スタンプ (DD-MM-YYYY hh:mm:ss の形式)。
ページ番号コントロール	
テーブルの下にまとめられたボタンとフィールドを使用して、次を実行できます。	
<ul style="list-style-type: none"> • テーブルが複数のページにまたがる場合に、1 ページあたりに表示する行数を設定します。 • 複数ページにわたるテーブルのページを切り替えます。 • テーブルに更新されたデータを表示します。 	
[Options]	
要件を満たすオプションを選択します。	
[Add Media Asset]	[Add Asset] ダイアログ ボックスを開きます。
[View Media Asset]	[View Asset] ダイアログ ボックスを開きます。
[Edit Media Asset]	[Edit Asset] ダイアログ ボックスを開きます。
[Remove Media Asset]	強調表示したアセットを削除します。
[Add Media Asset]	[Add Asset] ダイアログ ボックスを開きます。
[Create Playlist]	ポップアップ ウィンドウで [New Playlist] ダイアログ ボックスを開きます。

関連トピック

- [UI リファレンス : カテゴリを追加し、それらの名前を変更するための要素 \(P.3-64\)](#)
- [UI リファレンス : アセットを追加し、それらの属性を編集するための要素 \(P.3-66\)](#)

UI リファレンス : カテゴリを追加し、それらの名前を変更するための要素

[Add Category] および [Rename Category] ダイアログ ボックスを使用して、メディア ライブラリのアセットを編成するためのカテゴリを管理できます。

ナビゲーションパス

- [Digital Signage] > [Media Library] > [Create Category]
- [Digital Signage] > [Media Library] > [Options] > [Create Category]
- [Digital Signage] > [Media Library] > [Options] > [Rename Category]

表 3-16 メディア ライブラリを管理するための要素

要素	説明
[Name]	カテゴリの一意で読み取り可能な名前。
[Description]	カテゴリとその目的の簡単な説明。

メディア ライブラリ内のアセットの最大ファイル サイズについて

- アセットを追加する前に、そのファイル サイズが 1.9 GB を超えないことを確認します。このサイズは、DMD プレゼンテーションのレイアウトに含めるアセットの最大ストリーム サイズです。
- 第 1 段階フェールオーバーの目的で、すべてのアセットを組み合わせたサイズが DMP 内の SD カードの容量を超えることはできません。フェールオーバーについては、Cisco.com の『*User Guide for Cisco Digital Media Player Device Manager 5.1*』の「Understanding Content Substitution (Failover)」トピックを参照してください。

1 つのアセットを一度にメディア ライブラリに追加する



(注)

- アセットのインポートを開始したら、インポートが終了するまで、ブラウザのボタンをクリックしたり、このページから移動したりしないでください。そうすると、インポートが正常に終了しません。
- DMM アプライアンスはストレージ サーバとして使用しないことをお勧めします。ファイルを格納する容量が制限されており、空き容量が少なくなると、DMM が設計どおりに機能しなくなる可能性があります。

手順

- ステップ 1** [Single] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Source] 領域で次のいずれかの手順を実行して、アセットのローカルのフルパス名またはリモートの HTTP URL を指定します。
- [URL] をクリックし、URL を入力して、[Download URL] チェックボックスをオンまたはオフにして、アセットのローカル コピーをダウンロードするか、リモートで保存されているバージョンを使用するかどうかを制御します。URL は、RFC 2396 に示される指針に従って、正しくエンコードされている必要があります（たとえばスペースの代わりに「%20」を使用するなど）
 - [Local File] をクリックし、[Browse] をクリックするか、ローカルのフルパス名を入力します。
- ステップ 3** [File Type] 領域で、アセットを最もよく表しているオプションを選択します。
- ステップ 4** アセットのタイトルを入力します。
- ステップ 5** 推定再生時間を入力します。
- ステップ 6** 少なくとも 1 つのカテゴリを選択します。
- ステップ 7** (任意) 説明を入力します。
- ステップ 8** (任意) アセットのオーナーを入力します。
- ステップ 9** [Save] をクリックします。
または、選択を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

メディア ライブラリに複数のアセットを同時に追加する

バッチ ダウンロード操作に必要な時間は、接続の速度、ダウンロード可能なファイルを検索するディレクトリのレベル数、転送するすべてのファイルを組み合わせ合わせた合計サイズによって異なります。



- (注)
- アセットのインポートを開始したら、インポートが終了するまで、ブラウザのボタンをクリックしたり、このページから移動したりしないでください。そうすると、インポートが正常に終了しません。
 - DMM アプライアンスはストレージサーバとして使用しないことをお勧めします。ファイルを格納する容量が制限されており、空き容量が少なくなると、DMM が設計どおりに機能しなくなる可能性があります。

手順

- ステップ 1** [Batch] タブをクリックします。
- ステップ 2** [Base URL] 領域にバッチ ダウンロード操作のルートレベル URL を入力します。
URL にはスペースを使用できません。
- ステップ 3** [Pattern] 領域に、ダウンロードするファイルを特定するファイル名パターンを入力します。
たとえば、3 文字の MPG ファイル名拡張子を使用したすべてのファイルをダウンロードする場合のパターンは、*.MPG になります。



- (注) サポートされないファイル タイプを使用するファイル名パターンは入力しないでください。

- ステップ 4** ライブラリにアセットを追加するための選択をし、値を入力して、[Save] をクリックします。または、選択を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

UI リファレンス：アセットを追加し、それらの属性を編集するための要素

[Add Media Asset] および [Edit Media Asset] ダイアログ ボックスの機能を使用して、メディア ライブラリを実装し、管理できます。オプションは、[Single] と [Batch] の 2 つのタブにソートされ、それぞれ 1 つのアセットも複数のアセットも管理できます。

ナビゲーションパス

- [Digital Signage] > [Media Library] > [Add Media Asset]
- [Digital Signage] > [Media Library] > [Options] > [Add Media Asset]
- [Digital Signage] > [Media Library] > [Options] > [Edit Media Asset]

表 3-17 アセットを追加および編集するための要素

要素	説明
[Single] タブ	
1 つのアセットを追加および編集するための要素	
[Source]	アセットのローカルのフルパス名またはリモートの HTTP URL。ファイル名と URL にはスペースを使用できません。

表 3-17 アセットを追加および編集するための要素 (続き)

要素	説明
[File Type]	<p>アセットを最もよく表しているタイプを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Video]: MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4 形式のビデオ ファイル。MPEG-4 のサポートには、MPEG-4 Part 2 または Part 10 (H.264) コーデックを使用し、MPEG-2 転送ストリームの音声およびビデオを多重化する必要があります。DMP が 4400G の場合、MPEG-2 TS での MPEG-4 Part 10/H.264 ビデオをサポートしています (4300G も 4305G も MPEG-4 Part 10/H.264 をサポートしていません)。ファイル名の拡張子は、MPG または MPEG である必要があります、推定再生時間を入力する必要があります。 [Shockwave Flash]: DMP が 4300G または 4305G の場合の Adobe Shockwave Flash 6 または 7 ファイル。または DMP が 4400G の場合、Shockwave Flash 6、7、8、9、または 10 の形式のファイル。ファイル名の拡張子は SWF である必要があります、推定再生時間を入力する必要があります。このリリースでは Shockwave Flash メディアでの音声をサポートしていません。メディアライブラリに、音声を使用する Shockwave Flash ファイルが含まれている場合、DMP ディスプレイでそれらを再生するとサイレントになります。 [Images]: 非プログレッシブ JPEG イメージなどの標準イメージ ファイル。ファイル名の拡張子は JPG、JPEG、GIF、または PNG である必要があります。 [HTML]: Web ページ。ファイル名の拡張子は HTM または HTML である必要があります。 [Firmware]: DMP のファームウェアまたはカーネル イメージ。ファイル名の拡張子は、ファームウェアの場合 FWIMG または BIN、カーネルの場合 TIVELLA である必要があります。 [UDP]: ストリーミング サーバのルーティング可能 IP アドレスおよび UDP ポート。
[Title]	アセットの一意で読み取り可能な名前。
[Estimated Duration]	時間、分、秒でカウントする推定再生時間。
[Category]	このアセットを含める必要がある各カテゴリを示します。リストにカテゴリを追加するには、[Select Category] をクリックします。
[Description]	アセットの省略可能な簡単な説明。
[Owner]	アセットを追加したユーザの名前。

[Batch] タブ

複数のアセットを同時に追加または編集するための要素。

[Base URL]	サーバ上のディレクトリを指す HTTP URL。バッチ ダウンロード操作のルートレベル URL として使用するために指示するディレクトリ。ダウンロードするすべてのファイルは、このディレクトリまたは下位の子ディレクトリから取得されます。URL にはスペースを使用できません。
[Pattern]	ダウンロードするファイルを特定するファイル名パターン。ファイル名にスペースは使用できません。

表 3-17 アセットを追加および編集するための要素 (続き)

要素	説明
[File Type]	次のアセットを最もよく表しているタイプを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [Video]¹ : MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4 形式のビデオファイル。 [Shockwave Flash]² : DMP が 4300G または 4305G の場合の Adobe Shockwave Flash 6 または 7 の任意のファイル。または、DMP が 4400G である場合、Adobe Shockwave Flash 6、7、8、9、または 10 のファイル。 [Images] : 非プログレッシブ JPEG イメージなどの標準イメージファイル。ファイル名の拡張子は JPG、JPEG、GIF、または PNG である必要があります。 [HTML] : 任意の Web ページ。ファイル名の拡張子は HTM または HTML である必要があります。 [Firmware] : DMP の任意のファームウェア イメージ。ファイル名の拡張子は、ファームウェアの場合 FWIMG または BIN、カーネルの場合 TIVELLA である必要があります。 [UDP] : ストリーミングサーバのルーティング可能 IP アドレスおよび UDP ポート。
[Levels]	指定したパターンに一致するファイル名を持つファイルを検索 (およびダウンロード) するために、指定したベース URL 以下のレベル数。
[Category]	これらのアセットを含める必要がある 1 つのカテゴリの名前をクリックします。

- MPEG-4 のサポートには、MPEG-4 Part 2 または Part 10 (H.264) コーデックを使用し、MPEG-2 転送ストリームの音声およびビデオを多重化する必要があります。DMP が 4400G の場合、MPEG-2 TS での MPEG-4 Part 10/H.264 ビデオをサポートしています。4300G も 4305G も MPEG-4 Part 10/H.264 をサポートしていません。ファイル名の拡張子は、MPG または MPEG である必要があります、推定再生時間を入力する必要があります。
- ファイル名の拡張子は、SWF である必要があります、推定再生時間を入力する必要があります。このリリースでは Shockwave Flash メディアでの音声をサポートしていません。メディアライブラリに、音声を使用する Shockwave Flash ファイルが含まれている場合、DMP ディスプレイでそれらを再生するとサイレントになります。

関連トピック

- [\[DMP Firmware Upgrade\] \(P.3-116\)](#)

UI リファレンス : 1 つのアセットを説明し、プレビューする要素

[View Asset] ダイアログ ボックスには、メディアライブラリ内の 1 つのアセットの属性が表示され、場合によってはプレビューが表示されます。属性情報は、[Overview] と [Usage] の 2 つのタブに分類されます。表示されたアセット属性を表示するには、タブをクリックします。[View Asset] ダイアログ ボックスを閉じるには、[Close] をクリックします。

ナビゲーションパス

[Digital Signage] > [Media Library] > [Options] > [View Media Asset]

表 3-18 アセット属性を表示するための要素

要素	説明
[Overview] タブ	メディアライブラリの情報から取得される属性には、フィールドラベル [Title]、[Description]、[File Type]、[Estimated Duration]、[Owner]、[Category Names]、[Source] を持つ要素が含まれます。これらの要素については、 UI リファレンス : アセットを追加し、それらの属性を編集するための要素 (P.3-66) を参照してください。[Overview] タブの他の要素は次のようになります。
[Preview]	アセットタイプを示す一般的なアイコンまたは、ファイルタイプがブラウザで表示できるものとして、クリックしてこのアセットを表示するサムネイルです。

表 3-18 アセット属性を表示するための要素 (続き)

要素	説明
[Path]	このアセットの HTTP フルパス名。
[Size]	ファイル サイズ。
[Playlist Count]	このアセットを含み、このアセットに依存する再生リストの合計数。これらの再生リストの詳細については、[Usage] タブを参照してください。
[Presentation Count]	このアセットを含み、このアセットに依存するプレゼンテーションの合計数。これらのプレゼンテーションの詳細については、[Usage] タブを参照してください。
[Date Modified]	ファイルが最後に変更された時を示すタイム スタンプ (DD-MM-YYYY hh:mm:ss の形式)。

[Usage] タブ

[Playlist] をクリックしたか、[Presentation] をクリックしたかによって、アセットのテーブルの再生リストまたはプレゼンテーションを表示します。テーブルでは、次のカラムに情報が分類されます。

[Name]	このアセットに依存するプレゼンテーションまたは再生リストの名前。
[Time Referenced]	表示されたプレゼンテーションまたは再生リストにこのアセットが含まれる場合のインスタンスの合計数。
[Date Modified]	表示されたプレゼンテーションまたは再生リストが最後に変更された時を示すタイム スタンプ (DD-MM-YYYY hh:mm:ss の形式)。

デジタルサイネージの2つの再生リストのタイプについて

DMM-DSM では、デジタルサイネージ ネットワークで使用する再生リストにデータを入力する2つの方法があります。

最初のタイプは単純に再生リストと呼ばれます。このタイプは Digital Media Designer (DMD) の外部で作成し、スタンドアロン イベントとして、または DMD で設計するプレゼンテーション内で再生するようにスケジュールできます。

2つ目のタイプは、プレゼンテーション再生リストと呼ばれます。このタイプは DMD 内部で設計し、DMD で設計するプレゼンテーション内に含めます。このタイプは、スタンドアロン イベントとして再生するようにスケジュールすることはできません。

関連トピック

- [プレゼンテーション再生リストの作成および編成 \(P.3-89\)](#)
- [通常の再生リストの作成および編成 \(P.3-94\)](#)

デジタルサイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作

Digital Media Designer (DMD) は強力なドラッグアンドドロップ設計ツールで、デジタルサイネージのカスタマイズされたプレゼンテーションの作成に役立ちます。シスコでは、ユーザが設計の出発点として使用するか、またはまったく独自の設計を作成できる設計済みのアセットを提供しています。DMD は横および縦の画面方向をサポートしています。DMD を使用して、次のことを実行できます。

- DMP ディスプレイ上の画面領域を *画面ゾーン* という矩形領域に再分割します。
- アセットというメディア オブジェクトを選択して、それらの画面ゾーンで再生します。これらには、デジタルビデオファイル、JPEG ファイル、SWF ファイル、RSS フィード、通常の Web ページ、その他の一般的なメディア タイプなどが含まれます。
- プレゼンテーション再生リストを表示する画面ゾーンにアセットを追加し、タイムラインを設定します。

ブラウザを使用して、DMD を起動しますが、DMD はブラウザの外部の Java Web Start で実行します。一度に開き、作業できるテンプレートまたはプレゼンテーションは 1 つだけです。デジタルサイネージのプレゼンテーションは、一般に画面領域を 2 つ、3 つ、4 つの画面ゾーンに分割しますが、DMD では、必要に応じて、さらに多くのゾーンを作成することもできます。

プレゼンテーションを作成、編集、保存したら、それをスケジューラから DMP に展開できます。影響を受ける各 DMP はプレゼンテーションを表示する前に、自動的に再起動します。プレゼンテーションを DMP に展開する方法については、「[DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング](#)」(P.3-130) を参照してください。

ここでは、次の内容について説明します。

- [Digital Media Designer を使用する前に](#) (P.3-71)
- [DMD の開始](#) (P.3-73)
- [DMD ユーザ インターフェイス リファレンス](#) (P.3-75)
- [プレゼンテーション再生リストの作成および編成](#) (P.3-89)
- [通常の再生リストの作成および編成](#) (P.3-94)

Digital Media Designer を使用する前に

次のチェックリストを使用して、DMD を正しく使用するための要件と推奨されるベスト プラクティスに従っていることを確認してください。

✓ 要件と推奨事項

前提条件

- 1. PC に **Java Runtime Engine (JRE) 1.6.0 以降**がインストールされていることを確認してください。さらに、JRE が言語として英語を使用するように設定されており、正しく機能することを確認してください。JRE 1.6.0 リリースは Java Version 6 に含まれています。
 - 使用している JRE リリースを正確に知り、それが正しく機能していることを確認するには、<http://java.com/en/download/help/testvm.xml> を参照してください。
 - 長年にわたり変更されてきた Java リリースの命名規則については、<http://java.sun.com/javase/namechange.html> を確認してください。
 - 必要な JRE を取得するには、<http://javasoft.com> に移動し、[Java SE] をクリックして、最新の JRE バージョンをダウンロードします。
 - Apple では、Mac OS ユーザ向けに、Java ソフトウェアの独自の実装を保守し、配布しています。Apple が JRE 1.6.0 に基づいた JRE を提供しているかどうかについては、<http://www.apple.com/java> を参照してください。または Apple Developer Connection (<http://connect.apple.com/>) の登録メンバーは Apple が互換性のある JRE のプレビューバージョンをリリースしていることがわかる可能性があります。シスコでは、いかなる目的でのそれらのソフトウェアの適合性については保証せず、すべてのソフトウェアを使用する前に十分にテストすることをお勧めします。
- 2. Windows を使用している場合は、[スタート]>[設定]>[コントロールパネル]>[インターネット オプション]をクリックし、[詳細設定] タブをクリックします。ブラウジング領域をスクロールし、[サードパーティ製のブラウザ拡張を有効にする (再起動が必要)] チェックボックスをオフにし、[OK] をクリックします。

✓	要件と推奨事項
□	<p>3. DMP で最新のファームウェアおよびカーネルバージョンが使用されていることを確認します。</p> <p>DMP のファームウェアのバージョンを確認するには、DMPDM のローカルインスタンスにログインし、[About] をクリックします。次が完了したあとに、ファームウェアをアップグレードする必要があり、インストール可能なファイルはシスコから受け取ったソフトウェア CD にあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DMM-DSM 5.1 を購入する。 • 以前のリリースからのアップグレード料金を支払う。 • Product Upgrade Tool (http://www.cisco.com/upgrade) を使用して、以前の Cisco DMS リリースの有効な SAS 契約で、DMM-DSM と DMP を追加費用なしでアップグレードする権利が与えられていることを確認する。 <p>これらのファイルは、Cisco.com からのダウンロードで入手できません。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DMP 4300G エンドポイントで次をインストールします。 <ul style="list-style-type: none"> • 5.1.0_FCS_4300.fwimg • DMPkernel_A1_4300.tivella • DMP 4305G エンドポイントで次をインストールします。 <ul style="list-style-type: none"> • 5.1.0_FCS_4305.fwimg • DMPkernel_A1_4305.tivella • DMP 4400G エンドポイントで 5.1.0_FCS_4300.fwimg をインストールします。 <p>カーネルのバージョンは、DMD の使用に直接影響しませんが、古いカーネルバージョンでは、DMP 4300G エンドポイントと 4305G エンドポイントで、ネットワーク ストレージ サーバおよびコンテンツ配信ネットワークを正しく使用できなくなることがあります。この障害によって、DMP ディスプレイでのデジタルサイネージプレゼンテーションの再生が失敗する可能性があります。</p> <p>DMP へのファームウェアのインストール方法については、「[DMP Firmware Upgrade]」(P.3-116) を参照してください。</p>
□	<p>4. Web ブラウザでポップアップ ウィンドウを有効にする必要があります。 ブラウザおよび、ポップアップブロッキング機能を提供するツールバーなど、インストールされているサードパーティ ブラウザの拡張機能については、製造元のマニュアルを参照してください。</p>
□	<p>5. プレゼンテーションで表示するメディア ファイルはすでに作成済みで、保存済みである必要があります。「メディアライブラリのアセットとカテゴリの操作」(P.3-62) を参照してください。</p>
□	<p>6. 表示する各アセットのファイルサイズが 1.9 GB を超えないことを確認してください。 サイズがこれより大きいファイルがある場合、ファイルを表示するプレゼンテーションに何も表示されず、DMP デバイス ログに多数のエラーが表示されます。このサイズは、ストリーミングの制限によって制約されています。</p>

✓	要件と推奨事項
□	<p>7. プレゼンテーションのアセットを組み合わせたファイルサイズを書き留めておきます。DMS-CD または「DMP またはサーバへのファイル転送」という高度なタスクを使用して、プレゼンテーションを DMP 内の SD メモリカードに展開する場合、プレゼンテーションで表示するすべてのアセットの組み合わせたファイルサイズが合計で次を超えないことを確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DMP 4300G での再生用 : 900 MB • DMP 4305G での再生用 : 1.9 GB • DMP 4400G での再生用 : 3.8 GB <p>このサイズは、DMP 内の SD メモリカードのストレージ容量によって制限され、さらに、緊急通知用のアセットも展開している場合、ここで示すサイズよりも少なくなることがあります。通常のイベントおよび緊急用のアセットを展開している DMP のストレージ容量の問題について十分に考慮する必要があります。</p> <p>プレゼンテーションを SD メモリカードに展開する場合、そのプレゼンテーションのアセットは、その DMP の第 1 段階フェールオーバーの基盤として機能します。プレゼンテーションの組み合わされたファイルサイズが大きすぎる場合、第 2 段階フェールオーバーのみを使用できます。</p> <p>DMP 内の SD メモリカードの空き容量を確認するには、DMPDM のローカルインスタンスにログインし、[Internal Storage] をクリックします。Cisco.com の『<i>User Guide for Cisco Digital Media Player Device Manager 5.1</i>』の「Understanding Content Substitution (Failover)」のトピックを参照してください。</p>
推奨されるベスト プラクティス	
□	<p>8. ストリーミングメディアでのスムーズな再生を妨げる可能性のある要因について理解します。プレゼンテーションでのメディアの再生は、次の場合に遅延したり、ぎくしゃくしたり、失敗したりする可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プレゼンテーションで同時に再生するすべてのアセットの合計のネットワーク帯域幅要件と DMP メモリおよび CPU 要件を十分に考慮しない。 • プレゼンテーションで、プロセッサを集中的に使用するアセットを大量に使用している。一部のファイルタイプ (SWF など) では、再生に、他のタイプより多くの余分な処理を必要とすることがあります。 • プレゼンテーションでサポートされないアセット形式を使用している。 • ストリーミング用にビデオをエンコードする場合に誤った設定を使用した。
□	<p>9. DMP ディスプレイ上の「安全領域」のプレゼンテーションの効果を理解します。古いまたは安価なアナログ DMP ディスプレイを使用している場合、サイネージのプレゼンテーションが画面オブジェクトのエッジの周囲の安全領域を示す DMD 内の点線を超えて拡大しないことを確認してください。安全領域により、画面の約 90 パーセントしか使用しないようなディスプレイを補うことができます。</p>

DMD の開始

新しいプレゼンテーションのレイアウトを作成したり、以前に作成したプレゼンテーションを編集したりすることができます。

手順

- ステップ 1** 一連の画面ゾーンを定義できるように、Digital Media Designer を起動するには、[Digital Signage] > [Presentations] を選択し、[Start Digital Media Designer] をクリックします。
- ステップ 2** プロンプトに従って、Java Web Start を使用するオプションを選択します。
DMD が開きます。

DMD で、オプションを選択し、要件を満たす値を入力します。オプションについては、「[DMD ユーザーインターフェイス リファレンス](#)」(P.3-75) を参照してください。

ステップ 3 終了時に DMD に作業を保存するには、[File] > [Save] を選択します。

ステップ 4 終了時に DMD を閉じるには、[File] > [Exit] を選択します。

ステップ 5 (任意) プレゼンテーションを DMP グループに展開します。「[DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング](#)」(P.3-130) を参照してください。



(注)

- DMP への第 1 段階フェールオーバー時にプレゼンテーションを表示するには、まず次のいずれかの手順を実行する必要があります。

- DMS-CD を使用します。「[アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用](#)」(P.3-104) を参照してください。
- プレゼンテーションとそのアセットのコピーを DMP 内の SD メモリカードに保存する「DMP またはサーバへのファイル転送」タスクを作成し、展開します。これを実行すると、DMM-DSM によって自動的に URL (アクセス) タスクが作成されます。

[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにしていない限り、この生成された URL (アクセス) タスクの名前はデフォルトで「LOCAL - <プレゼンテーション名>」になります。チェックボックスをオンにしている場合の名前は「ALARM - <プレゼンテーション名>」になります。

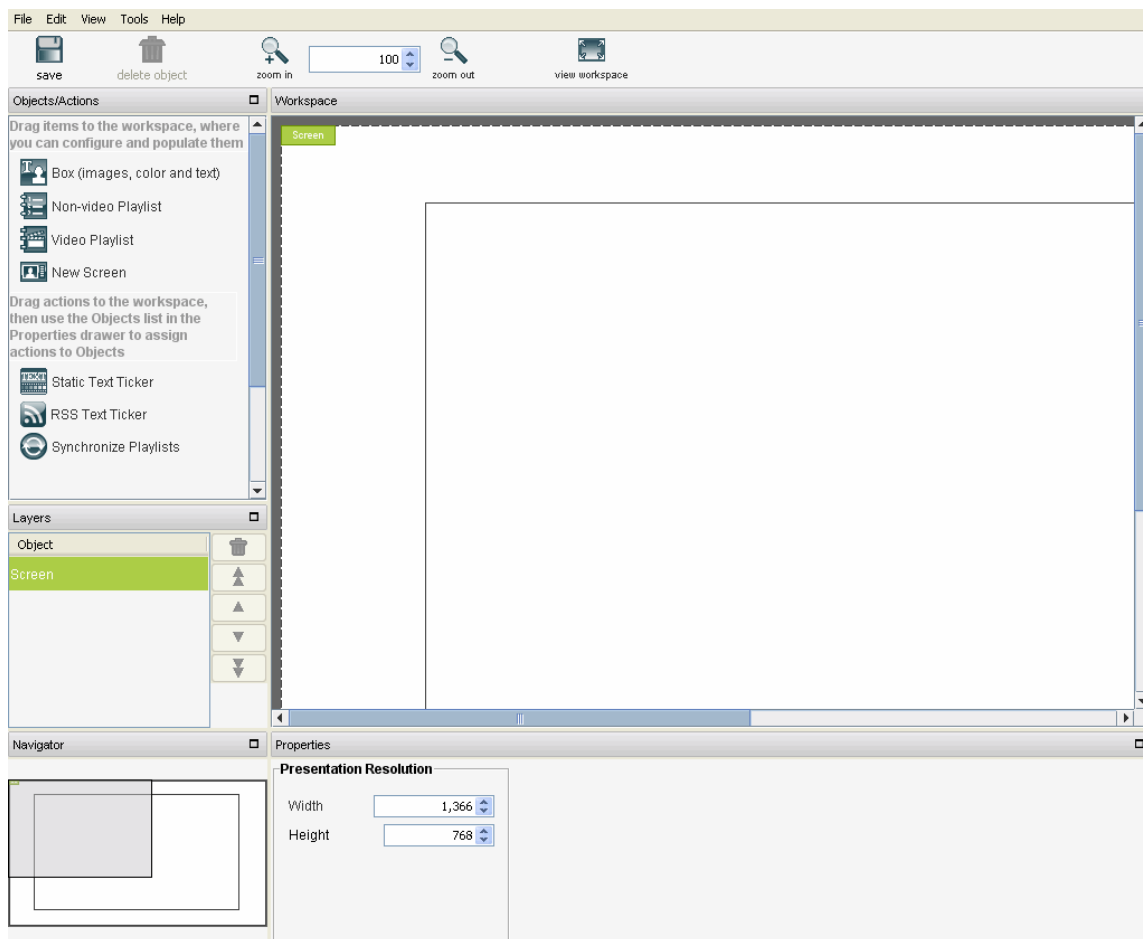
第 1 段階フェールオーバー時を除くいつでも、DMP でローカルに保存されたプレゼンテーションを表示する場合、対応する URL (アクセス) タスクを DMP に展開する必要があります。「[DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング](#)」(P.3-130) を参照してください。

- プレゼンテーションを削除し、それに対応する (Go to) URL タスクが DMM-DSM によって自動的に生成されていた場合はそのタスクも削除する必要があります。

DMD ユーザ インターフェイス リファレンス

図 3-6 (P.3-75) に、Digital Media Designer を Java Web Start で初めて開いたときに表示されるユーザ インターフェイスを示します。

図 3-6 Digital Media Designer



Digital Media Designer で、ワークスペースはユーザ インターフェイスの最大の部分です。DMP ディスプレイの画面と同じ高さと同幅（ピクセル単位）になるように、ワークスペースの値を入力すると、ワークスペースはキャンパスになり、デジタルサイネージのプレゼンテーションとプレゼンテーションテンプレートを設計するキャンパスになります。

ワークスペースに加えて、Digital Media Designer のユーザ インターフェイスは、4 つのメニュー、ツールバー、4 つのドッキング可能パネルから構成されます。

- [メニューとそれらのオプションについて \(P.3-76\)](#)
- [ツールバーとそのオプションの概要 \(P.3-79\)](#)
- [パネルとそのオプションの概要 \(P.3-80\)](#)

メニューとそれらのオプションについて

表 3-19 (P.3-76) に、Digital Media Designer のメニューについて示します。

表 3-19 Digital Media Designer のメニュー

メニュー オプション	説明
[File] メニュー	
[New]	<p>[New Design/Template] ダイアログ ボックスが表示されます。ユーザが保存したすべてのテンプレートのほか、シスコから DMD によって提供され、ユーザによって削除されたプレゼンテーション テンプレートを除くすべてのプレゼンテーション テンプレートが一覧表示されます。空白のキャンバスのみを含むテンプレートなど、要件を満たすテンプレートをクリックします。設計作業を開始するには、[OK] をクリックします。または、[Cancel] をクリックして、選択を破棄し、キャンバスに戻ります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [{Landscape Portrait}]: タブをクリックして、対応する方向を使用する設計の予備オプションを選択または設定できます。 • タイトルのないテーブル: ほとんどの行に、プレゼンテーション テンプレートが 1 つずつ表示され、新しいプレゼンテーションの基盤として、または新しいプレゼンテーション テンプレートの基盤として使用できます。または、1 行に表示される空白のキャンバスを選択できます (空白のキャンバスはデフォルトで先頭行に表示されます)。[Thumbnail]、[Screen Resolution]、[Name]、または [Description] カラムに表示する属性でテーブルを再ソートするには、対応するカラム見出しをクリックします。行に表示されたプレゼンテーション テンプレートまたは空白のキャンバスを選択するには、行をクリックします。 • [Filter]: プレゼンテーション テンプレート名の任意の一部を入力して、説明が文字列に一致しないすべてのプレゼンテーション テンプレートをテーブルから除外します。フィルタリングは、テキストを入力するとリアルタイムで実行されます。 • [Resolution]: プレゼンテーション 設計で使用する解像度の高さと幅をピクセル単位で入力します。この機能は、空白のキャンバスを使用するように選択した後にのみ使用できます。ディスプレイのネイティブの解像度を知るには、ディスプレイの製造元のマニュアルを参照してください。
[Open]	<p>[Open] ダイアログ ボックスが表示されます。ユーザが保存したすべてのプレゼンテーションとプレゼンテーション テンプレートのほか、シスコから DMD によって提供され、ユーザによって削除されたプレゼンテーションとプレゼンテーション テンプレートを除くすべてのプレゼンテーション テンプレートが一覧表示されます。設計を開いて、確認または変更するには、それを選択して、[OK] をクリックします。または、設計を開かずにキャンバスに戻るには、[Cancel] をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [{Presentations Presentation Templates}]: タブをクリックして、テーブルに表示する設計のタイプを制限します。 • タイトルのないテーブル: 各行に 1 つの設計を表示します。[Thumbnail]、[Screen Resolution]、[Name]、または [Description] カラムに表示される属性でテーブルを再ソートするには、対応するカラム見出しをクリックします。行に表示されたプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートを選択するには、行をクリックします。 • [Filter]: 設計名の一部を入力して、説明が入力したテキスト スtringと一致しないすべての保存された設計をテーブルから除外します。フィルタリングは、テキストを入力するとリアルタイムで実行されます。

表 3-19 Digital Media Designer のメニュー (続き)

メニュー オプション	説明
[Save]	<p>次のいずれかを実行します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 名前を付けて保存されていないプレゼンテーションの場合は、[Save Presentation] ダイアログ ボックスを開きます。オプションを選択し、要件を満たす値を入力または確認します。 <ul style="list-style-type: none"> – [Name] : プレゼンテーションの一意で読み取り可能な名前。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。50 文字を超える名前を付けることはできません。 – [Description] : プレゼンテーションの簡単な説明とその目的。 – [Resolution] : DMP ディスプレイでサポートする解像度として設計が必要とする幅と高さをピクセル単位で表示します。NNNN×NNN という構文を使用します。たとえば、1366×768 と指定すると、縦 1,366 ピクセル、縦 768 ピクセルでディスプレイを表示できます。DMP ディスプレイが実際に表示できる以上の値を入力しないように確認してください。 – [Presentation] : レイアウトを 1 回限りの設計と見なします。プレゼンテーションは、自由形式のレイアウトあるいはプレゼンテーション テンプレートから取得したレイアウトのどちらかを使用する設計です。 – [Presentation Template] : レイアウトを基本の設計と見なします。プレゼンテーション テンプレートは、将来的に複数のプレゼンテーションを作成する際の基盤となり、共通の外観を共有します。 <p>終了したら、[OK] をクリックして作業を保存するか、[Cancel] をクリックして作業を破棄します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 以前に保存したことがあるレイアウトの場合は、そこからの作業を保存します。
[Save As]	<p>[Save As Presentation or Presentation Template] ダイアログ ボックスを開き、複数の異なるプレゼンテーションまたはテンプレートを保存できます。あるいは、保存されているプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートのうち、不要になったものを上書きできます。オプションを選択し、要件を満たす値を入力または確認します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [{Presentations Presentation Templates}] タブ : タブ内のテーブルで、保存したプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートのどちらの情報を表示するかを決定します。テーブル内の各行では、対応する設計のサムネイル画像を表示し、その属性を説明します。 • [Name] : 設計の一意で読み取り可能な名前。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。 • [Description] : 設計の簡単な説明とその目的。 • [{Resolution Screen Resolution}] : DMP ディスプレイでサポートする解像度として設計が必要とする幅と高さをピクセル単位で表示します。NNNN×NNN という構文を使用します。たとえば、1366×768 と指定すると、縦 1,366 ピクセル、縦 768 ピクセルでディスプレイを表示できます。DMP ディスプレイが実際に表示できる以上の値を入力しないように確認してください。 • [Presentation] : このオプション ボタンを選択すると、レイアウトを 1 回限りの設計と見なします。自由形式のレイアウトまたはプレゼンテーション テンプレートから取得したレイアウトを使用します。 • [Presentation Template] : このオプション ボタンを選択すると、レイアウトを基本の設計と見なします。プレゼンテーション テンプレートは、将来的に複数のプレゼンテーションを作成する際の基盤となり、共通の外観を共有します。 <p>終了したら、[Save] をクリックして作業を保存するか、[Close] をクリックして作業を破棄します。</p>

表 3-19 Digital Media Designer のメニュー（続き）

メニュー オプション	説明
[Delete Presentation/ Template]	<p>[Delete Presentation(s) and/or Presentation Template(s)] ダイアログ ボックスを表示します。DMD でシスコが提供するプレゼンテーション テンプレートだけでなく、ユーザによって保存されたすべてのプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートのリストが表示されます（すでに削除されたプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートは表示されません）。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Presentations Presentation Templates] : タブをクリックして、テーブルが示す設計のタイプを制限します。 • タイトルのないテーブル : 各行に 1 つの設計を表示します。[Thumbnail]、[Screen Resolution]、[Name]、または [Description] カラムに表示される属性でテーブルを再ソートするには、対応するカラム見出しをクリックします。行に表示されたプレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートを選択するには、行をクリックします。 • [Filter] : 設計名の一部を入力して、説明が入力したテキスト スtring と一致しないすべての保存された設計をテーブルから除外します。フィルタリングは、テキストを入力するとリアルタイムで実行されます。 <p>設計を削除するには、対象の設計を選択して、[Delete Selected Presentation] をクリックします。設計を削除したかどうかにかかわらずキャンバスに戻るには、[Close] をクリックします。</p>
[Rename Presentation/ Template]	<p>[Rename] ダイアログ ボックスを表示します。「以前のスケジュールで使用されていたプレゼンテーションに似たものを作成するのではなく、単に古いプレゼンテーションを修正して再スケジュールする」という推奨されたベスト プラクティスに基づいて使用することができます。</p>
[Exit]	DMD を閉じます。

[Edit] メニュー

[Whole Screen]	<p>選択したオブジェクトを拡大し、高さや幅がプレゼンテーションの合計の高さや幅と同じになります。寸法を再び小さくしたい場合は、選択したオブジェクトの [Properties] パネルで表示される高さや幅の値を編集します。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。</p>
[Safe Area]	<p>選択したオブジェクトを拡大し、高さや幅がプレゼンテーションのセーフ エリアの高さや幅と同じになります。寸法を再び変更する場合は、選択したオブジェクトの [Properties] パネルで表示される高さや幅の値を編集します。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。</p>
[Delete]	<p>ワークスペースから選択したオブジェクトまたはアクションを削除します。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトまたはアクションを選択する必要があります。</p>
[Up]	<p>スクリーン ゾーンが互いに積み重なっているかのようにプレゼンテーションでオーバーラップしている場合、選択したオブジェクトを 1 つ上のレイヤに移動します。このオプションを使用すると、動かす前よりも選択したスクリーン ゾーンが目立つようになります。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。</p>
[Down]	<p>選択したオブジェクトを 1 つ下のレイヤに移動します。このオプションを使用すると、動かす前よりも選択したスクリーン ゾーンが目立たなくなります。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。</p>
[Top]	<p>選択したオブジェクトを一番上のレイヤに移動します。このオプションを使用すると、選択したスクリーン ゾーンがどのスクリーン ゾーンよりも目立つようになります。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。</p>

表 3-19 Digital Media Designer のメニュー (続き)

メニュー オプション	説明
[Bottom]	選択したオブジェクトを一番下のレイヤに移動します。このオプションを使用すると、選択したスクリーンゾーンがどのスクリーンゾーンよりも目立たなくなります。この機能を使用するには、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで少なくとも 1 つのオブジェクトを選択する必要があります。
[View] メニュー	
[{Objects/ Actions Layers Navigator Properties}]	各パネルを展開または折りたたみます。パネルの概要については、「 パネルとそのオプションの概要 」(P.3-80) を参照してください。
[Tools] メニュー	
[Add Action] >	表 3-21 (P.3-86) の「 UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 」セクションを参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> [{Static RSS} Text Ticker] [Synchronize Playlists]
[Add Object] >	表 3-21 (P.3-86) の「 UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 」セクションを参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> [Screen] [Box] [Video Playlist] [Non-video Playlist]

ツールバーとそのオプションの概要

DMD のツールバーにはクリックするボタンが含まれ、ワークスペースの拡大率を制御します。ツールバーの概要については、表 3-20 を参照してください。

表 3-20 [Digital Media Designer] ツールバー







アイコン	ツール名	説明
	[Save Changes]	作業を保存します。
	[Delete Selected Object]	ワークスペースで選択した 1 つのオブジェクトまたはアクションを設計から削除します。
	[Zoom In]	クリックするたびに 10 % ずつ表示を拡大します。
	[Incremental Zoom]	クリックするたびに 1 % ずつ表示を拡大または縮小します。それぞれ上矢印または下矢印をクリックすることで調節します。または、次の方法も使用できます。 <ul style="list-style-type: none"> マウスのスクロール ホイールを使用して、表示を拡大または縮小します。 ラベルのないフィールドにパーセント値を入力し、Enter キーを押します。

表 3-20 [Digital Media Designer] ツールバー (続き)

アイコン	ツール名	説明
	[Zoom Out]	クリックするたびに 10 % ずつ表示を縮小します。
	[View Workspace]	表示可能なワークスペース内でスクリーン オブジェクト全体が表示されるように倍率を調節します。

パネルとそのオプションの概要

パネルは Digital Media Designer のユーザ インターフェイス内の結合可能な制御であり、移動、サイズ変更、拡大、縮小を行うことができます。デジタルサイネージのプレゼンテーションの設計に役立つ機能も含まれます。デフォルトでは、すべてのパネルが開いています。特定のパネルの機能の使用方法的概要については、次を参照してください。

- [UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)
- [\[Layers\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-87\)](#)
- [\[Navigator\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-88\)](#)
- [\[Properties\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-88\)](#)

[Moving Panels]

使いやすいロケーションにパネルを移動するには、パネルのタイトル バーで目的のロケーションにドラッグします。パネルを移動する際に、パネルの片側が常にワークスペースにピンニングされるという唯一の制約があります。DMD ではその他のパネルを自動的に再編成およびサイズ変更して、移動するパネル用に空きスペースを作成します。

[Resizing Panels]


パネルの幅または高さを変更するには、パネルとワークスペースの間の縦または横の境界線をクリックしてドラッグします。これにより近くのパネルの幅または高さが自動的に変更されます。

[Collapsing and Expanding Panels]

- パネルを折りたたむには、タイトル バーの右端にある四角いボタンをクリックします。パネルが折りたたまれると、パネル全体がボタン形式に縮小します。ボタンには非常に小さな字でパネル名だけが表示されており、DMD ウィンドウの端にピンニングされます。
- パネルを折りたたんだあと、一時的に再び開くには、DMD ウィンドウの端にピンニングされた名前の部分をクリックします。パネルから離れた場所にマウスを移動させると、パネルは自動的に再び閉じます。
- 折りたたんだパネルを再び開くには、DMD ウィンドウの端にピンニングされた名前の部分をクリックし、タイトル バーの右端にある四角いボタンをクリックします。

ボックス オブジェクトの使用

手順

- ステップ 1** ボックス オブジェクトの使用を開始するには、[Objects/Actions] パネルからワークスペースに  をドラッグします。
または、[Tools] > [Add Object] > [Box] を選択します。
- ステップ 2** ワークスペースでボックス オブジェクトをクリックします。
- ステップ 3** オプションを選択し [Properties] パネルで値を入力して、ボックス オブジェクトの読み込みおよび設定を開始します。



