



## **MegaPower™ 48+**

Systemprogrammierungs- & Bedienungshandbuch



**DIESES PRODUKT NICHT IN GEFAHRENBEREICHE INSTALLIEREN, IN DENEN LEICHT BRENNBARE ODER EXPLOSIVE PRODUKTE GELAGERT ODER VERWENDET WERDEN.**

## **FCC-Erklärung**

Dieses Gerät wurde getestet und als innerhalb der Grenzwerte für ein digitales Gerät der Klasse A, gemäß Abschnitt 15 der FCC-Regeln liegend gefunden. Diese Grenzwerte wurden konzipiert, um einen angemessenen Schutz gegen Störungen beim Betrieb in Industriegebieten zu bieten. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und kann Funkstörungen aussenden, und wenn dieses Gerät nicht gemäß dem Anweisungshandbuch installiert und verwendet wird, kann dieses Gerät die Rundfunkkommunikation stören.

Die Verwendung dieses Geräts in Wohngebieten kann zu Störungen führen, und in diesem Fall hat der Benutzer die Störungen auf eigene Kosten zu berichtigen.

## **Vorsichtsmeldung zur Änderung der Geräte**

Bei Änderungen an den Geräten, die nicht ausdrücklich von American Dynamics Video Products Division, die zur Einhaltung der FCC-Regeln verantwortliche Partei, genehmigt werden, kann die Berechtigung des Benutzers, die Geräte zu betreiben, entzogen werden und gefährliche Bedingungen entstehen.

## **Haftungsausschluss**

American Dynamics Video Products Division macht keine Angaben und leistet keine Garantie in bezug auf den Inhalt dieses Dokuments und lehnt ausdrücklich alle gesetzliche Gewährleistungen der Durchschnittsqualität oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Weiterhin behält sich American Dynamics Video Products Division das Recht vor, dieses Dokument zu überarbeiten und den Inhalt hiervon von Zeit zu Zeit zu ändern, ohne Pflicht seitens American Dynamics Video Products Division, Personen über diese Überarbeitung oder Änderungen in Kenntnis zu setzen.

## **Softwarelizenzvertrag**

In Anhang E dieses Handbuchs befindet sich ein Softwarelizenzvertrag. Lesen Sie ihn bitte sorgfältig durch. Durch Verwendung der im MegaPower 48+ eingebetteten Systemsoftware erklären Sie, daß Sie den Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags zustimmen.





## Einführung

MegaPower 48+ ist ein Matrix-Schalt-/Steuersystem mit umfassender Funktionalität. Das System bietet unter anderem die folgenden Funktionsmerkmale:

- Matrixgröße von 48 Videoeingänge und 16 Videoausgänge
- Matrizen können zusammengeschaltet werden, um das System auf maximal 288 Kameras mit 8 voll kreuzstellengeschalteten Monitorausgängen und 7 zusätzlichen Monitorausgängen an jeder Slave-Matrix (nur zur Anzeige von Videosignalen der Slave-Matrix) zu erweitern.
- Acht Master-Videoausgänge mit Texteinblendung. Texteinblendung an allen Slave-Monitoren.
- Modulare Wandmontage mit Gestellmontageoption
- Eingebettete Menüs zur Programmierung der Systemkonfiguration
- Flash-Speichermodul im System zur Datensicherung
- Videorecordersteuerung mit der Tastatur (mit kompatiblen Keyboards)
- Programmierung & Steuerung von Makros mit der Tastatur (mit kompatiblen Keyboards)
- Steuerung der Schwenkung/Neigung und des Domes mit ständiger und variabler Geschwindigkeit mit den Protokollen SensorNet, SEC-422, oder AD Manchester
- Alarmerwiederung durch Kamera, Ansichten, Muster, Salven, Textpaging, und Recorder- und Reserveschaltung
- Textpaging bei Alarm. Bis zu 250 verschiedene Nachrichten
- Systempartitionierung für Eingänge, Ausgänge und Tastaturen
- Systemprioritätsebenen für Paßwörter
- Monitorsequenzen
- Bildschirmtext mit: Videoeingangsnummer, Monitorstatus, Uhrzeit & Datum, Kamera-, Ansicht- & Alarmtitel
- 64 universale Sequenzen
- 64 Systemsalven
- 35 Ereigniszeitgeber
- Alarmtabellen für vier Kategorien
- Automatischer Aufruf von Alarmeingängen
- 4096 Ansichtstitel
- 250 Alarmnachrichten
- Auf der Leiterplatte integrierte Systemdiagnose

## Systemtastaturen

Die Bedienung und Programmierung des MegaPower 48+ erfolgt durch Befehle, die mit einer Systemtastatur eingegeben werden. Die verfügbaren Systemkeyboards sind unter anderem ADCC1100, ADCC0200, ADCC0300 und ADTTE Touch Trackers®.

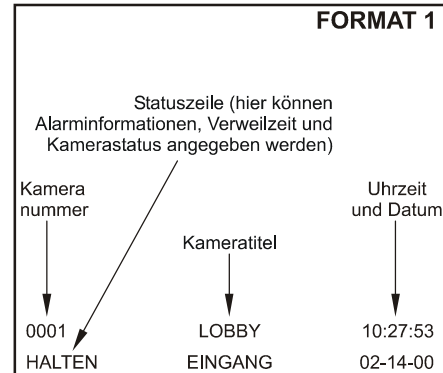
Die allgemeine Bedienung ist bei diesen einzelnen Tastaturen praktisch identisch. Der Zugriff auf die unterschiedlichen Funktionen und Programmiererebenen für das Modell ADCC1100 wird über Smart-Cards geregelt; für die Modelle ADCC0200 und ADCC0300 über Passcodes. Beim ADTTE wird die Zugriffsebene mit einem "Systemschloß" mit einem Schlüssel und einem Paßwort geregelt.

