

使い勝手を極めた“カンタンサイネージDSM-L7シリーズ”

Easy-to-use Digital Signage Displays "DSM-L7 Series"

電子看板(デジタルサイネージ)は、駅構内・電車内・商業施設などを中心に急速に普及しており、その用途も、ポスターやPOP(Point Of Purchase advertising: プライスカードや商品説明カード)等の紙の広告媒体の置き換えだけでなく、学校・企業等における新たな情報共有手段としての役割も果たすようになりつつある。当社は、拡大するデジタルサイネージ市場に対して、ディスプレイにコンテンツ入りのSD(Secure Digital)カードを挿すだけで静止画／動画の連続再生ができ、日々の運用の手間がかからない“カンタンサイネージDSMシリーズ”を2012年から市場投入し、多くの納入実績と高い評価を得ている。今般、多様化する市場の要望を取り込み、更なる進化を遂げた“DSM-L7シリーズ”の特長について述べる。

(1) プレイリスト再生機能

従来機種では、静止画又は動画のどちらか一方だけを再生可能であったが、DSM-L7シリーズでは、静止画／動画を任意の順番で組み合わせて再生することができる。さらに、外部入力端子やネットワーク上のHTML(Hyper-Text Markup Language)コンテンツもプレイリストに含めることができるため、あらゆる表示形態に対応できる。また、プレイリスト編集操作は付属のリモコンだけで行うことができ、画面を見ながら簡単な手順で編集ができる。

(2) 多彩なテロップ表示

プレイリストごとにテロップの設定が可能で、表示シーンに応じたテロップを表示できる。また、表示位置(上／下／左／右)の選択が可能となり、一般的な横スクロール表示だけでなく、縦スクロール表示にも対応した。さらに文字色・背景色・点滅表示など表示に関する詳細なカスタマイズもできる。

(3) スタンプ(連動画像)表示

プレイリストの静止画／動画コンテンツの任意の位置に画像(PNG(Portable Network Graphics)又はJPEG(Joint Photographic Experts Group))を1枚重ねて表示することができる。例えば、商品の画像の上に“10%オフ”や“完売”などの表示を付加したり、ウェルカムボードの名前の部分だけを変更したりするなどの使い方ができる。

(4) 動画フォーマットの拡充

従来機種で再生可能な動画フォーマットはAVCHD(Advanced Video Codec High Definition)形式だけであったが、新たにMP4／WMV(Windows Media Video)形式の再生をサポートした。例えば、PowerPoint^(注)2010以降

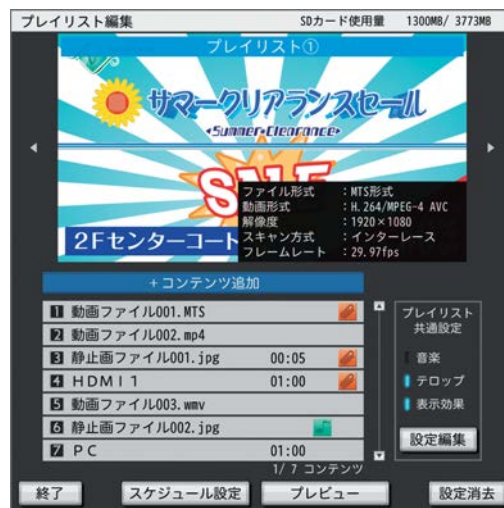
で出力したアニメーション付き動画データ(WMV形式)を動画変換せずにそのまま再生できる。

(5) スケジュール再生機能

別売の時刻保持ユニットを接続することで、曜日単位で時刻による電源オン／オフの制御、プレイリスト再生時間を設定できる。プレイリストは1日に4つまで設定できるため、朝／昼／夜でそれぞれ異なるコンテンツを再生するなどの運用が可能である。

(6) ネットワーク一括配信型への拡張が可能

DSM-L7シリーズに別売の専用SDカードを挿し込み、“M-Signage”サーバとネットワーク接続することで、サーバからの一括配信型サイネージへのシステムアップが可能となる。



プレイリスト編集画面



スケジュール編集画面

ディスプレイウォールシステム制御ソフトウェア “D-Scale Software”

Display Wall System Control Software "D-Scale Software"

“D-Scale Software”は監視制御室等で使用されるディスプレイウォールシステム制御ソフトウェアである。このソフトウェアを用いたシステムでは、ユーザーがオペレータパソコンを操作して、監視映像等をディスプレイウォールやモニタ上に自由に配置し閲覧することが可能である。また、主にパソコンなど汎用機器で構成できるため、システムの要求に応じた機器選定が可能である。D-Scale Softwareを使用することで、距離の離れた拠点間の映像共有といった大規模なシステムから比較的小規模なシステムまで、幅広いシステム構築が可能となる。

D-Scale Softwareの主な特長は次のとおりである。

(1) 映像のIP伝送

D-Scale Softwareを使うシステムでは、映像信号を全てIP(Internet Protocol)で伝送する。これによって、複数のディスプレイウォールやオペレータパソコンで映像を共有できる。また映像の遠距離伝送も容易に実現可能である。

(2) アプリケーション配信

アプリケーション配信機能は、パソコン上で実行されるアプリケーションプログラムの映像をウィンドウ単位でキャプチャして配信する機能である。アプリケーションパソコンでは、最大8192×8192のサイズのウィンドウの作成と配信が可能であり、これによって高価なマルチグラフィックカードを用いることなく大きな解像度のアプリケーション映像をディスプレイウォールに表示することができる。ま

た、コンテンツに応じて、圧縮率が高く動画に適したH.264方式と、画質劣化がないロスレス方式のいずれかのエンコード方式を選択できる。さらに、映像のエンコード処理にGPU(Graphics Processing Unit)を使用することでエンコード処理によるCPU(Central Processing Unit)負荷の上昇を抑え、アプリケーションプログラムの動作への影響を最小限にすることが可能である。

(3) 分散デコーディング

デコーダパソコンはディスプレイウォールに対して複数台配置され、アプリケーションパソコンが配信するアプリケーション映像やIPカメラの映像をデコードしてディスプレイウォールに表示する。各デコーダパソコンがそれぞれ担当するエリアの映像だけをデコードすることで、より多くの映像をディスプレイウォール上に配置することを可能にしている。

(4) キャンバス機能

キャンバス機能は、キャンバスと呼ぶ仮想平面上にディスプレイウォールやモニタを自由な位置、サイズで配置する機能である。これによって、例えば別室に置かれた表示解像度が異なるディスプレイウォールやモニタで全く同じ映像を共有することができる。

(5) メッセージ機能

メッセージ機能は、システムにログインしているユーザー間でテキスト文字列や映像ソースへのリンク情報のやり取りを可能にする。これによって、ロケーションの異なるユーザー間のコミュニケーションが可能である。