ヒント プレゼンテーションで使用するボックス オブジェクトのレイヤを選択する際には、同じプレゼンテーションで使用している再生リストのオブジェクトのどのレイヤよりも下位のレイヤを選択する必要があります。そうでない場合、DMP ディスプレイではボックス オブジェクトが表示スクリーンゾーンが表示されなくなります。

プレゼンテーションに取り込まれたあとでボックス オブジェクトを右クリックすると、ショートカットメニューが表示されます。このオプションの概要については、表 3-19 (P.3-76) の「[Edit] メニュー」セクションを参照してください。

関連トピック

- ティッカーアクションに関連付けられるボックス オブジェクトのプロパティの概要 (P.3-81)
- UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 (P.3-86)
- [Layers] パネルとそのオプションの概要 (P.3-87)
- [Properties] パネルとそのオプションの概要 (P.3-88)

ティッカーアクションに関連付けられるボックス オブジェクトのプロパティの概要

ボックス オブジェクトをティッカーアクションに関連付ける場合、ワークスペースでボックス オブジェクトをクリックしたあと、そのボックス オブジェクトの [Properties] パネルの値が複雑に見える場合があります。さらに、[Properties] パネル内のそれらの複雑な属性は、どのティッカーアクションのタイプを使用するかによって異なります。

- [Static Text Ticker] を使用する場合、次の 2 つのシナリオが考えられます。
 - 最初のシナリオは、[Properties] パネルでボックス オブジェクトのテキストを入力して、ティッカーアクションのテキストを入力しない場合です。これにより、(他に選択肢がないため) ボックス オブジェクトに入力したテキストがティッカーで表示されます。
 - 2 番目のシナリオは、[Properties] パネルでボックス オブジェクトおよびティッカーアクションの両方に対して個別にテキストを入力する場合です。この場合、ティッカーアクション用に入力したテキストが代わりに表示されるため、ボックス オブジェクト用に入力したテキストはティッカーによって無視されます。この場合、ボックス オブジェクト用に入力したテキストが [Properties] パネルで確認できたとしても、DMD ではそのテキストを無視します。
- [RSS Text Ticker] を使用する場合、RSS フィードのサーバが到達可能で正しく設定されていると仮定すると、関連するシナリオは 1 つだけです。[RSS Text Ticker] では、ワークスペースまたは [Layouts] パネルでボックス オブジェクトを選択したあと、[Properties] パネルで入力されたテキストにこだわらず、RSS サーバから受信したものを常に表示します。ボックス オブジェクト用に入力したテキストが [Properties] パネルで確認できたとしても、DMD ではそのテキストを無視します。

プレゼンテーション再生リストでの作業



ヒント


DMD の再生リストの一部にビットマップ イメージを含む場合、再生リストのオブジェクトがビットマップ ファイルと同じ高さおよび幅 (ピクセル単位) を使用するようになっています。再生リストのオブジェクトが小さすぎる場合、含まれるビットマップ イメージは切り取られます。ビットマップ イメージは、自動的にサイズを変更されたり拡大縮小されません。

- [\[Non-video Playlist\] オブジェクトの使用 \(P.3-82\)](#)
- [\[Video Playlist\] オブジェクトの使用 \(P.3-82\)](#)
- [2つの再生リストの再生タイミングの同期化 \(P.3-83\)](#)
- [同期化する2つの再生リスト オブジェクトのプロパティの概要 \(P.3-84\)](#)

[Non-video Playlist] オブジェクトの使用

プレゼンテーションには一度に複数の [Non-video Playlist] オブジェクトを含めることができ、このオブジェクトタイプをプレゼンテーションの任意のレイヤに配置することができます。

手順

- ステップ 1** [Non-video Playlist] オブジェクトの使用を開始するには、[Objects/Actions] パネルからワークスペースに  をドラッグします。
- または、[Tools] > [Add Object] > [Non-video Playlist] を選択します。
- ステップ 2** ワークスペースまたは [Layouts] パネル内でこのオブジェクトをクリックします。
- ステップ 3** [Properties] パネルでオプションを選択し、このオブジェクトを読み込んで設定します。
- たとえば、[Properties] パネルでは、再生リストの再生シーケンスを定義したり、含まれる各エントリの再生時間を定義します。



ヒント ワークスペースで再生オブジェクトを右クリックするとショートカットメニューが表示され、再生リストを編集するオプションを選択できます。

関連トピック

- [プレゼンテーション再生リストの作成および編成 \(P.3-89\)](#)
- [2つの再生リストの再生タイミングの同期化 \(P.3-83\)](#)
- [\[Edit\] メニュー \(P.3-78\)](#)
- [UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)
- [\[Layers\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-87\)](#)
- [\[Properties\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-88\)](#)

[Video Playlist] オブジェクトの使用

任意のレイヤに [Video Playlist] オブジェクトを配置することができます。ただし、このオブジェクトタイプを使用する際は、自動的に一番上のレイヤに配置されます。他のオブジェクトタイプ ([Non-video Playlist] または [Box] オブジェクト) は、[Video Playlist] の背面に表示されます。つまり、それらのオブジェクトタイプを使用してビデオにオーバーレイやマスクを作成できなくなります。




ヒント

それらのタイプのオーバーレイを使用するには、ビデオファイルにオーバーレイが含まれるように、メディアライブラリに追加する前にビデオファイル自体をエンコードすることをお勧めします。または、JavaScript を使用して、DMD の外部でプレゼンテーションを作成することもできます。

プレゼンテーションには、同時に複数の [Video Playlist] オブジェクトを含めることはできません。

手順

- ステップ 1** [Video Playlist] オブジェクトの使用を開始するには、[Objects/Actions] パネルからワークスペースに  をドラッグします。
- または、[Tools] > [Add Object] > [Video Playlist] を選択します。
- ステップ 2** ワークスペースでオブジェクトをクリックし、[Properties] パネルでこのオブジェクトを読み込んで設定します。
- たとえば、[Properties] パネルでは、再生リストの再生シーケンスを定義したり、含まれる各エントリの再生時間を定義します。



ヒント ワークスペースで再生オブジェクトを右クリックするとショートカットメニューが表示され、再生リストを編集するオプションを選択できます。

関連トピック

- [プレゼンテーション再生リストの作成および編成 \(P.3-89\)](#)
- [\[Edit\] メニュー \(P.3-78\)](#)
- [UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)
- [\[Layers\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-87\)](#)
- [\[Properties\] パネルとそのオプションの概要 \(P.3-88\)](#)

2つの再生リストの再生タイミングの同期化

同期アクションを使用して、1つのプレゼンテーションに2つの再生リストオブジェクトをバインドできます。この際、プライマリの再生リストの再生タイミングを適用し、セカンダリの再生リストの再生タイミングに上書きします。これにより、これらの移行が通常どんなに非同期的であっても2つの再生リストに移行を同期させることができます。

手順

- ステップ 1** 同期の潜在的可能性をプレゼンテーションに追加するには、[Synchronize Playlists] アクションを [Objects/Actions] パネルからワークスペースにドラッグします。
- または、[Tools] > [Add Object] > [Synchronize Playlists] を選択します。
- ステップ 2** [Properties] パネルでは、次のようにします。
- a. [Primary Playlist] のリストからプライマリの再生リスト オブジェクトを選択します。
 - b. [Secondary Playlist] のリストからセカンダリの再生リスト オブジェクトを選択します。

関連トピック

- [\[Non-video Playlist\] オブジェクトの使用 \(P.3-82\)](#)
- [同期化する2つの再生リスト オブジェクトのプロパティの概要 \(P.3-84\)](#)
- [UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)

- [Layers] パネルとそのオプションの概要 (P.3-87)
- [Properties] パネルとそのオプションの概要 (P.3-88)

同期化する2つの再生リストオブジェクトのプロパティの概要

[Synchronize Playlists] アクション (🔄) を使用して再生リストのアセット間の自然な移行タイミングを上書きした場合、選択した再生リスト オブジェクト (📺 または 📺) の [Properties] パネルの値が複雑に見える可能性があります。

これを未然に防ぐには、各アセットの再生時間を読み込んで設定する際に、2つの再生リストが最終的に同期化されることを考慮して事前に計画を行います。そうでない場合、同期化によってセカンダリの再生リストで1つまたは複数のアセットの再生が切り取られる可能性があります。

関連トピック

- [Non-video Playlist] オブジェクトの使用 (P.3-82)
- [Video Playlist] オブジェクトの使用 (P.3-82)
- 2つの再生リストの再生タイミングの同期化 (P.3-83)
- [Synchronize Playlists] (P.3-87)
- UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 (P.3-86)
- [Properties] パネルとそのオプションの概要 (P.3-88)

ワークスペースを消去し、保存していない作業を破棄する [New Screen] オブジェクトの使用



注意

次の手順を実行すると、DMD 内でアクティブなプレゼンテーションを閉じ、保存していないすべての作業を破棄します。

手順

- ステップ 1** [Objects/Actions] パネルからワークスペースに [New Screen] オブジェクト (📺) をドラッグします。または、[Tools] > [Add Object] > [New Screen] を選択します。
- ステップ 2** DMD によってプロンプトが表示されたら、続行するか確認します。ワークスペースが消去され、保存されていないすべての作業が破棄されます。

関連トピック

- UI リファレンス：オブジェクトとアクションの要素 (P.3-86)

RSS フィードの使用およびテキストのフェードまたはスクロール

- [Text] アクションに適用する DMD 概念の概要 (P.3-85)
- [Static Text Ticker] アクションの使用 (P.3-85)
- [RSS Text] アクションの使用 (P.3-86)


[Text] アクションに適用する DMD 概念の概要

動的テキスト	<p>RSS フィードから取得され、次のイベント以降に新しいメッセージで自動的に置き換えられるメッセージ。</p> <ul style="list-style-type: none">• 作成者による更新した RSS フィードの配信。• DMP によるこの更新されたバージョンの受信。 <p>また、メッセージはティッカーを読み込みます。</p> <p>「動的テキスト」はフェードまたはモーション効果を適用しますが、日常的に使用される「動的」という意味とは異なります。</p>
静的テキスト	<p>古いメッセージが新しいメッセージに手動で置き換えられるまで、あるいは恒久的に繰り返されるメッセージ。また、メッセージはティッカーを読み込みます。</p> <p>「静的テキスト」はモーション効果のないテキストという意味ではありません。</p>
ティッカー	<p>再生でロードする DMP の容量に応じてフェードイン/フェードアウトあるいは（左右または上下に）スクロールするメッセージのテキスト。また、このテキストを表示する画面の領域は、プレゼンテーションのレイアウトの一部として DMD で定義されています。</p> <p>DMD で使用する「ティッカー」は、ティッカー テープの方式で左右にスクロールするとは限りません。</p>

[Static Text Ticker] アクションの使用

プレゼンテーションに**静的テキスト ティッカー**の使用の可能性を追加し、このアクションをボックスオブジェクトに関連付けることができます。各ボックスオブジェクトに対して1つだけ**ティッカー**を使用できます。

手順

-
- ステップ 1** [Objects/Actions] パネルからワークスペースに [Static Text Ticker] アクション () をドラッグします。または、[Tools] メニューから [Static Text Ticker] アクションを選択します。アクション自体はスペースを取らないため、ワークスペース上でのサイズおよび位置は関係ありません。
 - ステップ 2** ワークスペースでこのアクションをクリックします。
 - ステップ 3** [Properties] パネルでは、次のようにします。
 - [Text] フィールドにティッカーで使用するテキストを入力します。
 - [Assign to Object] のリストからティッカーを含むボックスオブジェクトを選択します。
-


関連トピック

- [\[RSS Text\] アクションの使用 \(P.3-86\)](#)
- [UI リファレンス: オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)

[RSS Text] アクションの使用

プレゼンテーションに **RSS Text ティッカー** の使用の可能性を追加し、このアクションをボックス オブジェクトに関連付けることができます。各ボックス オブジェクトに対して 1 つだけティッカーを使用できます。

手順

- ステップ 1** [Objects/Actions] パネルからワークスペースに [RSS Text Ticker] アクション () をドラッグします。または、[Tools] メニューから [Static Text Ticker] アクションを選択します。アクション自体はスペースを取らないため、ワークスペース上でのサイズおよび位置は関係ありません。
- ステップ 2** ワークスペースでこのアクションをクリックします。
- ステップ 3** [Properties] パネルでは、次のようにします。
- [RSS URL] フィールドにティッカーで使用する RSS フィードのソース URL を入力します。
指定するフィードは、ファイルのエンクロージャを含まないものである必要があります。ベストプラクティスとして、直接編集を制御できる RSS フィードだけを使用することをお勧めします。
 - [Assign to Object] のリストからこのティッカーを含むボックス オブジェクトを選択します。
- RSS ティッカー アクションでは、アクションとオブジェクトの関連付けの設定が終了し、作業を保存し、DMP に展開されるまで DMP ディスプレイ上にはフィードからのデータが表示されません。DMP では、RSS フィードに更新された内容がないか確認し、15 分おきにティッカーをリフレッシュします。

関連トピック

- [\[Static Text Ticker\] アクションの使用 \(P.3-85\)](#)
- [UI リファレンス : オブジェクトとアクションの要素 \(P.3-86\)](#)

UI リファレンス : オブジェクトとアクションの要素

アクションは、プレゼンテーションのオブジェクトに追加できる動作です。各オブジェクトはレイヤを占有します。

表 3-21 Digital Media Designer : [Objects/Actions] パネル








アイコン	ツール名	説明
	[Box]	<p>次を表示できる新しいスクリーンゾーンおよび新しいレイヤを作成します。</p> <ul style="list-style-type: none"> JPEG、GIF、または PNG 形式の 1 つのビットマップ イメージ (その他のファイル形式はサポートされていません)。ボックス オブジェクトにビットマップ イメージを配置する場合、ボックス オブジェクトがビットマップ ファイルと同じ高さおよび幅 (ピクセル単位) を使用するようにしてください。ボックス オブジェクトが小さすぎる場合、表示されるイメージは切り取られます。表示されるイメージは、自動的にサイズを変更されたり拡大縮小されません。 1 つのテキスト ストリング。DMP ディスプレイで表示する際、完全に動きがなく、視角的な効果のないストリングを表示できます。または、ティッカーの形式でストリングを表示できます。 1 つのバックグラウンド カラー。

表 3-21 Digital Media Designer : [Objects/Actions] パネル (続き)






アイコン	ツール名	説明
	[Non-video Playlist]	次の配列シーケンスの任意の組み合わせで並べ替えまたは再生可能な新しいスクリーンゾーンおよび新しいレイヤを作成します。 <ul style="list-style-type: none"> • JPEG、GIF、および PNG ファイル。 • SWF ファイル。 • Web サーバのページ。
	[Video Playlist]	次の配列シーケンスの任意の組み合わせで並べ替えまたは再生可能な新しいスクリーンゾーンおよび新しいレイヤを作成します。 <ul style="list-style-type: none"> • ビデオファイル。 <ul style="list-style-type: none"> – すべての DMP モデル タイプの MPEG-1 および MPEG-2 ファイル。 – DMP 4400G モデル限定の MPEG-4 part 10 H.264 ファイル。 • マルチキャスト ビデオ ストリーム。 • SWF ファイル。 • JPEG、GIF、および PNG ファイル。 • Web サーバのページ。
	[New Screen]	設計プロセスを再開します。その際、開いているプレゼンテーションを閉じ、保存されていない設計の作業をすべて破棄し、ワークスペースとして全く新しいブランクの DMP ディスプレイを表示します。各プレゼンテーションまたはプレゼンテーション テンプレートには 1 つのスクリーンだけが含まれるため、たとえ閉じたプレゼンテーションが使用していたとしても、新しいワークスペースには関連づけられたオブジェクト、アクション、または再生リストがありません。
	[Static Text Ticker]	ワークスペースに静的ティックер アクションを配置します。 ティックер アクションでは、アクションとオブジェクトの関連付けの設定が終了し、作業を保存し、スケジュール展開の一部として DMP にプレゼンテーションが配信されるまで、DMP ディスプレイ上には視覚的なティックерが作成されません。
	[RSS Text Ticker]	ワークスペースに RSS ティッカー アクションを配置します。アクション自体はスクリーン上でスペースを取らないため、ワークスペースでのサイズおよび位置は関係ありません。
	[Synchronize Playlists]	ワークスペースに同期アクションを配置します。アクション自体はスクリーン上でスペースを取らないため、ワークスペースでのサイズおよび位置は関係ありません。

[Layers] パネルとそのオプションの概要

[Layers] パネルでは、ワークスペースにドラッグし、複数のレイヤの配置でソートされたすべてのオブジェクトのリストが表示されます。各レイヤには 1 つだけオブジェクトが含まれ、各オブジェクトは 1 つのスクリーンゾーンを表します。

- リストの下部にあるオブジェクトは、プレゼンテーションのその他すべてのスクリーンゾーンの背後または下にあるスクリーンゾーンになります。
- また、リストの上部にあるオブジェクトは、プレゼンテーションのその他すべてのスクリーンゾーンの前面または上にあるスクリーンゾーンになります。
- リストのオブジェクトを選択する場合、[Properties] パネルのボタンを使用して選択したオブジェクトを操作できます。

表 3-22 Digital Media Designer : [Layers] パネル

アイコン	ツール名	説明
	[Remove]	選択したオブジェクトを削除します。
	[Bring to Front]	選択したオブジェクトを一番上のレイヤに移動します。
	[Move Up]	選択したオブジェクトをクリックするたびに 1 つずつ上のレイヤに移動します。
	[Move Down]	選択したオブジェクトをクリックするたびに 1 つずつ下のレイヤに移動します。
	[Send to Back]	選択したオブジェクトを一番下のレイヤに移動します。

[Navigator] パネルとそのオプションの概要

[Navigator] パネルでは、DMD のワークスペースのワイヤーフレーム サムネイル ビューおよびスクロール コントローラを表示します。[Navigator] パネルは高解像度の DMP ディスプレイのプレゼンテーションを設計する際に特に役立ちます。これは、ワークスペース領域では 1 度に設計全体を表示できないためです。

ワークスペースを上下および左右にスクロールするには、[Navigator] パネル内で小さなグレーの四角形をクリックし移動させます。

[Properties] パネルとそのオプションの概要

選択したオブジェクトまたはアクションの編集可能なプロパティおよび編集不可能なプロパティを表示します。表示されるプロパティのタイプは、ワークスペースまたは [Layouts] パネルで選択したオブジェクトまたはアクションによって異なります。

表 3-23 Digital Media Designer : [Properties] パネル

要素	アイコンおよび説明
[Border {Style Width Color}]	ボックス オブジェクトが境界線で囲まれている場合、オプションを選択して境界線の属性を定義します。
[Assign to Object]	選択したティッカー アクションによってそのティッカーが表示されるスクリーン ゾーンを表すボックス オブジェクトを選択します。
[Duration]	選択した再生リスト内の各アセットの再生時間を表示します。[Synchronize Playlists] アクションを使用して選択した再生リストをセカンダリにする場合、ここで表示される時間の値は、再生リストが次のアセットに移行する前のアセットの再生時間には影響しません。Non-video アセットにはデフォルトの時間の値が設定されていないため、時間の値をすべて手動で入力する必要があります。
[Type]	再生リストのタイプを通知します。この値は編集不可能です。
[Name]	テーブル内の編集可能なフィールドまたは編集不可能なカラムです。 <ul style="list-style-type: none"> [Name] フィールドに一意で意味のある名前を入力し、選択したオブジェクトまたはアクションを識別します。 [Name] カラムの見出しをクリックし、カラム内の値でテーブルをソートします。

表 3-23 Digital Media Designer : [Properties] パネル (続き)

[Playlist Items]	[Playlist Items] 領域の要素の概要については、「UI リファレンス：再生リストを読み込む要素」(P.3-91) を参照してください。 再生リストを作成するワークフローの詳細については、「プレゼンテーション再生リストの作成および編成」(P.3-89) を参照してください。
[Primary Playlist]	再生中にアセット間で移行するタイミングがセカンダリの再生リストの同等の移行タイミングを上書きする再生リストのオブジェクトを選択します。
[RSS URL]	RSS フィードのソース URL を入力します。
[Effect]	ティッカーをフェードさせるかスクロールさせるかを選択し、スクロールの場合は、モーションの方向を選びます。DMP 4300G または 4305G では、フェード効果だけがサポートされます。 DMP 4400G では、すべての効果がサポートされます。
[Secondary Playlist]	再生中にアセット間で移行するタイミングがプライマリの再生リストの同等の移行タイミングを上書きされる再生リストのオブジェクトを選択します。
Text {Size Color Horizontal Alignment Vertical Alignment Text}	次のことができます。 <ul style="list-style-type: none"> テキスト サイズを拡大または縮小します (ピクセル単位)。それぞれ上矢印または下矢印をクリックすることで調節します。 テキスト サイズを入力した数値に変更します (ピクセル単位)。 [...] をクリックしたあとに選択したカラーに一致するテキスト カラー、または入力した 16 進数のカラー値に一致するテキスト カラーを変更します。¹ 選択したアライメント タイプに一致するようにテキストの縦または横のアライメントを変更します。 [Text] フィールドに入力したテキストを表示します。
[URL]	テーブル内の編集不可能なカラムで、各行に 1 つのリモート再生リスト アセットの URL が表示されます。
[{Width Height}]	選択したスクリーン ゾーンのオブジェクトの幅と高さをそれぞれピクセル単位で入力します。
[{X Y}]	選択したオブジェクトの最初のピクセル (左から右へおよび上から下へ読む場合) の配置を表す X と Y の座標。

1. 使用するテキストのカラーは、指定した背景のカラーに対して明るく読みやすいテキストになるようにする必要があります。テキストのカラーと背景のカラーにあまり違いがない場合、プレゼンテーションを使用して DMP ディスプレイでテキストを表示する際に、対象読者が情報を明確に読めない可能性があります。

プレゼンテーション再生リストの作成および編成

DMD で設計するプレゼンテーションには、読み込むプレゼンテーション再生リストを含めることができます。プレゼンテーション再生リストには 1 つ以上のメディア ライブラリ カテゴリまたはリモートサーバからのアセットが含まれ、指定するシーケンスでそれらのアセットを表示します。プレゼンテーション再生リストを保存して DMP に展開できるのは、プレゼンテーションの内部だけです。



注意

ACNS 使用時にプレゼンテーション再生リストに適用される重要な考慮事項。ACNS からのチャンネルを削除する前に、最初に DMM-DSM および DMM-ETV の共有スケジュールからチャンネル上でコールするすべてのプレゼンテーション再生リストを削除する必要があります。次に、影響を受けるすべてのプレゼンテーション再生リストを編集して、チャンネルを使用しないようにする必要があります。そうでない場合、プレゼンテーション再生リストが展開用にスケジュールされているにもかかわらずコンテンツの配布に使用される ACNS チャンネルを削除すると、DMP が削除されたチャンネルからアセットを正常に取得できなかったとしても手動で再生リストを削除することができなくなります。


作業を開始する前に

- 再生リストでアセットを編成する前に、メディアライブラリにアセットを追加する必要があります。
- プレゼンテーションを展開する前に DMP を DMM-DSM に追加する必要があります。また、プレゼンテーションをグループに展開する前に DMP をグループに編成する必要があります。[DMP Groups] リストでは、少なくとも 1 つの DMP が追加されるまで DMP が表示されません。
- プレゼンテーションを展開する前に、外部展開サーバを DMM-DSM に追加する必要があります。そのためには、次のことを理解する必要があります。
 - [DMP Groups] リストは、外部展開サーバを示しません。
 - 外部展開サーバでは、[Schedules] > [Play Now] 機能を使用できません。
 - 外部展開サーバへのすべての展開では、[Schedules] > [Play in Future] 機能を使用する必要があります。

**ヒント**

[DMP Startup URL] と呼ばれる高度なタスクを使用し、Video URL または Browser URL の値を入力することをお勧めします。両方の値がブランクの場合、以前正常に再生されていた Shockwave Flash のファイルが DMP で再生できなくなる場合があります。

手順

- ステップ 1** DMD で次のいずれかの操作を行います。
- 再生リスト オブジェクト ([Video Playlist] または [Non-video Playlist]) を [Objects/Actions] パネルからワークスペースにドラッグします。
 - ワークスペースに配置された再生リスト オブジェクトをクリックします。
 - [Layers] パネルで再生リスト オブジェクトをクリックします。
- [Properties] パネルに [Playlist Items] という領域が現れます。ここでは、プレゼンテーション再生リスト内のアセットを追加、削除、または再編成できます。
- ステップ 2** [Playlist Items] 領域で要件を満たす値を入力し、オプションを選択します。
- ステップ 3** [Content Chooser] ダイアログ ボックスを開いてプレゼンテーション再生リストを設定するには、 をクリックします。
- ステップ 4** プレゼンテーション再生リストを読み込んで編成し、各アセットの再生時間を設定したあとにプレゼンテーション再生リストを保存するには、[Content Chooser] ダイアログ ボックスで [Submit] をクリックします。
- ステップ 5** 設計が終了したあとにプレゼンテーションまたはテンプレートを保存するには、DMD で [File] > [Save] を選択します。
- ステップ 6** 表示する DMP ディスプレイにプレゼンテーションを展開します。

関連トピック

- DMP の管理とグループ化 (P.3-12)
- UI リファレンス：アセットを追加し、それらの属性を編集するための要素 (P.3-66)
- デジタルサイネージの 2 つの再生リストのタイプについて (P.3-69)
- デジタルサイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作 (P.3-70)

- 表 3-19 (P.3-76)
- 表 3-24 (P.3-91)
- 表 3-25 (P.3-92)
- 高度なタスクの使用 (P.3-111)
- 表 3-29 (P.3-113)
- DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング (P.3-130)
- 外部サーバへの展開の設定 (P.3-148)

UI リファレンス：再生リストを読み込む要素

ワークスペース上で選択したオブジェクトが [Video Playlist] オブジェクトまたは [Non-video Playlist] オブジェクトのいずれかである場合、[Properties] パネル内で [Playlist Items] 領域がロードされます。

表 3-24 プレゼンテーション再生リストを管理する要素










要素	アイコンおよび説明
ラベルのないチェックボックス	編集中の再生リストの再生シーケンスを変更または編集中の再生リストからアセットを削除するために、1 つ以上のアセットをクリックして選択（または選択解除）します。
アセットのロケーション	選択したアセットがメディア ライブラリからのものか、リモート サーバからのものかを示す小さなアイコンを表示します。
	 メディア ライブラリ
	 リモート サーバ
IANA インターネットメディア タイプ	対応する行が示すアセットを表す小さなファイルアイコンを表示します。DMD では IANA 登録済みのインターネット メディア タイプに従ってアセットを識別します。メディア タイプとその登録要件についての概要については、 http://www.iana.org/assignments/media-types/ を参照してください。
	 サポートされているタイプのビデオ アセット（ファイルまたはマルチキャスト ストリーム）。
	 Shockwave Flash 6 または 7 のアセット（DMP 4300G または 4305G の場合）。または、Shockwave Flash 6、7、8 または 9 のアセット（DMP 4400G の場合）。
	 JPEG、GIF、または PNG アセット。
	 Web ページ。
[Name]	入力した一意で読み取り可能な名前。
[Duration, sec]	対応する行が示すアセットの再生時間（秒単位）。値をクリックし、再生時間のコントロール（  ）を表示して使用します。このコントロールは、値をクリックするまで非表示になっています。再生時間を 1 秒ずつ増やすには、コントロールの上矢印をクリックします。再生時間を 1 秒ずつ減らすには、コントロールの下矢印をクリックします。時間の値を迅速に増減させるには、コントロールの上矢印または下矢印をクリックしてマウス ボタンを押し続けます。
[URL]	対応する行が示すアセットのストレージ URL を表示します。
[Add]	 再生リストを読み込む [Content Chooser] ダイアログ ボックスを開きます。メディア ライブラリからのアセットを選択するか、またはリモートで保存されているアセットの URL を入力します。
[Remove]	 関連する再生リストから選択したすべてのアセットを削除します。ただし、アセットはメディア ライブラリ内またはアセットを選択したリモート サーバ上からは削除されません。

表 3-24 プレゼンテーション再生リストを管理する要素 (続き)

要素	アイコンおよび説明
[Move Up]	▲ 選択したアセットが一行上へ移動するように再生リストを並べ替えます。上にあるアセットと場所が入れ替わります。
[Move Down]	▼ 選択したアセットが一行下へ移動するように再生リストを並べ替えます。下にあるアセットと場所が入れ替わります。

関連トピック

- 表 3-21 (P.3-86)
- [Properties] パネルとそのオプションの概要 (P.3-88)
- 表 3-25 (P.3-92)

[Content Chooser] とそのオプションの概要

[Content Chooser] ダイアログボックスは、DMD の一部です。[Content Chooser] を使用して、プレゼンテーション再生リストを読み込みます。

手順

- ステップ 1** 作業を保存して読み込んだプレゼンテーション再生リストを使用するには、[Submit] をクリックします。また、作業を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

**ヒント**

[DMP Startup URL] と呼ばれる高度なタスクを使用し、Video URL または Browser URL の値を入力することをお勧めします。両方の値がブランクの場合、以前正常に再生されていた Shockwave Flash のファイルが DMP で再生できなくなる場合があります。

関連トピック

- 高度なタスクの使用 (P.3-111)
- 表 3-29 (P.3-113)

UI リファレンス : プレゼンテーション再生リストを読み込むアセットを選択する要素

表 3-25 再生リスト内のアセットを管理する要素

要素	アイコンおよび説明
[Content Manager] タブまたは [URL] タブをクリックし、[Available Content] テーブルがメディアライブラリ内のアセットを示すかどうか、またはリモートで保存されたアセットを選択するのに役立つかどうかを選択します。	
[Content Manager] タブ	
[Content Groups]	メディアライブラリ内のすべてのカテゴリをリストするオブジェクトセレクタ。[Available Content] テーブルが示すカテゴリを 1 つクリックします。

表 3-25 再生リスト内のアセットを管理する要素 (続き)

要素	アイコンおよび説明
[Available Content]	<p>クリックしたカテゴリ内で使用可能なすべてのアセットを示すテーブル。</p> <p> [Add to Playlist]: [Selected Items] テーブルに [Available Content] テーブルで確認したいいずれかのアセットを追加して、再生リストに含まれるようにします。[Selected Items] テーブルに複数のアセットを追加する場合は、この手順を必要な回数だけ繰り返します。</p> <p>— [Name]: アセット用に入力した名前。</p> <p>— [Type]: アセットがローカルで保存されているか、HTTP URL から取得されたかを示します。</p> <p>— [Path]: 表示されたアセットの HTTP URL を表示します。</p>
[URL] タブ	
[External URL]	<p>リモートに保存されているアセットを選択し、[Selected Items] テーブルに追加できるようにします。</p> <p>— [Name]: アセットを示す名前を入力します。</p> <p>— [URL]: リモート アセットの HTTP URL を入力するか、あるいは UDP URL とポート番号を入力します。</p> <p> [Add URL]: リモート アセットを [Selected Items] テーブルに追加し、再生リストに含められるようにします。</p>
[Selected Items]	<p>読み込み中の再生リストに対してこれまでに選択したすべてのアセットを示すテーブル。再生の順序に従ってアセットをソートします。また、再生順序の変更、各アセットの再生時間の変更、および再生リストからのアセットの削除を行う機能を含みます。</p> <p> [Move Down]: 再生リスト内のアセットの再生順序を変更します。名前を強調表示したアセットが一行下へ移動するようにリストを並べ替えます。下にあるアセットと場所が入れ替わります。</p> <p> [Move Up]: 再生リスト内のアセットの再生順序を変更します。名前を強調表示したアセットが一行上へ移動するようにリストを並べ替えます。上にあるアセットと場所が入れ替わります。</p> <p> [Remove Assets from Playlist]: 設定中の再生リストから任意の数のアセットを削除します。最初に、削除したいアセットに対応する 1 つ以上のチェックボックスを選択する必要があります。アセットを再生リストから削除したとしても、指定したメディア ライブラリまたはリモート サーバでは引き続きそれらのアセットが使用可能です。</p> <p>— [Name]: アセット用に入力した名前。</p> <p>— [Duration, sec]: DMP ディスプレイ上でアセットが表示される秒数。値をクリックし、再生時間のコントロール () を表示して使用します。このコントロールは、値をクリックするまで非表示になっています。再生時間を 1 秒ずつ増やすには、コントロールの上矢印をクリックします。再生時間を 1 秒ずつ減らすには、コントロールの下矢印をクリックします。時間の値を迅速に増減させるには、コントロールの上矢印または下矢印をクリックしてマウス ボタンを押し続けます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ビデオおよび SWF アセットの再生時間を指定しない場合、ファイルは終わりまで一度再生されます。 イメージまたは Web ページの再生時間を指定しない場合、継続的に再生されます。 <p>— [URL]: 表示されたアセットの HTTP URL を表示します。</p>

関連トピック

- [メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作 \(P.3-62\)](#)

通常の再生リストの作成および編成



(注)

- [Digital Signage] タブで作成する再生リストは、DMD で作成するプレゼンテーション再生リストとは異なりますが、相互に排他的なわけではありません。通常の再生リストまたはプレゼンテーション再生リストを交互にプレゼンテーション内のゾーンに割り当てることが可能です。
- 高度なタスク（またはシステム タスク）を再生リストに追加することはできません。ただし、再生リスト間で発生するように高度なタスクをスケジュールすることは可能です。

手順

ステップ 1 [Digital Signage] > [Playlists] を選択します。

ステップ 2 オプションを選択し、要件を満たす値を入力します。

[Playlists] ページの任意の場所のオプションを選択する場合、選択に関連するオプションおよび機能の表示は自動的に更新されます。

関連トピック

- [表 3-26 \(P.3-95\)](#)

UI リファレンス：通常の再生リストを定義する要素

ナビゲーション

[Digital Signage] > [Playlists]

表 3-26 通常の再生リストを定義する要素

要素	説明
[Title]	この再生リストのタイトル。
[Assets]	<p>各行が 1 つのアセットを示すテーブル。属性は次のカラムにソートされます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Title] : アセットの一意で読み取り可能な名前。 • [File Type] : アセットを最適に示すタイプ。[Video]、[Shockwave Flash]、[Images]、[HTML]、または [Firmware]。 • [{Estimated Planned}] : それぞれ次を示します。 <ul style="list-style-type: none"> – 再生リストがアセットの表示のために予約した時間にかかわらず、示されたアセットを最初から最後まで実際に実行する時間の見積もり。 – このアセットを表示する再生リストで予約された時間。 <p>再生リストの計画された時間が 0 秒の場合、ビデオが最初から最後まで再生されます。ビデオを再生せずに省略するには、再生リストからビデオを削除する必要があります。ビデオではないアセットの場合は、再生リストに含むアセットごとに 1 秒以上の時間を設定する必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Size] : ファイルのサイズ。 • [Delete] : <p>メディア ライブラリからこの再生リストに含まれるアセットを追加するには、[Add Assets] をクリックします。この再生リスト内のアセットの再生シーケンスを変更するには、移動するアセットを選択し、[Move Playlist Item Up] または [Move Playlist Item Down] をクリックします。</p>
[Randomize]	この再生リスト内でアセットの再生シーケンスのランダム化をイネーブルまたはディセーブルにします。ランダム化をオンにするには、チェックボックスをオンにします。ランダム化をオフにするには、チェックボックスをオフにします。
[Resolution]	[Select] リストから DMP ディスプレイの解像度を選択するか、ピクセル単位で幅と高さを入力します。
[Description]	この再生リストの説明。この説明は任意です。
[Playlist Owner]	作成者の名前またはこの再生リストの管理者の名前。

DMP でのコンテンツ デリバリ システムの使用

- [デジタル メディア ネットワーク内で使用するコンテンツ デリバリ システムの選択 \(P.3-96\)](#)
- [CIFS プロトコルに対する DMP サポートの概要 \(P.3-97\)](#)
- [CIFS をサポートするための DMP 4300G および 4305G エンドポイントでのカーネルのアップグレード \(P.3-97\)](#)
- [コンテンツ配信 \(DMS-CD\) の組み込みメカニズム \(P.3-98\)](#)
- [DMP 4400G のパフォーマンスの中断のリスクを制限するためのベスト プラクティス \(P.3-100\)](#)
- [展開用のディスク スペースの容量の確認 \(P.3-101\)](#)
- [DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 \(P.3-102\)](#)
- [アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用 \(P.3-104\)](#)
- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

デジタルメディアネットワーク内で使用するコンテンツデリバリシステムの選択

デジタルメディアネットワークでは、帯域幅の容量が中程度または著しく制約されたネットワーク上でサイズの大きなファイルの配信が必要な場合があります。このような場合に配信を成功させるには、HD または SD ビデオ ストリームの配信および大きなアセットの展開において、600 万ビット/秒 (Mbps; メガビット/秒) 以上の平均データ送信速度が必要とされることがよくあります。デジタルメディアネットワークは帯域幅のニーズに折り合いをつけることができます。

WAN には各リモートサイトが利用できる帯域幅の最大限度があります。また、コンテンツデリバリソリューションは、リモートサイトで動作する DMP へのマルチキャストファイル配信を効率的に管理するのに役立ちます。このようにしてコンテンツデリバリソリューションは既存のネットワークインフラストラクチャのスケラビリティを向上させ、デジタルメディア展開に適応させます。

表 3-27 サポートされるコンテンツ配信方式の比較

コンテンツ配信方式	Cisco DMS での使用例
DMS-CD	<p>次の場合、デジタルメディアネットワーク用に DMS-CD の使用が最適な可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルサイネージだけに Cisco DMS を使用し、デスクトップビデオにコンテンツ配信サポートを必要としない場合。 ライブビデオまたは高解像度のビデオを表示しない場合。 WAN の各サイトに DMP が 2 つ以下しかない場合。 WAN の各サイトでの帯域幅の容量が T1/E1 未満の場合。 組織内の各サイトでのダウンロードが、1 日平均 200 MB 未満の場合。 WAN 内で、128 Kbps で 300 MB をダウンロードするのに 5 時間を超える場合。
ACNS	<p>次の場合、デジタルメディアネットワーク用に ACNS の使用が最適な可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルサイネージおよびデスクトップビデオの両方に Cisco DMS を使用する場合。 高解像度のビデオを表示する場合。 WAN の各サイトに 3 つ以上の DMP があるか、3 人以上の Video Portal ユーザがいる場合。 WAN の各サイトでの帯域幅の容量が T2/E2 未満の場合。 組織内の各サイトでのビデオのダウンロードが、1 日平均 200 ~ 300 MB の場合。 メディア配信に総合的なプラットフォームを必要とする場合。
WAAS	<p>次の場合、デジタルメディアネットワーク用に WAAS の使用が最適な可能性があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> デジタルサイネージおよびデスクトップビデオの両方に Cisco DMS を使用する場合。 ライブデスクトップビデオストリームに Windows Media を使用する場合。 WAN の各サイトに 3 つ以上の DMP があるか、3 人以上の Video Portal ユーザがいる場合。 WAN の各サイトでの帯域幅の容量が T2/E2 未満の場合。 組織内の各サイトでのビデオのダウンロードが、1 日平均 300 Mbps を超える場合。 DMP へのアセットのプロビジョニングに Common Internet File System (CIFS) を使用する場合。



(注)

通常、HD ビデオ ストリームの配信には 10 Mbps から 15 Mbps の範囲の帯域幅の容量が必要とされます。一方、SD ビデオ ストリームは、平均で HD ビデオ ストリームの約 1/3 の容量を使用します。ただし、これらのパラメータは高度な設定が可能で、WAN によって異なります。

関連トピック

- [コンテンツ配信 \(DMS-CD\) の組み込みメカニズム \(P.3-98\)](#)
- [CIFS プロトコルに対する DMP サポートの概要 \(P.3-97\)](#)
- [ACNS または WAAS の使用の設定 \(P.3-147\)](#)

CIFS プロトコルに対する DMP サポートの概要

Common Internet File System (CIFS) は、ファイル共有サービスで使用され、共有ファイルへのリモート アクセスを取得するネットワーク プロトコルです。

CIFS 共有は、CIFS プロトコルをサポートするネットワーク接続ストレージ デバイス上のマウントポイントです。コンテンツ配信方式として WAAS を選択した場合、DMM-DSM は DMP が CIFS プロトコルを使用して Windows の共有フォルダのような CIFS を使用するネットワーク共有をマウントするように指定します。CIFS に対する DMP サポートには、次の制約事項が適用されます。

- すべての DMP が共通で使用できる CIFS のマウント ポイントは、1 つだけです。DMP または DMP グループを設定して、これ以外の CIFS 共有をマウントすることはできません。
- すべての DMP で CIFS を使用します。または、すべての DMP で CIFS を使用しないようにします。
- CIFS プロトコルをサポートするために、DMP 4300G および DMP 4305G のエンドポイントでは使用するカーネルのアップグレードが必要とされる場合があります。



ヒント

DMP 4400G では、カーネルのアップグレードは必要ありません。すべての DMP 4400G は CIFS をすでにサポートしています。

関連トピック

- [CIFS をサポートするための DMP 4300G および 4305G エンドポイントでのカーネルのアップグレード \(P.3-97\)](#)
- [ACNS または WAAS の使用の設定 \(P.3-147\)](#)

CIFS をサポートするための DMP 4300G および 4305G エンドポイントでのカーネルのアップグレード

古いカーネル バージョンを使用する DMP 4300G および DMP 4305G のエンドポイントでは、Cisco DMS 5.1 がサポートする CIFS プロトコルを使用できません。CIFS を使用する前に、これらの DMP 上のカーネルをアップグレードする必要があります。DMP 4400G では必要なカーネル バージョンがすでにインストールされているため、カーネルのアップグレードは必要ありません。

インストール可能なカーネル ファイルはソフトウェア CD に格納されており、次が完了したあとにシスコから受け取ります。

- DMM-DSM 5.1 を購入する。

- 以前のリリースからのアップグレード料金を支払う。
- Cisco TAC に問い合わせ、DMM-DSM に適用される SAS 契約を確認する。
- Cisco TAC に問い合わせ、DMP に適用される SAS 契約を確認する。



(注) カーネル ファイルは Cisco.com からはダウンロードできません。

- DMP 4300G エンドポイントのカーネルは **DMPkernel_A1_4300.tivella** です。
- DMP 4305G エンドポイントのカーネルは **DMPkernel_A1_4305.tivella** です。

手順

作業	手順
ステップ 1 各 DMP にどのカーネルバージョンがインストールされているかを確認します。	a. ブラウザで次の URL をロードします。 <code>http://<DMP の IP アドレス>:7777/get_param?p=sinfo.version</code> b. DMP Web アカウントのユーザ名とパスワードを入力します。 c. DMP によって返される <i>sinfo.version</i> 出力を確認します。タイムスタンプは次のようになっているはずですが、 Tue Nov 18 14:48:57 EST 2008 タイムスタンプがこれより古い場合は、カーネルが古いため、CIFS プロトコルをサポートする前に DMP で更新されたカーネルをインストールする必要があります。
ステップ 2 メディア ライブラリにカーネルを追加します。	a. この DMP モデル タイプのアップグレード CD を検索します。シルク スクリーンで印刷された、次のいずれかのラベルを見つけます。 <ul style="list-style-type: none"> • Cisco Digital Media Player Software Upgrade for 4300G Version 5.1 • Cisco Digital Media Player Software Upgrade for 4305G Version 5.1 b. CD 内でカーネル ファイルを検索します。ファイル名は、次のうちのいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> • DMPkernel_A1_4300.tivella • DMPkernel_A1_4305.tivella c. メディア ライブラリにカーネルを追加します。
ステップ 3 各 DMP に新しいカーネルをインストールします。	

関連トピック

- [1 つのアセットを一度にメディア ライブラリに追加する \(P.3-65\)](#)
- [\[DMP Firmware Upgrade\] \(P.3-116\)](#)
- [DMP でのファームウェアまたはカーネルのアップグレード \(P.3-122\)](#)

コンテンツ配信 (DMS-CD) の組み込みメカニズム



有効化

このリリースの DMM-DSM で使用される有効なライセンスを購入した場合、DMS-CD の組み込み実装を使用する恒久ライセンスも使用できます。追加のソフトウェアは必要なく、定期的なコストも発生しません。



(注)

- [Number of concurrent deployments] フィールドには、出荷時のデフォルト値である 100 を超える値を使用しないことをお勧めします。100 を超える値を使用すると、DMP への DMS-CD 並列セッションの数が増加し、DMM アプライアンスでの負荷が増すことがあります。DMS-CD の展開中に DMM アプライアンスでの CPU の負荷が高いことに気づいた場合は、この値を小さくすると解決する場合があります。シスコによるテストでは、75 の DMS-CD 並列セッションを実行している間、DMP アプライアンスは期待されるレベルで動作することがわかっています。このメトリックは、帯域幅の合計容量や [Enable maximum transfer rate] フィールドで使用する値に応じて、お客様の WAN では異なる可能性があります。これらのフィールドの概要については、表 3-28 (P.3-103) を参照してください。
- この DMS-CD リリースでは、ライブ ビデオをサポートしません。すでに存在するアセットをプロビジョニングします。
- この DMS-CD リリースでは、デスクトップ ビデオをサポートしません。DMP にアセットをプロビジョニングします。
- この DMS-CD リリースは、複数の DMP グループに属する DMP からのファイルを削除しません。DMP 上で自動クリーニングを行う場合は、DMP が 1 つの DMP グループだけに属している必要があります。または、[Play Now] を使用してジョブを DMP に展開することができます。
- DMP には外部 USB フラッシュ ドライブまたは外部 USB ハード ドライブを 1 つだけ接続できます。USB ハブや複数のドライブ（または他のデバイス タイプ）を DMP に接続するために使用するその他の方式はサポートしません。

Cisco DMS Content Distribution (DMS-CD) は、クリエイティブなアセットを直接 DMP にプロビジョニングすることによってネットワーク帯域幅を節約し再生パフォーマンスを最適化するファイルの配信および管理メカニズムです。DMS-CD では、FTP や SFTP を使用して DMP のローカル メモリに複数の再生リストやプレゼンテーションを転送することができ、DMP 内にプレインストールされているフラッシュ メモリまたは DMP に接続した外部 USB ハード ドライブやフラッシュ ドライブに直接アセットを保存します。

DMS-CD は、1000 のサイトを持つ WAN で使用され、各サイトには最大 3 つの DMP があり、それぞれデジタル メディアを接続された DMP ディスプレイに配信することを想定して設計されています。WAN の帯域幅の容量によって、これらのパラメータ内で 1 日あたり 300 MB までの新しいデータを各 DMP にプロビジョニングできます。

DMS-CD のデフォルト ダウンロード機能によって、複数の再生リストまたはプレゼンテーションでアセットを繰り返し使用したことがあったとしても、そのアセットを使用し、すでにダウンロードしたことがある任意の DMP にアセットを複数回プロビジョニングしてしまうという不要な動作を防ぐことができます。DMP はそれらの有効なアセットを保持し、新しいか、変更されたものだけをダウンロードします。

定義するシステム全体のしきい値は、DMS-CD が DMP の 1 つにアセットをプロビジョニングする際に WAN 内でセッションごとに使用する帯域幅を制限します。たとえば、1.2 Mb (メガビット) に制限されている場合は、DMS-CD 展開のファイルの転送速度が DMP ごとに最大 1.2 Mb のしきい値を超すことができないことを意味します。したがって、展開で 20 の DMP にアセットをプロビジョニングする場合、DMS-CD が使用する WAN の最大帯域幅は、24 Mb ($20 \times 1.2 = 24$) になります。

アセットのプロビジョニング中に展開パッケージが中断された場合（電源障害やネットワーク障害など）、ファイルの転送処理は [Deployment retry time (in seconds)] フィールドで指定した時間が経過したあと自動的に再開されます。同様に、DMS-CD が中断された展開パッケージのアセットのプロビジョニングを試行する最大回数は、[Deployment retry count] 値によって制限されます。これらの値は、[Deployment Manager] > [Deployment Preferences] で定義します。推奨されているとおり展開が毎日繰り返されるようにスケジュールされている場合、大きすぎてその前の 24 時間内に完全に転送できなかったアセットの転送が DMS-CD によって毎日再開されます。たとえば、1 日に 200 MB を超えるダ

ダウンロードが可能な DMP がない場合に 1.6 GB のファイルを転送するケースなどが当てはまります。この機能は帯域幅の調節または他の制約を補う必要がある場合に便利です。たとえば、組織が対象視聴者に表示するデジタルサイネージメッセージや Enterprise TV プログラムを展開によって中断されることがないように、深夜の限られた時間帯しか実行できない場合などが当てはまります。

DMS-CD では DMM-DSM に組み込まれているスケジュール機能と同じものを使用するため、アセットのプロビジョニングを深夜や他の都合のいい時間帯に、計画した回数分だけスケジュールできます。さらに、DMM-DSM のレポート機能によって DMS-CD 展開の成功と失敗を表示し、どのファイルが各 DMP に展開されたかを示すことができます。

DMP 4400G のパフォーマンスの中断のリスクを制限するためのベストプラクティス

デジタルメディアネットワークでスケジューリングや WAN の帯域幅のパラメータが不適切に設定されている場合、DMP 4400G エンドポイント上の再生パフォーマンスが DMS-CD によって一時的に中断されることがあります。この中断により、新しくプロビジョニングされた大きなアセットを同時にダウンロードしている間、DMP が接続された DMP ディスプレイで表示するマルチキャストビデオストリーム、HD ビデオ、Shockwave Flash アニメーション、およびイメージなどのアセットに影響が出ます。中断された場合、次のようになります。

- ビデオが分割されたり（加工を含む）、フレームが破棄されたり、再生中に切り取られる可能性があります。
- Flash アニメーションの再生が遅くなる可能性があります。
- イメージを描き直すのが遅くなる可能性があります。
- DMP がまれに突然再起動する可能性があります。

これらの動作は、ハードウェアリソースの制限によって DMP 4400G に影響を与えます。ただし、これらの影響を軽減あるいは完全に排除するように、各 DMP のシステム負荷に応じて WAN で帯域幅の制限を設定することができます。次のベストプラクティスをネットワークで適用することをお勧めします。

- 再生と展開を同時に行う必要がある場合、[Enable maximum transfer rate] フィールド ([Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Deployment Preferences]) を使用して、WAN の個々の DMP へ展開中に DMS-CD が帯域幅を使用する量の上限を設定します。入力する値は、ネットワークの最大転送速度の値よりも小さくする必要があります。必要に応じて、DMS-CD が WAN で DMP のパフォーマンスに影響することなく使用できる帯域幅の量を完全に決定するまで値を調整し、テストします。シスコによるテストでは、上限に 5 Mbps を使用すると、ほとんどの事例で帯域幅が適切に制限されましたが、必ずしもこの値を使用する必要はありません。ネットワーク容量や DMP にかかる負荷によって結果は異なります。
- 可能な限り DMP 上の負荷が少ないまたは負荷がないときに実行されるように DMS-CD 展開をスケジュールします（各ストアやブランチサイトで再生がスケジュールされていない「時間外」の間など）。再生と展開を同時に実行するようにスケジュールする場合、展開が終了するまで予想より長い時間がかかる可能性があります。これは、DMP のシステムリソースに二重に負荷がかかるためです。この場合、DMS-CD 上に帯域幅の制限を設けなかったとしても展開に時間がかかる可能性があります。
- 視聴者への影響ができるだけ少ない時間帯に実行されるように DMS-CD 展開をスケジュールします。たとえば、視聴者が一番少ない時間帯が深夜や早朝であれば、その時間帯に展開を実行します。
- 各 DMP グループに対して複数の DMS-CD 展開パッケージを作成しないことをお勧めします。DMP グループのメンバー DMP がローカルに保存されたアセットを再生することがあるためです。最も中断されにくい時間帯に毎日繰り返されるようにこの展開をスケジュールし、再生リスト、プ

レゼンテーションおよび展開パッケージの一部であるコマンドに必要な応じてエントリを追加、編集または削除できます。DMS-CD は DMP ストレージと現在のバージョンの展開パッケージを同期し、ユーザが作業しなくてもすべての変更を自動的に適用します。また、使用されなくなったあとの古いアセットのローカル コピーを DMP が長い間保持しないようにします。また、この方式によって、大きな展開が再開し接続速度が遅い場合でも成功する可能性が高くなります。さらに、この方式によって管理が困難になるほど DMS-CD 展開が多数にならないようにします。

関連トピック

- [DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 \(P.3-102\)](#)
- [スケジュールの管理とメンテナンスのベスト プラクティス \(P.3-133\)](#)

展開用のディスク スペースの容量の確認

作業を開始する前に

- DMP グループを作成し、DMP で読み込みます。

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
 - ステップ 2** [DMP Groups] オブジェクト セレクタでターゲット DMP を含む DMP グループ名をクリックします。
[DMP List] テーブルが対応するグループ メンバシップ リストで再度読み込まれます。
 - ステップ 3** (任意) [DMP List] テーブルの上にあるフィルタリング オプションを使用して、テーブルが示す DMP の数を制限します。
 - ステップ 4** [Internal Storage MB.(Total/Free)] カラムおよび [Internal Storage MB.(Total/Free)] カラム内の 内の値をまとめて追加します。これらの値の組み合わせが、合計の空き容量になります。
 - ステップ 5** 合計の空き容量を展開パッケージの予想サイズと比較します。
 - 合計の空き容量が十分にある場合は、計画どおり展開パッケージ内でアセットをプロビジョニングします。
 - 合計の空き容量が十分でない場合は、次のうちのいずれかを実行します。
 - 展開パッケージのサイズを小さくします。
 - DMP から未使用または重要でないアセットを削除します。
 - DMP に外部 USB ドライブを接続します (1 つも接続されていない場合)。
 - 外部 USB ドライブを大容量のものに交換します。
-

関連トピック

- [DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み \(P.3-15\)](#)

DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定



(注)

- デフォルトで [Retry Count] 値が 5、[Retry Timeout] 時間に 300 秒が指定されている場合、DMS-CD がコンテンツを検出するか DMP が到達不能で断念するまで、デフォルトで最長 1,500 秒 (25 分) かかると予想できます。この時間が長すぎる場合は、[Retry Timeout] 値を 300 から 30 に変更します。
- 定義するほとんどの DMS-CD 展開のプリファレンスは、次にスケジュールされた DMS-CD 展開で有効になります。ただし、[Number of concurrent deployments] 値を変更した場合は、変更した設定が DMP で有効になる前に **DMM アプライアンスを再起動**し、さらにスケジュール済みの DMS-CD 展開を実行させる必要があります。

手順

ステップ 1 [Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Preferences] を選択します。

ステップ 2 展開パッケージを転送する際は、今後デフォルトで適用される DMS-CD のしきい値を次のように定義します。

- a. 要求された値を入力または編集します。
- b. ファイル転送プロトコル (FTP または SFTP) を選択します。
- c. 最大転送速度をイネーブルまたはディセーブルにします。



ヒント 最大転送速度の変更は、すでに実行されている展開には影響がありません。変更を保存したあと、開始する展開に変更が適用されます。

ステップ 3 作業を保存して有効にするには、[Update] をクリックします。また、作業を破棄して以前のエントリを元に戻す場合は、[Cancel] をクリックします。

関連トピック

- [UI リファレンス：展開のしきい値を定義する要素 \(P.3-103\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの作成 \(P.3-104\)](#)
- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

UI リファレンス：展開のしきい値を定義する要素

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Preferences]

表 3-28 DMS-CD 展開のしきい値を設定する要素

要素	アイコンおよび説明
[Number of concurrent deployments]	<p>(注) この値を変更した場合は、変更した設定が DMP で有効になる前に DMM アプライアンスを再起動する必要があります。</p> <p>DMS-CD が DMP にアセットをプロビジョニングする際に同時に実行できる FTP または SFTP スレッド (セッション) の最大数。</p> <p>使用可能な値の範囲は、1 ~ 1000 の任意の整数です。出荷時のデフォルト値は、100 スレッドです。</p>
[Deployment time limit per file (in minutes)]	<p>DMS-CD 展開パッケージが任意のファイルのプロビジョニングを開始したあと、このしきい値に到達したファイルがキューの後ろに移動し、その転送が延期されるまでの経過が許可される秒数。</p> <p>次のファイルがキューの先頭になり、展開が継続されます。DMS-CD は、すべてのファイルにいきわたるまで必要な回数だけ展開パッケージにこのしきい値を適用し、キューの先頭に戻ったあと延期されたファイルの転送を再開します。このしきい値によっては、特に大きなファイルの転送では配信されるまでに何日もかかってしまう場合があります。ボトルネックを防ぎ、できるだけ多くのアセットをプロビジョニングできるようにします。</p> <p>使用可能な値の範囲は、1 ~ 10080 の任意の整数です。10,080 分は 168 時間または 7 日と同じになります。出荷時のデフォルト値は 1440 分です。</p>
[Deployment retry count]	<p>DMS-CD が失敗した展開を再起動する試行回数。DMS-CD が試行を中止するまでの回数です。</p> <p>使用可能な値の範囲は、1 ~ 100 の任意の整数です。デフォルト値は、5 回です。</p>
[Enable maximum transfer rate]	<p>WAN の各 DMP へ DMS-CD を展開する際の、DMS-CD による帯域幅の使用量の上限。キロビット/秒 (Kbps) で表します。入力する値は、ネットワークの最大転送速度の値よりも小さくする必要があります。</p> <p>使用可能な値の範囲は、28 ~ 102400 の任意の整数です。102400 Kbps は 100 Mbps と同じになります。出荷時のデフォルト設定では、最大転送速度の使用がディセーブルになっています。</p>
[Deployment Protocol]	<p>FTP または SFTP。</p> <p>SFTP を選択した場合、DMM サーバと DMP 間の接続が暗号化されます。FTP を選択した場合は、それらのセッションにクリア テキストが使用されます。出荷時のデフォルト設定は、FTP です。</p>

表 3-28 DMS-CD 展開のしきい値を設定する要素 (続き)

[Maximum file size (in MB)]	<p>しきい値に到達したファイルがキューの後ろに移動し転送が延期される前に、DMS-CD が複数ファイルの展開パッケージ内で DMP に転送するファイルの、ファイルごとの最大 MB 数。</p> <p>次のファイルがキューの先頭になり、展開が継続されます。DMS-CD は、すべてのファイルにいきたるまで必要な回数だけ展開パッケージにこのしきい値を適用し、キューの先頭に戻ったあと延期されたファイルの転送を再開します。このしきい値によっては、特に大きなファイルの転送では配信されるまでに何日もかかってしまう場合があります。ボトルネックを防ぎ、できるだけ多くのアセットをプロビジョニングできるようにします。</p> <p>使用可能な値の範囲は、10 ~ 1024000 の任意の整数です。1,024,000 MB は 1 TB と同じになります。出荷時のデフォルトの最大サイズは、600 MB です。</p> <p>(注) 1024000 MB の大きさのファイル サイズを入力することは技術的には可能ですが、DMP のモデル タイプにかかわらず 1.9 GB より大きなファイルは再生に失敗します。このサイズはストリーミングの制限によって制約されます。</p>
[Deployment retry time (in seconds)]	<p>転送が失敗または中断された DMP への展開パッケージの転送を DMS-CD が再び試行するまでに経過する秒数。この秒数が経過するまで、DMS-CD は中断または失敗した転送の再開を試行しません。</p> <p>使用可能な値の範囲は、5 ~ 10800 の任意の整数です。10800 は 3 時間と同じになります。出荷時のデフォルト値は、300 秒です。</p>

関連トピック

- [DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 \(P.3-102\)](#)

アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用


- [DMS-CD 展開パッケージの作成 \(P.3-104\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの編集 \(P.3-106\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの削除 \(P.3-107\)](#)
- [DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 \(P.3-102\)](#)
- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

DMS-CD 展開パッケージの作成

作業を開始する前に

- DMS-CD のダウンロード しきい値のプリファレンスを設定します。
- プロビジョニングされたアセットを保存するための、DMP 上のディスクの空きスペースを確認します。

手順

- ステップ 1 [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2 [Application Types] リストから [Deployment Package] を選択します。
- ステップ 3  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 4 この展開パッケージ用の名前と説明を入力します。

ステップ 5 この展開に使用するマウント ポイントを選択します。次の中から 1 つだけ選択できます。

- [Flash Storage] は、DMP 内にインストールされたフラッシュ メモリ カードで、usb_1 と呼ばれます。
- [USB] は、DMP に接続されている外部の USB ハード ドライブで、usb_2 と呼ばれます。



(注) サポートされテストが完了している外部 USB ドライブについては、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/ps6681/products_device_support_tables_list.html にある『Cisco Digital Media System Compatibility Information』を参照してください。

ステップ 6 このジョブが緊急通知用のアセットで構成されている場合は、[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにします。それ以外の場合は、チェックボックスをオフにします。

ステップ 7 展開パッケージを入力して保存します。

- a. [Applications] リストで、アプリケーションのカテゴリ名をクリックします。
- b. [Available Applications] リストから 1 つまたは複数のアプリケーションを選択して、[Select Applications] をクリックします。
- c. (任意) [Selected Applications] リストの順序を入れ替えます。
- d. [Submit] をクリックします。

ステップ 8 [Play in Future] 機能を使用して、受信する DMP にこのパッケージの展開をスケジュールし、ファイル転送の完了を待ちます。



(注) DMS-CD では、DMS-CD 展開パッケージの転送をすぐに開始する場合には、[Actions] リストや [Play Now] 機能を使用できます。ただし、いずれかの方法を使用すると、DMS-CD を使用する際の多くの重要な利点が失われます。代わりに、[Play in Future] 機能を使用して、すべての DMS-CD 展開パッケージをスケジュールすることをお勧めします。

WAN の帯域幅容量によって、展開が完了するまで待たなければならない時間が決まります。展開が完了すると、DMM-DSM はこの展開パッケージの [(Go To) URL] アクションを自動生成します。

ステップ 9 [Digital Signage] > [Digital Media Players] > [Advanced Task] > [(Go to) URL] を選択します。

ステップ 10 [(Go to) URL] アクションが自動生成されたことを確認します。このアクションによって、**ステップ 4** で入力した名前に LOCAL というプレフィクスが追加されます。

ステップ 11 自動生成された [(Go to) URL] アクションを展開します。

- すぐに展開するには、[Actions] リストを使用します。
- すぐに展開するには、[Play now] 機能を使用します。
- 後で展開するようにスケジュールするには、[Play in Future] 機能を使用します。

[Play in Future] を使用する場合、スケジュールされた開始時刻と停止時刻は DMM アプライアンスの時刻に基づきます。



(注) [Deployment Status] 機能 ([Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Deployment Status]) を使用して、すぐに展開する場合の経過表示やステータスを確認することはできません。



関連トピック

- 展開用のディスクスペースの容量の確認 (P.3-101)
- DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 (P.3-102)
- DMS-CD 展開パッケージの編集 (P.3-106)
- DMS-CD 展開パッケージの削除 (P.3-107)

DMS-CD 展開パッケージの編集**作業を開始する前に**

- DMS-CD のダウンロードしきい値のプリファレンスを設定します。
- プロビジョニングされたアセットを保存するための、DMP 上のディスクの空きスペースを確認します。
- 少なくとも 1 つの DMS-CD 展開パッケージを作成します。

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2** [Application Types] リストから [Deployment Package] を選択します。
- ステップ 3** 編集する展開パッケージの名前をクリックします。
- ステップ 4**  [Edit Application] をクリックします。
- ステップ 5** (任意) この展開パッケージの名前または説明を編集します。
- ステップ 6** (任意) この展開のマウントポイントを変更します。次の中から 1 つだけ選択できます。
- [Flash Storage] は、DMP 内にインストールされたフラッシュメモリカードで、usb_1 と呼ばれます。
 - [USB] は、DMP に接続されている外部の USB ハードドライブで、usb_2 と呼ばれます。
-
-  **(注)** サポートされテストが完了している外部 USB ドライブについては、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/ps6681/products_device_support_tables_list.html にある『Cisco Digital Media System Compatibility Information』を参照してください。
-
- ステップ 7** (任意) このジョブが緊急通知用のアセットで構成されている場合は、[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにします。それ以外の場合は、チェックボックスをオフにします。
- ステップ 8** (任意) 展開パッケージをもう一度入力して保存します。
- a. [Applications] リストで、アプリケーションのカテゴリ名をクリックします。
 - b. [Available Applications] リストから 1 つまたは複数のアプリケーションを選択して、[Select Applications] をクリックします。
 - c. (任意) [Selected Applications] リストの順序を入れ替えます。
 - d. [Submit] をクリックします。
- ステップ 9** [Play in Future] 機能を使用して、受信する DMP にこのパッケージの展開をスケジュールし、ファイル転送の完了を待ちます。



(注) DMS-CD では、DMS-CD 展開パッケージの転送をすぐに開始する場合に、[Actions] リストや [Play Now] 機能を使用できます。ただし、いずれかの方法を使用すると、DMS-CD を使用する際の多くの重要な利点が失われます。代わりに、[Play in Future] 機能を使用して、すべての DMS-CD 展開パッケージをスケジュールすることをお勧めします。

WAN の帯域幅容量によって、展開が完了するまで待たなければならない時間が決まります。展開が完了すると、DMM-DSM はこの展開パッケージの [(Go To) URL] アクションを自動生成します。

ステップ 10 [Digital Signage] > [Digital Media Players] > [Advanced Task] > [(Go to) URL] を選択します。

ステップ 11 [(Go to) URL] アクションが自動生成されたことを確認します。このアクションによって、**ステップ 5** で入力または編集した名前に LOCAL というプレフィクスが追加されます。

ステップ 12 自動生成された [(Go to) URL] アクションを展開します。

- すぐに展開するには、[Actions] リストを使用します。
- すぐに展開するには、[Play now] 機能を使用します。
- 後で展開するようにスケジュールするには、[Play in Future] 機能を使用します。

[Play in Future] を使用する場合、スケジュールされた開始時刻と停止時刻は DMM アプライアンスの時刻に基づきます。



(注) [Deployment Status] 機能 ([Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Deployment Status]) を使用して、すぐに展開する場合の経過表示やステータスを確認することはできません。

関連トピック

- [展開用のディスク スペースの容量の確認 \(P.3-101\)](#)
- [DMS-CD 展開のしきい値に対するプリファレンスの設定 \(P.3-102\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの作成 \(P.3-104\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの削除 \(P.3-107\)](#)

DMS-CD 展開パッケージの削除

作業を開始する前に

- 少なくとも 1 つの DMS-CD 展開パッケージを保存する必要があります。
- [Reports] 機能 ([Schedules] > [Reports]) を使用して、削除する展開パッケージのインスタンスのスケジュールを検索します。スケジュールされた 1 つまたは複数のインスタンスが見つかったら、その展開をスケジュールから削除します。

手順

ステップ 1 [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。

ステップ 2 [Application Types] リストから [Deployment Package] を選択します。

ステップ 3 削除するアクション名をクリックして、 [Delete Application] をクリックし、[Submit] をクリックします。

- ステップ 4** [Application Types] リストから [(Go to) URL] を選択します。
- ステップ 5** 削除するアクション名をクリックして、 [Delete Application] をクリックし、[Submit] をクリックします。

関連トピック

- [DMS-CD 展開パッケージの作成 \(P.3-104\)](#)
- [DMS-CD 展開パッケージの編集 \(P.3-106\)](#)

DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法

- [DMS-CD 展開のステータスの詳細表示 \(P.3-108\)](#)
- [アプライアンスのシステム ログでの DMS-CD 展開エラーの確認 \(P.3-109\)](#)
- [\[Snapshot Mode\] または \[Live Monitor Mode\] を使用した DMS-CD 展開エラーの確認 \(P.3-110\)](#)

DMS-CD 展開のステータスの詳細表示



ヒント

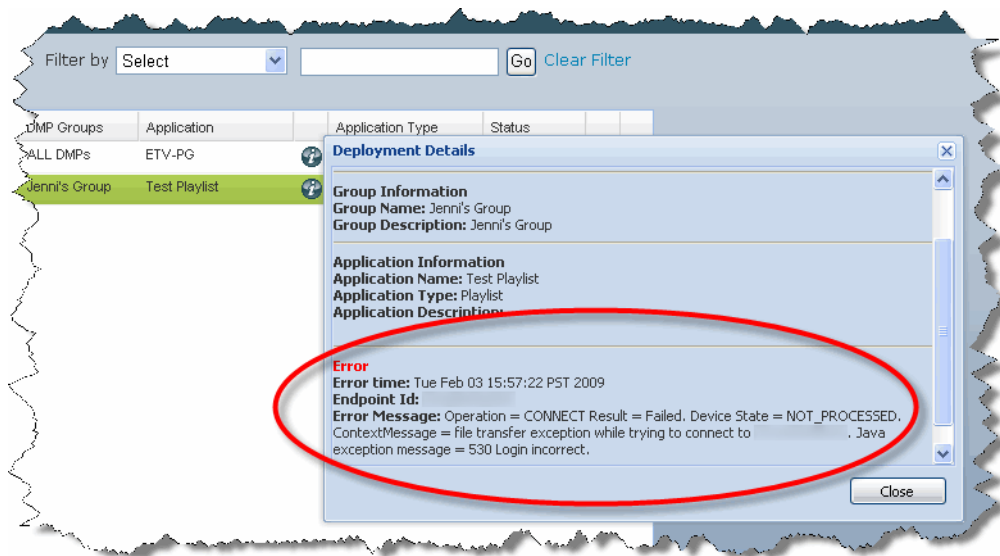
[Timestamp] カラムの値は、常に次のいずれかを表しています。

- 記載されている展開パッケージをプロビジョニングするために、[Publish All] をクリックした。
- 記載されている展開が成功した。
- 記載されている展開が失敗した。

手順

- ステップ 1** [Digital Signage] > [Digital Media Players] > [Deployment Manager] > [Deployment Status] を選択します。
- ステップ 2** (任意) テーブルの上のフィルタリング オプションを使用して、テーブルに表示する展開パッケージ数を制限します。
- ステップ 3** ステータスを確認している展開パッケージの [Status] カラムに [Failed] の値が表示されている場合、右端のカラムの対応する  アイコンをクリックします。
- ステップ 4** その障害のトラブルシューティングに役立つエラー メッセージが表示されるまで、[Deployment Details] ポップアップ ウィンドウをスクロールします (図 3-7 を参照)。たとえば、DMP のログイン クレデンシャルが不正であるというエラー メッセージなどが表示されます。

図 3-7 展開の詳細



関連トピック

- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

アプライアンスのシステム ログでの DMS-CD 展開エラーの確認

手順

- ステップ 1 DMM アプライアンスで AAI にログインします。
- ステップ 2 [DMM_CONTROL] > [DMM_LOG_LEVEL] > [DEBUG] を選択し、ログが冗長になっていることを確認します。
- ステップ 3 [APPLIANCE_CONTROL] > [GET_SYSLOG] を選択し、システムのログファイルを受け取る方法を選択します。
- ステップ 4 IFMS.log および catalina.out というログファイルで、次のメッセージを検索します。
 - DMS-CD 展開イベント
 - DMP 展開イベント
 - アプリケーション展開イベント
(「アプリケーション」は「パッケージ」とも言う)
 - ファイル管理イベント
 - エラー イベント
 - デバッグ ログ

DMS-CD のロギングによって取得され、検出およびレポートされるエラー状態を次に示します。

- DMS-CD がファイルを取得できない
- DMS-CD がファイルをプロビジョニングできない (DMP に空きスペースがないか、USB が見つからない)

- DMP に到達できない (ダウンしている、または IP が間違っている)
- 展開が中断された (ネットワークが停止している、DMM がダウンしている、など)
- その時間帯に展開が完了しなかった

関連トピック

- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

[Snapshot Mode] または [Live Monitor Mode] を使用した DMS-CD 展開エラーの確認

手順

ステップ 1 [Administration] > [Alerts] > [Alert Reports] を選択します。

ステップ 2 次のいずれかを実行します。

- [Live Monitor Mode] をクリックして、[Type] リストからオプションを選択します。
[Live Monitor Mode] には選択したイベント タイプの最新の 100 個のインスタンスが記載され、そのデータは 90 秒ごとに自動的に更新されます。
- [Snapshot Mode] をクリックし、開始日時と停止日時を選択して、[Type] リストからオプションを選択します。
[Snapshot Mode] には、選択したすべてのパラメータの組み合わせと一致するイベントのみが表示されます。

ステップ 3 [Apply] をクリックします。



(注) [Type] リストの次のオプションを使用すると、レポートがフィルタ処理され、失敗または成功した DMS-CD 展開のみが表示されます。

- [Deployment Failures]
- [Deployment Successes]

[Type] リストの次のオプションを使用すると、レポートがフィルタされ、DMP がレポートしたイベントのみが表示されます。その一部は、DMS-CD の展開の中断または失敗に関連する場合があります。

- [DMP Outages]
- [DMP Restarts]
- [DMP IP Conflicts]

[Type] リストから [All Internal Events] オプションを選択した場合、次のイベント タイプも展開に関連します。

- Deployment error (展開エラー)
- Deployment started (展開の開始)
- Deployment ended (展開の終了)

関連トピック

- [DMS-CD の展開の監視とトラブルシューティングの方法 \(P.3-108\)](#)

高度なタスクの使用

DMM-DSM では、多くの高度なタスクやオプションを使用できます。デジタルサイネージ ネットワークへの期待と目的によって、特定の時刻に、または特定の目的のために、どのタスクとオプションが関連するかが決まります。




手順



- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択し、[Application Types] リストから次のアプリケーション名をクリックします。

[Application Type]	目的
[(Go to) URL]	メディアを Web サーバから TVzilla (DMP の組み込みのブラウザ) にロードします。「[(Go to) URL]」(P.3-113) を参照してください。
[DMP Audio/Video Settings]	接続されている DMP ディスプレイに対して DMP が送信するオーディオおよびビデオの信号を調整します。「[DMP Audio/Video Settings]」(P.3-113) を参照してください。
[DMP Discovery]	指定したネットワーク範囲の DMP を自動登録し、その DMP を集中管理用の DMM-DSM に追加します。「[DMP Discovery]」(P.3-114) を参照してください。
[DMP Display Controls]	Cisco、NEC、および DMTech などのディスプレイが DMP に接続されている場合、これらのディスプレイ モデルの設定をリモートで設定するために使用できる RS232 命令をグループにまとめます。「[DMP Display Controls]」(P.3-114) を参照してください。
[DMP Failover Retry]	[DMP Recovery URL] の値と [Recovery Timeout] の値を設定します。「[DMP Failover Retry]」(P.3-115) を参照してください。
[DMP Firmware Upgrade]	ファームウェアのアップグレードとパッチを選択して、1 つまたは複数の DMP に送信します。「[DMP Firmware Upgrade]」(P.3-116) を参照してください。
[DMP Startup URL]	DMP を起動または再起動する場合に、特定の HTTP URL をロードするように DMP を設定します。「[DMP Startup URL]」(P.3-117) を参照してください。
[Deployment Package]	DMP のローカルストレージに DMS-CD を展開するように設定します。
[File Transfer to DMP or Server]	<p>ヒント この非推奨のレガシー機能ではなく、DMS-CD を使用することをお勧めします。このレガシー機能では、以前に DMP 内のフラッシュ メモリ カードに保存したものをすべて削除するため、DMP に接続されていた外部 USB ドライブにアセットを転送できません。</p> <p>次の内容を、HTTP プルを使用するか、FTP を使用して DMP に転送するか、FTP を使用して FTP サーバ (外部の展開サーバ) に転送します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digital Media Designer で準備したプレゼンテーションからのアセット。 • [Digital Media Players] タブで選択または設定した高度なタスクのコマンドおよび設定。 <p>「[File Transfer to DMP or Server]」(P.3-118) を参照してください。</p>
[System Tasks]	管理コマンドを選択して、1 つまたは複数の DMP に送信します。「[System Tasks]」(P.3-120) を参照してください。

- ステップ 2** (任意) 以前に関連するアプリケーションに対してオプションを定義または設定し、その選択を保存した場合は、[Applications] テーブルの任意の行をクリックし、定義した操作の 1 つを選択します。クリックする行は、編集するか、DMP に展開するか、または削除する行です。

ステップ 3 次のいずれかを実行します。

- 新しい操作のオプションを定義または設定するには、 [Add New Application] をクリックします。
- **ステップ 2** で選択した、その操作のために以前に定義または設定したオプションを編集するには、 [Edit Application] をクリックします。
- **ステップ 2** で選択した操作を削除するには、 [Delete Application] をクリックします。

ステップ 4  [Add New Application] または  [Edit Application] をクリックすると、ページがリフレッシュされ、オプションを選択したり値を入力してその操作を定義または再定義できます。

ステップ 5 選択を保存するには、[Submit] をクリックします。保存しない場合は、[Cancel] をクリックして選択を破棄します。

ステップ 6 **ステップ 5** で保存したコマンドを DMP に展開するには、「**DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング**」(P.3-130) を参照してください。

関連トピック

- [UI リファレンス：高度なタスクを設定する要素 \(P.3-112\)](#)

UI リファレンス：高度なタスクを設定する要素

- [\[Deployment Package\] \(P.3-117\)](#)
- [\[DMP Audio/Video Settings\] \(P.3-113\)](#)
- [\[DMP Discovery\] \(P.3-114\)](#)
- [\[DMP Display Controls\] \(P.3-114\)](#)
- [\[DMP Failover Retry\] \(P.3-115\)](#)
- [\[DMP Firmware Upgrade\] \(P.3-116\)](#)
- [\[DMP Startup URL\] \(P.3-117\)](#)
- [\[File Transfer to DMP or Server\] \(P.3-118\)](#)
- [\[\(Go to\) URL\] \(P.3-113\)](#)
- [\[System Tasks\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Default\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[FTP {Off | On}\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[HDMI Autodetection {Off | On}\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Reboot\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[RS-232: Control DMTech displays\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[RS-232: Control supported, non-DMTech displays\] \(P.3-121\)](#)
 - [\[Save Settings\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Save Settings and Reboot\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Screen Resolution Autodetection {Off | On}\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Show {Browser | Video}\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Status\] \(P.3-120\)](#)
 - [\[Stop All Applications\] \(P.3-120\)](#)

- [Transparency 50%] (P.3-120)
- [Upgrade Status] (P.3-121)
- [Version] (P.3-121)

ナビゲーションパス

[Digital Media Players] > [Advanced Tasks]

表 3-29 高度なタスクの概要と使用

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[(Go to) URL]	
メディアを Web サーバから TVzilla (DMP の組み込みのブラウザ) にロードします。	
[Name]	このタスクで表示するように選択する Web サイトの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前は、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。
[URL]	Web サーバ上のページまたはファイルを指す、完全で正確な HTTP URL。入力する URL は動的なページを指す必要があり、そのページを使いやすくしたり面白くするためにクリックやスクロールなどの人間の介入は不要です。URL の入力は必須です。
[DMP Audio/Video Settings]	
接続されている DMP ディスプレイに対して DMP が送信するオーディオおよびビデオの信号を調整します。	
[Name]	このタスクで設定する、一意で読み取り可能な設定の名前。たとえば、照明が暗い場面に合わせて明るさの設定を調整し、その状態を識別する名前を入力します。名前の入力は必須です。一意の名前は、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。
[Brightness]	DMP ディスプレイの画面上の明るさの不足を補う設定。明るさの補償値の範囲は -128 ~ 127 です。
[Contrast]	DMP ディスプレイの画面上のコントラストの不足を補う設定。コントラストの補償値の範囲は 0 ~ 255 です。デフォルトは 128 です。
[Saturation]	DMP ディスプレイの画面上の彩度の不足を補う設定。彩度の補償値の範囲は 0 ~ 255 です。デフォルトは 128 です。
[Left Audio Channel Volume]	左側のオーディオチャンネルで、DMP ディスプレイのスピーカが再生する音の強弱を制御する設定。音量の範囲は 0 ~ 100 で、0 は無音です。デフォルトは 50 です。
[Right Audio Channel Volume]	右側のオーディオチャンネルで、DMP ディスプレイのスピーカが再生する音の強弱を制御する設定。音量の範囲は 0 ~ 100 で、0 は無音です。デフォルトは 50 です。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[DMP Discovery]	
<p>指定したネットワーク範囲の DMP を自動登録し、その DMP を集中管理用の DMM-DSM に追加します。自動登録と集中管理が正常に行われるようにするには、次の点に注意します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ファイアウォールで DMM-DSM と DMP が TCP ポート 7777 で通信できるようにする必要があります。また、このポートで ICMP (ping) トラフィックを使用できるようにする必要があります。 DMPDM では、[Enable Cisco TAC Troubleshooting Access] オプションをイネーブルにする必要があります。もう 1 つの方法としては、「DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化」(P.3-121) を参照してください。 <p>デジタル サイネージ ネットワークでの DMP のその他の自動登録オプションについては、「DMP グループの追加と編集、DMP の自動登録による読み込み」(P.3-15) を参照してください。</p> <p>(注) DMP の自動登録の操作は順序通りに行われるため、オーバーラップできません。複数の DMP の自動登録の操作がオーバーラップまたは同時に実行しないようにスケジューリングを設定します。この設定を行うと、最初の操作だけが実行され、DMM-DSM は他の自動登録操作で DMP を検索できなかった理由を示すエラーメッセージを表示しません。異なるサブネットを検索する DMP 自動登録タスクを実行するには、1 つの自動登録の開始時間と次の自動登録の開始時間の間に 35 分の間隔をあけます。</p>	
[Name]	自動登録の IP アドレス範囲設定タスクの一意で読み取り可能な名前。名前への入力必須です。一意の名前は、スケジューリング設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。
[Discovery IP Range]	1 つまたは複数の IP アドレス範囲を表す NMAP 構文。
[DMP Display Controls]	
<p>ディスプレイの設定をリモートで設定するために使用できる RS-232 命令をグループにまとめます。</p> <p>(注) この機能を使用する前に、ディスプレイの RS-232 のサポートをイネーブルにする必要があります。[Digital Media Players] > [Advanced Tasks] > [System Tasks] を選択し、ディスプレイタイプに適したオプションとして、次のいずれかに名前を付け、保存し、展開します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [RS-232: Control DMTEch displays.] [RS-232: Control supported, non-DMTEch displays.] <p>ヒント Cisco LCD ディスプレイを管理する RS-232 コマンドについては、「RS-232 コマンドを使用して Cisco LCD プロフェッショナル シリーズディスプレイを管理する」(P.3-29) を参照してください。</p>	
[TV Type]	<p>製造元とモデルタイプを次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [CISCO_40N] [CISCO_52S] [DMTECH] [NEC_3210] [NEC_4010] [NEC_4610] [NEC_5710]
[Contrast]	コントラストの値を選択または入力します (0 ~ 100)。
[Brightness]	明るさの値を選択または入力します (0 ~ 100)。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[Sharpness]	鮮明度の値を選択または入力します (0 ~ 100)。
[Color]	明度の値を選択または入力します (0 ~ 100)。
[Tint]	色相の値を選択または入力します (0 ~ 100)。
[TV Channel]	チャンネルのアナログ テレビ信号周波数を選択または入力します (0 ~ 99)。
[Audio Volume]	音量レベルを選択または入力します (0 ~ 100)。
[Mute]	ディスプレイの音を消すかどうかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [on] • [off]
[Input]	入力タイプを選択します。オプションは [TV Type] リストの選択によって異なります。 <ul style="list-style-type: none"> • [TV] • [RGB] • [RGB1 (DVI-D)] • [RGB2 (D-SUB)] • [RGB3 (BNC)] • [DVD/HD] • [Video (Composite)] • [Video 1] • [Video 2] • [Video 3] • [S-Video] • [None (DVD)] • [Component] • [PC] • [HDMI] • [None (DVBT)]
[Power]	テレビをオンにするかどうかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [on] • [off]

[DMP Failover Retry]

フェールオーバーが発生した場合に使用するリカバリ URL と、接続が切断された場合にその URL のリロードを試行する間隔を設定します。

[Name]	設定する DMP フェールオーバー リトライ タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[Recovery URL]	接続された DMP を何らかの理由で再起動した後に、DMP ディスプレイにすぐに表示する URL (他のコンテンツを表示するようにスケジュールされている場合を除く)。この値がブランクの場合、DMP はロードに失敗した直近の URL を再利用します。
[Recovery Timeout (in seconds)]	サーバへの到達を再試行する前に、[Recovery URL] フィールドによって識別されるサーバからの応答を DMP が待機する最大秒数。リトライを試行する回数に上限はありません。

[DMP Firmware Upgrade]

注意 アップグレードをインストールする前に、影響を受けるすべての DMP で [Stop All Applications] システム タスクを実行する必要があります。このタスクを実行するには、[Schedules] タブをクリックし、アップグレードする DMP グループを選択して [Actions] リストから [Stop All Applications] を選択し、[Go] をクリックします。

(注) DMP をアップグレードする前に、DMP へのトラブルシューティング アクセスをイネーブルにする必要があります。その後、ファイル転送の終了後に DMP のセキュリティを元に戻すには、トラブルシューティング アクセスをディセーブルにする必要があります。「DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化」(P.3-121) を参照してください。




メディア ライブラリから DMP にファームウェア イメージまたはカーネル ファイルを送信し、それをインストールするよう DMP に指示します。

[Name]	設定するアップグレード タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前は、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。
[Is Kernel Upgrade?]	ファームウェアのアップグレードとカーネルのアップグレードの区別に使用するチェックボックス。
[Media Categories]	メディア ライブラリ内のすべてのカテゴリをリストするオブジェクトセレクタ。オブジェクトセレクタから、[Available Content] テーブルに記載するカテゴリを 1 つクリックします。カテゴリの詳細については、「メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作」(P.3-62) を参照してください。 <ul style="list-style-type: none"> [Opened Media Library] : クリックして非表示にするまで、メディア ライブラリのすべてのカテゴリを表示します。 [Closed Media Library] : クリックして表示するまで、カテゴリのリストを非表示にします。 [Content Category] : 作成したメディア ライブラリのカテゴリ。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[Available Content]	<p>行をクリックして、カテゴリ内のアセットを選択します。アセットの属性は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Name] : 入力した一意の読み取り可能な名前。 • [Source] : アセットがファイル (F) であるか、HTTP URL (U) であるかを示します。 • [Data Type] : アセットのタイプを識別します。 • [Size] : ファイルサイズ (バイト)。 • [Path] : DMP のファイルを指すフルパス名。 • [Description] : 短い説明。この説明は任意です。 • [Upload Started] : ファイルのアップロードが開始されたことを示すタイムスタンプ (形式は YYYY-MM-DD hh:mm:ss:ms)。 • [Upload Finished] : ファイルが完全にアップロードされたことを示すタイムスタンプ (形式は YYYY-MM-DD hh:mm:ss:ms)。 • [Status] : DMP が到達可能かどうかを示す。緑色のアイコン (✓) は DMP が電源に接続されていて、既知の IP アドレスを使用し、到達可能であることを示します。赤色のアイコン (✗) は DMP が到達不能であることを示します。
[DMP Startup URL]	
再起動の直後に、毎回指定したメディアを DMP でロードして表示します。	
ヒント [Video URL] または [Browser URL] のいずれかの値を入力することをお勧めします。両方の値がブランクの場合、以前正常に再生されていた Shockwave Flash のファイルが DMP で再生できなくなる場合があります。	
[Name]	設定する起動 URL タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。
[Video URL]	<p>エンコード済みのデジタルビデオファイルを指す HTTP URL (または DMP 上のローカルパス)。このファイルは、再起動後に毎回 DMP で自動的にロードされてすぐに表示されます。ファイル名と URL にはスペースを使用できません。サポートされてい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"> • http://<IP アドレス><パスおよびファイル名> • udp://<マルチキャスト サーバの IP アドレス><ポート番号>
[Browser URL]	DMP の組み込みのブラウザである TVzilla が自動的にロードし、再起動直後に毎回表示するドキュメントの HTTP URL。URL にはスペースを使用できません。内容を使いやすくしたり、面白くしたり、または楽しくしたりするために、人間の介入が必要なドキュメントまたはサイトを指定しないことをお勧めします。これは、DMP ディスプレイに表示される内容と対話する場合に使用できるキーボードやマウスがないためです。
[Reboot Necessary?]	この命令を受け取ったらずちに DMP を再起動する場合は、このチェックボックスをオンにします。すぐに再起動する必要がない場合は、このチェックボックスをオフにします。
[Deployment Package]	
DMP のローカルストレージに DMS-CD を展開するように設定します。	
[Name]	DMS-CD に設定する展開タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[Mount Point]	<p>アセットを DMP 内のフラッシュメモリカード (usb_1) にプロビジョニングするか、DMP に接続された外部 USB ドライブ (usb_2) にプロビジョニングするかを選択します。</p> <p>ヒント サポートされテストが完了している外部 USB ドライブについては、Cisco.com の http://www.cisco.com/en/US/products/ps6681/products_device_support_tables_list.html にある『Cisco Digital Media System Compatibility Information』を参照してください。</p>
[Emergency/Alarm]	緊急時に転送済みのファイルを使用する場合は、このボックスをオンにします (チェックマークを付けます)。使用しない場合は、このボックスをオンにしないでください。緊急事態用のアセットは、特別なパーティションに保存されます。
[Application Types]	高度なタスク用のカテゴリのリスト。タスクを表示するには、カテゴリをクリックします。
[Available Applications]	<p>クリックしたカテゴリの高度なタスク。対応するタスクを選択するには、行の任意の場所をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none">  [Select Applications] : [Available Applications] テーブルから [Selected Applications] テーブルに選択したタスクを移動します。 [Name] : 特定のタスクを識別する一意の読み取り可能な名前。 [Description] : 短い説明。この説明は任意です。
[Selected Applications]	<p>設定中のファイル転送の操作に含めるために、[Available Applications] テーブルから選択した高度なタスク。展開するアセットを選択するには、ファイル転送タスクをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none">  [Move Selected Item Up/Down] : 強調表示された項目を 1 行上 (または下) に移動し、上 (または下) にある項目と場所を入れ替えて、リストの順序を入れ替えます。  [Delete Selected Item] : [Selected Applications] テーブルから [Available Applications] テーブルに選択したアプリケーションを移動します。  [Zoom In/Out] : [Available Applications] テーブルを非表示にして、[Selected Applications] テーブルのみを表示します。または、[Selected Applications] テーブルと [Available Applications] テーブルを同時に表示します。

[File Transfer to DMP or Server]

注意 ファイル転送アプリケーションを使用して、新しいプレゼンテーションまたは更新されたプレゼンテーションから DMP にアセットを展開する前に、まず、影響を受ける各 DMP で [Stop All Applications] システムタスクを実行する必要があります。このタスクを実行するには、[Schedules] タブをクリックし、プレゼンテーションを使用する DMP グループを選択して [Actions] リストから [Stop All Applications] を選択し、[Go] をクリックします。

DMD で準備したプレゼンテーションからのアセット、Enterprise TV 用のメディアおよび電子番組ガイド、または高度なタスクからのコマンドと設定を特定の DMP または外部 (FTP) 展開サーバに転送するには、HTTP プルまたは FTP を使用します (これは技術的には可能ですが、システムタスク、[(Go to) URL] タスク、または起動 URL タスクを転送する際にはあまり便利ではありません)。『DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング』(P.3-130) を参照してください。

[Name]	設定するファイル転送タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力必須です。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
[Description]	短い説明。この説明は任意です。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)






[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[DMP Publishing Protocol]	 <p>注意 HTTP プルは非常にスケーラブルですが、DMM アプライアンスなどのサーバに対して Distributed Denial-of-Service (DDoS; 分散型サービス拒否) 攻撃を引き起こす可能性があります。DMM アプライアンスは、攻撃の結果として生じる負荷に耐えられるように構築および設定されていません。プロトコルとして HTTP を選択する場合は、DMP が WAAS、ACNS、またはその他の負荷に耐えられるシステムからすべてのファイルをプルしていることを確認してください。</p> <p>ファイル転送タスクのプロトコルとして、HTTP または FTP を選択します。</p>
[Emergency/Alarm]	<p>緊急時に転送済みのファイルを使用する場合は、このボックスをオンにします (チェックマークを付けます)。使用しない場合は、このボックスをオンにしないでください。緊急事態用のアセットは、特別なパーティションに保存されます。</p>
[Application Types]	<p>高度なタスク用のカテゴリのリスト。タスクを表示するには、カテゴリをクリックします。</p>
[Available Applications]	<p>クリックしたカテゴリの高度なタスク。対応するタスクを選択するには、行の任意の場所をクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  [Select Applications] : [Available Applications] テーブルから [Selected Applications] テーブルに選択したタスクを移動します。 • [Name] : 特定のタスクを識別する一意の読み取り可能な名前。 • [Description] : 短い説明。この説明は任意です。
[Selected Applications]	<p>設定中のファイル転送の操作に含めるために、[Available Applications] テーブルから選択した高度なタスク。展開するアセットを選択するには、ファイル転送タスクをクリックします。</p> <ul style="list-style-type: none"> •  [Move Selected Item Up/Down] : 強調表示された項目を 1 行上 (または下) に移動し、上 (または下) にある項目と場所を入れ替えて、リストの順序を入れ替えます。 •  [Delete Selected Item] : [Selected Applications] テーブルから [Available Applications] テーブルに選択したアプリケーションを移動します。 •  [Zoom In/Out] : [Available Applications] テーブルを非表示にして、[Selected Applications] テーブルのみを表示します。または、[Selected Applications] テーブルと [Available Applications] テーブルを同時に表示します。

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)



[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[System Tasks]	
DMP に送信可能な定義済みのコマンド。システム タスクを作成または編集する場合の要素は次のとおりです。	
<ul style="list-style-type: none"> • [Name] : 設定するシステム タスクの一意で読み取り可能な名前。名前の入力には必須です。一意の名前とは、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。 • [Description] : 短い説明。この説明は任意です。 • [Request Type] : [Get] および [Set] というオプションを持つリスト。これは、DMP に新しい値を設定したり、DMP から情報を入手してその情報をポップアップ ウィンドウに表示するように DMM-DSM に指示できるという意味です。 • [Request] : コマンドストリング。 	
[Default]	 <p>注意 DMP を出荷時のデフォルト設定に戻す場合は、DMP を再設定する必要があります。詳細については、Cisco.com で DMP モデルに応じたクイック スタート ガイドを参照してください。</p> <p>出荷時のデフォルト設定に戻します。</p>
[FTP {Off On}]	FTP サービスをイネーブルまたはディセーブルにします。
[HDMI Autodetection {Off On}]	DMP ディスプレイ タイプの自動検出をイネーブルまたはディセーブルにします。
[Reboot]	 <p>注意 その時に何が実行されていても、DMP の再起動によって中断されます。</p> <p>再起動します。</p>
[Save Settings]	アクティブな設定を保存します。
[Save Settings and Reboot]	アクティブな設定を保存してから再起動します。
[Screen Resolution Autodetection {Off On}]	DMP ディスプレイがサポートしている解像度の自動検出をイネーブルまたはディセーブルにします。
[Show {Browser Video}]	1 つのコンテンツ画面を表示し、他の画面を非表示にします。
[Status]	DMP のステータス メッセージをリアルタイムで表示します。
[Stop All Applications]	DMP が実行しているすべてのアプリケーションを停止します。
[Transparency 50%]	ブラウザ画面 (TVzilla) が部分的に透過的になるように設定し、その部分からビデオ画面を表示します。
[RS-232: Control DMTech displays]	<p>ヒント RS-232 コマンドを DMP から DMP ディスプレイに渡す前に、RS-232 の信号をサポートしている信号ケーブルによって各 DMP とディスプレイが接続されていることを最初に確認します。接続されていない場合、ディスプレイは定義されたコマンドを受信できません。</p> <p>DMP は RS-232 の管理命令を DMTech によって製造された LCD ディスプレイに送信します。</p>

表 3-29 高度なタスクの概要と使用 (続き)

[Application Name]	説明、アイコン、オプション
[RS-232: Control supported, non-DMTech displays]	<p>ヒント RS-232 コマンドを DMP から DMP ディスプレイに渡す前に、RS-232 の信号をサポートしている信号ケーブルによって各 DMP とディスプレイが接続されていることを最初に確認します。接続されていない場合、ディスプレイは定義されたコマンドを受信できません。</p> <p>DMP は RS-232 の管理命令をシスコまたは NEC によって製造された LCD ディスプレイに送信します。</p>
[Upgrade Status]	DMP のアップグレード ステータス メッセージをリアルタイムで表示します。
[Version]	インストール済みのファームウェアのバージョン番号を表示します。

DMP での実行中のすべてのイベントとコマンドの停止

手順

- ステップ 1** [Actions] リストを使用するか [Play Now] 機能を使用して、[Stop All Applications] コマンドを、このコマンドを受信する必要がある DMP グループに配信します。

関連トピック


- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開 \(P.3-132\)](#)

DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化

- [DMP トラブルシューティング アクセスのイネーブル化 \(P.3-121\)](#)
- [DMP トラブルシューティング アクセスのディセーブル化 \(P.3-122\)](#)

DMP トラブルシューティング アクセスのイネーブル化

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2** 定義済みタスクのリストで [System Tasks] をクリックし、次に  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 3** 名前を入力し、任意で説明を入力します。
- ステップ 4** [Request Type] リストで [Set] を選択します。
- ステップ 5** [Request] フィールドには次の構文を使用します。
`init.startService_shell=yes&mib.save=1&mng.exit=1.`


- ステップ 6** [Submit] をクリックして、作業を保存します。
- ステップ 7** このトラブルシューティング アクセス コマンドをすぐに DMP に展開します。

関連トピック

- [DMP トラブルシューティング アクセスのディセーブル化 \(P.3-122\)](#)
- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開 \(P.3-132\)](#)

DMP トラブルシューティング アクセスのディセーブル化

手順

- ステップ 1** [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2** 定義済みタスクのリストで [System Tasks] をクリックし、次に  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 3** 名前を入力し、任意で説明を入力します。
- ステップ 4** [Request Type] リストで [Set] を選択します。
[Request] フィールドには次の構文を使用します。
`init.startService_shell=no&mib.save=1&mng.exit=1`
- ステップ 5** [Submit] をクリックして、作業を保存します。
- ステップ 6** このトラブルシューティング アクセス コマンドをすぐに DMP に展開します。

関連トピック

- [DMP トラブルシューティング アクセスのイネーブル化 \(P.3-121\)](#)
- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開 \(P.3-132\)](#)


DMP でのファームウェアまたはカーネルのアップグレード

DMP のカーネル ファイルまたはファームウェア イメージをメディア ライブラリから DMP に転送してコマンドを送信し、DMP 内のフラッシュ メモリ カード上にインストールできます。

作業を開始する前に

- ファームウェア イメージまたはカーネル ファイルをメディア ライブラリに追加します。
- アップグレードする DMP で実行中のすべてのイベントとコマンドを停止します。
- アップグレードする DMP のトラブルシューティング アクセスをイネーブルにします。

手順

- ステップ 1 [Digital Signage] > [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 2 [DMP Firmware Upgrade] をクリックします。
- ステップ 3  [Add New Application] をクリックします。
- ステップ 4 一意の名前を入力し、任意で説明を入力します。
- ステップ 5 [Is Kernel Upgrade?] チェックボックスをオンにします（アセットがカーネル ファイルである場合）。それ以外の場合（アセットがファームウェア イメージである場合）は、このチェックボックスをオフにします。
- ステップ 6 [Media Categories] オブジェクト セレクタで、このアセットの親カテゴリをクリックします。
- ステップ 7 [Available Content] テーブルで、このアセットを説明する行をクリックします。
- ステップ 8 [Submit] をクリックして、展開可能なアクションとして作業を保存します。または、[Cancel] をクリックして作業を破棄します。
- ステップ 9 次のように作業を展開します。
 - 作業をすぐに展開するには、[Actions] リストを使用します。
 - 作業をすぐに展開するには、[Play now] 機能を使用します。
 - 後で展開するようにスケジュールするには、[Play in Future] 機能を使用します。
- ステップ 10 展開が完了したら、次の手順を実行します。
 - a. アップグレードした DMP で、トラブルシューティング アクセスをディセーブルにします。
 - b. アップグレードした DMP を再起動します。

関連トピック

- [1 つのアセットを一度にメディア ライブラリに追加する \(P.3-65\)](#)
- [DMP での実行中のすべてのイベントとコマンドの停止 \(P.3-121\)](#)
- [DMP でのトラブルシューティング アクセスのイネーブル化とディセーブル化 \(P.3-121\)](#)
- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開 \(P.3-132\)](#)
- [将来の展開に対する作業 \(P.3-132\)](#)

緊急事態の対応計画

何らかの緊急事態によってデジタルサイネージを展開しているサイトが影響を受ける場合、DMP ディスプレイを使用して視聴者にアラートを通知し、視聴者に影響を与える可能性のある危険について注意を促し、安全対策を指示できます。または、最善と思われるその他の情報を提供することもできます。緊急メッセージの再生を停止するまで、自動的に実行するようにスケジュールされていたすべてのイベントが無効になります。

スケジュールに緊急メッセージを挿入すると、自動的に実行するようにスケジュールされたイベントのみが無効になることに注意することが重要です。また、緊急メッセージを挿入すると、緊急メッセージの挿入によって影響を受ける DMP のみのイベントを上書きします。ネットワーク内の他のすべての DMP は、中断されずにその DMP のスケジュールに従います。

緊急事態の状況によっては、DMP ディスプレイにメッセージを再生できない場合もあります。



(注)

スケジュールを使って作業したり、DMP グループを管理する権限を持つ DMM-DSM ユーザについては、慎重に検討してください。緊急事態の最中には、[Play in Future] 機能のすべてが一時停止されますが（影響を受ける DMP のみ）、[Play Now] 機能や [DMP Manager] 機能はいずれも一時停止されません。そのため、十分なアクセス権限を持つ不注意なユーザや悪意のあるユーザが、緊急メッセージを再生する必要がある DMP で、他のイベントを手動で開始する可能性があります。

組織のポリシーで、1 つまたは複数のスクリーンゾーンで編集可能なアセットを表示する必要がある場合、編集可能なアセットを DMP のローカルで上演するのではなく、外部の展開サーバの 1 つでリモートから上演できます。そして、組織内でこれらのアセットの編集を任せられる人が、たとえば緊急メッセージを更新するために、リアルタイムでこれらのアセットを変更できます。

緊急事態が終了して DMP グループとその子グループで通常のスケジューリングが再開されると、その時に再生がスケジュールされていた再生リストまたはプレゼンテーションが最初から開始されます。

- 緊急事態用の展開パッケージの作成 (P.3-124)
- 緊急事態用アセットの DMP ローカルストレージへの即時プロビジョニング (P.3-125)
- DMP ローカルストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジューリング (P.3-127)
- 緊急メッセージの再生の開始 (P.3-128)
- 緊急メッセージの再生の停止 (P.3-129)

緊急事態用の展開パッケージの作成


作業を開始する前に

- 再生リストを入力するか、アセットを DMP に転送するプレゼンテーションを設計します。

手順

ステップ 1 DMP のローカルストレージに緊急事態用アセットをプロビジョニングする DMS-CD の展開タスクを定義します。

または、次の手順を実行して、展開可能なファイル転送タスクを定義します。

- a. [Digital Media Players] > [Advanced Tasks] を選択して、[File Transfer to DMP or Server] をクリックします。
- b. 新しいファイル転送タスクを作成するには、 [Add New Application] をクリックします。
- c. ページがリフレッシュされたら、次の手順を実行してファイル転送タスクの動作を定義し、保存します。
 1. 「Fire」や「Flash Flood」など、緊急事態のタイプに特定の名前を入力します。このタスクで複数のプレゼンテーションや再生リストのアセットを転送する場合、または、すべての種類の緊急事態に対して、組織で 1 つの再生リストまたはプレゼンテーションを使用する場合は、「Emergencies」などの明確でない名前を使用します。
 2. [DMP Publishing Protocol] リストから、[FTP] または [HTTP] を選択し、[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにします。

3. アセットが保存済みのプレゼンテーションの一部である場合は、[Applications] リストの [Presentations] をクリックします。また、アセットが保存済みの再生リストの一部である場合は、[Playlists] をクリックします。
4. ページがリフレッシュされたら、[Available Applications] リストでアセットを転送するプレゼンテーションまたは再生リストの名前をクリックし、 [Select Applications] をクリックします。
5. (任意) 複数の再生リストおよびプレゼンテーションのアセットを転送するには、前の手順を繰り返します。
6. このタスクを保存し、展開するためにこのタスクを使用できるようにするには、[Submit] をクリックします。



(注) ファイル転送タスクを作成して保存しても、このタスクはまだ使用されていません。このタスクが正常に実行された後に初めて、DMP が緊急事態用アセットのローカルコピーを持つことができます。

ステップ 2 緊急事態用アセットを DMP にプロビジョニングします。

関連トピック

- [デジタル サイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作 \(P.3-70\)](#)
- [アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用 \(P.3-104\)](#)
- [\[Actions\] リストを使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング \(P.3-125\)](#)
- [\[Play Now\] 機能を使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング \(P.3-126\)](#)
- [DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジューリング \(P.3-127\)](#)

緊急事態用アセットの DMP ローカル ストレージへの即時プロビジョニング

- [\[Actions\] リストを使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング \(P.3-125\)](#)
- [\[Play Now\] 機能を使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング \(P.3-126\)](#)

[Actions] リストを使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング

作業を開始する前に

- 緊急時に再生する展開可能なメッセージを作成し、保存します。

手順

- ステップ 1** [DMP Manager] タブをクリックし、[DMP Groups] ツリーで、メンバーの DMP が緊急事態用アセットのローカル コピーを持つ必要があるグループ名をクリックします。
- ステップ 2** [Actions] リストで、作成した展開タスクまたはファイル転送タスクの名前までスクロールし、その名前をクリックします。

- ステップ 3** [Go] をクリックし、DMP にアセットのコピーを転送するコマンドをすぐに発行して、選択したプレゼンテーションおよび再生リストと同じ数の [(Go to) URL] エントリ（すべての「Alarm」というプレフィクスを使用）を作成します。

関連トピック

- アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用 (P.3-104)
- 緊急事態用アセットの DMP ローカル ストレージへの即時プロビジョニング (P.3-125)
- DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジューリング (P.3-127)
- 緊急メッセージの再生の開始 (P.3-128)
- 緊急メッセージの再生の停止 (P.3-129)

[Play Now] 機能を使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング

作業を開始する前に

- 緊急時に再生する展開可能なメッセージを作成し、保存します。

手順

- ステップ 1** [Schedules] > [Play Now] を選択します。
- ステップ 2** [Select an Event Type] リストから、[System Tasks] を選択し、[Select System Tasks] をクリックします。
- ステップ 3** [Select Event] ダイアログ ボックスが表示されたら、次のいずれかを実行します。
- この緊急事態用の DMS-CD 展開タスクを作成した場合は、[Type] カラムで [Deployment Package] をクリックし、[Application Name] カラムでタスク名をクリックします。
 - この緊急事態用のファイル転送タスクを作成した場合は、[Type] カラムで [File Transfer to DMP or Server] をクリックし、[Application Name] カラムでタスク名をクリックします。
- ステップ 4** [OK] をクリックして選択を確認し、[Select Event] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 5** [DMP Groups] ツリーで、メンバーの DMP が緊急事態用アセットのローカル コピーを持つ必要があるグループ名をクリックします。
- ステップ 6** [Submit] をクリックし、DMP にアセットのコピーを転送するコマンドをすぐに発行して、選択したプレゼンテーションおよび再生リストと同じ数の [(Go to) URL] エントリ（すべての「Alarm」というプレフィクスを使用）を作成します。

関連トピック

- アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用 (P.3-104)
- [Actions] リストを使用した緊急事態用アセットの即時プロビジョニング (P.3-125)
- DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジュールリング (P.3-127)
- 緊急メッセージの再生の開始 (P.3-128)
- 緊急メッセージの再生の停止 (P.3-129)

DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジュールリング

作業を開始する前に

- 緊急時に再生する展開可能なメッセージを作成し、保存します。

手順

-
- ステップ 1** [Schedules] > [Play in Future] を選択します。
- ステップ 2** カレンダーから、アセットを転送する年月日を選択します。当日のスケジュールを表示できるように、タイムラインが自動的に更新されます。
- ステップ 3** タイムラインの下にある [Add an Event] リストから [Advanced Tasks] を選択します。
- ステップ 4** [Schedule Task] ダイアログ ボックスの機能を使用して DMP または外部サーバを選択します。
- a. [Select Group] をクリックし、メンバーが緊急事態用アセットのローカル コピーを持つ必要があるグループ名をクリックします。
 - b. [OK] をクリックして選択を確認し、[Select DMP Group] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 5** 次の手順を実行してタスクを選択します。
- a. [Select Advanced Tasks] をクリックします。
 - b. [Select Advanced Tasks] ダイアログ ボックスが表示されたら、次のいずれかを実行します。
 - この緊急事態用のファイル転送タスクを作成した場合は、[Type] リストで [File Transfer to DMP or Server] をクリックし、[Application Name] カラムでタスク名をクリックします。
 - この緊急事態用に DMS-CD 展開タスクを作成した場合は、[Type] リストで [Deployment Package] をクリックし、[Application Name] カラムでタスク名をクリックします。



(注) DMS-CD を使用して外部サーバに展開することはできません。DMS-CD は DMP への展開のみをサポートしています。

- c. [OK] をクリックして選択を確認し、[Select Advanced Tasks] ダイアログ ボックスを閉じます。

提供されたコントロールを使用して、このタスクの開始時刻と停止時刻を調整できます。転送が完了するように十分な時間を与えるように注意してください。必要な時間の長さは、選択したアセットの累積ファイル サイズ、ネットワークのキャパシティ、ネットワークの輻輳、およびその他の要因によって異なります。緊急事態の状況によっては、DMP ディスプレイにメッセージを再生できない場合もあります。

タスクを繰り返す場合は、提供されたコントロールを使用しないでください。

- ステップ 6** [Save] をクリックして選択を確認し、[Schedule Task] ダイアログ ボックスを閉じます。
- ステップ 7** [Save All] をクリックし、配信を試行する前にスケジュールでの作業を保存します。
- ステップ 8** [Publish All] をクリックして、定義したスケジュールに従って展開を送信します。

関連トピック

- 外部サーバへの展開の設定 (P.3-148)
- アセットを DMP にプロビジョニングするための DMS-CD 展開パッケージの使用 (P.3-104)
- 緊急事態用アセットの DMP ローカルストレージへの即時プロビジョニング (P.3-125)
- 緊急メッセージの再生の開始 (P.3-128)
- 緊急メッセージの再生の停止 (P.3-129)

緊急メッセージの再生の開始

作業を開始する前に

- 緊急時に再生する展開可能なメッセージを作成し、保存します。
- DMP ローカルストレージまたはネットワーク サーバに対して緊急メッセージのアセットをプロビジョニングします。

手順

- ステップ 1** 次のいずれかを実行します。
- [Digital Media Players] > [Emergencies] を選択します。
 - [Schedules] > [Emergencies] を選択します。
- ステップ 2** [Start Emergency] をクリックします。
- ステップ 3** [Select Emergency] リストから、現在進行中の緊急事態の間に DMP が再生する再生リストまたはプレゼンテーションを選択します。
- [Select Emergency] リストに表示されるエントリは、[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにした後に保存されたファイル転送タスクに基づいています。[(Go to) URL] タスクの名前に手動で「ALARM」プレフィクスを追加して、そのタスクを [Select Emergency] リストに表示させることはできません。または、[(Go to) URL] タスクの名前から手動で「ALARM」プレフィクスを削除して、そのタスクを [Select Emergency] リストから除外することもできません。
- ステップ 4** [Select DMP Group] ツリーを展開して、メンバーの DMP が緊急事態を発表する必要がある DMP グループのエントリをクリックし、[Start] をクリックします。
- 子グループを持つ DMP グループを選択すると、子グループとそのメンバーの DMP も自動的に選択されます。
- この緊急事態の最中には、選択したグループと子グループのどちらも、[Schedule] > [Play in Future] のイベント スケジューリング機能が一時停止されます。ただし、他の DMP グループは影響を受けません。他のグループではそのままイベントをスケジュールできます。その後、この緊急事態が終了すると、選択したグループと子グループのどちらも、[Schedule] > [Play in Future] のイベント スケジューリング機能が復元されます。

ステップ 5 選択を確認して、緊急事態用のプレゼンテーションまたは緊急事態用の再生リストの再生をすぐに開始するには、[OK] をクリックします（緊急事態の状況によっては、DMP ディスプレイにメッセージを再生できない場合があります）。または、緊急事態用アセットを再生しないで選択を破棄するには、[Cancel] をクリックします。

その緊急事態の内容が正常に送信されたかどうかを示すメッセージが表示されます。メッセージを消去すると、そのページがリフレッシュされます。緊急事態の内容を送信すると、**ステップ 4** で選択した DMP グループが [Select DMP Group] ツリーで赤い色で表示されます。



ヒント

ある DMP グループに緊急事態を説明する再生リストまたはプレゼンテーションが表示されていても、その DMP グループに他の緊急事態の内容を送信できます。別の緊急メッセージを開始する前に、現在の緊急メッセージの再生を明示的に停止する必要はありません。

関連トピック

- [緊急事態の対応計画 \(P.3-123\)](#)
- [DMP ローカル ストレージまたは外部サーバに対する緊急事態用アセットの今後の上演のスケジューリング \(P.3-127\)](#)
- [緊急メッセージの再生の停止 \(P.3-129\)](#)

緊急メッセージの再生の停止

作業を開始する前に

- 緊急メッセージの再生を開始します。

手順

- ステップ 1** 次のいずれかを実行します。
- [Digital Media Players] > [Emergencies] を選択します。
 - [Schedules] > [Emergencies] を選択します。
- ステップ 2** [Stop Emergency] をクリックします。
- ステップ 3** [Select DMP Group] ツリーを展開し、赤い色の DMP グループをクリックして、[Stop] をクリックします。
- 子グループを持つ DMP グループを選択すると、子グループとそのメンバーの DMP も自動的に選択されます。
- ステップ 4** 緊急メッセージの再生を停止し、選択した DMP グループ（およびその子グループ）の通常のスケジューリングを復元するための選択を確認するには、[OK] をクリックします。または、緊急事態の内容を停止せずに選択を破棄するには、[Cancel] をクリックします。
- その緊急事態の内容が正常に停止されたかどうかを示すメッセージが表示されます。メッセージを消去すると、そのページがリフレッシュされます。緊急事態の内容を停止すると、**ステップ 3** で選択した [Select DMP Group] ツリーの DMP グループが赤い色ではなくなります。

メンバーの DMP が緊急メッセージを表示しなかった DMP グループを選択した場合、これらの DMP は停止され、表示がスケジュールされているすべてのアセットの再生が再開されます。

別の緊急事態が複数の DMP グループ間で同時に発生し、1 つのグループのみの緊急事態を停止した場合は、緊急事態がまだ発生しているすべてのグループで [Schedule] > [Play in Future] のイベントスケジューリング機能が一時停止されていることに注意してください。

関連トピック

- [緊急メッセージの再生の開始 \(P.3-128\)](#)

DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング



ヒント

DMP の展開サイトでのネットワークの輻輳やその他のパフォーマンスの問題によって、展開するアセットが一時停止または停止したり、受け入れがたいほどの遅いスピードで再生される場合があります。この問題を回避するには、展開サイトでネットワーク パフォーマンスのトラブルシューティングを行い、ネットワークをアップグレードしたり、トラフィックを形成して優先順位を指定するためのポリシーを適用することを検討します。

DMM-DSM では、イベントを手動で開始したり ([Play Now])、自動で実行したり ([Play in Future]) するようにスケジュールできます。このセクションのトピックでは、DMM-ETV に保存した TV チャネルや VoD に加えて、DMM-DSM に保存されたアセットやコマンドを DMP およびサーバに配信する方法について説明します。

- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [将来の展開に対する作業 \(P.3-132\)](#)
- [ワンタイム イベントを実行するための継続イベントのプリエンブト \(P.3-140\)](#)
- [展開レポートの使用法 \(P.3-140\)](#)



(注)

ACNS および WAAS で DMM-DSM サポートを設定する方法については、「[ACNS または WAAS の使用の設定](#)」(P.3-147) を参照してください。

[Play Now] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開

DMM-DSM および DMM-ETV では、コマンド、イベント、プレゼンテーション、再生リスト、TV チャネル、電子番組ガイド、VoD、または DMP に展開するためのその他すべてのものをスケジュールできます。親として同じ 1 つの DMP グループを使用して、1 つの DMP または複数の DMP にすぐに展開できます。



(注)

- このリリースでは、外部 (FTP) サーバへの即時展開はサポートされていません。
- ネットワーク全体とそのエッジに対してアセットを配信するのに必要な時間が長いため、ACNS での即時展開を使用しないことをお勧めします。この推奨事項にも関わらず ACNS での即時展開を使用する場合、DMM-DSM は常にデフォルトの ACNS チャネルを使用します。他のチャネルは選択できません。

- ネットワーク全体とそのエッジに対してアセットを配信するのに必要な時間が長い場合、WAAS での即時展開を使用しないことをお勧めします。

作業を開始する前に

- 展開する対象がすでに作成済みで、保存済みである必要があります。「[メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作](#)」(P.3-62) を参照してください。また、「[高度なタスクの使用](#)」(P.3-111) も参照してください。
- メンバーの DMP がその展開を受け取る DMP グループが、すでに作成済みである必要があります。「[DMP の管理とグループ化](#)」(P.3-12) を参照してください。

手順

-
- ステップ 1** [Schedules] > [Play Now] を選択します。
- ステップ 2** 展開タイプに応じて、[Event Type] リストで [Digital Signage]、[Enterprise TV]、または [System Tasks] を選択します。
- [Event Type] リストで選択したオプションによって、表示されるボタンが決まります。名前は選択に基づきます。
- ステップ 3** DMP に展開する内容を具体的に選択するには、このボタンを使用します。
- ダイアログ ボックスが表示されたら、そのダイアログ ボックスから展開する対象を具体的に選択できます。このダイアログ ボックスの名前と要素は、[Event Type] リストで選択したオプションによって異なります。
- ステップ 4** 展開する命令またはアセットの名前をクリックして、次のいずれかを実行します。
- 選択を確認してダイアログ ボックスを閉じるには、[OK] をクリックします。
 - 選択を破棄してダイアログ ボックスを閉じるには、[Cancel] をクリックします。
- ステップ 5** [DMP Groups] オブジェクトセレクタで、DMP グループ名をクリックして、DMP のメンバーのリストを表示します。
- ステップ 6** DMP のリストで、展開を受け取る各 DMP の名前を Ctrl キーを押しながらクリックします。
- ステップ 7** 次のいずれかを実行します。
- 選択を確認して要素をすぐに展開するには、[Submit] をクリックします。
 - この展開に関する作業を破棄するには、[Cancel] をクリックします。
-

関連トピック

- [\[Actions\] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開](#) (P.3-132)
- [将来の展開に対する作業](#) (P.3-132)

[Actions] リストを使用した DMP へのアセットまたは命令の即時展開

手順

-
- ステップ 1** [Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択します。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
- [DMP Groups] オブジェクト セレクタで、アセットまたは命令を受け取る DMP の親グループが階層内に表示されるまで各レベルを展開します。次に、オブジェクト セレクタでこの DMP グループの名前をクリックします。
 - [Filter] リストからオプションを選択して、[DMP List] テーブルに記載する DMP を制限します。
- ステップ 3** (任意) テーブルの DMP データが複数ページにまたがる場合は、テーブルの上のページ番号コントロールを使用してページを切り替えます。
- ステップ 4** 展開するアセットまたは命令を受け取る DMP を [DMP List] テーブルで選択します。
- ステップ 5** [DMP List] テーブルの上にある [Action] リストからアクションを選択します。
- ステップ 6** [Go] をクリックします。指定されたアクションがすぐに開始されます。
-

関連トピック

- [\[Play Now\] を使用した DMP へのアセットまたはコマンドの即時展開 \(P.3-130\)](#)
- [UI リファレンス : DMP と DMP グループを管理するための最上位設定 \(P.3-14\)](#)
- [DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング \(P.3-130\)](#)

将来の展開に対する作業

次のものに対して、1 回または繰り返して展開する要素の将来のタイムスロットをスケジュールできます。

- 1 つの登録済み DMP (その DMP が他の DMP を含まない DMP グループに属している場合)。
- 親として同じ 1 つの DMP グループを使用する、複数の登録済み DMP。
- 登録済みのすべての外部 (FTP) 展開サーバ。スケジュールでは、登録済みのすべての外部サーバを同等に扱います。

展開のスケジュールは、いつでも実行可能で、(妥当な範囲内で) 何度も繰り返すことができます。また、展開はいくつでもスケジュールできます。スケジュールでは、複数の展開を同時に管理できます。DMP が高速ネットワークに接続されており、相互に排他的でない DMP に展開を送信すると仮定すると、DMP は複数の展開を同時に受信できます。



ヒント

スケジュールされた展開では、2 つのタイプの要約を表示できます。次を参照してください。

- [スケジュール タイムラインのツールチップの概要 \(P.3-137\)](#)
 - [スケジュール タイムラインに展開されたイベントのステータス メッセージのインラインでの表示 \(P.3-138\)](#)
-

ここでは、次の内容について説明します。

- [スケジュールの管理とメンテナンスのベスト プラクティス \(P.3-133\)](#)
- [プレゼンテーションの将来の展開の概要 \(P.3-133\)](#)
- [スケジュールの時間帯の概要 \(P.3-134\)](#)
- [将来のイベントのタイムスロットのスケジュール \(P.3-135\)](#)

スケジュールの管理とメンテナンスのベスト プラクティス

頻繁に繰り返されたり、不当に長い時間継続されるスケジュールにエントリを配置しないでください。また、スケジュールが大きくなりすぎるような他のすべての方法も使用しないでください。そうしないと、DMM がマニフェスト ファイルをすぐに生成できず、ACNS CDM または ルート CE がタイムアウトする場合があります。次のおおまかなアルゴリズムを適用することをお勧めします。

- 毎日繰り返すエントリがスケジュールに存在するのは、3 日程度にします。
- 毎週繰り返すエントリがスケジュールに存在するのは、3 週間程度にします。
- どんなスケジュールでも、60 日以上先まで延長されるイベント インスタンスをスケジュールすることはほとんどありません。このルールの例外は次のとおりです。
 - 毎月繰り返すエントリは、3 ヶ月間スケジュールに保持できます。
 - 毎年繰り返すエントリは、3 年間スケジュールに保持できます。

また、次の追加のベスト プラクティスもお勧めします。

- 1 日に 2 回以上、任意の DMP にアセットを展開しないようにします。理想的には、すべての展開は通常の業務時間外に実行します。ターゲットの DMP にパッケージ全体を保存できるだけの十分なローカル ストレージがある場合は、複数のプレゼンテーションのアセットを含む展開パッケージをスケジュールできます。通常の業務時間外に適用されると、この単純な方法によって昼間の展開への依存度が少なくなります。それ以外の場合は、一時的にデジタルサイネージが中断する場合があります。
- スケジュールに保存されるすべての種類、組み合わせのイベントが、常に 200 個程度を超えないようにします。
- DMD に保存されるプレゼンテーションが、常に 100 個程度を超えないようにします。プレゼンテーションのデータベースが大きくなりすぎると、プレゼンテーションの設計、保存、および削除ができなくなり、スケジュールされたイベントの開始時刻が乱れる場合があります。
- 以前のスケジュールで使用されていたプレゼンテーションに似たものを作成するのではなく、単に古いプレゼンテーションを修正して再スケジュールしてください。
- お客様が見る実際の時間以外に、お客様に対するプレゼンテーションや再生リストの再生時間帯を延長しないようにします。
- タスクまたはプレゼンテーションがスケジュール内でいつ、何回実行されるかがわからない場合は、[Schedule Reports] 機能を使用できます。

プレゼンテーションの将来の展開の概要

使用するアセットを DMP に直接保存する場合は、1 度に 1 つのプレゼンテーションのみを展開できます。DMP の SD メモリ カードの空きスペースを確認するには、[Digital Media Players] > [DMP Manager] を選択して、[DMP List] テーブルで内部および外部ストレージの空きスペースを確認しま

す。または、DMPDM のローカル インスタンスにログインし、[Internal Storage] をクリックします。DMP でのフェールオーバーの第 1 段階で特定のプレゼンテーションを再生する場合は、そのすべてのアセットを組み合わせたファイル サイズが次の値を超えないようにする必要があります。

- DMP 4300G の場合は 0.9 GB (900 MB)
- DMP 4305G の場合は 1.9 GB
- DMP 4400G の場合は 3.8 GB

**注意**

DMP での再生を停止するために、プレゼンテーションのスケジュール済みの展開ジョブを削除しないでください。展開ジョブを削除すると、DMP は何も起こらなかったようにそのプレゼンテーションを引き続き使用します。これは、停止するための命令が各展開ジョブに含まれているにも関わらず、その命令を含む展開ジョブが削除されたときに命令も削除されたために発生します。このような場合に DMP でプレゼンテーションの使用を中止するには、すべてのアプリケーションを停止する高度なタスクを作成して展開します。表 3-29 (P.3-113) の[System Tasks]の行を参照してください。

**(注)**

FTP サーバに展開する場合に発生しうる制限事項と影響に加えて、これらの影響をもたらす正確な環境もすべて理解しておくことが重要です。ファイルが再生できなくなったり、ファイルが自動的に削除される場合があります。サブディレクトリは自動的に作成される場合があります、DMM-DSM に入力した値が自動的に変更される場合があります。

- プレゼンテーションに次のような MPEG ファイルが使用されている場合に FTP サーバにプレゼンテーションを展開すると、ビデオ ファイルがまったく再生されません。
 - Microsoft Proxy Server から要求された。
 - Microsoft Internet Security and Acceleration Server から要求された。
- DMM-DSM のメディア ライブラリがプレゼンテーションの一部として展開するファイルの送信元になっており、そのファイルを受信するターゲットとして FTP サーバを選択した場合、DMM-DSM は登録されたすべての FTP サーバに関連ファイルのコピーを転送します。転送が完了すると、DMM-DSM は元のファイルをメディア ライブラリから削除し、ローカル パスではなく URL を使用するように、関連するプレゼンテーションを変更します。DMM-DSM が自動的に入力する URL は、最初に登録された FTP サーバに固有の URL です。
- HTTP URL が展開されたファイルの送信元であり、送信元サーバのパス名にターゲットの FTP サーバに存在しないサブディレクトリが含まれている場合、DMM-DSM は FTP サーバに必要なサブディレクトリを自動的に作成します。

スケジュールの時間帯の概要

スケジュールに記述される将来のタイムスロットは、常に DMM アプライアンスがインストールされているロケールの UTC 時間帯のオフセットに従った指定時間で、太字の数字で表されます。スケジュールを表示するときに他の時間帯を使用して作業している場合、このオフセットは自分のロケールのオフセットとは異なるため、その差によって混乱が生じる場合があります。また、自分と DMM アプライアンスが 1 つの時間帯を使用し、一方で他の時間帯にある DMP のタイムスロットをスケジュールする場合も、オフセットによって混乱が生じる場合があります。

どちらのシナリオでも、スケジュールで 2 つの時間帯を同時に使用して時間を指定できます。この 2 つの時間帯の片方は、常に DMM アプライアンスで使用されます。もう片方の時間帯（自分のロケールまたは DMP のロケール）を選択するには、スケジュールの上にあるタイトルのないリストで、[America/Los Angeles] などの指定の UTC オフセット オプションを選択します。

スケジュールはすぐに更新され、DMM アプライアンスで常に表示されている指定時間に加えて、選択した片方の時間帯の指定時間が次のように表示されます。

- 小さい標準文字の数字は、選択した UTC オフセット ロケールの指定時間を表します。
- 大きい太字の数字は、DMM アプライアンスがインストールされているロケールの指定時間です。

将来のイベントのタイムスロットのスケジュール



ヒント

スケジュールに表示される展開時刻は、DMM アプライアンスを展開した場所の時間帯に対する時刻であり、DMP を展開した場所の時間帯や他のロケールの時間帯の時刻ではありません。AAI を使用して DMM アプライアンスを設定するときに DMM アプライアンスの時間帯の値を設定します。また、その値が間違っている場合は、AAI を使用して時間帯を修正できます。

- 時間帯を設定またはリセットする方法については、Cisco.com にある『*Appliance Administration Guide for Cisco Digital Media System 5.1.x*』の「Administering a DMM Appliance」の章を参照してください。
- スケジュールで時間帯を表す方法を理解するには、「[スケジュールの時間帯の概要](#)」(P.3-134) を参照してください。
- ブラウザでスケジュールのユーザ インターフェイスが適切にロードされない場合は、Cisco.com にある『*Release Notes for Cisco Digital Media System 5.1.x*』を参照してください。

作業を開始する前に

- 展開する要素がすでに作成済みで、保存済みである必要があります。「[メディア ライブラリのアセットとカテゴリの操作](#)」(P.3-62) を参照してください。
- 展開を受け取る DMP グループがすでに作成済みである必要があります。「[DMP の管理とグループ化](#)」(P.3-12) を参照してください。

手順

- ステップ 1** [Schedules] > [Play in Future] を選択します。
- ステップ 2** カレンダーから、展開を開始する年月日を選択します。
当日のスケジュールを表示できるように、タイムラインが自動的に更新されます。
- ステップ 3** タイムラインの下の [Event Type] リストで、展開タイプを選択します。
- ステップ 4** [Schedule Task] ダイアログ ボックスが表示されたら、次の手順を完了します。
 - a.** [Select Group] をクリックし、この展開を受け取る DMP のグループ名または外部 (FTP) 展開サーバをクリックして、[OK] をクリックします。
 - b.** [Select <イベント タイプ> Tasks] ボタンをクリックし、展開する特定のイベントをクリックして、[OK] をクリックします。
 - c.** このイベントの開始時刻と停止時刻を指定するには、次の手順を実行します。
 - [Start Time] 領域 : **ステップ 2** で選択した展開の日付については、DMP がこのイベントを開始する時間 (数値、1 ~ 12 の範囲) と分 (数値、00 ~ 59 の範囲) を入力し、その期間として AM または PM のいずれかを入力します。
 - [Stop Time] 領域 : DMP がこのイベントを停止するときに指定するときと同じ方法を使用します。

ステップ 5 [Repeat] リストで、このイベントを繰り返す間隔を選択します。間隔は次のとおりです。

- [Never]
- [Every Day]
- [Every Week]
- [Every Month]
- [Every Year]

ステップ 6 選択内容を保存するには、[Save All] をクリックします。



(注)

- [Save All] をクリックしない場合、ブラウザがリフレッシュされたり他のページがロードされた直後に、スケジュールによって選択内容が廃棄されます。
- そのイベントをすぐに展開しない場合でも、[Save All] をクリックする必要があります。後でイベントを展開する準備ができたときに、[Publish All] をクリックします。

ステップ 7 (任意) 何度でも必要な回数だけ指定した間隔でイベントを繰り返せるようにスケジュールのイベントをコピーするには、次の手順を実行します。

- a. タイムラインでイベントの記述をクリックし、[Add an Event] > [Duplicate All] を選択します。
- b. 最初に [Select] ボタンをクリックしてイベントをコピーするグループを選択し、[OK] をクリックします。
- c. 2 回目に [Select] ボタンをクリックしてコピーを受け取るグループを選択し、[OK] をクリックします。
- d. [Save] をクリックします。

ステップ 8 定義したスケジュールに従って展開を送信するには、(ACNS または WAAS を使用している場合は同期も行います) [Publish All] をクリックします。

スケジュール タイムラインのツールチップの概要

タイムラインのイベントの上にポインタを移動すると、スケジュールのツールチップが表示されます。ツールチップの情報は、対応するイベントの現在のステータスを説明したり、最も重要な属性の要約を表示します。ツールチップの情報は、次のようにまとめられます。

表 3-30 スケジュール タイムラインのツールチップ

カテゴリ	説明
[Status]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> [New] : 新しい展開を定義するために選択が行われたことを示します。ただし、まだ [Save] をクリックしていないため、ブラウザをリフレッシュしたり他のページをロードしたりすると、スケジュールの選択が廃棄されます。 [Saved] : 新しい展開を定義するために選択が行われ、[Save] がクリックされたことを示します。その展開の永続的なレコードが作成されますが、実行はまだスケジュールされていません。 [Published] : 展開を定義するために選択が行われ、選択が保存され、指定した時刻に実行するように展開がスケジュールされたことを示します。 [Scheduled] : 現在展開が実行されていることを示します。 [Finished] : スケジュールされた時刻に展開が実行され、現在は停止していることを示します。
[App]	[Applications] リストからの選択。
[Group]	[DMP Groups] リストからの選択。
[From]	展開の開始がスケジュールされている（またはされていた）日付と時刻。
[To]	展開の停止がスケジュールされている（またはされていた）日付と時刻。
[Repeat]	展開の繰り返しスケジュールされている回数。
[Start Cmd Result (Total/OK/Failed)]	N/N/N の形式です。それぞれの意味は次のとおりです。 <ul style="list-style-type: none"> 最初の N は黒で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドを展開しようとした合計回数を示します。 2番目の N は緑で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドの展開に成功した合計回数を示します。 3番目の N は赤で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドの展開に失敗した合計回数を示します。
[Stop Cmd Result (Total/OK/Failed)]	N/N/N の形式です。それぞれの意味は次のとおりです。 <ul style="list-style-type: none"> 最初の N は黒で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドを展開しようとした合計回数を示します。 2番目の N は緑で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドの展開に成功した合計回数を示します。 3番目の N は赤で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドの展開に失敗した合計回数を示します。

スケジュール タイムラインに展開されたイベントのステータス メッセージのインラインでの表示

タイムラインにスケジュールされた展開の上にポインタを動かすと、DMM-DSM によって対応する展開の現在のステータスが表示され、最も重要な属性の概要が表示されます。ポップアップの情報は、次のようにまとめられます。

表 3-31 スケジュールされたイベントの現在のステータスを説明する要素

カテゴリ	説明
[Application Name]	[Applications] リストからの選択。
[Application Type]	[Digital Media Designer] (「デジタルサイネージのプレゼンテーション、テンプレート、プレゼンテーション再生リストの操作」(P.3-70) を参照) または次のいずれか (「高度なタスクの使用」(P.3-111) を参照)。 <ul style="list-style-type: none"> • [(Go to) URL] • [Deployment Package] • [DMP Audio/Video Settings] • [DMP Discovery] (自動登録) • [DMP Display Controls] • [DMP Failover Retry] • [DMP Firmware Upgrade] • [DMP Startup URL] • [File Transfer to DMP or Server] • [System Tasks]
[From]	展開の開始がスケジュールされている (またはされていた) 日付と時刻。
[To]	展開の停止がスケジュールされている (またはされていた) 日付と時刻。
[How Often]	展開の繰り返しスケジュールされている回数。
[Status]	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [New] : 新しい展開を定義するために選択が行われたことを示します。ただし、まだ [Save] をクリックしていないため、ブラウザをリフレッシュしたり他のページをロードしたりすると、スケジュールの選択が廃棄されます。 • [Saved] : 新しい展開を定義するために選択が行われ、[Save] がクリックされたことを示します。DMM-DSM の展開の永続的なレコードが作成されますが、実行はまだスケジュールされていません。 • [Published] : 展開を定義するために選択が行われ、選択が保存され、DMM-DSM で指定した時刻に実行するように展開がスケジュールされたことを示します。 • [Scheduled] : 現在展開が実行されていることを示します。 • [Finished] : スケジュールされた時刻に展開が実行され、現在は停止していることを示します。
[Group]	[DMP Groups] リストからの選択。

表 3-31 スケジュールされたイベントの現在のステータスを説明する要素 (続き)

カテゴリ	説明
[Start Command Summary (Total/OK/Failed)]	<p><i>N/N/N</i> の形式です。それぞれの意味は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初の <i>N</i> は白で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドを展開しようとした合計回数を示します。 2 番目の <i>N</i> は緑で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドの展開に成功した合計回数を示します。 3 番目の <i>N</i> は赤で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを開始するコマンドの展開に失敗した合計回数を示します。
[Stop Command Summary (Total/OK/Failed)]	<p><i>N/N/N</i> の形式です。それぞれの意味は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初の <i>N</i> は白で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドを展開しようとした合計回数を示します。 2 番目の <i>N</i> は緑で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドの展開に成功した合計回数を示します。 3 番目の <i>N</i> は赤で色分けされた数字で、DMM-DSM が指定されたタスクを停止するコマンドの展開に失敗した合計回数を示します。

また、ポップアップ ウィンドウ下部のステータスバーには、前述の展開に関連したエラーの数が表示されます。

ワンタイム イベントを実行するための継続イベントのプリエンプト

場合によっては、継続的な展開と重複する内容を一度だけ、または制限された回数だけ表示します。

たとえば、3月のプレゼンテーションの実行スケジュールを平日の午前9時から午後6時までに設定し、ただし3月の第2火曜日には別のプレゼンテーションを表示する必要があるとします。この場合に問題になるのは、DMPでは、同時に開始するようにスケジュール設定された、相反するイベントの優先順位を決定できないことです。ただし、プリエンプトをスケジュール設定できる方法が3つあります。この場合、次のいずれかを実行できます。

方法 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 最初の連続する期間に継続イベントをスケジュール設定し、展開します。 2. ワンタイム イベントをスケジュール設定し、展開します。 3. 2番目の連続する期間に最初の継続イベントのコピーをスケジュール設定し、展開します。
方法 2	<p>2つの DMP グループを作成します。この例では、Group_A および Group_B とします。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Group_A には、期間全体を通じて継続イベントをスケジュール設定します。 • Group_B には、ワンタイム イベントをスケジュール設定します。 <p>次の手順を実行します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ワンタイム イベントを開始するときに、DMP を Group_A から Group_B に移動します。 2. ワンタイム イベントを終了するときに、DMP を Group_A に戻し、[Schedules] > [Play Now] を選択します。 3. [DMP Groups] オブジェクトセレクタで [Group_A] の名前をクリックすると、タイトルのないテーブル内にグループのメンバーの DMP が表示されます。 4. タイトルのないテーブルで、プレゼンテーションの連続表示を再開する必要がある各 DMP を Ctrl キーを押した状態でクリックします。 5. [Select an Event Type] > [Digital Signage] を選択し、[Select Digital Signage] をクリックします。 6. プレゼンテーション名をクリックし、[OK] をクリックします。
方法 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 平日に実行する継続イベントを、午前9時から午後6時までに設定します。 2. 高度なタスクを開始するワンタイム スケジューリングを使用します。たとえば、イベントがライブビデオストリームの場合、午前9時5分に (Go to) URL タスクなどを開始し、継続イベントの開始時刻に競合せずに割り込むようにして、このワンタイム イベントを午後6時に停止するようスケジュール設定します。 <p>この方法では、ワンタイム イベントはプレゼンテーションではなく、高度なタスクにする必要があります。継続タスクは、予定どおり、翌日から再開されます。</p>

展開レポートの使用法

デジタルサイネージネットワークで展開したプレゼンテーションおよびタスクの「再生履歴」レポートを表示、設定、およびエクスポートできます。

手順

- ステップ 1** [Schedules] > [Reports] を選択します。
- ステップ 2** 関連する DMP グループのチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [From] フィールドと [To] フィールドに日付の範囲の値を入力します。

ステップ 4 [Report Type] リストからレポートの種類を選択します。

ステップ 5 [Go] をクリックします。

管理オプションの使用法

ここでは、次の内容について説明します。

- ユーザ権限とデジタルサイネージおよび Enterprise TV の権限の設定 (P.3-141)
- ユーザ権限の制限 (P.3-143)
- DMM-DSM サーバの設定 (P.3-146)
- ACNS または WAAS の使用の設定 (P.3-147)
- 外部サーバへの展開の設定 (P.3-148)

ユーザ権限とデジタルサイネージおよび Enterprise TV の権限の設定

DMM-DSM では、DMS-Admin の上位レベルで管理されるデジタルサイネージ ユーザグループに対して、管理者とメンバーのアクセス権および権限レベルを管理できます。DMM-DSM で管理する権利と権限レベルは、デジタルサイネージと Enterprise TV に関連しています。



ヒント

ユーザアカウント、アクセス権、および権限レベルの高度な概要とワークフローについては、「[ユーザ管理の概念とワークフローの概要](#)」(P.2-6) を参照してください。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示および使用するには、管理者としてログインする必要があります。

手順

ステップ 1 [Settings] > [User Accounts] を選択し、要件を満たすオプションを選択します。

ステップ 2 [Submit] をクリックします。

関連トピック

- [表 3-32](#) (P.3-142)

表 3-32 DMM-DSM ユーザ アカウントの構成要素

要素	説明
[Users] リスト	
デジタル サイネージまたは Enterprise TV のアクセス権および権限レベルを編集するアカウントを選択します。ユーザ名をクリックすると、対応するユーザ アカウントの [Change User] ペインが自動的に表示されます。	
[Change User] ペイン	
選択したユーザ アカウントの属性を編集するワークシートです。	
[Name]	一意のユーザ名です。この名前は、DMM-DSM 内で作成したその他のユーザ アカウントの名前には使用していないという意味で一意です。ユーザ名の入力必須です。
[Description]	(任意) ユーザ アカウントと目的の簡単な説明です。
[Password] および [Repeat]	ユーザ アカウントのパスワードです。パスワードの入力は必須で、再入力する必要があります。
[Administrator]	このアカウントが管理者に属する場合は、このチェックボックスをオンにします。ユーザ アカウントが管理者に属する場合は、対応するユーザはすべてのオブジェクト タイプを無制限に作成、読み取り、書き込み、削除できる完全な権限を付与されます。 それ以外の場合は、このチェックボックスをオフにします。このチェックボックスをオフにすると、このユーザ アカウントに関連する各ユーザ ロールおよび各オブジェクト タイプの権限を手動で変更する必要があります。 数人のユーザだけを作成する場合のベスト プラクティスとしては、ユーザ アカウントの作成時にはデフォルトでこのチェックボックスをオンにしておくことをお勧めします。
[Role]	ユーザ ロール タイプのリストです。各ロール タイプは、DMM-DSM のいずれかの機能に関連しています。追加または編集するアカウントのユーザに対応する権限を表示または変更するには、ロールを選択します。 ロールを選択したら、そのロールに関連するオブジェクトを作成、読み取り、書き込み、および削除できる権限を設定できます。選択したロールに応じて、オブジェクトは登録済みの DMP、登録済みの FTP サーバ、デジタル メディア ライブラリ内のカテゴリ、設定したアプリケーション、またはスケジュール設定された展開を受信する対象デバイス (DMP または FTP サーバ) の場合があります。 <ul style="list-style-type: none"> • [DMP Manager] : デジタル サイネージ ネットワーク内のすべての DMP または指定した特定の DMP グループ内の DMP だけの管理権限を持つユーザ、あるいは DMP の管理権限をまったく持たないユーザです。 • [Content Manager] : メディア ライブラリ内のすべてのカテゴリまたは指定した特定のカテゴリだけの管理権限を持つユーザ、あるいはカテゴリの管理権限をまったく持たないユーザです。 • [Application Manager] : すべてのアプリケーションまたは指定した特定のアプリケーション タイプだけを使用する権限を持つユーザ、あるいはそれらを使用する権限をまったく持たないユーザです。 • [Publisher Manager] : すべての登録済み DMP および外部 (FTP) 展開サーバ、または指定した特定の DMP および FTP サーバだけにメディア展開のスケジュール設定権限を持つユーザ、あるいはそれらのスケジュール設定権限をまったく持たないユーザです。

タイトルのないテーブル

タイトルのないテーブルの行には、ユーザ アカウント権限が表示されます。

[Objects]	[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] ボタンが表示されます。指定したユーザに適用されるこれらの権限を表示または編集するには、まず対応するボタンをクリックします。ボタンのカラムで [All] チェックボックスと [Selected] チェックボックスの両方をオフにすると、赤色で「No permissions」と自動的に表示され、[Role] リストで選択したロールに関連するオブジェクトに関係するタイプの権限をユーザが持っていないことを示します。
-----------	---

表 3-32 DMM-DSM ユーザ アカウントの構成要素 (続き)

要素	説明
[All]	[Role] リストで選択したユーザ ロールに関連するオブジェクトを常に作成、表示、編集、削除できるように、ユーザにグローバル権限を割り当てる場合に選択するチェックボックスがあります。 関連するボタンをクリックし、次に [All] 行の対応するチェックボックスをクリックします。
[Selected]	[Role] リストで選択したユーザ ロールに関連するオブジェクトのサブセットだけを作成、表示、編集、削除できるように、ユーザに制限された権限を割り当てる場合に選択するチェックボックスがあります。 関連するボタンをクリックし、[Selected] 行の対応するチェックボックスをクリックして、ユーザ権限を適用するサブセットを選択します。 サブセットを選択するには、オブジェクトタイプに応じて、オブジェクトセクタで名前をクリックするか、またはテーブル内の名前をクリックします。DMM-DSM では、サブセットを選択するためのオブジェクトセクタまたはテーブルが自動的に表示されます。

ユーザ権限の制限

DMM-DSM で特定のユーザ アカウントに付与する権限を制限できます。たとえば、選択した高度なタスクだけを使用する権限や、選択した DMP だけにプレゼンテーションを展開する権限をユーザに付与する場合があります。

このセクションに表示される「アプリケーション」のリストには、すべての高度なタスクに加えて、2つのアプリケーション（「Enterprise TV」と「Enterprise TV VoD」）も含まれます。各 Enterprise TV ユーザは、少なくとも電子プログラム ガイドに関連する「Enterprise TV」アプリケーションに対する読み取り専用権限が必要です。



ヒント

ユーザ アカウント、アクセス権、および権限レベルの高度な概要とワークフローについては、「[ユーザ管理の概念とワークフローの概要](#)」(P.2-6) を参照してください。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示および使用するには、管理者としてログインする必要があります。

手順

- ステップ 1** [Settings] > [User Accounts] を選択します。
- ステップ 2** [Users] リストで、ユーザ名をクリックして強調表示します。DMM-DSM で対応するユーザ アカウントの [Change User] ペインが自動的に表示され、ユーザに適用する権限を編集できます。
- ステップ 3** オプションを選択し、ユーザに付与する権限のすべてまたは一部を制限します。
オプションの詳細については、[表 3-32 \(P.3-142\)](#) または次のシナリオの例を参照してください。
 - シナリオ 1 : サイネージまたは Enterprise TV のアセットを使用できるが、タイムスロットはスケジュール設定できないユーザ (P.3-144)
 - シナリオ 2 : 1つの DMP グループを管理できるが、アセットは管理できないユーザ (P.3-144)
 - シナリオ 3 : 1つの DMP グループの管理、アセットの管理、およびタイムスロットのスケジュール設定が可能なユーザ (P.3-145)
 - シナリオ 4 : 1つの DMP グループのタイムスロットをスケジュール設定できるが、それ以外の権限を持たないユーザ (P.3-146)

特定の方法で権限を制限すると、次の例で示すように、任意の DMM-DSM ユーザに対して高度に組み合わせられた専用のアクセス権を付与できます。このシナリオの例では、権限を割り当てる場合に最も一般的な制限された権限のタイプについて説明し、その割り当て方法を示します。

ステップ 4 要件を満たすオプションを選択したら、[Submit] をクリックします。

シナリオ 1 : サイネージまたは Enterprise TV のアセットを使用できるが、タイムスロットはスケジュール設定できないユーザ

このシナリオの制限のとおりユーザの権限を制限するには、次の手順を実行します。

- [Role] リストで [DMP Manager] を選択し、[Read] カラムの [All] チェックボックスをオンにして、[Create]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
- [Role] リストで [Content Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [All] チェックボックスをオンにします。
- [Role] リストで [Application Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - 権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、[Create] をクリックし、[Digital Media Designer]、[Enterprise TV]、[Enterprise TV VoD]、および [(Go to) URL] チェックボックスだけをオンにします。
 - 権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、[Read] をクリックし、[Digital Media Designer]、[Enterprise TV]、[Enterprise TV VoD]、および [(Go to) URL] チェックボックスだけをオンにします。
 - 権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、[Write] をクリックし、[Digital Media Designer]、[Enterprise TV]、[Enterprise TV VoD]、および [(Go to) URL] チェックボックスだけをオンにします。
 - 権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、[Delete] をクリックし、[Digital Media Designer]、[Enterprise TV]、[Enterprise TV VoD]、および [(Go to) URL] チェックボックスだけをオンにします。
- [Role] リストで [Publisher Manager] を選択し、[Read] カラムの [All] チェックボックスをオンにして、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
- [Submit] をクリックします。

シナリオ 2 : 1 つの DMP グループを管理できるが、アセットは管理できないユーザ

このシナリオの制限のとおりユーザの権限を制限するには、次の手順を実行します。

- [Role] リストで [DMP Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - [Create] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Read] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[Create] 権限で強調表示したものと同一 DMP グループをクリックして強調表示します。

- [Write] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Delete] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
2. [Role] リストで [Content Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
 3. [Role] リストで [Application Manager] を選択します。権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、[DMP Discovery]、[DMP Video/Audio Settings]、[System Tasks]、[DMP Firmware Upgrade] チェックボックスだけをオンにします。
 4. [Role] リストで [Publisher Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - [Create] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Read] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Write] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Delete] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 5. [Submit] をクリックします。

シナリオ 3 : 1 つの DMP グループの管理、アセットの管理、およびタイムスロットのスケジュール設定が可能なユーザ

このシナリオの制限のとおりユーザの権限を制限するには、次の手順を実行します。

1. [Role] リストで [DMP Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - [Create] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Read] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Write] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Delete] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
2. [Role] リストで [Content Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [All] チェックボックスをオンにします。
3. [Role] リストで [Application Manager] を選択し、権限とアプリケーションを関連付けるテーブルで、すべてのチェックボックスをオンにします。
4. [Role] リストで [Publisher Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - [Create] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Read] をクリックします。次に、オブジェクト セレクタで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。

- [Write] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Delete] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[DMP Manager] ロールで強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
5. [Submit] をクリックします。

シナリオ 4: 1 つの DMP グループのタイムスロットをスケジュール設定できるが、それ以外の権限を持たないユーザ

このシナリオの制限のとおりユーザの権限を制限するには、次の手順を実行します。

1. [Role] リストで [DMP Manager] を選択し、[Read] カラムの [All] チェックボックスをオンにして、[Create]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
2. [Role] リストで [Content Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
3. [Role] リストで [Application Manager] を選択し、[Read] カラムの [All] チェックボックスをオンにして、[Create]、[Write]、および [Delete] カラムのすべてのチェックボックスをオフにします。
4. [Role] リストで [Publisher Manager] を選択し、[Create]、[Read]、[Write]、および [Delete] カラムの [Selected] チェックボックスをオンにします。続いて、次の手順をすべて実行します。
 - [Create] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Read] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Write] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
 - [Delete] をクリックします。次に、オブジェクトセレクトアで、[Create] 権限で強調表示したのと同じ DMP グループをクリックして強調表示します。
5. [Submit] をクリックします。

DMM-DSM サーバの設定

正しい Java サーブレット サーバを使用し、集中管理する DMP にアクセスする場合は常に単一の一致したユーザ名とパスワードを使用するように DMM-DSM を設定する必要があります。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示および使用するには、管理者としてログインする必要があります。

手順

-
- ステップ 1** [Settings] > [Server Settings] を選択します。
- ステップ 2** [Servlet Server Address] フィールドに、DMM アプライアンスのルーティング可能な IP アドレスまたは解決可能な DNS ホスト名を入力します。DMM アプライアンスの IP アドレスを AAI を使用して変更すると、この設定は自動的に更新されません。
- ステップ 3** [DMP User Name] フィールドに、すべての DMP で共有するように設定した管理者のユーザ名を入力します。

ステップ 4 [DMP User Password] フィールドに、すべての DMP で共有するように設定した管理者のパスワードを入力します。

ステップ 5 [Save] をクリックします。

ACNS または WAAS の使用の設定

ACNS または WAAS のコンテンツ配信機能を使用するように DMM-DSM を設定できます。



注意

Cisco DMS が使用する ACNS は削除しないでください。削除してしまうと、削除されたチャンネルを使用するすべてのイベントをスケジュールで表示、選択、編集、または削除できなくなります。スケジュールされたイベントでアセットが存在しないことが検知されると、DMP でフェールオーバー（コンテンツの置換）が発生します。ACNS チャンネルを削除する前に、すべてのイベントのスケジュールから削除されていることを確認してください。そうしないと、混乱をきたします。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示および使用するには、管理者としてログインする必要があります。

手順

ステップ 1 [Settings] > [Media Delivery] を選択し、要件を満たすオプションを選択します。

ステップ 2 [Save] をクリックします。

関連トピック

- [UI リファレンス : ACNS または WAAS 設定を定義する要素 \(P.3-147\)](#)

UI リファレンス : ACNS または WAAS 設定を定義する要素

表 3-33 ACNS を使用するための要素

要素	説明
[Would you like to configure settings for ACNS or WAAS at this time?]	[Yes] または [No] を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> • [Yes] : コンテンツ配信方式として、ACNS または WAAS を使用します。 • [No] : どちらの配信方式も使用しません。
ACNS	
[CDM Address]	ACNS および Content Distribution Manager ソフトウェアを実行するアプライアンスまたはサービス モジュール（「ブレード」）の、ルーティング可能な IP アドレスまたは解決可能な DNS ホスト名です。
[Port]	CDM へのログイン アクセスに使用する TCP ポートです。デフォルトのポート番号は 8443 です。
[User]	CDM へのログイン アクセスに使用するユーザ名です。
[Password]	入力した CDM ユーザ名に対応するパスワードです。

表 3-33 ACNS を使用するための要素 (続き)

要素	説明
WAAS	
[User]	CIFS 共有のマウントに使用するユーザ名です。
[Password]	CIFS 共有のマウントに使用するパスワードです。
[Share]	CIFS 共有の名前です。
[Hostname or IP address]	CIFS 共有サーバのホスト名または IP アドレスです。

関連トピック

- [ACNS または WAAS の使用の設定 \(P.3-147\)](#)

外部サーバへの展開の設定

外部サーバに展開するように DMM-DSM を設定できます。ただし、次の操作パラメータに限りです。

- このリリースでサポートされるサーバタイプは FTP だけです。
- 外部展開サーバでは、[Schedules] > [Play Now] 機能を使用できません。
- 外部展開サーバへのすべての展開では、[Schedules] > [Play in Future] 機能を使用する必要があります。

作業を開始する前に

[Settings] タブを表示および使用するには、管理者としてログインする必要があります。

手順

- ステップ 1** [Settings] > [External Deployment Locations] を選択し、要件を満たすオプションを選択します。
- ステップ 2** [Save] をクリックします。

UI リファレンス：外部展開の設定要素

表 3-34 外部サーバへの展開を設定する要素



要素	アイコンおよび説明
External Publishing Server リスト	
外部展開 (FTP) サーバを追加、選択、編集、または削除します。サーバをクリックして強調表示し、編集または削除できます。DMM-DSM で、対応するサーバの [Change External Publishing Server] ペインが自動的に表示され、設定を編集できます。	
[Add New External Publishing Server]	 [Add New External Publishing Server] ペインが表示され、新しいサーバを使用するように設定を定義できます。

表 3-34 外部サーバへの展開を設定する要素 (続き)

要素	アイコンおよび説明
[Delete External Publishing Server]	 強調表示しているサーバを削除します。
[{Add New Change} External Publishing Server]	
展開に使用する外部サーバの属性を追加または編集します。各外部パブリッシングサーバは多くの場合、HTTP サーバおよびFTP サーバの両方の機能を提供するために必要なサービスを実行します。また、FTP のルートレベルのディレクトリは HTTP のルートレベルのディレクトリと同一またはその配下に存在する必要があります。たとえば、HTTP に <code>/wwwroot</code> 、FTP に <code>/wwwroot/ftpoot</code> を使用します。	
[Host]	外部展開 (FTP) サーバのルーティング可能な IP アドレスまたは解決可能な DNS ホスト名です。この値は必須です。
[Port]	使用するポート番号です。任意のポート番号を使用できますが、デフォルト値は 21 です。
[Server Type]	FTP です。
[Remote Directory]	[HTTP Mapping] 値 (次の行を参照) を入力する際に参照するサーバディレクトリ構造に対応します。通信プロトコルが FTP の場合に、外部パブリッシングサーバで使用するルートレベルの展開ディレクトリを入力します。たとえば、先頭のスラッシュ (/) だけを指定することもできます。
[HTTP Mapping]	[Remote Directory] 値 (前の行を参照) を入力する際に指定するサーバディレクトリ構造に対応します。通信プロトコルが HTTP の場合に、外部パブリッシングサーバで使用するルートレベルの展開ディレクトリを入力します。たとえば、 <code>/ftpoot</code> と指定します。
[HTTP Port]	外部展開サーバで使用するポート番号を入力します。任意のポート番号を使用できます。ポート番号を省略すると、デフォルトではポート 80 を使用します。
[User Name]	FTP ユーザ名を入力します。名前として <code>anonymous</code> も許容されます。
[Password] および [Confirm Password]	FTP パスワードの入力は必須で、再入力する必要があります。

DMM-DSM を使用する際の共通のシナリオ

ここでは、DMM-DSM の使用にあたって共通するシナリオについて説明します。

- ローカルストレージおよび緊急の展開のためファイルを DMP にアップロードする (P.3-149)

ローカルストレージおよび緊急の展開のためファイルを DMP にアップロードする

再生リストからビデオファイルを表示するプレゼンテーションを作成し、プレゼンテーションおよびそのアセットを DMP のローカルの Secure Digital (SD) フラッシュメモリカードに転送して、接続された DMP ディスプレイで再生することができます。



(注)

- ローカルストレージで利用できるファイル領域の合計は次のとおりです。
 - DMP 4300G の場合は 0.9 GB (900 MB)
 - DMP 4305G の場合は 1.9 GB
 - DMP 4400G の場合は 3.8 GB

第1段階のフェールオーバーでSDメモリカードを使用するように設計する場合は、これらの容量を十分に考慮してください。その場合、すべてのアセットのファイルサイズの合計が、SDカードのストレージ容量を超えてはいけません。DMP内のSDメモリカードの空き容量を確認するには、DMPDMのローカルインスタンスにログインして[Internal Storage]をクリックします。フェールオーバーについては、Cisco.comで入手できる『*User Guide for Cisco Digital Media Player Device Manager 5.1.x*』の「Understanding Content Substitution (Failover)」を参照してください。

- DMPのどのモデルタイプでも、1.9GBを超えるファイルサイズのファイルは再生できません。このサイズは、ストリーミングの制限によって制約されています。

作業を開始する前に

Digital Media Designerで再生リストを作成し、プレゼンテーションの一部として再生リストを表示する方法については、「[プレゼンテーション再生リストの作成および編成](#)」(P.3-89)を参照してください。

手順

ステップ 1

デジタルサイネージネットワーク内の任意の場所にある再生リストのアセットを転送する高度なタスクを作成するには、[Digital Media Players] > [Advanced Tasks] > [File Transfer to DMP or Server] を選択し、次の手順を実行します。

- a. [Add New Application] をクリックし、[Name] フィールドに新しいファイル転送タスクの名前を入力します。たとえば、*LocalPublishing* と入力します。
名前への入力必須です。一意の名前は、スケジュール設定が可能なものの名前として今までに使用されていないという意味です。
- b. [Applications] リストで、[Presentation] または [Playlist] をクリックします。
- c. [Available Content] テーブルの行をクリックしてプレゼンテーションを強調表示し、 [Select Applications] をクリックします。この操作によって強調表示されたプレゼンテーションが [Selected Content] テーブルに移動し、このプレゼンテーションのアセットを展開できるようになります。
- d. 作業を保存するには、[Submit] をクリックします。

ステップ 2

DMP または DMP グループへのファイル転送タスクを展開するには、[Schedules] > [Play Now] を選択し、次の手順を実行します。

- a. [DMP Groups] オブジェクトセレクタから、展開を受信する必要がある DMP または DMP グループを選択します。
- b. [Actions] リストから、このファイル転送操作を設定および保存した高度なタスクの名前を選択し、[Go] をクリックします。

DMM-DSM は選択した DMP にアセットおよびコマンドを即座に展開し、対象の DMP は自動的に再起動します。



(注)

- 再起動後、接続されている DMP ディスプレイで、新たに受信したプレゼンテーションを自動的に表示することはありません。第1段階のフェールオーバーが発生するか、または SD メモリカードにアセットを展開したときに DMM-DSM が自動的に生成した (Go to) URL タスクを展開するまでは、プレゼンテーションは表示されません。
- DMD プレゼンテーションから DMP 内の SD メモリカードにアセットを保存するために「DMP またはサーバへのファイル転送」タスクを作成および展開すると、DMM-DSM で (Go to) URL タスクが自動的に作成されます。

(Go to) URL タスク名のデフォルト値は、「LOCAL - <プレゼンテーション名>」です。ただし、[Emergency/Alarm] チェックボックスをオンにした場合を除きます（このとき、タスク名は「ALARM - <プレゼンテーション名>」になります）。

任意の DMP で、第1段階のフェールオーバー以外で常にプレゼンテーションを表示する必要がある場合は、対応する (Go to) URL タスクをその DMP に展開する必要があります。「DMP のメディアおよびイベントのタイムスロットのスケジューリング」(P.3-130) を参照してください。

- プレゼンテーションを削除し、それに対応する (Go to) URL タスクが DMM-DSM によって自動的に生成されていた場合はその (Go to) URL タスクも削除する必要があります。

DMM-DSM でのサードパーティ製アプリケーションの統合

Cisco Digital Signage はオープンな標準ベースのプラットフォームです。また、Cisco DMS エコシステム ビジネス パートナーおよびテクノロジー開発パートナーは、DMP の可能性をさらに拡張する新たな方式を確立しています。新たな可能性を持つ DMP の用途の詳細については、シスコの営業担当者までお問い合わせください。次に例を示します。

- スマート信号：
 - RFID を使用する案内図
 - 視線認知のビデオ分析を使用した視聴率表示
- 会議室の管理
- ライン キューイング
- 国際為替相場など、動的なデータのリアルタイム表示
- リアルタイムの発信者統計情報と世界各国のサービス レベル目標を関連付けた、地域別コールセンターの表示
- 環境的に保護された屋外の信号



CHAPTER 4

デスクトップ ビデオの管理



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後も特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「[Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理](#)」(P.2-3) を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「[DMS-Admin のユーザ ロールについて](#)」(P.2-9) を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms> を参照してください。

この章は、次の項で構成されています。

- [設定および配信の設定の管理](#) (P.4-1)
- [ユーザ アクセスの管理と権限設定](#) (P.4-7)
- [プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップの管理](#) (P.4-9)
- [デジタル メディア エンコーダの管理](#) (P.4-45)
- [ライブ イベントのセットアップのワークフロー](#) (P.4-51)

設定および配信の設定の管理



ヒント

新しい DMM アプライアンスでの DMM-VPM の設定については、Cisco.com にある『[Quick Start Guide for Cisco Digital Media System 5.1.x](#)』を参照してください。

管理者や設定マネージャは、[Setup] タブのオプションを使用して、DMM アプライアンスでの DMM-VPM の設定および配信の設定を管理できます。ユーザ アカウントおよび権限については、「[ユーザ アクセスの管理と権限設定](#)」(P.4-7) を参照してください。

- [管理およびネットワークの設定値の設定](#) (P.4-2)
- [UI リファレンス：環境パラメータの表示](#) (P.4-3)
- [Video Portal 使用のための設定](#) (P.4-4)
- [配信のためのロケーション設定](#) (P.4-6)

管理およびネットワークの設定値の設定

DMM-VPM の低レベルの管理およびネットワークの設定値を、設定することができます。

手順

-
- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Setup] > [DMM] を選択します。
- ステップ 3** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 4** [Save Configuration Parameters] をクリックして、入力を保存し確定します。あるいは、[Cancel] をクリックして、入力を破棄します。
-

関連項目

- [UI リファレンス：管理およびネットワークの設定 \(P.4-2\)](#)
- [UI リファレンス：Cisco Video Portal アプライアンス使用のための設定 \(P.4-4\)](#)

UI リファレンス：管理およびネットワークの設定

DMM-VPM の管理設定およびネットワーク設定値を設定するための要素および設定です。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Setup] > [DMM]

表 4-1 グローバル変数設定の要素

要素	説明
[Application Administrator Contact Email]	ユーザからのヘルプの要求を受ける電子メール アドレス。DMM-VPM ではこのフィールドは読み取り専用で、DMS 管理者のスーパーユーザ アカウント用に指定された電子メール アドレスになっています。
[Deployment CC Email Recipient]	DMM からユーザに送信されるすべての配信および通知メッセージのコピーを受信する電子メール アドレス。 ヒント 電子メールのエイリアスを使用して、複数の受信者に通知を送信します。
[Password Retrieval Email]	Video Portal ユーザからの、なくしたパスワードの取得および復元の要求を受信する電子メール アドレス。 (注) 埋め込み認証を使用している場合、Video Portal User レベルのアクセスだけを持つユーザのために、電子メールを入力して、パスワード管理オプションを提供することをお勧めします。
[Metadata Checkout Duration]	ユーザがメタデータを編集のためにロックできる時間 (分単位)。
[Scheduled Deployment Interval (minutes)]	DMM が処理しなければならないスケジュール配信があるかどうかをチェックする自動化サイクル間の間隔 (分単位)。この設定は、スケジュールされた配信だけに relationship します。即時配信は、すぐに開始します。
[Default Content Provider]	作成された新規のプログラムにデフォルトで割り当てるコンテンツ プロバイダー名。たとえば、組織の名前を入力できます。
[E-mail Server]	DNS 解決可能なホスト名または SMTP サーバのルート指定可能 IP アドレス。これを通して、DMM は自動で電子メール メッセージを配信したり承認したりします。

表 4-1 グローバル変数設定の要素 (続き)

要素	説明
[Application Server Base]	DMM アプライアンスをポイントする、最低レベルの HTTP URL (TCP ポート番号を含む)。次に例を示します。http://dmm.yourdomain.com:8080 URL が到達可能かどうかを確認するには、[Check] をクリックします。
[Upload URL]	DMM アプライアンス上でバイナリ ファイルをアップロードし続けるサブディレクトリをポイントする HTTP URL (TCP ポート番号を含む)。次に例を示します。http://dmm.yourdomain.com:8080/DMM/temp/video_portal/asset URL が到達可能かどうかを確認するには、[Check] をクリックします。
[Upload Path on Local File System]	DMM アプライアンス上で一時的にバイナリ ファイルをアップロードし続けるサブディレクトリをポイントする (ルート ディレクトリで始まる) 完全ファイル システム パス名。次に例を示します。/dm2/apache-tomcat/webapps/DMM/temp/video_portal/asset パスが存在するかどうかを確認するには、[Check] をクリックします。
[Preview URL]	DMM アプライアンス上でプライベート ステージング エリアをポイントする HTTP URL (TCP ポート番号を含む)。 URL が到達可能かどうかを確認するには、[Check] をクリックします。
[Preview Path on Local File System]	DMM アプライアンス上でステージング エリア サブディレクトリをポイントする (ルート ディレクトリで始まる) 完全ファイル システム パス名。次に例を示します。/dm2/apache-tomcat/webapps/DMM/temp/video_portal パスが存在するかどうかを確認するには、[Check] をクリックします。

関連項目

- [ユーザ アクセスの管理と権限設定 \(P.4-7\)](#)

UI リファレンス : 環境パラメータの表示

次の表は、DMM アプライアンスの環境パラメータです。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Setup] > [DMM]

表 4-2 環境パラメータ

パラメータ	説明
[DMM version]	DMM アプライアンスにインストールされている DMM-VPM のバージョンのリリース番号を示します。
[Java]	クライアント システムにインストールされている Java のバージョンのリリース番号を示します。
[Database]	DMM アプライアンスにインストールされている MySQL のバージョンのリリース番号を示します。
[Tomcat uptime]	DMM アプライアンスを一番最近再起動してからのトータルの時間を、日数、時間単位、分単位で示します。

Video Portal 使用のための設定

Cisco Video Portal アプライアンスで、DMM-VPM を使用する設定値を設定できます。

手順

-
- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Setup] > [Video Portal] を選択します。
- ステップ 3** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 4** [Save Portal Parameter] をクリックして、入力を保存し確定します。あるいは、[Cancel] をクリックして、入力を破棄します。
-

関連項目

- UI リファレンス : [Cisco Video Portal アプライアンス使用のための設定 \(P.4-4\)](#)

UI リファレンス : Cisco Video Portal アプライアンス使用のための設定

表 4-2 では、Video Portal アプライアンス用に DMM-VPM を設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Setup] > [Video Portal]

表 4-3 Video Portal 用に DMM-VPM を設定するための要素


要素	説明
[Video Portal Login Prompt]	Video Portal にログインすると表示されるテキスト。最大 25 文字。
[Video Portal FQDN]	次のものに定義した Video Portal アプライアンスと全く同じ DNS 解決可能ホスト名。 <ul style="list-style-type: none"> DNS サーバ AAI バージョンの Video Portal アプライアンス ホスト名には、アンダースコアやその他の特殊文字を使用しないでください。これらの文字は、DNS 標準でサポートされていません。文字、数字、ハイフンだけが使用できます。
[Video Portal Instance]	 注意 インスタンス名には Cisco を使用できません。Cisco の名前は、他の目的で予約および使用されています。インスタンス名に Cisco を使用すると、すべての配信に失敗します。 AAI バージョンの Video Portal アプライアンスに定義したのと全く同じインスタンス名。
[Video Portal Password]	Video Portal アプライアンス上で AAI の管理アカウントに現在有効なパスワード。Video Portal アプライアンスでパスワードを変更するときには必ず、ここに全く同じ更新されたパスワードを入力する必要があります。

表 4-3 Video Portal 用に DMM-VPM を設定するための要素 (続き)

要素	説明
[Video Portal Web Server Base]	視聴者が Video Portal を検出できるサーバのトップレベル HTTP URL。URL が到達可能かどうかを確認するには、[Check] をクリックします。
[The URL to the live video portal]	パブリック Video Portal を直接ポイントする HTTP URL。 [Check] をクリックすると、次のメッセージのいずれかが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> 「URL is blank.」: URL が入力されていない。 「Server was not found.」: 無効な URL が入力されている。 「URL exists.」: 入力された URL は、Video Portal を正しくポイントしている。
[Default Audio Only Image]	SWF または非プログレッシブ JPEG イメージで、すべての音声ファイルがサムネールとして表示されます。横 100 ピクセル、縦 75 ピクセル (あるいは、400 × 300 などの同じ縦横比) のファイルを指定する必要があります。このファイルは、「管理およびネットワークの設定値の設定」(P.4-2) を完了したときに、 [Upload Path on Local File System] で指定したものと同一ディレクトリになければなりません。 (注) このオプションは、ユーザまたは管理者が AAI を使用して Video Portal アプライアンスをセットアップした場合に、サポートされている唯一のファイルタイプとして FLV を、またサポートされている唯一の符号化形式として Flash/Sorenson を選択したときだけに適用されます。詳細については、Cisco.com の『 <i>Appliance Administration Guide for Cisco Digital Media System 5.1.x</i> 』の章「Setting Up and Configuring a Video Portal Appliance」にある「Task 10」を参照してください。
[Default Preview Image]	SWF または非プログレッシブ JPEG イメージで、ビデオファイルとして利用できるプレビューイメージが他にない場合に、プレースホルダーサムネールイメージとして表示されます。横 100 ピクセル、縦 75 ピクセル、あるいは同じ縦横比のファイルを指定する必要があります。
[Supported Media Formats]	サポートする形式。Flash Video、Windows Media、および MPEG4/H.264 (QuickTime) の任意の組み合わせを選んでください。
[Media Preferences by Browser]	Video Portal および埋め込みビデオプレーヤーがビデオ再生を試行する順序。
[Video Portal URL with Plugin Detector]	Video Portal 上のプラグイン検出器をアクティブ化し、メディアを Video Portal 視聴メンバーに表示するときに、使用する形式を自動で選択できるようにする HTTP URL。
[Video Portal URLs by Individual Supported Media Formats]	Video Portal 上のプラグイン検出器をバイパスする HTTP URL で、そのメディアタイプを見るのに必要なプラグインの有無にかかわらず、Video Portal 視聴メンバーにメディアタイプを1つだけ見せるようにします。 ユーザがシステムに正しいプラグインをインストールしているか確認してください。インストールされていない場合、この URL を使用してビデオにアクセスするときに技術的な問題に遭遇する可能性があります。

配信のためのロケーション設定

ビデオ配信用にロケーション設定を行えます。ファイルは、DMM アプライアンスから直接視聴者に見ることができないので、最低 1 つのリモート ロケーションに配信しなければなりません。

作業を開始する前に

- 使用する各ファイル タイプに対する配置ロケーションを入力する必要があります。ファイル タイプ別に一意のロケーションを入力することも、すべてのファイル タイプに同じように適用される 1 つのロケーションを使用することもできます。無効な値が入力されると、配信が失敗します。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Setup] > [Deployment Locations] を選択します。
- ステップ 3** 要件を満たす値を入力します。有効なファイル タイプは次のとおりです。

ファイル タイプ	説明
Flash Video	ビデオ提供の Flash Video 版として配信する、あるいはビデオプレビューとして見せる Flash (FLV) ファイル。
Windows Media Video	ビデオ提供の Windows Media 版として配信する Windows Media (WMV) ファイル。
MPEG4/H.264	ビデオ提供の Quicktime 版として配信する MPEG-4 (MP4、M4V、MP4V、M4A、または MOV) ファイル。
Support	SWF ファイルや非プログレッシブ JPEG ファイルなどのサポート イメージとして配信する任意の非ビデオ バイナリ ファイル。コンテンツ マネージャがダウンロード用にビデオ部分に追加する任意の関連アイテムは、このサポート ロケーションに配信されます。また、ダウンロードされる関連ファイルも、このサポート ロケーションに配信されます。

- ステップ 4** [Save Deployment Locations] をクリックして、入力を保存し確定します。あるいは、[Cancel] をクリックして、入力を破棄します。
- ステップ 5** (任意) すぐに配信するには、次の手順を実行します。
- [Video Portal] > [Deployments] を選択し、[Schedule New Deployment] をクリックします。
 - [Video Part Selection] エリアの [Video Part 1] チェックボックスを選択します。
 - プリロード コンテンツおよびメタ データをすぐに配信するには、[Deployment Time] エリアの [Schedule Immediately] チェックボックスをチェックします。
 - [Create Deployment] をクリックします。
 - コンテンツおよびメタデータが適切に配信されたことを確認するには、ネットワーク内の別のコンピュータを使用して、インストールした Video Portal にアクセスします。

関連項目

- [UI リファレンス : 配信ロケーションの設定 \(P.4-7\)](#)

UI リファレンス：配信ロケーションの設定

表 4-4 では、配信ロケーションの設定および要素について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Setup] > [Deployment Locations]

表 4-4 配信ロケーション設定の要素

要素	説明
[Connection type]	ファイル転送のプロトコルまたは方式（オプションは、FTP、SFTP、および SCP）。 どのプロトコルを使用するかにかかわらず、このページでの接続タイムアウトは 10 秒で、実際の配信中は 30 秒です。
[Host address]	DNS 解決可能なホスト名またはリモートサーバのルート指定可能 IP アドレス。ここへ、関連ファイルタイプのファイルを配信します。
[Login name]	リモートサーバへのアクセスに必要な権限を持つユーザアカウント名。
[Login password]	指定したログイン名に割り当てられたパスワード。Video Portal アプライアンスへの配信に SFTP オプションを選択すると、入力したパスワードが Video Portal admin パスワードと全く同一でなければなりません。
[Root file directory]	配信するファイルへの絶対ディレクトリパス。[Check] をクリックすると、次のメッセージのうちの 1 つが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> 「Field is blank」：パスが入力されていない。 「File Path Does Not Exist」：無効なパスが入力されている。 「File Path exists」：入力したファイルパスが、有効なファイルを正しくポイントしている。
[Root URL Path]	Video Portal がファイルをホストしたり参照したりする絶対 URL。[Check] をクリックすると、次のメッセージのうちの 1 つが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> 「URL is blank」：URL が入力されていない。 「Server was not found」：無効な URL が入力されている。 「URL exists」：入力した URL が、有効なファイルを正しくポイントしている。

ユーザアクセスの管理と権限設定

管理者は DMM-VPM の [Users] タブを使用して、DMM-VPM、Video Portal Reports、Video Portal のユーザに対し、役割や責任に応じて、さまざまなレベルのアクセスおよび権限を割り当てることができます。

- [ユーザアカウントを使用する作業 \(P.4-7\)](#)
- [プロフィールの表示 \(P.4-8\)](#)

ユーザアカウントを使用する作業

ユーザアカウントには、次のものがあります。

- DMS-Admin での集中管理。
- DMM-VPM での割り当てられた役割。



(注) DMM-VPM の管理者の場合、他の DMM-VPM ユーザにさまざまなレベルのアクセスや権限を割り当てられますが、管理者であっても、自分の権限を変更できません。管理者の場合は、他の管理者だけがアクセス権を変更できます。

作業を開始する前に

- DMS-Admin を使用して、ユーザアカウントを作成するかインポートします。
- DMS-Admin を使用して、ユーザ認証設定値を設定します。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Users] > [User Accounts] を選択します。
- ステップ 3** 権限を割り当てるユーザの横にある [Edit] をクリックします。

関連項目

- [ユーザアカウントと認証設定の管理 \(P.2-5\)](#)
- [プロフィールの表示 \(P.4-8\)](#)
- [UI リファレンス：ユーザアカウントの設定 \(P.4-8\)](#)

プロフィールの表示



(注) • DMM-VPM では、プロフィール情報を編集できません。管理者または設定マネージャの権限があれば、DMS-Admin で編集できます。

• アクセスレベルによっては、[Module Access Type] エリアは表示されない可能性があります。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Users] > [My Profile] を選択します。
- [My Profile] ページでは、ユーザアカウントで作業するときに見ることのできる情報が表示されます。

UI リファレンス：ユーザアカウントの設定

表 4-5 では、DMM-VPM ユーザおよび Video Portal のユーザの要素を説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Users] > [User Accounts]

表 4-5 ユーザアカウントの要素

要素	説明
[First Name]	このアカウント用のユーザの名。 DMM-VPM は、ユーザがログインしたときの挨拶に、この名前を使用します。また、DMM-VPM は承認要求や電子メール通知を送信するときにも、この名前を使用します。
[Last Name]	ユーザの名字。 DMM-VPM は承認要求や電子メール通知を送信するときに、この名前を使用します。
[Company]	ユーザの会社名。
[Department]	ユーザの所属する部署名。
[Email Address]	ユーザの電子メールアドレス。DMM-VPM は、承認要求や通知を送信するときに、このアドレスを使用します。
[Phone Number]	ユーザの電話番号。
[Login User Name]	DMM-VPM、Video Portal、Video Portal Reports にログインするための、ユーザに割り当てられたユーザ名。
[Module Access Type]	ユーザアカウントに割り当て可能なアクセスのカテゴリを一覧表示します。アクセスタイプには、次のものがあります。 <ul style="list-style-type: none"> • Administrator : ユーザ、パスワード、権限を管理する。 • Category Manager : カテゴリを作成したり、編集したり、ディセーブルにしたりする。 • Approver : コンテンツ アイテムを承認する。 • Video Portal User : Video Portal 上のコンテンツを表示する。 • Author : プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップを作成したり、編集したり、ディセーブルにしたりする。 • Designer : テンプレート、ロゴ、背景イメージ、およびリンクなど、視聴者の Video Portal グラフィカル ユーザ インターフェイスの面を編集する。 • Configuration Manager : DMM アプリケーション設定にアクセスする。 • Video Portal Reports User : DMM-VPM で、Video Portal Reports を使用する。

プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップの管理

管理者および作成者は、[Video Portal] タブのオプションを使用して、プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップを作成したり、修正したり、ディセーブルにしたりできます。

この項では、次のトピックについて取り上げます。

- [プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業 \(P.4-10\)](#)
- [ビデオ パーツまたは再生リストの承認または拒否 \(P.4-18\)](#)
- [ライブ イベント モジュール \(P.4-19\)](#)
- [同期スライドを使用する作業 \(P.4-19\)](#)
- [視聴者の質問への対応 \(P.4-22\)](#)

- 再生リストの作成および作業 (P.4-25)
- コンテンツ カテゴリの作成および作業 (P.4-28)
- ティッカーの作成および使用 (P.4-33)
- インタースティシャルの作成および作業 (P.4-30)
- インタースティシャル シーケンスの作成および作業 (P.4-32)
- Video Portal のカスタマイズ (P.4-35)
- 配信管理の設定の確認 (P.4-38)



(注)

Video Portal Reports オプションの機能は、[Video Portal] タブからも利用できます。詳細については、付録 A の「[Video Portal Reports の使用](#)」を参照してください。このオプションを表示するには、Video Portal Reports User 権限が必要です。

プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業

プログラムを作成して、ビデオやビデオ パーツと共に実装し、そのプログラムを視聴者に、生でまたはオンデマンドで配信できます。

クローズド キャプションを提供する場合、Video Portal の視聴者には、クローズド キャプション アイコンが表示され、クリックすればテキストを表示できます。詳細については、『*User Guide for Cisco Video Portal 5.1.x*』を参照してください。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択し、[Video Portal] > [Programs] を選択します。[Programs] ページでは、2 つのテーブルをトグルできますが、2 つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方とも DMM-VPM プログラムを示します。プログラムを、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動できます。
- ステップ 2** 次のいずれかを実行します。
- [Active] をクリックして、[Active] テーブル内で、視聴者に見せることのできるプログラムすべてのリストを表示させます。これらのプログラムは、ディセーブルにしていないという意味で、アクティブです。プログラムを作成したことがない場合、あるいはすべてのプログラムをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
 - [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全プログラムのリストを表示します。これらのプログラムは、視聴者が見つけることも表示することもできず、再生リストに追加することもできないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのプログラムの復元や削除を選択することも可能です。
- ステップ 3** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 4** [Save] をクリックします。

関連項目

- [コンテンツ オブジェクトの要件 \(P.4-11\)](#)
- [ビデオ パーツの承認 \(P.4-11\)](#)
- [西欧フォントのサポート \(P.4-11\)](#)

- [クローズド キャプション \(P.4-11\)](#)
- [UI リファレンス : コンテンツ オブジェクトの設定 \(P.4-12\)](#)

コンテンツ オブジェクトの要件

- プログラム、ビデオ、ビデオ パーツはすべて、コンテンツ オブジェクトです。コンテンツ オブジェクトは、必要に応じていつでも、作成したり編集したり、ディセーブルにしたり削除したりできます。
- 1 つのプログラムに複数のビデオを含めることは可能ですが、複数のプログラムにビデオを追加できません。
- 作成する各プログラムには、視聴者に見せる前に少なくとも 1 つのビデオを含んでいなければなりません。
- 作成する各ビデオには、視聴者に見せる前に少なくとも 1 つのビデオ パーツを含んでいなければなりません。

ビデオ パーツの承認

DMM-VPM は、ビデオ パーツの承認を追跡するよう設定できます。コンテンツの作成者はビデオ パーツの承認を要求でき、指定アプルーバはその要求を承認または拒否できます。指定アプルーバには、DMM-VPM ユーザ タイプが Approver の人から選びます。指定アプルーバであっても、自分の要求を承認できません。承認および拒否は、ビデオ パーツが配信できるかどうかには無関係です。そのため、承認プロセス ワークフローは、セキュリティ ポリシーの徹底には利用できませんが、組織でコミュニケーションをフォーマル化するのには役立ちます。ユーザ アカウントおよび権限については、「[ユーザ アクセスの管理と権限設定](#)」(P.4-7) を参照してください。

西欧フォントのサポート

Video Portal では、コンテンツ作成者がブラウザ、オペレーティング システム、およびキーボードのサポート対象言語バージョンを使用して、DMM-VPM のビデオについての情報を入力している場合、ISO 8859-1 標準に含まれる西欧言語フォントを表示できます。コンテンツ作成者が提供する情報は、ブラウザの言語設定にかかわらず、書かれた言語で Video Portal ビューアに表示します。Video Portal ナビゲーション要素は英語で表示され、Video Portal ユーザは、タイトルや説明に英語以外の文字を含むビデオを検索できません。

クローズド キャプション

クローズド キャプション機能では、Windows Media ストリーム内に埋め込まれたクローズド キャプションを Video Portal ビューアに表示できます。

- **Closed captioning for VoDs** : このオプションでは、手動かソフトウェア ツールを使用して音声トラックを転写し、トランスクリプションをビデオと同期し、VoD を発行して Video Portal に配信する前に特別な SAMI ファイルを作成する必要があります。
- **Closed captioning for DME live events** : このオプションでは、イベントの前に DME 上でエンコーダ プロファイルを編集して、クローズド キャプション テキストのエンコーディングを可能にしておく必要があります。詳細については、エンコーダに付属の資料を参照してください。その後、イベント中には、テキストを提供するための stenographer 型システムと、そのテキストをアナログビデオ シグナルに挿入するためのクローズド キャプション マルチプレクサが必要です。

UI リファレンス：コンテンツ オブジェクトの設定

表 4-6 では、コンテンツ オブジェクト（プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツ）を設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Programs]

表 4-6 コンテンツ オブジェクト設定の要素

要素	説明
[Add New {Program Video Video Part}] 	それぞれ次のいずれかのページを表示します。 <ul style="list-style-type: none"> [Add New Program] [Add New Video] [Add New Video Part]
[Archive Selected] 	[Active] テーブルから選択したコンテンツ オブジェクトを、[Archive] テーブルに移動します。 プログラムをアーカイブしたとき、その中のビデオとビデオ パーツはアクティブのままになります。それらを再生リストに入れて配信し、視聴者が Video Portal の中にあるのをキーワードサーチで見つけられるようにできます。
[Delete Selected] 	<p> 注意 プログラムを削除したとき、その削除の実際の影響は、そのプログラムが再生リストの一部かどうかによって異なります。アクティブで配信された再生リストの一部であるプログラムを削除した場合、視聴者は、Video Portal 上のそのプログラム、そのプログラムのビデオ、およびそのビデオ パーツを、見つけたり表示したり使用したりできます。しかし、そのプログラムをどの再生リストにも入れていない場合、DMM-VPM は直ちにそのプログラム、ビデオ、ビデオ パーツを削除します。これらは DMM-VPM 内または Video Portal 上でいかなる目的でも利用できず、削除を元に戻すことはできません。しかし、VOD ファイルは、コンテンツ保管ロケーションからファイルを削除するまではダイレクト ポータルリンクを介して利用できます。</p> <p>[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したディセーブルまたはアーカイブされているコンテンツ オブジェクトを削除する方法については、このページに記載されています。</p>
[Activate Selected] 	[Archive] テーブルから選択したコンテンツ オブジェクトを、[Active] テーブルに移動します。
[Select a Program Provider to Filter On]	プログラム プロバイダーを一覧表示します。プロバイダー名を選択し、プログラムのリストをフィルタリングして、そのプロバイダーに関連するプログラムだけを表示します。
カラム	
[Untitled check box]	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするコンテンツ オブジェクトをマーキングします。 [Archive] テーブルで、ディセーブルしたコンテンツ オブジェクトをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにします。

表 4-6 コンテンツ オブジェクト設定の要素 (続き)

要素	説明
[Name]	コンテンツ オブジェクトの名前またはタイトル。対応する行には、[Modify] () ボタンについての解説とアイコンが表示されますが、[Preview] () ボタンが表示される場合もあります。名前カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Modify] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、タイトルやプログラムの説明などのコンテンツ オブジェクト メタデータが編集できます。
[Provider]	プログラムだけ。 そのプログラムを作成したプロバイダーを示します。1 つの行で、プログラム メタデータとして指定して表示されます。
[Last Modified]	コンテンツ オブジェクトが最後に編集された日を示します。
[Active Videos]	プログラムだけ。 [Active Videos] () ボタンおよび [Add New Video] () ボタンを表示します。[Active Videos] ボタンをクリックすると、DMM-VPM は、ビデオを対応する行が示すプログラムに追加できます。またはそのプログラムから削除するビデオにマーキングします。[Add New Video] をクリックすると、DMM-VPM は、新しいビデオのメタデータを入力できるページをロードします。
[Active Categories]	プログラムだけ。 対応する行が示すプログラムの [Active Categories] ページが表示されます。[Active Categories] ページから、カテゴリを選択し追加してプログラムに関連付けたり、カテゴリを選択してプログラムからカテゴリの関連付けを削除したりできます。
[Active Video Parts]	ビデオだけ。 [Active Video Parts] () ボタンおよび [Add New Video Part] () ボタンを表示します。[Active Video Parts] ボタンをクリックすると、DMM-VPM は、ビデオ パーツを対応する行が示すビデオに追加できるページをロードします。またはそのビデオから削除するビデオ パーツにマーキングします。
[Release Date]	ビデオ パーツだけ。 リリース日を示します。
[Length]	ビデオ パーツだけ。 ビデオ パーツの再生時間を、日数、時間、分、秒で示します。
[Active Related Items]	ビデオ パーツだけ。 対応する行に記載されているビデオ パーツに対する [Active Related Items] ページを示します。[Active Related Items] ボタンをクリックすると、DMM-VPM は、Web サイトやファイルへのリンクなどのアイテムを対応する行が示すビデオ パーツに追加できるページをロードします。またはそのビデオ パーツから削除する関連項目にマーキングします。
[Approval Status]	ビデオ パーツだけ。 対応する行で示されているビデオ パーツの承認を要求するには、[Request Approval] をクリックし、ポップアップ ウィンドウのリストからアプルーバを選択してから、[Request Approval] と [Close] をクリックします。

新しいプログラムの追加 | プログラムの変更

プログラムを定義するメタデータ属性。[Add New Program] をクリックした後か、プログラムの [Edit] ボタンをクリックした後、メタデータを入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Program Name]	視聴者が [Program Guide] タブをクリックしたときに表示されるプログラムのタイトル。Video Portal 上では、入力した先頭 25 文字だけが表示されます。
[Program Description]	視聴者が [Program Guide] タブで、対応するプログラム名の横に見ることのできる説明。また、この説明は、Video Portal の、このプログラムに含まれるどのビデオの [More Info] テキストの中にも表示されます。

表 4-6 コンテンツ オブジェクト設定の要素 (続き)

要素	説明
[Program Status]	[Active] を選択すると、そのプログラムは、実装し保存し配信した後、視聴者から見えるようになります。[Archive] を選択すると、そのプログラムは視聴者に見えません。
[Program Provider]	会社や組織、部門の名前。この情報を使用して、コンテンツを管理できます。視聴者からは見えません。デフォルトのプロバイダー名は、[Setup] タブで選択したものになります。
[Program Categories]	視聴者は、Video Portal 上で、プログラム ガイドまたは検索機能を使用して、選択されたカテゴリ内のこのプログラムを見つけることができます。カテゴリ割り当ては、いつでも追加したり削除したりできます。

新しいビデオの追加 | ビデオの変更

ビデオを定義するメタデータ属性。[Add New Video] をクリックした後か、ビデオの [Edit] ボタンをクリックした後、メタデータを入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Video Title]	視聴者が再生リストやプログラム ガイド、検索機能を使用するときに、Video Portal に表示されるビデオのタイトル。先頭 33 文字だけが使用されます。
Video Status	[Active] を選択すると、作成したプログラムにビデオを追加できます。[Inactive] を選択すると、再度アクティブにするまでプログラムにはビデオを追加できません。
[Video Description]	参考用の説明。視聴者には見えません。

新しいビデオ ポートの追加 | ビデオ パーツの変更

ビデオ パーツとして使用するファイルの物理属性および論理属性。[Add New Video Part] をクリックした後か、ビデオ パーツの [Edit] ボタンをクリックした後、属性を入力するか選択します。

[Show Direct Portal Link]	このビデオ パーツ用の Video Portal URL を表示します。 ビデオ パーツをアーカイブまたは削除すると、Video Portal 一覧表示からダイレクト ポータル リンクが削除されますが、元の配信ロケーションから VOD ファイルにアクセスし続けます。ファイルはコンテンツ保管場所から削除して、アクセスできないようにすることをお勧めします。
[Video Part Description]	視聴者が Video Portal 上で、[Overview] タブのプレビュー ペインおよび [More Info] テキスト内で見ることのできる説明。テキストは、72 行以内、行あたりの文字数は 48 文字以内にしなければなりません。この要素は、ビデオ パーツを追加または編集するときだけ表示されます。

表 4-6 コンテンツオブジェクト設定の要素 (続き)

要素	説明
[Type of Video]	<p>VoD の場合、ソースはファイルです。DME Live Event または Non-DME Live Event の場合、ソースはエンコーダです。Non-DME Live Event オプションを使用すると、ライブ ストリーム URL を Video Portal にパブリッシュし、イベント ビジビリティをコントロールするには役立ちますが、エンコーダをコントロールできません。VoD オプションは、非 DME ライブ イベント用ですが、このオプションを Cisco Video Portal でイベント ビジビリティをコントロールするには使用できません。</p> <p>{Flash Windows Media QuickTime} Video (ビデオまたは音声) : 新しい VoD ファイルのアップロードへのリンクをクリックした後に、自分で入力したか DMM-VPM に自動で入力されたファイル名を表示します。制約事項 : アップロードでサポートされるファイルサイズは、最大 2GB で、2GB より大きいビデオ パーツをアップロードできません。この制約事項を回避するには、ファイルをパブリックの Web サーバにポストし、対応する HTTP URL を、ファイル名の代わりに入力してください。VoD 用にファイル名を手動で入力した場合、特別な要求が各サポート ファイル タイプに適用されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> アップロードするリモート Flash ファイルをポイントするには、HTTP を使用する必要があります。Flash ファイルのファイル名の拡張子には、{FLV FLA} を使用しなければなりません。Cisco Video Portal は Flash ビデオ ストリーミングをサポートしていないため、ライブ イベントには、メディア形式として Flash は選択できません。 アップロードするリモート Windows Media ファイルをポイントするには、{MMS RTSP} を使用する必要があります。Windows Media ファイルは、ファイル名の拡張子に {WMV WMA ASF} を使用しなければなりません。クローズド キャプションには、Windows Media が必要です。 アップロードするリモート QuickTime (または H.264) ファイルをポイントするには、{HTTP RTSP} を使用する必要があります。これらのファイルは、ファイル名の拡張子に {MOV MP4 M4V MP4V M4A} を使用しなければなりません。 <p>DMM-VPM では、用語の MPEG-4、QuickTime、および H.264 を、いずれも同じように使用します。DMM-VPM は、[Setup] タブで指定した配信ロケーションに、アップロードされた VoD ファイルを保存します。表示されるファイル形式は、Video Portal を設定したときに選択したものと全く同一です。Video Portal がサポートしている各形式にそれぞれ 1 つのファイルを入力するかアップロードしなければなりません。すべてのファイルを横 400 ピクセル、縦 300 ピクセルでエンコードすることをお勧めします。ビデオ タイプとして DME Live Event オプションを選択した場合、次のような追加オプションが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Encoder : DMM-VPM を使用できるよう設定したすべてのエンコーダを一覧表示します。ライブ ストリームのソースであるエンコーダを選択します。 Use Default Streaming Settings : DMM-VPM の設定をそのまま使用します。 Advanced Settings : デフォルトは異なる設定を、このストリームに適用します。符号化フォーマットまたは変換フォーマット、パブリッシング方式 (プッシュまたはプル)、ビデオ入力方式 (Composite/RCA または S-Video)、音声入力方式 [Unbalanced (RCA) または XLR Balanced]、ビデオ入力標準¹、ライブ ストリームのコピーを、後に VoD として表示するためにファイルとして保存するかどうか、さらに、エンコーダが DME 2000 の場合には、使用する DME 2000 入力チャンネル ( または ) を選択します。符号化フォーマット オプションは、1.5M、350K、50K、および 768K です。変換フォーマット オプションは、1.5M、2M、350K、50K、および 768K です。 <p>ライブ ストリームをポイントする場合には、ファイル名は必要ありません。ほとんどの場合、ストリーミング サーバ上のディレクトリを代わりにポイントします。組織で使用する設定がはっきりしないときは、詳細をシステム管理者に問い合わせてください。ストリーミング オプションは、Windows Media には利用できませんが、Flash ビデオには利用できません。ビデオ タイプとして Non-DME Live Event オプションを選択した場合、次の追加オプションが表示されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> Event Status : イベントへの Video Portal アクセスがオンになっているかオフになっているかによって、[Pending]、[Live]、または [Stopped] が表示されます。 {Start Stop Re-Start} Live Event : イベントへの Video Portal アクセスのオン オフ切り替えを可能にします。

表 4-6 コンテンツ オブジェクト設定の要素 (続き)


要素	説明
[Play Order in Video]	ビデオの中のすべてのビデオ パーツの再生順序との関係で、ビデオでこのビデオ パーツをいつ再生させるかを示します。
[{Release End of Life} Date/Time]	 をクリックして日付を選び、時間と分についてのオプションを選択してから、AM または PM を選択します。リリース日は、デフォルトで当日になっています。 <ul style="list-style-type: none"> • DME Live Event および Non-DME Live Event : ライブ イベントをセットアップする場合、[End of Life Date/Time] の値を明示的に入力する必要があります。DMM-VPM では、この値は [Release Date/Time] の値から自動で取得されません。[End of Life Date/Time] の値を入力しないと、[Encoder] テーブル内にそのイベントは表示されず、イベントを開始することができません。また、Video Portal でそのイベントは見えません。 • VoD : [EoL/Date] フィールドは、コンテンツをいつアーカイブするかを DMM-VPM 内で示すプレースホルダです。 <p>ヒント Video Portal からビデオを削除したいときは、DMM-VPM で、ビデオ パーツ ページ用のアーカイブ機能を使用します。その後、新しい配信を作成してビデオを削除します。</p>
[Duration]	<p>ビデオ パーツの再生時間を、時間、分、秒で示します。HH:MM:SS の形式を使用します。秒だけを入力すると、DMM-VPM によって入力が入力が訂正されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DME Live Event および Non-DME Live Event: ライブ イベントのスケジュールされた長さを、対応するストリームの時間として使用できます。スケジュールされた停止時間を超えて実際のイベントが実行される場合、入力した時間になっても、Video Portal での全ストリーム配信は停止しません。ストリームは、停止されるか利用できなくなるまで、Video Portal 内で再生され続けます。 • VoD : Windows Media ビデオ ファイルおよび QuickTime ビデオ ファイルには、時間を手動で入力する必要がありますが、Flash ビデオ ファイルには自動で情報が提供されます。
[Access restrictions]	<p>コンテンツ レベルのビュー セキュリティをイネーブルにするため、Video Portal は、ユーザの見るコンテンツだけを表示します。</p> <p>(注) アクセス制限を徹底するため、DMS-Admin では認証をイネーブルにする必要があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • None (すべてのユーザ グループから表示可能) : 指定すると、すべての Video Portal ユーザが、ビデオ パーツの情報を表示して視聴できます。 • Viewable only to select groups : 指定すると、権限のあるユーザ グループだけが、ビデオ パーツの情報を表示して視聴できます。[Choose Group] をクリックして、管理者が作成したグループを表示するか、グループを作成したり編集します。
[Preview Content File URL]	Video Portal がこのビデオ パーツ用のプレビュー イメージとして見せる SWF ファイルまたは非プログレッシブ JPEG ファイル (横 100 ピクセルで縦 75 ピクセル、またはこれと同じ縦横比のファイル) のロケーション。ローカル ファイルを選択してアップロードするには、[Upload new preview video file] をクリックします。SWF ファイルを使用する場合は、10 秒後に一時停止してループしないようプログラムすることをお勧めします。Cisco Video Portal では、プログレッシブ JPEG イメージを表示できません。
{Pre-Event Post-Event} JPEG URL	ライブ イベントの {前 後} に JPEG イメージをアップロードして表示します。
[Enable Questions from the Audience]	{On Off} をクリックして、質問のサポートをイネーブルまたはディセーブルにします。

表 4-6 コンテンツオブジェクト設定の要素 (続き)

要素	説明
[Slide Show]	ビデオ ストリームの次に見せる SWF ファイルまたはスライドの ZIP アーカイブを選択します。VoD へのスライドプレゼンテーションのアップロード機能は、ライブ イベントから作成された VoD のために使用されます。アップロードした ZIP アーカイブには、PowerPoint (または類似ソフトウェア) からエクスポートした JPEG ファイルが含まれていて、ファイル名のシーケンスが、元の順序を維持できるよう正しく番号付けされていなければなりません。
[Preview Description]	Video Portal で視聴者に表示される説明テキストですが、160 文字より後ろは切り捨てられます。プレビューの説明を入力していない場合、Video Portal では、代わりにビデオ パーツの説明の先頭 160 文字が表示されます。
[Keywords]	Cisco Video Portal でこのビデオ パーツを検索可能にする説明語。カンマ、セミコロン、その他の単語区切り文字を入力しても、Cisco Video Portal に無視されます。
[Embedded Video]	Video Portal インターフェイスのないカスタム Web サイトに埋め込んで、ライブまたはオンデマンドのビデオを表示するために必要な HTML コードを提供します。埋め込みビデオには、アクティブな Video Portal が必要です。ビデオおよび基本再生コントロールがビューアに表示される前に、コードによって、符号化されたビデオ タイプがチェックされ、正しいサポート デコーダ ソフトウェアがオープンされるためです。しかし、ビューアは Video Portal にログインする必要がないため、[Video Portal Reports] でこのビデオの使用量統計は利用できません。 (注) コードによってビデオへのダイレクト アクセスが提供されるため、Cisco Video Portal にアクセス制限を割り当てないでください。アクセスの管理には、Web サイトにセキュリティ方式を実装するか、コードをパブリッシュするアプリケーションを使用することをお勧めします。 ヒント Video Portal ユーザは、ダイレクト Video Portal URL を他のユーザに送信してビデオを共有することもできます。他のユーザは、アクセス権限があれば、そのビデオを視聴できます。URL 共有の詳細については、Cisco.com の『 <i>User Guide for Cisco Video Portal 5.1.x</i> 』を参照してください。

{ 新しい関連アイテムの追加 | 関連アイテムの変更 }

Web サイトへのリンク、Video Portal の他のプログラム内のビデオ パーツへのリンク、もしくは視聴者がダウンロードして使用するファイルへのリンク。視聴者が再生中に [More Info] をクリックすると、Video Portal 上にあるビデオ パーツの関連アイテムが表示されます。[Add New Related Item] をクリックし、リンクのタイプを選択し、メタデータを入力します。この他に、関連アイテムの [Edit] ボタンをクリックして、メタデータを変更する方法もあります。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Download]	ユーザに、ダウンロードするファイルを提供します。適切にダウンロードを行うには、ビデオ ファイルが ZIP アーカイブ内にある必要があります。
[Web Link in New Default Browser]	標準ブラウザでオープンする URL を提供します。
[Web Link in New Custom Browser]	DMM-VPM でカスタマイズするブラウザでオープンする URL を提供します。
[Related Video]	他のビデオ パーツへのリンクを提供します。

1. 次のうちのいずれかです。

- NTSC_M (米国)
- NTSC_M_J (日本)
- PAL_B
- PAL_D
- PAL_H
- PAL_I
- SECAM_B
- SECAM_D
- SECAM_G
- SECAM_H
- SECAM_K
- SECAM_K1
- SECAM_L
- SECAM_L1

関連項目

- [ユーザアカウントと認証設定の管理 \(P.2-5\)](#)
- [ビデオ パーツの承認 \(P.4-11\)](#)
- [クローズド キャプション \(P.4-11\)](#)
- [ライブ イベント モジュール \(P.4-19\)](#)
- [同期するスライドの生成およびインポート \(P.4-20\)](#)
- [コンテンツ カテゴリの作成および作業 \(P.4-28\)](#)
- [プッシュ設定の管理 \(P.4-49\)](#)
- [DME ライブ イベントのスケジュール時間の修正 \(P.4-54\)](#)

ビデオ パーツまたは再生リストの承認または拒否

ビデオ パーツまたは再生リストの承認リクエストが送信されると、DMM-VPM は宛先アプルーバに電子メールを送信します。電子メール メッセージに含まれるリンクから、ビデオ パーツをプレビューして承認または拒否できます。

このメッセージを受信したら、次の手順を実行します。

手順

-
- ステップ 1** 電子メールのリンクをクリックして、ビデオ パーツまたは再生リストをプレビューし、ブラウザに [Approval Request] ページがロードされたら、[Preview Now] をクリックします。
- ステップ 2** ビデオ パーツを視聴し、コメントが何かあれば入力し、ウィンドウの一番下にあるコントロールを使用して、要求を承認または拒否します。
- DMM-VPM は即座に更新され、要求が承認または拒否されたことを、電子メールでリクエストに通知します。
- ステップ 3** DMM-VPM に戻るには、[Close and Return] をクリックします。
-

関連項目

- [ビデオ パーツの承認 \(P.4-11\)](#)

ライブ イベント モジュール

ライブ イベント モジュールは、次のことに役立つ DMM-VPM への個別ライセンスのアドオンです。

- ライブ音声付きのプレゼンテーション スライドと、Video Portal で見せるビデオ ストリームを同期させる。
- リモートの視聴者メンバーが Video Portal でライブ イベントを見ている間に送信するテキストベースの質問を受信し対応する。



(注)

ライブ イベントをホストするたびに、DMM-VPM エンコーダ ダッシュボードから、DME をリモートで起動する必要があります。DME シャーシ上の物理コントロールを使用してエンコーダを起動する場合、ライブ イベントは Video Portal 視聴者メンバーからは利用できなくなります。

関連項目

- [同期スライドを使用する作業 \(P.4-19\)](#)
- [視聴者の質問への対応 \(P.4-22\)](#)

同期スライドを使用する作業

ライブ イベント モジュールを使用するためのライセンスを購入した場合、ライブ イベントのモデレータは、スライドとライブ イベント ストリームを同期できます。スライドの同期オプションでは、Windows Media 形式を使用していて、DME 1000 または DME 2000 のどちらかをエンコーダとして使用する必要があります。Windows Media および DME は、現在他の符号化フォーマットと共に利用できないというタイプの API を使用し、スライド、および音声とビデオのストリームの間の密接な同期をサポートします。

スライドのディレクトリ ロケーション

JPG ファイルのスライドの場合、[Deployment Locations] ページの [Support] エリアに指定したルートディレクトリ内に **/slides** サブディレクトリが存在しない限り、同期スライドの配信は失敗します。[Root File Directory] フィールドにスラッシュ (/) を使用していれば、DMM-VPM によって、自動的に **/slides** サブディレクトリが作成されますが、バックスラッシュ (¥) を使用している場合には作成されません。バックスラッシュを使用した場合、指定したサーバにログインして、手動に必要なサブディレクトリを作成する必要があります。

SWF ファイルに含まれるスライドについては、SWF スライドの動作を妨げる可能性のあるクロスドメイン アクセス問題を回避するため、スライドは、**/appliance_name/dms/video_portal/assets/** ディレクトリの Video Portal アプライアンスにコピーされます。また、このセットアップは、SWF ファイルがアップグレード中に上書きされるのを防止します。

ライブ イベントから作成される VoD ファイル

ライブ イベントからの VoD の作成を選択した場合、イベントの終了後に、そのイベントの結果の VoD ファイルをパブリッシュできます。Cisco DMS 5.1.x では同期データがビデオ データと共にインラインで保存されるため、VoD ファイルを編集したり、ライブ イベント中に作成されたスライド同期コマンドを保持したりできません。そのため、そのファイルを再度レンダリングおよび符号化するために Windows Movie Maker などのサードパーティのビデオの作成編集ツールを使用すると、データが失われます。



ヒント

ビデオ時間を編集をするには、Windows Media File Editor などのサードパーティ ツールを使用して、ビデオクリップの長さをトリミングしたり、同期データをヘッダに転送したりできます。

関連項目

- [配信のためのロケーション設定 \(P.4-6\)](#)
- [同期するスライドの生成およびインポート \(P.4-20\)](#)
- [スライドショーの操作 \(P.4-21\)](#)
- [同期スライド使用時の Video Portal 視聴者への表示 \(P.4-22\)](#)

同期するスライドの生成およびインポート

ほとんどの場合、ライブ イベント中に見せる同期スライドは、組織がこの目的のために用意した Microsoft PowerPoint プレゼンテーションから生成したものです。その他、組織では、プレゼンテーション スライドを開発するのに他のベンダーの類似ソフトウェアを使用する可能性もあります。

- [スライドの作成およびインポートのベスト プラクティス \(P.4-20\)](#)
- [同期用の ZIP ファイルの作成およびインポート \(P.4-20\)](#)
- [同期用の SWF ファイルの作成およびインポート \(P.4-21\)](#)

スライドの作成およびインポートのベスト プラクティス

スライドの作成	<p>ライブ イベント モジュールと共に使用するスライドを作成するには、2 通りの方法があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 連番付きの JPEG ファイルをプレゼンテーションからエクスポートし、そのエクスポートされたイメージを、インポートする ZIP アーカイブ内に保存します。この方式の 1 つの利点は、組織でソフトウェアを買い足す必要がないということです。しかし、エクスポートされたイメージでは、Video Portal 上の各自のサイズ変更可能ウィンドウでのスライドの表示を選択した視聴者メンバーには、高品質のビューが提供されない可能性があります。 • プレゼンテーションを SWF ファイルに変換するサードパーティのアドオンを使用すると、あとでその SWF ファイルをインポートできます。この方式を使用する利点は、配信するためのファイルを 1 つしか生成しないことです。また、ビューアがスライドを新しいウィンドウでオープンしてこのウィンドウをサイズ変更するオプションを選択したときに、より高品質のビューを提供できます。
スライドのインポート	<p>ライブ イベント中に同期スライドを見せる場合、ライブ イベントが開始する 30 分前までに、ライブ イベントを作成し、そのイベント用のスライドをアップロードすることをお勧めします。そうすることで、ほとんどの場合、組織でライブ ストリーミングのサポート用に設定したすべての Web サーバおよびコンテンツ配信デバイスに、スライドが到達してキャッシュされるのに、十分な時間を取ることができます。</p>

関連項目

- [同期用の ZIP ファイルの作成およびインポート \(P.4-20\)](#)
- [同期用の SWF ファイルの作成およびインポート \(P.4-21\)](#)

同期用の ZIP ファイルの作成およびインポート

次の手順では、PowerPoint が優先ソフトウェアであることを前提としています。

手順

- ステップ 1** PowerPoint スライド デッキの準備が完了したら、[File] > [Save As] を選択します。
- ステップ 2** [Save as type] リストから、[JPEG file Interchange Format (*.jpg)] を選択します。
- ステップ 3** オペレーティング システムでこの用途に提供している方式を使用し、エクスポートされたスライドの JPEG バージョンを保存する新規フォルダを作成して名前を付けます。入力する名前には、スペースを含めることはできません。
- ステップ 4** スライドのエクスポートを開始するには、[OK] をクリックします。
- ステップ 5** [Do you want to export every slide in the presentation or only the current slide?] というプロンプトが表示されたら、[Every Slide] をクリックします。
作成して名前を付けたフォルダの中に、PowerPoint によって各スライドが抽出されて個別の JPEG ファイルとして保存されます。各 JPEG ファイルは、ファイル名として昇順の番号が付けられます。
- ステップ 6** PowerPoint がスライドのすべての JPEG バージョンの保存を終了したら、それらのファイルを含むフォルダを圧縮し、ZIP アーカイブのベースにするようにします。

同期用の SWF ファイルの作成およびインポート

PowerPoint スライドデッキの準備が終了したら、サードパーティのアプリケーションまたは個別に購入した PowerPoint プラグインを使用して、スライドを SWF ファイルに変換します。SWF ファイルへの変換の前に、すべてのスライド内およびスライドからスライドへのトランジションを削除してください。

スライド ショーの操作

たいていのライブ イベントでは、指定の同期オペレータは、提供された 2 つのコンソールのうちの 1 つを使用して、スライドを、ライブ プレゼンタのアクションと同期させます。たとえば、プレゼンタがプレゼンテーション内の 1 枚のスライドを前に進めると、同期オペレータも、同期コンソールを使用して同じことをします。スライドを同期させるためにサポートされている方法は、2 通りあります。

- **Simple** : 最初の同期方式では、各スライドを見せるシンプルなフルスクリーンインターフェイスを使用します。スライドを変更したり同期したりするために、同期オペレータまたはプレゼンタは、キーボードの右矢印キーまたは左矢印キーを押して、プレゼンテーション全体を通して、一度に 1 枚のスライドを前または後ろへ移動させます。この方式は、プレゼンタが（別の同期オペレータではなく）スライドを管理する小さなイベントやスタジオ イベントに向いています。
- **Advanced** : 2 番目の方式では、右側にスライド選択コントロールのある、より高度なビューを使用します。この方式を使用することで、同期オペレータまたはプレゼンタは、スライドを選択してスキップし、スライド デッキのスライドを前方または後方へすばやく移動することができます。

スライドが同期されるたびに、ライブ イベント モジュールはストリームにコマンドを挿入します。

- プレゼンテーション スライドを、ZIP アーカイブ内にアップロードした番号付きの JPEG イメージのシーケンスに変換した場合、ストリーム内のコマンドで、Video Portal に、関連 JPEG ファイルを取得して視聴者メンバーに表示するよう指示されます。
- プレゼンテーション スライドを SWF ファイルに変換した場合、ストリーム内のコマンドで、Video Portal に、SWF 内の関連するセクションを見つけて視聴者メンバーに表示するよう指示されます。

このプロセスにより、スライドはストリームに密接に同期されるようになります。

スライドの同期が起こるたびに、そのアクションがエンコーダ コンソール イベント ウィンドウに記録されます。

同期スライド使用時の Video Portal 視聴者への表示

同期スライドをライブ イベントまたは VoD と関連付けると、Video Portal 視聴者メンバーに表示されるユーザ インターフェイスが自動的に変更されます。デフォルトでは、ビデオが左側に表示され、同期スライドが右側に表示されます。視聴者メンバーは、サイズ変更可能なポップアップ ウィンドウ内に表示したいスライドを選択できます。これは、デフォルトのサイズでは簡単にスライドの情報が読めない場合に便利な機能です。

ポップアップ ビューでは、視聴者メンバーは、すでに表示済みの過去のスライドをレビューするオプションも使用できます。過去のスライドを選択してフル サイズで表示したい場合は、視聴者メンバーは、右側のスクロール リスト内のサムネール プレビューをクリックします。

視聴者の質問への対応

ライブ イベント モジュールを使用するライセンスを購入した場合、Video Portal 視聴者メンバーは、この機能をイネーブルにしたライブ イベント中にテキスト ベースの質問を送信できます。

ライブ イベント中、視聴者メンバーが Video Portal の [Ask Question] ボタンをクリックすると、新しいウィンドウがオープンし、プレゼンタへの質問を入力して送信することができます。送信されたすべての質問は、まず DMM-VPM の [Question Manager] コンソールに表示され、そこで、ライブ イベントを監視できます。ライブ イベントの適当なタイミングで、モデレータは事前に選別された質問を、[Presenter] コンソールに送信するか口頭でプレゼンタに伝えることができます。そのあと、プレゼンタはライブ イベント中にリモートの視聴者メンバーからの質問に答えることができます。送信された質問は視聴者メンバーには見えず、また、視聴者メンバーの名前は、質問と関連付けられることも、ライブ イベント モデレータやプレゼンタに表示されることもありません。

Video Portal で見せるライブ イベントには何千もの視聴者メンバーがいる可能性があるため、送信された質問のすべてを、モデレータただ一人で事前に選別するのは困難であると考えられますが、[Question Manager] コンソールで同時に複数のモデレータが複数のインスタンスをオープンして管理できます。送信されたすべての質問は、イベントが終了した後にエクスポートでき、必要に応じて、別のサーバにパブリッシュすることもできます。

ライブ イベントのモデレータとプレゼンタは、Video Portal 視聴者メンバーからの質問の処理に、DMM-VPM の [Question Manager] コンソールを使用します。

具体的な内容は次のとおりです。

- [質問の調整 \(P.4-23\)](#)
- [質問への回答 \(P.4-25\)](#)

質問の調整

ライブ イベントのモデレータは、プレゼンタのために、質問を事前に選別できます。

手順

ステップ 1 グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。

ステップ 2 使用したい方式で、調整機能をオープンします。

方式 1	方式 2
<p>a. [Encoders] > [Encoder Dashboard] を選択します。</p> <p>b. エンコーダのリストで、ライブ イベントで使用するエンコーダのアイコン (📺) を探してクリックします。</p> <p>DMM-VPM は、クリックしたエンコーダ用のアドホック ストリーミング コントロールを表示します。</p> <p>c. [View Audience Questions] をクリックします。</p>	<p>a. [Video Portal] > [Programs] を選択します。</p> <p>b. [Active] タブを選択します。</p> <p>c. [Active Programs] ページで、関連するプログラムに対応する [Active Videos] (📺) ボタンをクリックします。</p> <p>d. [Active Videos] ページで、関連するビデオに対応する [Active Video Parts] (📺) ボタンをクリックします。</p> <p>e. [Active Video Parts] ページで、関連するライブ イベント ストリームに対応する [Modify] (🔧) ボタンをクリックします。</p> <p>f. 表示されたページの一番下までスクロールし、[Review Audience Questions] をクリックします。</p>

ステップ 3 要件を満たす値を入力します。

関連項目

- [プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業 \(P.4-10\)](#)
- [UI リファレンス : ライブ イベント調整の設定 \(P.4-24\)](#)

UI リファレンス：ライブ イベント調整の設定

表 4-7 では、ライブ イベントの調整の設定について説明しています。

ナビゲーションパス

- [Video Portal] > [Encoders] > [Encoder Dashboard] > [View Audience Questions]
- [Video Portal] > [Programs] > [Active] > [Active Videos] > [Active Video Parts] > [Modify] > [Review Audience Questions]

表 4-7 ライブ イベント調整の要素

要素	説明
[Questions] タブ	
視聴者メンバーが送信した質問のスクロール リストを示します。新しい質問が到着すると、リストはリアルタイムで更新されます。	
{Show Hide} Filters	<p>アクティブな質問のリストにテキスト スtring フィルタを設定し適用するオプションを表示または非表示を切り換えます。フィルタ タイプは、次の 2 種類があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Show Questions] : 入力したテキスト スtring に対するフィルタリングを、イネーブルにするには [On] を、ディセーブルにするには [Off] をクリックします。イネーブルにされている間は、そのテキスト スtring を含む質問だけを含まないようにリストを制限します。 • [Auto-remove Questions] : 入力したテキスト スtring に対するフィルタリングを、イネーブルにするには [On] を、ディセーブルにするには [Off] をクリックします。イネーブルにされている間は、そのテキスト スtring を含むすべての質問を除外するようにリストを制限します。 <p>(注) 両方のフィルタをイネーブルにし、同一のテキスト スtring を両方に使用されるように入力すると、フィルタは相互に排他的になります。この場合、すべての質問は、[Removed Questions] タブに移動されます。それらの質問をアクティブな質問のリストに復元するには、[Removed Questions] をクリックしてから、[Reactivate All] をクリックします。</p>
[Export Questions]	アクティブな質問のリスト内に表示されているすべての質問およびのその他のデータ（タイムスタンプなど）を含む区切りテキスト ファイルを作成します。ブラウザをヘルパー アプリケーションを使用するように正しく設定している場合には、ファイルは、スプレッドシートを編集する優先ソフトウェアで自動的にオープンします。
[Columns]	<p>質問に関する情報は、次のカラムにソートされます。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Question] : 送信されたそのままの質問のリテラル テキスト。 • [Time Asked] : 質問が送信されたときの日付、時間、分、および秒。 • [Actions] : 対応する質問を調整するためのボタン。強調表示、[Presenter View] タブで送信、[Removed Questions] タブで削除できます。

[Removed Questions] タブ

プレゼンタから（少なくとも一時的に）非表示にした質問のスクロール リストを表示します。[Questions] タブでは、手動で質問を追加したときや、フィルタによって自動でアクティブな質問のリストから質問が削除されたときに、リストが更新されます。

[Reactivate All]	すべての質問を、[Questions] タブのアクティブな質問のリストに戻します。
------------------	---

表 4-7 ライブ イベント調整の要素 (続き)

要素	説明
[Columns]	<p>質問に関する情報は、次のカラムにソートされます。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Question] : 送信されたそのままの質問のリテラル テキスト。 [Time Asked] : 質問が送信されたときの日付、時間、分、および秒。 [Actions] : 対応する質問を調整するためのボタン。強調表示、[Presenter View] タブで送信、[Removed Questions] タブで削除できます。

質問への回答

ライブ イベントのプレゼンタは、モデレータが事前に選別した質問を見て答えることができます。

作業を開始する前に

- ライブ イベントのステージ クルーのモデレータやその他のメンバーは、回答を待っている質問のリストをプレゼンタが見られるように、すでに [Q&A Administration] ウィンドウをオープンしている可能性があります。まだオープンしていない場合は、「質問の調整」の手順 (P.4-23) のステップ 1 からステップ 2 を完了し、[Presenter's View] タブをクリックします。

手順

ステップ 1 [Presenter's View] タブで、モデレータが、回答しやすいように選別して編集した質問リストを見ることができます。このリストは、モデレータが手動で質問を追加するたびに更新されます。質問に関する情報は、次のカラムにソートされます。

- [Question] : 送信されたそのままの質問のリテラル テキスト。
- [Time Asked] : 質問が送信されたときの日付、時間、分、および秒。
- [Actions] : 対応する質問を [Removed Questions] タブの下に移動させるボタン。

再生リストの作成および作業

[Featured Playlist] タブで Video Portal 上のキー ビデオを表示することで、DMM-VPM は特殊なコンテンツ オファリングを強調するのに役立ちます。



ヒント

再生リストの承認は、追跡できます。承認プロセス ワークフローは、セキュリティ ポリシーの徹底には利用できませんが、組織でコミュニケーションをフォーマル化するには役立ちます。コンテンツの作成者は再生リストの承認を要求でき、指定アプルーバはその要求を承認または拒否できます。指定アプルーバには、DMM-VPM ユーザ タイプが Approver の人から選びます。指定アプルーバであっても、自分の要求を承認できません。承認および拒否は、再生リストが配信できるかどうかには無関係です。承認要求への対応については、「ビデオ パーツまたは再生リストの承認または拒否」(P.4-18) を参照してください。

作業を開始する前に

- 各再生リストには、視聴者に見せる前に少なくとも1つのビデオ パーツを含んでいなければなりません。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Video Portal] > [Playlists] を選択します。
- [Playlists] ページでは、2つのテーブルをトグルできますが、2つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方とも DMM-VPM 再生リストを示します。再生リストを、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動させることができます。
- ステップ 3** 次のいずれかを実行します。
- [Active] をクリックして、[Active] テーブル内で、視聴者に見せることのできる再生リストすべてのリストを表示させます。これらの再生リストは、ディセーブルにしているという意味で、アクティブです。再生リストを作成したことがない場合、あるいはすべての再生リストをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
 - [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全再生リストを表示します。これらの再生リストは、視聴者が見つけることも表示することもできないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらの再生リストの復元や削除を選択することも可能です。
- ステップ 4** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。

関連項目

- [ライブ ストリームをキャプチャして、その出力ファイルをビデオ オンデマンドとしてパブリッシュする \(P.4-48\)](#)

UI リファレンス : 再生リスト用の設定

表 4-8 では、再生リストを設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーション パス

[Video Portal] > [Playlists]

表 4-8 再生リスト設定の要素





要素	説明
[Add New Playlist] 	[Add New Playlist] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択した再生リストを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済み再生リストを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。
[Activate Selected] 	選択した再生リストを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。

表 4-8 再生リスト設定の要素 (続き)

要素	説明
カラム	
[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルする再生リストをマーキングする。 [Archive] テーブルで、ディセーブルした再生リストをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
[Name]	再生リストのタイトル。対応する行には、[Edit] (✎) ボタンおよび [Preview] (📺) ボタンについての解説が表示されます。名前カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載された再生リストのタイトルや説明などのメタデータが編集できます。[Preview] ボタンをクリックすると、Video Portal には、対応する行に記載された再生リストが表示されます。
[Publish Dates]	リリース日と廃止日の間の、再生リストが有効な日の範囲。
[Last Modified]	コンテンツ オブジェクトが最後に編集された日。
[Active Video Parts]	[Active Video Parts] (📺) ボタンおよび [Add New Video Part] (+) ボタンを表示します。[Active Video Parts] ボタンをクリックすると、DMM-VPM は、ビデオ パーツに対応する行が表示再生リストに追加できるページをロードします。またはその再生リストから削除するビデオ パーツにマーキングします。
[Current Status]	承認ステータスを示し、DMM-VPM ユーザからの再生リストの承認をアプルーバ権限で要求するのに役立ちます。対応する行で示されている再生リストの承認を要求するには、[Request Approval] をクリックし、ポップアップ ウィンドウのリストからアプルーバを選択してから、[Request Approval] と [Close] をクリックします。
[Deployment Choice]	対応する行に記載された再生リストが、配信用のデフォルトの再生リストかどうかを示します。

新規再生リストの追加 | 再生リストの更新

再生リストを定義するメタデータ属性。[Add New Playlist] をクリックした後か、再生リストの [Edit] ボタンをクリックした後、メタデータを入力するか選択します。

[Name]	この再生リストのタイトル。
[Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、その再生リストは、実装し保存し配信した後、視聴者から見えるようになります。[Inactive] を選択すると、視聴者にはその再生リストが見えません。デフォルトは、[Active] です。
[Description]	有用な説明を入力します。この説明はオプションで、参考用です。
[Make this lineup default choice for deployments?]	[Yes] または [No]。デフォルトでこの再生リストをすべての配信に使用する場合は、[Yes] を選択します。それ以外の場合は、[No] を選択します。
[Release Date]	この日付けはオプションで、参考用です。
[End of Life Date]	この日付けはオプションで、参考用です。

新しいビデオ ポートの追加 | ビデオ パーツの変更

対応する行に記載された再生リストに追加するビデオ パーツを選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Video Part Link]	選択したビデオ パーツのタイトル。ビデオ パーツを選択した後、DMM-VPM によってタイトルが自動で入力されます。
-------------------	--

表 4-8 再生リスト設定の要素 (続き)

要素	説明
[Select Video Part]	再生リストに追加するビデオ パーツを選択できるポップアップ ウィンドウをオープンするか、再オープンします。[Program] リストからプログラムを選択してから、[Video] リストからビデオ パーツを選択します。ポップアップ ウィンドウは、自動でクローズします。誤ってビデオ パーツを選択した場合は、再度試してください。
[Play Order Position]	そのビデオ パーツの再生リスト ポジションを選択します。再生リスト内の他のビデオ パーツのポジションに関連します。
[Status]	[Active] または [Inactive]。デフォルトは、[Active] です。

コンテンツ カテゴリの作成および作業

プログラムを、トピックや題材、対象視聴者、関連性の高いエグゼクティブ、ビジネスの機能などの共通に持っている特性に応じて分類します。視聴者は Video Portal 上の対応するカテゴリを使用して、コンテンツを見つけたり表示します。プログラムのビデオおよびビデオ パーツは、カテゴリの関連付けを自動的に継承します。

Video Portal のプログラム ガイドには、分類済みのプログラムだけが記載されます。プログラムを配信しても、どのカテゴリにも関連付けていない場合、プログラム ガイドには表示されません。この場合、視聴者がプログラムに含まれるビデオを探して見るためには、キーワード サーチを実行するか、絶対 URL を使用します。ユーザ エクスペリエンスを向上させるためには、各プログラムを少なくとも 1 つのカテゴリに関連付けることをお勧めします。

カテゴリを作成して管理し、それらにプログラムを関連付けるには、[Categories] ページを使用します。

手順

ステップ 1 グローバル ナビゲーションから [Video Portal] を選択してから、[Video Portal] > [Categories] を選択します。

[Categories] ページでは、2 つのテーブルをトグルできますが、2 つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方とも DMM-VPM コンテンツ カテゴリを示します。カテゴリを、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動させることができます。

ステップ 2 次のいずれかを実行します。

- [Active] をクリックして、[Active] テーブル内で、コンテンツ オブジェクトに関連付け可能で視聴者に見せることのできる、カテゴリすべてのリストを表示させます。これらのカテゴリは、ディセーブルにしていないという意味で、アクティブです。カテゴリを作成したことがない場合、あるいはすべてのカテゴリをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
- [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全カテゴリのリストを表示します。これらのカテゴリは、視聴者が見つけることも表示することもできず、どのコンテンツ オブジェクトにも関連付けることもできないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのカテゴリの復元や削除を選択することも可能です。

ステップ 3 要件を満たす値を入力します。

関連項目

- [UI リファレンス : カテゴリの設定 \(P.4-29\)](#)





UI リファレンス : カテゴリの設定

表 4-9 では、カテゴリに設定する要素および設定値について説明しています。



ナビゲーション パス

[Video Portal] > [Categories]

表 4-9 カテゴリ設定の要素

要素	説明
[Add New Category] 	[Add New Category] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択したカテゴリを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済みカテゴリを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。
[Activate Selected] 	選択したカテゴリを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。

カラム

[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするカテゴリをマーキングする。 [Archive] テーブルで、ディセーブルしたカテゴリをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
[Name]	対応する行に記載されたカテゴリの名前、および [Modify] () ボタン。[Name] カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載されたカテゴリの名前や説明などのメタデータが編集できます。
[Last Modified]	カテゴリが最後に編集された日時。
[Date Added]	カテゴリが作成された日時。
[# of Programs]	[Active Associated Programs] () ボタンを表示します。このボタンをクリックすると、DMM-VPM は、対応する行に記載されたカテゴリにプログラムを関連付けたり、カテゴリから関連付け解除するプログラムをマーキングしたりできるページをロードします。

新しいカテゴリの追加 | カテゴリの変更

カテゴリを定義するメタデータ属性。[Add New Category] をクリックした後か、カテゴリの [Edit] ボタンをクリックした後、メタデータを入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Category Name]	このカテゴリの名前。このカテゴリ名は、視聴者がカテゴリ別にブラウズするために [Program Guide] タブを使用したときに、Video Portal 上に表示されます。
[Category Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、そのカテゴリは視聴者から見えるようになり、プログラムをそのカテゴリに関連付けられます。[Inactive] を選択すると、そのカテゴリは視聴者から見え、プログラムをそのカテゴリに関連付けられません。デフォルトは、[Active] です。

表 4-9 カテゴリ設定の要素 (続き)

要素	説明
[Associated Programs]	全プログラムが一覧表示され、どれでも選択してカテゴリに関連付けることも、選択解除してカテゴリからの関連付けを解除することもできます。各カテゴリは、少なくとも1つのプログラムと関連付ける必要がありますが、カテゴリと関連付けられるプログラムの数に上限はありません。カテゴリ割り当ては、いつでも追加したり削除したりできます。
[Category Description]	有用な説明を入力します。この説明はオプションで、参考用です。

インタースティシャルの作成および作業

DMM-VPM では、他に見せるものを何もスケジュールしていないときに、Video Portal で見せる短いセグメントのことを、インタースティシャルと言います。新しいインタースティシャルを作成する手順は、次のとおりです。

手順

- ステップ 1** グローバルナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Video Portal] > [Interstitials] を選択します。
[Interstitials] ページでは、2つのテーブルをトグルできますが、2つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方とも DMM-VPM インタースティシャルを示します。インタースティシャルを、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動させることができます。
- ステップ 3** 次のいずれかを実行します。
 - [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、利用できるすべてのインタースティシャルのリストを表示します。これらのインタースティシャルは、ディセーブルにしているという意味で、アクティブです。インタースティシャルを作成したことがない場合、あるいはすべてのインタースティシャルをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
 - [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全インタースティシャルのリストを表示します。これらのインタースティシャルは、視聴者に表示されないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのインタースティシャルの復元や削除を選択することも可能です。
- ステップ 4** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。

関連項目

- [UI リファレンス：インタースティシャルの設定 \(P.4-30\)](#)





UI リファレンス：インタースティシャルの設定

表 4-10 では、インタースティシャルを設定する要素および設定値について説明しています。


ナビゲーション パス

[Video Portal] > [Interstitials]

表 4-10 インタースティシャル設定の要素

要素	説明
[Add New Category] 	[Add New Interstitial] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択したインタースティシャルを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済みインタースティシャルを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。
[Activate Selected] 	選択したインタースティシャルを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。

カラム

[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするインタースティシャルをマーキングする。 [Archive] テーブルで、ディセーブルしたインタースティシャルをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
[Name]	[Modify] () ボタン、対応する行に記載されたインタースティシャルの名前、およびインタースティシャルに含まれるビデオ パーツの名前。このカラムのインタースティシャル名は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、[Length] カラムの見出しをクリックして、時間で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載されたインタースティシャルの名前や説明などのメタデータが編集できます。
[Length]	ビデオ パーツを停止するまで再生する秒数。

新しいインタースティシャルの追加 | インタースティシャルの変更

インタースティシャルの物理属性および論理属性。[Add New Interstitial] をクリックした後か、インタースティシャルの [Edit] ボタンをクリックした後、属性を入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Name]	このインタースティシャルの名前。最大 50 文字で入力します。
[File URL]	インタースティシャルとして使用するファイルのフル パスおよび名前。ファイルをアップロードした後、配信する前に使用されます。インタースティシャルを配信した後は、この値は、配信用の URL に自動的に変更されます。
[Upload new Interstitial graphical media file]	SWF または、非プログレッシブ JPEG ファイル (横 400 ピクセル、縦 120 ピクセル) をアップロードします。このファイルは、ボタンのような動作をします。視聴者がクリックすると、指定していたクリックスルー セグメントが、Video Portal によって表示されます。
[Click Through Segment]	インタースティシャルをクリックした人に Video Portal が表示するビデオ パーツを選択するには、[Select a Video Part] をクリックします。
[Play Duration]	ビデオ パーツを停止するまで再生する秒数。
説明	有用な説明を入力します。この説明はオプションで、参考用です。
[Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、視聴者にインタースティシャルが表示されます。[Inactive] を選択すると、そのカテゴリは視聴者から見え、プログラムをそのカテゴリに関連付けられません。デフォルトは、[Active] です。

インタースティシャル シーケンスの作成および作業

新しいインタースティシャル シーケンスを作成できます。インタースティシャル シーケンスとは、他に何もスケジューリングしていなかったときに Video Portal が再生するインタースティシャルの順序付きリストのことです。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Video Portal] > [Interstitial Sequences] を選択します。
- [Interstitial Sequences] ページでは、2 つのテーブルをトグルできますが、2 つは大抵の場合ともよく似ていて、両方とも シーケンスのリストを示します。シーケンスを、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動させることができます。
- ステップ 3** 次のいずれかを実行します。
- [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、利用できるすべてのシーケンスのリストを表示します。これらのシーケンスは、ディセーブルにしていないという意味で、アクティブです。シーケンスを作成したことがない場合、あるいはすべてのシーケンスをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
 - [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全シーケンスのリストを表示します。これらのシーケンスは、視聴者に表示されないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのシーケンスの復元や削除を選択することも可能です。
- ステップ 4** 要件を満たす値を入力します。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。

関連項目

- [UI リファレンス：インタースティシャル シーケンスの設定 \(P.4-32\)](#)

UI リファレンス：インタースティシャル シーケンスの設定

表 4-11 では、インタースティシャル シーケンスを設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Interstitial Sequences]

表 4-11 インタースティシャル シーケンス設定の要素








要素	説明
[Add New Interstitial Sequence] 	[Add New Interstitial Sequence] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択したシーケンスを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済みシーケンスを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。

表 4-11 インタースティシャル シーケンス設定の要素 (続き)

要素	説明
[Activate Selected] 	選択したシーケンスを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。
カラム	
[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするシーケンスをマーキングする。 [Archive] テーブルで、ディセーブルしたシーケンスをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
[Name]	[Modify] () ボタン、および対応する行に記載されたシーケンスの名前。名前カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載されたシーケンスの名前や説明などのメタデータが編集できます。
[Date Added]	シーケンスが作成された日時。
[Last Modified]	シーケンスが最後に編集された日時。
[Active Interstitials]	[Active Interstitials] () ボタンおよび [Add New Interstitial] () ボタンを表示します。[Active Interstitials] ボタンをクリックすると、DMM-VPM は、インタースティシャルに対応する行に記載された再生リストに追加したり、再生リストから削除するためにインタースティシャルをマークできるページがロードされます。
[Deployment Choice]	対応する行に記載されたシーケンスが、配信用のデフォルトのシーケンスかどうかを示します。

新しいインタースティシャル シーケンスの追加 | インタースティシャル シーケンスの変更

シーケンスを定義するメタデータ属性。[Add New Interstitial Sequence] をクリックした後か、シーケンスの [Edit] ボタンをクリックした後、メタデータを入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Name]	このシーケンスの名前。最大 50 文字で入力します。
[Description]	有用な説明を入力します。説明を入力する必要があります。最大 2,000 文字で入力します。
[Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、視聴者にシーケンスが表示されます。[Inactive] を選択すると、視聴者にはそのシーケンスが見えません。デフォルトは、[Active] です。
[Make this sequence default choice for deployments?]	[Yes] または [No]。Video Portal に他に表示するものがないときにデフォルトでこのシーケンスを使用する場合は、[Yes] を選択します。そうしない場合は、[No] を選択します。

ティックターの作成および使用

DMM-VPM では、Video Portal で視聴者に表示するスクロール テキストのことを、ティックターと呼びます。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Video Portal] > [Tickers] を選択します。

■ プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップの管理

[Tickers] ページでは、2 つのテーブルをトグルできますが、2 つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方ともティックアーのリストを示します。ティックアーは、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動できます。

ステップ 3 次のいずれかを実行します。

- [Active] をクリックして、[Active] テーブルで、利用可能なすべてのティックアーのリストを表示します。これらのティックアーは、ディセーブルにしていないという意味で、アクティブです。ティックアーを作成したことがない場合、あるいはすべてのティックアーをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。
- [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全ティックアーのリストを表示します。これらのティックアーは、視聴者に表示されないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのティックアーの復元や削除を選択することも可能です。

ステップ 4 要件を満たす値を入力します。

ステップ 5 [Save] をクリックします。

関連項目

- [UI リファレンス : ティッカーの設定 \(P.4-34\)](#)





UI リファレンス : ティッカーの設定

表 4-12 では、ティックアーを設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [Tickers]


表 4-12 ティッカー設定の要素

要素	説明
[Clear Defaults]	Video Portal でのティックアーの再生を停止します。
[Add New Ticker] 	[Add New Ticker page] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択したティックアーを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済みティックアーを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。
[Activate Selected] 	選択したティックアーを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。

カラム

[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> • [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするシーケンスをマーキングする。 • [Archive] テーブルで、ディセーブルしたシーケンスをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
---------------------	--

表 4-12 ティッカー設定の要素 (続き)

要素	説明
[Name]	[Modify] () ボタン、および対応する行に記載されたティッカーの名前。名前カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載されたティッカーが編集できます。
[Launch Date]	ティッカーを開始する日時。
[Expiration Date]	ティッカーを停止し、Video Portal に表示しないようにする日時。
[Deployment Choice]	対応する行に記載されたティッカーが、配信用のデフォルトのティッカーかどうかを示します。

新しいティッカーの追加 | ティッカーの変更

ティッカーの物理属性および論理属性。[Add New Ticker] をクリックした後か、ティッカーの [Edit] ボタンをクリックした後、属性を入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Ticker Name]	このティッカーの名前。最大 50 文字で入力します。
[Ticker Description]	有用な説明を入力します。説明を入力する必要があります。最大 2,000 文字で入力します。
[Ticker Text]	Video Portal 上でティッカーに表示させるテキストを入力します。最大 2,000 文字で入力します。入力したテキストは、Video Portal の一番下までスクロール表示されます。
[Ticker Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、視聴者にティッカーが表示されます。[Inactive] を選択すると、視聴者にはそのティッカーが見えません。デフォルトは、[Active] です。
[Launch Date]	Video Portal でティッカーを開始する年月日を選択します。
[Make this ticker default choice for deployments?]	[Yes] または [No]。Video Portal でこのティッカーをデフォルトで表示する場合は、[Yes] を選択します。そうしない場合は、[No] を選択します。
[End of Life Date]	Video Portal でティッカーを停止する年月日を選択します。

Video Portal のカスタマイズ

DMM-VPM を使用して、視聴者が Video Portal を使用するときに表示されるユーザ インターフェイスの色を、制御およびカスタマイズできます。背景、ロゴ、ティッカー メッセージ、インタースティシャル、およびコントロールの配色を、カスタマイズできます。

手順

ステップ 1 グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。

ステップ 2 [Video Portal] > [User Interfaces] を選択します。

[User Interfaces] ページでは、2 つのテーブルをトグルできますが、2 つは大抵の場合とてもよく似ていて、両方ともユーザ インターフェイスのカスタマイズ用の名前付きセットを示します。セットは、一方のテーブルからもう一方のテーブルへ移動させることができます。

ステップ 3 次のいずれかを実行します。

- [Active] をクリックして、[Active] テーブル内で利用可能な (ディセーブルしていない) すべてのカスタマイゼーション セットのリストを表示します。カスタマイゼーション セットを作成したことがない場合、あるいはすべてのセットをアーカイブした場合には、テーブルは空になります。

■ プログラム、ビデオ、ビデオ パーツ、およびラインナップの管理

- [Archive] をクリックして、[Archive] テーブル内で、一時的にディセーブルにした全カスタマイゼーションセットのリストを表示します。これらのカスタマイゼーションは、視聴者に表示されないという意味で、ディセーブルです。そのため、これらのカスタマイゼーション セットの復元や削除を選択することも可能です。

ステップ 4 要件を満たす値を入力します。

ステップ 5 [Save] をクリックします。

関連項目

- [UI リファレンス : カスタマイゼーションの設定 \(P.4-36\)](#)

UI リファレンス : カスタマイゼーションの設定

表 4-13 では、Video Portal のカスタマイズ用に設定する要素および設定値について説明しています。

ナビゲーションパス

[Video Portal] > [User Interfaces]

表 4-13 Video Portal のカスタマイズの要素







要素	説明
[Add New Interface] 	このトピック内で説明している [Add New Interface] ページを表示します。
[Archive Selected] 	選択したカスタマイゼーションセットを、[Active] テーブルから [Archive] テーブルまで移動します。
[Delete Selected] 	[Delete Confirmation] ページを表示します。選択したアーカイブ済みカスタマイゼーションセットを削除する方法については、そのページの指示を参照してください。
[Activate Selected] 	選択したカスタマイゼーションセットを、[Archive] テーブルから [Active] テーブルまで移動します。
カラム	
[Untitled] チェックボックス	次のいずれかです。 <ul style="list-style-type: none"> • [Active] テーブルで、選択されたときにディセーブルするカスタマイゼーションセットをマーキングする。 • [Archive] テーブルで、ディセーブルしたカスタマイゼーションセットをマーキングし、選択したときに復元や削除を行えるようにする。
[Name]	[Modify] () ボタン、[Preview] () ボタン、および対応する行に記載されたカスタマイゼーションセットの名前。名前カラムの値は、デフォルトでは、DMM-VPM が行をソートする方法に基づいていますが、他の任意のカラムの見出しをクリックして、そのカラムの値で行を再ソートできます。[Edit] ボタンをクリックすると、DMM-VPM はページをロードし、対応する行に記載されたカスタマイゼーションセットが編集できます。[Preview] ボタンをクリックすると、Video Portal には、対応する行に記載されたカスタマイゼーションセットが表示されます。これによって、Video Portal に配信する前に、そのカスタマイゼーションで予想どおりの結果になるかどうかを確認できます。
[Date Added]	カスタマイゼーションセットが作成された日時。
[Last Modified]	カスタマイゼーションセットが最後に編集された日時。

表 4-13 Video Portal のカスタマイズの要素 (続き)

要素	説明
[Deployment Choice]	対応する行に記載されたカスタマイゼーションが、配信用のデフォルトの Video Portal ユーザ インターフェイスかどうかを示します。
新しいインターフェイスの追加 インターフェイスの変更 必須アイテム	
Video Portal ユーザ インターフェイスの追加または編集を定義する必要のあるユーザ インターフェイス属性。[Add New Interface] をクリックした後か、カスタマイズされたユーザ インターフェイスのプロパティを表示した後、これらの値を入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。	
[Name]	このカスタマイゼーション セットの名前。最大 50 文字で入力します。
[Background Image]	背景イメージとして示す非プログレッシブ JPEG ファイル。横 720 ピクセル、縦 540 ピクセルで、強調すべきコンテンツそのものよりも目立ったり、コンテンツの見た目に影響したりしないようなファイルを選択します。新しいイメージをアップロードするには、[Upload New Background Image File] をクリックします。別の方法として、出荷時のデフォルト イメージや、以前にアップロードしたファイルを選択するには、[Existing Images] をクリックします。
[Video Portal Colors]	<p>Video Portal 上のパブリック ユーザ インターフェイス用の、16 進数の明度およびコントラスト スケール値。背景パネル、タブ テキスト、および一覧表示テキスト、さらにボタンやスライダに使用される、16 進数の明度およびコントラスト スケール値を入力します。それ以外の方法として、パレットから選択して、[Preview Colors] をクリックしてリアルタイムでプレビューを見ます。</p> <p>ヒント SWF ファイルでの 16 進数の明度は、他のファイル タイプでの 16 進数の明度と必ず一致するとは限りません。ブランディング戦略の一部のように、組織で正確な色の値を使用する場合は、意図した結果が得られるよう、SWF ファイルを若干調整する必要がある可能性があります。</p> <p>カラー ピッカー ポップアップ ウィンドウに含まれるダイナミック プレビュー ペインでは、カラーとコントラストの選択について、Video Portal で使用した場合に視聴者メンバーが実際に目にするのと同じ結果を、リアルタイムで表示します。カラーを選択し、Video Portal ユーザ インターフェイス サブコンポーネントの選択をするには、{[Panel Background Color Tab Text Color Content Listing Text Color Button and Slider Color]} をクリックします。次のようなオプションがあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 色合いを選択するには、カラー スライダのハンドルを上下にドラッグします。カラー スライダとは縦方向の長方形エリアで、常に最上端から最下端まで赤のグラデーションになっています。別の方法として、RGB の強度に対応する 0 から 360 の数字を H フィールドに入力して、その範囲の値で可能な色合いの 1 つを表すこともできます。 カラーの範囲を選択するには、カラー スペースの中をクリックします。カラー スペースとはグラデーション状の正方形のエリアで、最下端は常に黒になっています。ここでは、横方向の x 軸は、(S フィールドに対応する) カラーの彩度を表し、縦方向の y 軸は、(V フィールドに対応する) カラーの明度の値を表します。別の方法として、カラーの彩度を調整するのに S フィールドに 0 から 100 の数字を入力し、カラーの明度の値を調整するのに V フィールドに 0 から 100 の数字を入力することもできます。 コントラスト用に数値の「強度係数」を選択するには、[Contrast] スライダを使用します。この強度係数は、前景照度と背景照度の差の等級に影響します。数値が大きいほどカラーの彩度は高くなり、数値が小さいほど彩度が低くなります。 <p>カラー ピッカー ポップアップ ウィンドウでの作業を保存し、自動で {[Add New Interface Modify Interface]} ページの対応するフィールドを実装または再実装するには、[Save] をクリックします。あるいは、[Cancel] をクリックして、カラー ピッカー ポップアップ ウィンドウでの作業を破棄することもできます。</p>
[Interface Idle Duration]	スケジュールされたショーが停止した後、Video Portal でインタースティシャルが (繰り返し) 再生される前に許可するアイドル時間 (秒)。

表 4-13 Video Portal のカスタマイズの要素 (続き)

要素	説明
[Make this template default choice for deployments?]	[Yes] または [No]。Video Portal でこのユーザ インターフェイス カスタマイゼーション セットをデフォルトで表示する場合は、[Yes] を選択します。そうしない場合は、[No] を選択します。
[Status]	[Active] または [Inactive]。[Active] を選択すると、視聴者に表示するカスタマイゼーション セットを選択できます。[Inactive] を選択すると、カスタマイゼーション セットを選択して視聴者に表示できません。デフォルトは、[Active] です。

新しいインターフェイスの追加 | インターフェイスの変更 (オプション アイテム)

Video Portal ユーザ インターフェイスの追加または編集の際に定義できる、オプションのユーザ インターフェイス属性。
[Add New Interface] をクリックした後か、カスタマイズされたユーザ インターフェイスのプロパティを表示した後、これらの値を入力するか選択します。[Save] をクリックして、作業を保存します。

[Description]	有用な説明を入力します。最大 2,000 文字で入力します。
[Header Logo]	Video Portal のロゴとして示す非プログレッシブ JPEG ファイル。選択するファイルは、横 470 ピクセル、縦 60 ピクセルでなければなりません。Video Portal 上のタブ付きのエリアはイメージの右下 4 分の 1 を覆って隠してしまうため、4 分割画面には重要なものを含めないことをお勧めします。ロゴの使用は、オプションです。次のいずれかを実行します。 <ul style="list-style-type: none"> アップロードしたことのないロゴ ファイルをアップロードするには、[Upload new Header Logo file] をクリックします。 他のカスタマイゼーション セット用に以前にアップロードしたロゴ ファイルを再利用するには、[Existing Images] をクリックします。 そのロゴを使用する選択を確認するために [Check] をクリックすると、次のメッセージのうちの 1 つが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> 「Field is blank」: パスが入力されていない。 「File Path Does Not Exist」: 無効なパスが入力されている。 「File Path exists」: 入力したファイル パスが、有効なファイルを正しくポイントしている。
[Interface Links]	Video Portal で表示される次の 3 つの Web リンク。 <ul style="list-style-type: none"> [Link Text]: クリック可能な表示テキスト。最大 17 文字を入力します。 [URL]: クリック可能テキスト用の HTTP URL。 その URL が有効かを確認するために [Check] をクリックすると、次のメッセージのうちの 1 つが表示されます。 <ul style="list-style-type: none"> 「URL is blank」: URL が入力されていない。 「Server was not found」: 無効な URL が入力されている。 「URL exists」: 入力した URL が、有効なファイルを正しくポイントしている。

配信管理の設定の確認

コンテンツおよびデータに行った追加、更新、その他の変更は、すべて配信しなければなりません。配信は、即時に行うことも、前もって日時をスケジュールしておくことも可能です。スケジュールした配信は、キャンセルできます。



(注)

アクセス制限を変更したときは、ビデオ パーツを配信する必要はありません。これらの変更は、即時に有効になります。

配信をスケジュールすると、[Currently Scheduled Deployments] テーブルがリフレッシュされ、スケジュールした新しい配信が、スケジュールされた他の配信と共に日付順に表示されます。そのあと、DMM-VPM は、[Setup] タブで指定した配信ロケーションに、ジョブを配信します（「[配信のためのロケーション設定](#)」(P.4-6) を参照）。配信が終了すると、[Currently Scheduled Deployments] テーブルが再度リフレッシュされるため、配信に関する記述は含まれなくなります。

具体的な内容は次のとおりです。

- [イベント タイプ](#) (P.4-39)
- [新しい配信のスケジュールリング](#) (P.4-40)
- [イベント前のリストのスケジュールリング](#) (P.4-42)
- [ライブ イベントのスケジュールリング](#) (P.4-43)
- [イベント後のリストのスケジュールリング](#) (P.4-43)
- [オンデマンド配信のスケジュールリング](#) (P.4-44)
- [配信対象ビデオ パーツの URL](#) (P.4-44)

イベント タイプ

ライブ イベント オファリングは、オンデマンド オファリングとは次の点で異なります。

表 4-14 ライブ イベントとオンデマンド イベントの相違

ライブ イベント	<p>ライブ イベントは、固定された日時に開始および停止されるようにスケジュールされます。ライブ イベントが開始すると、遅れて接続した視聴者メンバーには進行中のイベントが表示され、それ以前の内容については表示できません。各視聴者メンバーには、他の視聴者メンバーと同じものが同時に表示されます。視聴者メンバーは、イベント開始前にライブ ストリームを見ることができず、巻き戻したり、スキップして先に進んだりすることもできません。ライブ イベントが停止すると、誰にも利用できなくなります。[Live Event] オプションおよび [Non-DME Live Event] オプションの詳細については、表 4-6 (P.4-12) の「新しいビデオ ポートの追加 ビデオ パーツの変更」の項を参照してください。</p> <p>ライブ イベントは、再生中に録画でき、そのあとすぐに、それを編集しアップロードして、オンデマンド アクセスに使用することができます。ライブ イベントには、プッシュとプル の 2 通りあります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • プッシュ : エンコーダは、ライブ ストリームをストリーミング サーバにプッシュします。 • プル : ストリーミング サーバは、ライブ ストリームをエンコーダからプルします。 <p>ヒント [Video Part] ページを使用して、イベント前イメージやイベント後イメージをアップロードできます。これらは、ライブ イベントの前後にビデオ フレームで表示されます。また、エンコーダで、ライブ イベントをストリーム配信すると同時にそれをファイルに保存することもできます。</p>
オンデマンド イベント	<p>オンデマンド イベントは、コンテンツの新しさや関係性に応じて、指定した日時に利用可能になるようにスケジュールしたり、指定した日数や時間の間、利用可能なままになるようスケジュールしたりできます。視聴者メンバーは、いつ見るかにかかわらず、イベントの先頭から開始できます。同様に、視聴者メンバーは、Video Portal でビデオ ナビゲーション コントロールが利用可能になっている限り、誰でもいつでも、巻き戻したり、前方へスキップしたり、イベントの別のパートにジャンプしたりできます。オンデマンド オファリングが利用可能であれば、視聴者メンバーはいつでもそれを見ることができます。オンデマンド イベントは、いつでもアーカイブできます。アーカイブした後は、視聴者は誰もそれを見ることができなくなります。</p>

関連項目

- [ライブ ストリームをキャプチャして、その出力ファイルをビデオ オンデマンドとしてパブリッシュする \(P.4-48\)](#)

新しい配信のスケジューリング

新しい配信は、スケジューリングしておくことができます。

作業を開始する前に

- ポップアップ ウィンドウをブロックするようにブラウザを設定している場合は、この段階で、ポップアップ ウィンドウを再度イネーブルにしてください。ブラウザでポップアップ ウィンドウをブロックしている場合は、この手順を完了できません。

手順

-
- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Video Portal] > [Deployments] を選択します。
- [Currently Scheduled Deployments] ページに、スケジューリングされている配信、およびキューに入っている配信が一覧表示されます (表 4-15 (P.4-42) を参照)。
- ステップ 3** [Schedule New Deployment] をクリックします。
- ページの最上部の凡例 **▼ Active** **▼ Inactive** **▼ Removed** は、変更ステータスに基づいて、DMM-VPM がリスト内のエンティティに適用するリアルタイム カラー コーディングを示します。
- [Active] : ステータスが **Active** に変更されたエンティティ。配信のあと、**Active** に分類されたすべてのエンティティは、Video Portal で見ることができます。
 - [Inactive] : ステータスが **Inactive** に変更されたエンティティ。配信のあと、**Inactive** に分類されているか削除されたすべてのエンティティは、Video Portal に表示されなくなります。
 - [Removed] : DMM-VPM から完全に削除されたエンティティ。
- ステップ 4** [Video Part Selection] エリアで、対応するビデオ パーツのチェックボックスをクリックします。
- DMM-VPM は、ステータスが **Active** にセットされている新規および変更されたすべてのビデオ パーツを、選択用に自動で一覧表示します。それぞれのビデオ パーツは、対応するビデオおよびプログラムと共に表示されます。**Active** の各ビデオ パーツに関連するすべてのアップロード ファイル、ファイル リファレンス、およびメタデータが、選択したビデオ パーツと共に配信されます。これらのファイルは、[Setup] タブで指定した配信ロケーションに配信されます。
- ステップ 5** [Deployment] エリアの [Additional Items Included] で、配信によってパブリッシュされるメタデータの変更を確認してください。
- 次のエンティティは、[Metadata Changes] で特定されます。
- Categories : ステータスが変更したか削除されたすべてのカテゴリ
 - Programs : ステータスが変更したか削除されたすべてのプログラム
 - Videos : ステータスが変更したか削除されたすべてのビデオ
- ステップ 6** [Global Options] エリアの次のリストから、オプションを選択します。
- [Featured Playlist] : Video Portal でパブリッシュする再生リストを選択します。
- このリストは、すべての [Active Featured Playlists] を [Featured Playlist Name] のアルファベット順で、デフォルトでは [Default Featured Playlist] 付きで表示します。Video Portal では、表示できる [Featured Playlist] は常に 1 つだけです。

- **[User Interface] : Video Portal** で使用するカスタマイゼーションセットを選択します。
このアルファベット順のリストには、すべての **Active** ユーザ インターフェイス カスタマイゼーションセットが、デフォルトではデフォルトのカスタマイゼーションセットと共に表示されます。**Video Portal** では表示できるユーザ インターフェイスは常に 1 つだけです。
- **Ticker : Video Portal** でパブリッシュするティッカーを選択します。
このリストは、すべての **Active** ティッカーを、名前のアルファベット順で、デフォルトではデフォルト ティッカー付きで表示します。ティッカーを非表示にするには、**[Don't Show a Ticker]** をクリックします。**Video Portal** では、一度に 1 つのティッカーしか使用できません。
- **Interstitial Sequence : Video Portal** でパブリッシュするシーケンスを選択します。
このリストは、すべての **Active Interstitial Sequences** を **[Interstitial Sequence Name]** のアルファベット順で、デフォルトでは **Default Interstitial Sequence** 付きで表示します。**Video Portal** では表示できる **Interstitial Sequence** は常に 1 つだけです。

ステップ 7 **[Deployment Time]** エリアで配信の日時を選択するか、**[Schedule Immediately]** チェックボックスをクリックします。スケジュール配信を選択すると、デフォルトの日は、当日から 7 日後です。次の情報を忘れないようにしてください。

- 関連する時間帯は、**DMM** アプライアンスをセットアップしたときに指定したものです。管理者が **DMM** アプライアンスをセットアップしたために配信ロケーションではどの時間帯が有効なのかを類推できない場合は、システム管理者にお問い合わせください。
- ライブ オンライン イベントを成功させるには、3 つまたは 4 つの個別の配信を、次の順序どおりに完了する必要があります。
 1. 次回のライブ イベントについて **Video Portal** 視聴者メンバーに伝えるため、イベント前のリストを準備します。
 2. 実際のライブ イベント オファリングを準備します。
 3. ライブ イベントが完了してすでに利用できなくなっている **Video Portal** 視聴者メンバーに伝えるため、イベント後のリストを準備します。
 4. (任意) ライブ イベントの録画バージョンであるオンデマンド オファリングを準備します。

ステップ 8 作業を保存して、配信をスケジュールするには、**[Create Deployment]** をクリックします。

関連項目

- [再生リストの作成および作業 \(P.4-25\)](#)
- [インタースティシャル シーケンスの作成および作業 \(P.4-32\)](#)
- [ティッカーの作成および使用 \(P.4-33\)](#)
- [Video Portal のカスタマイズ \(P.4-35\)](#)
- [イベント前のリストのスケジューリング \(P.4-42\)](#)
- [ライブ イベントのスケジューリング \(P.4-43\)](#)
- [イベント後のリストのスケジューリング \(P.4-43\)](#)
- [オンデマンド配信のスケジューリング \(P.4-44\)](#)

UI リファレンス : 配信用の設定

ナビゲーション パス

[Video Portal] > [Deployments]

表 4-15 配信スケジューリングの要素

要素	説明
[Schedule New Deployments]	新しい配信をスケジュールします。
カラム	
[Scheduled Deployment]	既存の配信がスケジュールされている日時に、一番早い配信から、日付順で一覧表示されます。
[Date Added]	既存の配信が DMM-VPM に追加された日時。
[Cancel]	配信のキャンセル。

イベント前のリストのスケジューリング

イベント前のリストは、スケジュールできます。対象者を限定した電子メールメッセージ、または Web サイトを使用して、ライブ イベントを事前に通知することをお勧めします。用意する通知には、たとえば、イベント日時、題材、話者、およびモデレータなどが記載可能です。通知から、Video Portal 上のイベント前一覧表示に直接リンクすることもできます。

作業を開始する前に

- ビデオ パーツ メタデータがイベント前のリストを表示するために適切に設定されているか確認してください。
- ポップアップ ウィンドウをブロックするようにブラウザを設定している場合は、この段階で、ポップアップ ウィンドウを再度イネーブルにしてください。ブラウザでポップアップ ウィンドウをブロックしている場合は、この手順を完了できません。
- 「新しい配信のスケジューリング」の手順 (P.4-40) のステップ 1 ~ 6 を完了します。

手順

- ステップ 1** イベント前のリストを Video Portal で利用できるようにする日時を、[Deployment Time] エリアで選択します。配信日は、デフォルトで当日になっています。



(注) 関連する時間帯は、DMM アプライアンスをセットアップしたときに指定したものです。管理者が DMM アプライアンスをセットアップしたために配信ロケーションではどの時間帯が有効なのかが類推できない場合は、システム管理者にお問い合わせください。

- ステップ 2** 配信をスケジュールするには、[Create Deployment] をクリックします。

ライブ イベントのスケジューリング

ライブ イベントは、スケジュールできます。

作業を開始する前に

- ビデオ パーツ メタデータがイベント前のリストを表示するために適切に設定されているか確認してください。
- ポップアップ ウィンドウをブロックするようにブラウザを設定している場合は、この段階で、ポップアップ ウィンドウを再度イネーブルにしてください。ブラウザでポップアップ ウィンドウをブロックしている場合は、この手順を完了できません。
- 「新しい配信のスケジューリング」の手順 (P.4-40) のステップ 1 ~ 6 を完了します。

手順

- ステップ 1** ライブ イベントを Video Portal で利用できるようにする日時を、[Deployment Time] エリアで選択します。デフォルトの日は、当日から 7 日後です。



(注) 関連する時間帯は、DMM アプライアンスをセットアップしたときに指定したものです。管理者が DMM アプライアンスをセットアップしたために配信ロケーションではどの時間帯が有効なのかを類推できない場合は、システム管理者にお問い合わせください。



ヒント ライブ イベントの 10 ~ 15 分前になったら、カウントダウンを Video Portal に表示し、実際に開始する時間になったら、そのカウントダウンを音声ビデオ ストリームに切り替えることをお勧めします。

- ステップ 2** 配信をスケジュールするには、[Create Deployment] をクリックします。

イベント後のリストのスケジューリング

イベント後のリストを、スケジュールしておくことができます。

作業を開始する前に

- ビデオ パーツ メタデータがイベント後のリストに適切に設定されているか確認してください。
- ポップアップ ウィンドウをブロックするようにブラウザを設定している場合は、この段階で、ポップアップ ウィンドウを再度イネーブルにしてください。ブラウザでポップアップ ウィンドウをブロックしている場合は、この手順を完了できません。
- 「新しい配信のスケジューリング」の手順 (P.4-40) のステップ 1 ~ 6 を完了します。

手順

- ステップ 1** イベント後のリストを Video Portal で利用できるようにする日時を、[Deployment Time] エリアで選択します。デフォルトの日は、当日から 7 日後です。



(注) 関連する時間帯は、DMM アプライアンスをセットアップしたときに指定したものです。管理者が DMM アプライアンスをセットアップしたために配信ロケーションではどの時間帯が有効なのかが類推できない場合は、システム管理者にお問い合わせください。

- ステップ 2** 配信をスケジュールするには、[Create Deployment] をクリックします。

オンデマンド配信のスケジューリング

オンデマンド配信は、スケジュールしておくことができます。

作業を開始する前に

- ビデオ パーツ メタデータがオンデマンド配信用に適切に設定されているか確認してください。
- ポップアップ ウィンドウをブロックするようにブラウザを設定している場合は、この段階で、ポップアップ ウィンドウを再度イネーブルにしてください。ブラウザでポップアップ ウィンドウをブロックしている場合は、この手順を完了できません。
- 「新しい配信のスケジューリング」の手順 (P.4-40) のステップ 1 ~ 6 を完了します。

手順

- ステップ 1** オンデマンド配信を Video Portal で利用できるようにする日時を、[Deployment Time] エリアで選択します。デフォルトの日は、当日から 7 日後です。







(注) 関連する時間帯は、DMM アプライアンスをセットアップしたときに指定したものです。管理者が DMM アプライアンスをセットアップしたために配信ロケーションではどの時間帯が有効なのかが類推できない場合は、システム管理者にお問い合わせください。

- ステップ 2** 配信をスケジュールするには、[Create Deployment] をクリックします。

配信対象ビデオ パーツの URL

ビデオ パーツ配信に成功した後は、そのビデオ パーツを見つけるために Video Portal を検索する必要はありません。DMM-VPM がそのビデオ パーツに直接リンクしているため、便利です。そのリンクは、特定のメディア形式用ではありません。Video Portal がどの形式で視聴者メンバーに配信すればよいかを、配信先のシステム設定に応じて自動で判別します。

手順

-
- ステップ 1** [Video Portal] > [Programs] を選択します。
- ステップ 2** 関連するプログラムを記載している行を見つけ、その行の [Active Videos] () をクリックします。
- ステップ 3** 関連するビデオを記載している行を見つけ、その行の [Active Video Parts] () をクリックします。
- ステップ 4** 関連するビデオ パーツを記載している行を見つけ、次のようにします。
- ビデオ パーツを再生するには、その行の [Preview] () をクリックします。
 - そのビデオ パーツの実際の URL を知るには、その行の [Modify] () をクリックしてから、[Show Direct Portal Link] をクリックします。
-

デジタルメディアエンコーダの管理

管理者や設定マネージャは、[Encoders] タブの機能を使用して、Cisco Digital Media Encoders を管理します。

- [DMM-VPM へのエンコーダの追加 \(P.4-45\)](#)
- [ストリームのパブリッシュ機能のテスト \(P.4-47\)](#)
- [ライブストリームをキャプチャして、その出力ファイルをビデオ オンデマンドとしてパブリッシュする \(P.4-48\)](#)
- [プッシュ設定の管理 \(P.4-49\)](#)
- [符号化フォーマットの作成および作業 \(P.4-49\)](#)
- [コード変換ジョブの管理 \(P.4-50\)](#)

DMM-VPM へのエンコーダの追加

DMM-VPM には、エンコーダを追加できます。

手順

-
- ステップ 1** そのエンコーダの資料に記載された手順に従って、エンコーダをセットアップし接続します。
- ステップ 2** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。

- ステップ 3** そのエンコーダがストリームを、ストリーミングサーバにプッシュするのか、ストリーミングサーバがストリームを、エンコーダからプルするのかを判別してから、必要に応じて、表 4-16 のステップを完了します。

表 4-16 プッシュおよびプルの手順

ストリームタイプ	手順
プッシュ	プッシュ設定では、エンコーダはストリーミングサーバにストリームをプッシュします。プッシュ設定は、Windows Media ストリームにだけ適用されます。
	ステップ 1 [Encoders] > [Push Configurations] を選択します。
	ステップ 2 ストリーミングサーバ URL およびポート番号など、必要な値を入力します。
	ステップ 3 [Save] をクリックします。
プル	プル設定では、ストリーミングサーバはエンコーダからストリームをプルします。
	ステップ 1 [Encoders] > [Encoders and Pull Configurations] を選択します。
	ステップ 2 エンコーダの IP アドレスや DNS 解決可能ホスト名が不明な場合は、エンコーダ前面パネルに移動し、[Menu] > [Setup System] > [Network] > [100 Mbit (または 1,000 Mbit)] > [View Settings] > [IP Address(es)] を選択します。
	ステップ 3 エンコーダの IP アドレスまたはホスト名を [Encoder IP Address/Hostname] フィールドに入力します。6000 ~ 7000 の範囲のポート番号を使用することをお勧めします。
	ステップ 4 [Discover Encoder] をクリックします。ディスカバリ プロセスが終了するまで、ボタンはカラーが変わってアニメーション表示になります。
	ステップ 5 エンコーダ名および説明を、それぞれのフィールドに入力します。たとえば、エンコーダのオーナーやロケーション、目的の特定や説明に使用したり、エンコーダ シャーシのステッカーからシリアル番号テキストそのものの値を入力するのに使用することもできます。
	ステップ 6 [Default Encoder Input Settings] エリアのオプションを選択し、もっとも頻繁に使用するビデオ入力、音声入力、およびビデオ入力の標準設定を選択します。
	ステップ 7 ライブ イベントをパブリッシュするもっとも一般的な方式として、[Push] または [Pull] を選択し、次のいずれかを実行します。 <ul style="list-style-type: none"> [Push] を選択した場合は、[Default Push Configuration] リストから、このエンコーダ用のデフォルトのプッシュ設定を示すオプションを選択します。別の方法として、[Add New Push Options Here] をクリックします。 [Pull] を選択した場合は、[Add a Pull Configuration] をクリックして、このエンコーダ用にストリーミングサーバのプル設定を追加します。 <p>[Pull] を選択すると、DMM-VPM は自動的に「test only (encoder-direct, port 6990)」という名前のプル設定を作成し、それを使用してそのエンコーダから直接配信するストリームをテストできます。</p>
ステップ 8 [Save this Encoder] をクリックして、選択を保存します。すると、「Successfully saved '{Encoder Name}」 というメッセージを含む緑色のボックスがページの最上部に表示されます。	

関連項目

- [プッシュ設定の管理 \(P.4-49\)](#)

ストリームのパブリッシュ機能のテスト

DMM-VPM を使用すると、エンコーダがストリームをパブリッシュできるかどうかをテストできます。

手順

- ステップ 1** エンコーダ ダッシュボードを表示するには、グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Encoders] タブを選択します。
- ステップ 3** エンコーダ選択ツリーで、テストするエンコーダを探して [Expand Encoder] (🔍) をクリックし、そのエンコーダ用のアドホック ストリーミング コントロールを表示して、[Encoder Setup] をクリックします。
- ステップ 4** [Video Format] から、テストするビット レートを選択し、[Publish as a Streaming Video] チェックボックスをクリックします。
- ステップ 5** [Push] パブリッシュ設定または [Pull] パブリッシュ設定を選択します。



ヒント エンコーダから直接ストリームをテストするには、[test only (encoder-direct, port 6990)] プル設定を選択します。

- ステップ 6** ライブ ビデオ ソースがエンコーダに接続されているのを確認したら、次のリストから、ビデオ ソースにマッチするオプションを選択します。
 - [Video Input]
 - [Audio Input]
 - [Video Input Standard]
- ステップ 7** [Start Encoder] をクリックします。



ヒント [Start Encoder] オプションが表示されていない場合は、そのライブ イベント ビデオ パーツの [Stop Event] の日付を調べてください。


ボタンはアニメーション表示になり、エンコーダが起動するまでそのアニメーションが続きます。10 ~ 25 秒の範囲の遅延は、正常です。

- ステップ 8** エンコーダが起動した後、[Encoder Setup] ウィンドウの [Close] をクリックします。
- ステップ 9** 次のいずれか、または両方を実行して、ビデオ ストリームをテストします。
 - [View Live Video] をクリックします。ポップアップ ウィンドウで、現在のライブ ストリームが再生されます。
 - ビデオ ストリームを、定期的に更新されるスタティック イメージとしてテストするには、[Click to start preview] をクリックします。ストリーミング サーバからは独立して、エンコーダ サーバが直接スタティック イメージを提供します。
- ステップ 10** [Stop] をクリックします。

ライブストリームをキャプチャして、その出力ファイルをビデオ オンデマンドとしてパブリッシュする

エンコーダは、ライブストリームをキャプチャしてファイルとして保存でき、そのファイルはビデオ オンデマンドとしてパブリッシュできます。

手順

-
- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Encoders] タブをクリックして、エンコーダ ダッシュボードを表示します。
- ステップ 3** エンコーダ選択ツリーで、使用するエンコーダを探して [Expand Encoder] () をクリックし、そのエンコーダ用のアドホック ストリーミングコントロールを表示して、[Encoder Setup] をクリックします。
- ステップ 4** [Store as File] チェックボックスをチェックしてから、保存されたファイルのファイル名を入力します。
- ステップ 5** ライブ ビデオ ソースがエンコーダに接続されているのを確認し、次のリストから、ビデオ ソースにマッチするオプションを選択します。
- [Video Input]
 - [Audio Input]
 - [Video Input Standard]
- ステップ 6** [Start Encoder] をクリックします。
- ボタンはアニメーション表示になり、エンコーダが起動するまでそのアニメーションが続きます。10 ~ 25 秒の範囲の遅延は、正常です。
- ステップ 7** エンコーダが起動した後、[Encoder Setup] ウィンドウの [Close] をクリックします。
- ステップ 8** ストリームから、作成している出力ファイルへのビデオの追加を停止する準備ができれば、[Stop Encoder] をクリックします。



(注) VoD ファイルは、[Start] ボタンおよび [Stop] ボタンをクリックするたびに、上書きされます。

-
- ステップ 9** エンコーダから出力ファイルを取得するには、Web ブラウザで **ftp://<エンコーダの IP アドレス>/AVFiles/Out** をポイントします。
- ステップ 10** ディレクトリ一覧表示のファイル名を右クリックし、ファイルをダウンロードするオプションを選択します。
- ステップ 11** (任意) サードパーティ ソフトウェアを使用して、ファイルを編集します。



(注) サードパーティ ソフトウェアを使用して VoD ファイルを編集すると、ライブ イベント中に作成されたスライド同期コマンドは消去され、スライドは VoD 用に同期されなくなります。

-
- ステップ 12** ダウンロードされた出力ファイルを Video Portal 視聴者にビデオ オンデマンド オfferingとして配信できるようにするには、あらかじめ VoD ビデオ パーツとして配信する必要があります。
-

関連項目

- プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業 (P.4-10)
- オンデマンド配信のスケジューリング (P.4-44)

プッシュ設定の管理

プッシュ設定は管理可能で、Windows Media ストリームにだけ適用されます。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 2** [Encoders] > [Push Configurations] を選択します。
- ステップ 3** プッシュ設定名および説明を、それぞれのフィールドに入力します。



ヒント ここで入力するプッシュ設定名は、エンコーダを起動する前にリストから選択できるオプションになります。

- ステップ 4** その他の値を入力し、確認します。
 - [Format] : このリリースでは、サポート オプションは、Windows Media だけです。
 - [Streaming Server Base URL] : ストリーミング サーバのベース URL およびポート番号を入力します。
 - [Name of Publishing Point] : パブリッシング ポイントの名前を入力します。
 - [Full Stream URL] : URL が、パブリッシング ポイントとして有効な URL であるかを確認します。
 - [User ID] および [Password] : (任意) 認証が必要な場合は、ユーザ名とパスワードを入力して、ストリームをストリーミング サーバにプッシュします。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。

符号化フォーマットの作成および作業

符号化フォーマットは、メディア タイプとビデオの大きさの特定の組み合わせを指定したり、ビデオ帯域幅の使用量およびビデオの質を制限したりする、設定値の集合です。

DMM-VPM は、Video Portal 用の推奨符号化フォーマットで事前に設定されています。DMM-VPM を最初に起動して使用する際、[Encoding Formats] リスト内で、これらの事前定義された推奨フォーマットは、それぞれの名前の後ろに「default」という語が追加されているために他と区別できます。他の符号化フォーマットをデフォルトとして選択した場合、この「default」というラベルは、Cisco が定義した符号化フォーマットという意味を持たなくなります。

デフォルトの符号化フォーマットは、各サポート メディア タイプに 1 つずつ選択できます。たとえば、Windows Media 用のデフォルトとして 1 つの符号化フォーマットを選択し、Flash Video 用のデフォルトとして別の符号化フォーマットを選択できます。

符号化フォーマットは追加したり編集できます。

手順

- ステップ 1** グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択します。

ステップ 2 [Encoders] > [Encoding Formats] を選択し、次のいずれかを実行します。

- 新しい符号化フォーマットを作成し定義するため、[Add a new Encoding Format] をクリックします。
- 保存した符号化フォーマットを編集するため、リスト内の名前をクリックします。

ステップ 3 必要な値を入力または選択して、符号化フォーマットを定義します。

- [Encoding Format Name] : この符号化フォーマットに一意で意味のある名前を入力します。
- [Profile Description] : 説明を入力します。
- [Set as a Default Format] : [{Add New | Modify} Video Part] ページで、[Use Default Streaming Settings] オプションを選択したときに、DMM-VPM でこの符号化フォーマットを自動的に使用する場合、チェックボックスをチェックします。
- [Format] : この符号化フォーマットが使用するメディア フォーマットを、対応するラジオ ボタンをクリックして選択します。
- [Dimensions] : リストからオプションを選択するか、[Custom] を選択して、リストに含まれない大きさを使用します。
- [Pixel Proportion] : ほとんどのアプリケーションでは、[Standard (square pixel)] が正しい選択となります。
- [Audio Capture {On | Off}] : 音声キャプチャをイネーブルまたはディセーブルにします。
- [Windows Media Capture Profiles] : 帯域幅の使用を制限するオプションを選択します。

ステップ 4 [Save] をクリックします。

コード変換ジョブの管理

コード変換は、あるコーデックを使用するデジタルメディアファイルから、別のコーデックを使用するデジタルメディアファイルを派生する処理です。ソースファイルは変更されたり破棄されたりしません。コーデックは通常は損失があるため、出力ファイルの正確さがソースファイルの正確さほど高くない場合があります。

エンコーダでは、AVI ファイルと MPEG2 ファイルを Windows Media ファイルにコード変換できます。コード変換ジョブを管理するには、DMM-VPM が使用できます。コード変換ジョブは、エンコーダの他のタスク（ライブ イベントのストリーミングやライブ ストリームのファイルへの保存など）と同時に実行されないようにスケジュールすることをお勧めします。コード変換ジョブは、どのコーデックを使用するかなどの複数の要因によって、時間の長さが変わります。ソースファイルの時間よりも長くなる場合があります。

手順

ステップ 1 ソースファイルをエンコーダにコピーする。

- a. キーボード、マウス、およびモニタをエンコーダに接続します。
- b. ファイルを USB 2.0 で接続されたハードドライブまたはフラッシュドライブに追加します。
- c. Windows エクスプローラを使用して、ソースファイルを USB ドライブから **D:\AVFiles\In** にコピーします。

- ステップ 2** DMM-VPM にログインし、任意のページの右端上部にあるタイトルのないリストから、[Video Portal] を選択します。
- ステップ 3** [Encoders] > [Transcoding] を選択し、[Add a New Transcoding Task] をクリックします。
- ステップ 4** 必要な値を入力または選択して、コード変換ジョブを定義します。
- [Transcoding Task Name] : 一意で意味のある名前を入力します。
 - [Encoder Name] : ソース ファイルをコード変換するエンコーダを選択します。
 - [Start Date/Time] : コード変換を開始させる日時を選択します。
 - [Input Encoding Format] : ソース ファイルが使用するメディア フォーマット (AVI または MPEG2) を選択します。
 - [Input Directory Path] : [Input - Local Encoder Drive] を選択します。
 - [Edit] : 入力ディレクトリ パスを修正します。
 - [Clone] : 入力ディレクトリ パスをコピーして、修正したりリストに追加できるようにします。
 - [Add a Path] : 新しい入力ディレクトリ パスをリストに追加します。
 - [Input File Name] : ソース ファイル名を入力します。パスを含まないようにしてください。
 - [Output Encoding Format] : タイトルに「transcode」という語を含むフォーマットを選択します。
 - [Output Directory Path] : [Output - Local Encoder Drive] を選択します。
 - [Output File Name] : 出力ファイル名を入力します。拡張子には WMV を使用しなければなりません。パスを含まないようにしてください。
- ステップ 5** [Save] をクリックします。



ヒント リストで、コード変換ジョブの名前の隣にある、色分けされたアイコンは、そのステータスを追跡するのに役立ちます。アイコンは、青 (スケジュール済みまたは延期)、アニメーション付きの緑 (進行中)、無地の緑 (完了済み)、または赤 (エラー) です。詳細については、アイコンの上にマウスを合わせてください。

- ステップ 6** エンコーダから出力ファイルをコピーするには、次のいずれかを実行します。
- キーボード、マウス、およびモニタをエンコーダに接続する場合は、Windows エクスプローラを使用して出力ファイルを **D:\AVFiles\Out** からコピーします。
 - Web ブラウザで **ftp://<エンコーダの IP アドレス>/AVFiles/Out** をポイントして、ディレクトリ一覧表示のファイル名をクリックし、ファイルをダウンロードするオプションを選択します。



ライブ イベントのセットアップのワークフロー

この項には、ライブ イベントをセットアップするのに役立つ次のワークフロー チェックリストを記載します。

- [DME 1000 または DME 2000 を使用するライブ イベントのセットアップ \(P.4-52\)](#)
- [DME ライブ イベントのスケジュール時間の修正 \(P.4-54\)](#)
- [サードパーティのライブ ストリームを使用するライブ イベントのセットアップ \(P.4-55\)](#)

DME 1000 または DME 2000 を使用するライブ イベントのセットアップ

次のチェックリストを使用して、ライブ イベントをセットアップするために DME 1000 または DME 2000 を使用するのに必要なタスクを示します。

✓	作業
☐	<p>1. DMM-VPM にライブ イベントを追加し、次のステップに沿って必要な値を入力してください。</p> <ol style="list-style-type: none"> グローバル ナビゲーションから、[Video Portal] を選択し、[Video Portal] タブをクリックします。 ライブ イベントを含むプログラムおよびビデオを作成または編集します。 [Add New Video Part] ページで、次の値を入力します。 <ul style="list-style-type: none"> [Type of Video] : [Live Event] を選択します。ビデオ フォーマットとして Windows Media を使用する必要があります。 [Encoder] : 使用するエンコーダをリストから選択し、次のいずれかを実行します。以前に関連エンコーダ用にデフォルトのストリーミング 設定を設定した場合で、それらのデフォルト 設定がこのイベントに適切であれば、[Use Default Streaming Settings] をクリックします。デフォルト セッティングのいずれかが、このイベントに適切でないか、デフォルト 設定を関連エンコーダ用に設定していない場合は、[Advanced Settings] をクリックしてから選択し、このストリーム用のセッティングを定義する値を入力します。 <p>[Encoding Format] : ライブ ストリームの符号化またはコード変換に使用する方式をリストから選択します。</p> <p>[DME 2000 Input Channel] :  A または  B をクリックします。</p> <p>[Publish via Push] : エンコーダがライブ ストリームをストリーミング サーバにプッシュすべきかどうかを選択します。</p> <p>[Publish via Pull] : ストリーミング サーバがエンコーダからライブ ストリームをプルすべきかどうかを選択します。</p> <p>[Video Input] : リストから、[Composite] または [SVideo] のいずれかを選択します。</p> <p>[Audio Input] : ライブ ストリームで平衡音声または不平衡音声を使用するオプションを選択します。</p> <p>[Video Input Standard] : 使用する国の標準および使用する機器を、リストから選択します。</p> <p>[Store as a File] : チェックボックスをチェックして、自動アーカイブをイネーブルにするか、チェックボックスのチェックを解除して、自動アーカイブをディセーブルにします。</p> <p>[Storage Bookmark] および [File Name] : あとでイベントを VoD として配信するには、リストからファイルを保存するエンコーダのロケーションを選択し、.wmv をファイル タイプとしたファイル名を入力します。</p> <ul style="list-style-type: none"> [Play Order in Video] : ビデオのどの場所でもこのビデオ パーツを見せるかを、ファイルから選択します。 [Release Date/Time] および [End of Life Date/Time] : 表示どおりの形式で日付を入力するか、[Show Calendar] をクリックしてカレンダーから日付を選択します。それから、時間、分、および AM または PM を選択します。[End of Life Date/Time] の値は、明示的に入力しなければなりません。DMS では、この値は [Release Date/Time] の値から自動で取得されません。[End of Life Date/Time] の値を入力しない場合、ライブ イベントは発生しません。 [Duration] : ライブ イベントの所要時間を、開始時間と停止時間に基づいて表します。

✓	作業
☐	<p>2. (任意) [Add New Video Part] ページで、追加の値を入力または選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Preview Content File URL]: Video Portal がこのビデオ パーツ用のプレビュー イメージとして見せる SWF ファイルまたは非プログレッシブ JPEG ファイル (横 100 ピクセルで縦 75 ピクセル、あるいはこれと同じ縦横比のファイル) のロケーション。ローカル ファイルを選択してアップロードするには、[Upload new preview video file] をクリックします。SWF ファイルを使用する場合は、10 秒後に一時停止してループしないようプログラムすることをお勧めします。 • [{Pre-Event Post-Event} JPEG URL]: JPEG イメージをアップロードして、ライブ イベントの {前 後} に見せます。 • [Enable Questions from the Audience]: {On Off} をクリックして、質問に対するサポートをイネーブルまたはディセーブルにします。 • [Slide Show]: ビデオ ストリームの次に見せるスライドの SWF ファイルまたは ZIP アーカイブを選択します。アップロードした ZIP アーカイブには、PowerPoint (または類似ソフトウェア) からエクスポートした JPEG ファイルが含まれていて、ファイル名のシーケンスが、元の順序を維持できるよう正しく番号付けされていなければなりません。 • [Preview Description]: Video Portal で視聴者に表示される説明テキストですが、160 文字より後ろは切り捨てられます。プレビューの説明を入力していない場合、Video Portal では、代わりにビデオ パーツの説明の先頭 160 文字が表示されます。 • [Keywords]: Video Portal でこのビデオ パーツを検索可能にする説明語。カンマ、セミコロン、その他の単語区切り文字を入力しても、Video Portal に無視されます。 <p>(注) Cisco Video Portal では、プログレッシブ JPEG イメージを表示できません。</p>
☐	<p>3. ライブ イベント用の設定の入力値を保存し、そのためのプログラム一覧表示を次のように表示します。</p> <ol style="list-style-type: none"> a. [Save] をクリックします。 b. Video Portal でこのライブ イベントのプログラム一覧表示を見せたい場合は、「新しい配信のスケジュールリング」(P.4-40) の配信の説明を参照してください。

✓	作業
□	<p>4. 次のステップに沿って、ライブ ストリームをテストし、ライブ イベントを開始します。</p> <ol style="list-style-type: none"> a. ライブ イベントの約 30 分前に、[Encoders] タブをクリックします。[Encoder Dashboard] ページが表示されます。 b. エンコーダ選択ツリーで、このライブ イベントに使用するエンコーダを探してから、[Expand Encoder] () をクリックし、そのエンコーダのアドホック ストリーミングコントロールを表示します。 c. [Encoder Setup] をクリックし、関連する値を入力し、[Start Encoder] をクリックして、開始するまで 10 ~ 20 秒間待ちます。[Start] ボタンと [Stop] のボタンは、VoD ファイル作成の開始および停止に対応しています。エンコーダの開始や停止は複数回行うことが可能で、カメラ調整や接続テストなどができます。 <p> 注意 エンコーダを開始したり停止したりするたびに、既存のファイルが上書きされます。ファイルを保存するには、次にエンコーダを開始する前にファイル名を変更する必要があります。</p> <ol style="list-style-type: none"> d. エンコーダのセットアップ メッセージでエンコーダの開始を確認したら、[Close] をクリックします。 e. エンコーダからライブ ストリームを見せるプレビュー ウィンドウをオープンするには、[View Live Video] をクリックします。 ライブ ストリームが表示されたら、ストリーミング サーバはエンコーダからの出力のストリーミングに成功しています。 f. ライブ イベントを開始する用意ができたなら、[Start Broadcast] をクリックします。[Start Broadcast] ボタンを使用すると、Video Portal 上のそのストリームを表示させ、イベント前グラフィックを置き換えることができます。ブロードキャスト開始後約 5 ~ 20 秒で、そのライブ ストリームが、表示を選択した人に対して開始します。 g. イベントを終了する用意ができたなら、[Stop Broadcast] をクリックしてから、[Stop Encoder] をクリックします。[Stop Broadcast] ボタンで、ビデオ ストリームがイベント後グラフィックに置き換わり、[Stop Encoder] ボタンで VoD ファイル作成が停止します。 <p>ヒント ブロードキャストを誤って停止させたり、停止させるのが早すぎたりして、エンコーダがまだ実行中の場合は、[Start Broadcast] をクリックして、そのライブ ストリームの表示を再開します。</p>
□	<p>5. (任意) ライブ ストリームを見逃した視聴者メンバーのために、イベントの録画コピーを、オンデマンド配信用にパブリッシュします。</p>

関連項目

- [プログラム、ビデオ、およびビデオ パーツでの作業 \(P.4-10\)](#)
- [「同期するスライドの生成およびインポート」 \(P.4-20\)](#)
- [オンデマンド配信のスケジューリング \(P.4-44\)](#)
- [DME ライブ イベントのスケジュール時間の修正 \(P.4-54\)](#)

DME ライブ イベントのスケジュール時間の修正

DME ライブ イベント用の既存ビデオ パーツの [Release Date/Time] を修正するには、この手順を使用します。

作業を開始する前に

事前定義ライブ イベントのビデオ パーツを修正する前には、エンコーダを停止します。

手順

- ステップ 1** [Video Portal] > [Programs] を選択します。
- ステップ 2** [Program] を探し、そのライブ イベントの [Active Video Part] まで進みます。
- ステップ 3** ビデオ パーツの名前の横にある [Modify] をクリックします。
- ステップ 4** [Release Date/Time] を変更して、[Save] をクリックします。
- ステップ 5** [Video Portal] > [Deployments] を選択して、そのビデオ パーツの新規の配信をスケジュールします。
- ステップ 6** イベントの 30 分前に、ライブ ストリームをテストします。

関連項目

- [DME 1000 または DME 2000 を使用するライブ イベントのセットアップ \(P.4-52\)](#)

サードパーティのライブ ストリームを使用するライブ イベントのセットアップ

次のチェックリストを使用して、ライブ イベントをセットアップするためにサードパーティのエンコーダからのストリームを使用するのに必要なタスクを示します。

✓	作業
<input type="checkbox"/>	1. 事前定義一覧表示を作成して、次回のイベント オファリングについて視聴者に通知します。
<input type="checkbox"/>	2. 実際のライブ オファリングを表示します。 このビデオ パーツ用にメタデータ属性を設定する [Add New Video Part] ページでは、Cisco Digital Media Encoder 1000 および Digital Media Encoder 2000 と共に使用するために [Live Event] オプションが予約されているため、[Non-DME Live Event] を選択する必要があります。その後、このビデオ パーツを、イベントの開始前に配信する必要があります。Video Portal で [Non-DME Live Event] を視聴可能にするには、そのビデオ パーツのページで [Start] もクリックする必要があります。オフリングには、エンド ユーザがライブ イベント中に使用できる、アジェンダやダウンロード可能な資料などの情報を含んでいなければなりません。 (注) ライブ イベントは、パブリッシュされた開始日時の 10 ~ 15 分前にスケジュールすることをお勧めします。通常は、イベントに早めに出席したユーザのために、ライブの「保留」音楽を提供し、イベントが間もなく始まることを知らせます。
<input type="checkbox"/>	3. (任意) イベント後一覧表示を作成して、イベントには間に合わなかったこと、およびもう利用できないことを、視聴者に通知します。
<input type="checkbox"/>	4. (任意) ライブ ストリームを見逃した視聴者メンバーのために、イベントの録画コピーを、オンデマンド配信用にパブリッシュします。

関連項目

- [イベント前のリストのスケジューリング \(P.4-42\)](#)
- [ライブ イベントのスケジューリング \(P.4-43\)](#)
- [イベント後のリストのスケジューリング \(P.4-43\)](#)
- [オンデマンド配信のスケジューリング \(P.4-44\)](#)

■ ライブ イベントのセットアップのワークフロー



APPENDIX A

Video Portal Reports の使用



有効化

Cisco DMS のソフトウェア フィーチャ モジュールの購入とライセンス取得は別途行います。各機能の使用に必要なライセンスの購入とインストールが完了するまで、どのユーザも機能を使用できません。また、完了した後も特権レベルの低いユーザは機能を使用できません。機能ライセンスの概要とインストール方法については、「[Cisco DMS の機能とコンポーネントのライセンスの管理](#)」(P.2-3) を参照してください。ライセンスとユーザ権限によって制限されている機能にアクセスする方法については、「[DMS-Admin のユーザ ロールについて](#)」(P.2-9) を参照してください。購入できるソフトウェア フィーチャ モジュールを確認するには、<http://www.cisco.com/go/dms> を参照してください。

Video Portal Reports ソフトウェアは Video Portal アプライアンスにプリインストールされています。このソフトウェアは、ページビュー数、ビデオストリーム数、正確なリファラー、1日あたりの訪問者数の記録を保持します。

- **[Page view]**: 表示された情報を変更するが、ビデオストリームを再生したり、再生リストを変更しない Video Portal でのすべてのクリック。
- **[Video stream]**: Video Portal での [Play] ボタンのすべてのクリック。
- **[Unique visitor]**: 特定の日に使用されたブラウザのクッキー数。Video Portal をロードする各ブラウザは、追跡目的でブラウザクッキーを受け取ります。特定の日にブラウザが Video Portal に接続すると、それがその日の一意の訪問者になります。ブラウザが1日に何回も再接続しても、Video Portal はそれをその日の1人の一意の訪問者としてカウントします。
- **[Referrer]**: ブラウザが Video Portal をロードする直前にブラウザ内でアクティブだったページの HTTP URL。

作業を開始する前に

- Video Portal Reports では、そのグラフにスケラブルなベクトルグラフィックスが使用されています。Video Portal Reports については、Cisco.com の『[Release Notes for Cisco Digital Media System 5.1.x](#)』を参照してください。
- VOD およびライブ イベントの記録は、Video Portal で表示されるまで、レポートに含まれません。

手順

- ステップ 1** レポートを表示するには、ブラウザで <http://<Video Portal の IP アドレス>:8080/CvpMetrics/> をポイントします。
- ステップ 2** ユーザ認証が有効にされており、Video Portal Reports によってログインが求められたら、ログインクレデンシャルを入力してログインします。



ヒント ログインクレデンシャルを正確に入力したにもかかわらず、エラーメッセージ「You entered an invalid username or password, or your password has expired. Please try again」が表示された場合、LDAP サーバの管理者に問い合わせることをお勧めします。Video Portal Reports ユーザアカウントは、LDAP ユーザアカウントから派生されることがあり、ログインするたびに、一意の動的に生成されたパスワードを使用する必要がある可能性があります。

ステップ 3 特定のタイプのレポートをロードするリンクをクリックします。多くの場合、「エクスポート」機能を使用して、表をスプレッドシートにエクスポートし、それをファイルに保存できます。多くのグラフで、グラフポイントの上にマウスを置くと、正確なカウントが表示されます。

[Site-Wide Traffic]	<p>次のいずれかになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Summary]: ページビュー、訪問者、ビデオストリームを相互に関連付ける線グラフと表。 <ul style="list-style-type: none"> – [Page Views]: 日付とトラフィックレベルを関連付ける線グラフと表。 – [Unique Visitors]: 日付と訪問者数を関連付ける線グラフと表。 – [Video Streams]: 日付とストリーム数を関連付ける線グラフと表。 • [Referrers]: Video Portal をロードする直前に、ブラウザでアクティブだったページのすべての HTTP URL のリストで、各ページに表示されるブラウザ数によって並べ替えられています。ブラウザで対応するページを表示するには、URL をクリックします。 • [User System Info]: Video Portal を使用したときの特定のブラウザ、特定のオペレーティングシステム、および特定のプラグインを使用した訪問者数を示す棒グラフ。
[Per-Video Traffic]	<p>次のいずれかになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Video Streams]: 日付とストリーム数を関連付ける線グラフと表。 • [Page Views]: 日付とトラフィックレベルを関連付ける線グラフと表。 • [More Info]: Video Portal の訪問者が [More Info] をクリックした回数。結果をフィルタ処理する特定のビデオストリームを指定できます。

ステップ 4 レポートに記述する日付の範囲を入力するか、選択します。

ステップ 5 [Go] をクリックします。