Da der ADCC1100 den umfangreichsten Funktionssatz der zur Zeit verfügbaren Tastaturen bietet, wird die Bedienung und Programmierung des MegaPower 48+ mit Bezug auf das Tastaturlayout des ADCC1100 beschrieben.

## Bildschirmanzeigen des Systembildschirms

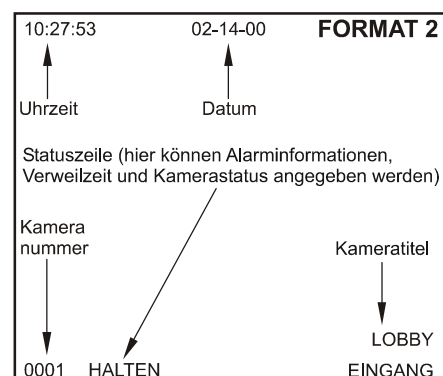
Wenn ein Bediener eine Kameraansicht auf den Master-Monitoren 1-8 oder auf einem der an eine der Slave-Matrizen angeschlossenen Monitoren aufruft, wird Text in die gewählte Ansicht eingeblendet

Das MegaPower 48+-System bietet zwei verschiedene Formate zur Bildschirmanzeige. Weitere Details zum Einstellen des Anzeigeformats für Systemmonitore sind auf Seite 23 enthalten.



Wenn Format 1 ausgewählt ist, werden fünf Informationsfelder im unteren Teil des Bildschirms angezeigt.

- Die **Kameranummer** kann eine echte Nummer oder eine Pseudonummer im Bereich von 1 bis 9999 sein.
- In der **Statuszeile** werden aktuelle Informationen über den Betrieb des Systems angezeigt. Zu den Statusinformationen zählen Wochentag und Alarmoptionscodes, Verweilzeiten, und Nachrichten in bezug auf die Sequenzen, Salven und Alarme.
- Der **Kameratitel** besteht aus zwei Zeilen mit bis zu acht Zeichen pro Zeile. Die Eingabe der Kameratitel wird im Abschnitt zur Menüprogrammierung beschrieben. Nähere Details können Sie auf Seite 24 finden.
- Das aktuelle **Datum** kann in einem von drei verschiedenen Formaten angegeben werden. Die Datumsprogrammierung wird im Abschnitt zur Menüprogrammierung beschrieben. Nähere Details können Sie auf Seite 17 finden.
- Die aktuelle **Uhrzeit** wird im 24-Stundenformat angegeben. Die Uhrzeiteinstellungen werden im Abschnitt zur Menüprogrammierung beschrieben. Nähere Details können Sie auf Seite 17 finden.



Wenn Format 2 ausgewählt ist, erscheinen die Felder für Uhrzeit und Datum am oberen Rand des Bildschirms. Die Kameranummer, der Status und der Kameratitel erscheinen im unteren Teil des Bildschirms.

## Allgemeine Benutzerfunktionen

### (bei Verwendung eines ADCC1100-Keyboards)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie der Bediener einer Tastatur Zugriff auf das MegaPower 48+ System erhält, und wie Kameras zur Anzeige auf den Bildschirmen der Arbeitsstation aufgerufen werden.

Es wird beschrieben, wie die Bewegung von Schwenk-/Neigekameras, der Zoom, der Fokus, und die Blende eines Kameraobjektivs gesteuert wird. In diesem Abschnitt wird auch beschrieben, wie Sequenzen, Muster, und Makros ausgeführt und Ansichten und Salven aufgerufen werden.

Es wird ebenfalls erklärt, wie ein VCR ausgewählt und gesteuert wird. Weiterhin werden Vorgänge zur Bestätigung von Alarmen und zur Steuerung von Reservegeräten beschrieben.

Die meisten in diesem Abschnitt beschriebenen Funktionen können mit den Tastaturen ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 und ADTTE Touch Tracker durchgeführt werden. Weitere Details sind in der Begleitdokumentation des Keyboards enthalten.

### Keyboard-Zugriffskontrolle

Der Benutzerzugriff auf das ADCC1100 ist davon abhängig, ob die Funktion Benutzer-IDs an der angeschlossenen MegaPower 48+ Matrix aktiviert worden ist (siehe Seite 16). Zur Zugriffskontrolle stehen drei Modi bereit:

#### Modus 1

Der Zugriff wird ausschließlich durch die Smart-Card geregelt. Wenn Benutzer-IDs an der MegaPower 48+ deaktiviert sind, meldet sich das Keyboard bei der Matrix an, sobald die Smart-Card in das Keyboard eingelegt wird.

#### Modus 2

Der Zugriff wird anhand eines Matrix-User-Codes (auf der Smart-Card gespeichert) und einer PIN-Nummer geregelt. Wenn Benutzer-IDs an der MegaPower 48+ aktiviert sind, prüft das Keyboard, ob der User-Code auf der Smart-Card gespeichert ist. Falls ja, braucht der Benutzer lediglich eine PIN-Nummer einzugeben.

#### Modus 3

Der Zugriff wird anhand eines Matrix-Benutzer-IDs (nicht auf der Smart-Card gespeichert) und einer PIN-Nummer geregelt. Falls kein Benutzer-ID auf der Smart-Card gespeichert ist, fordert das Keyboard den Benutzer zur Eingabe des Benutzer-IDs und dann der PIN-Nummer auf.

Für Benutzer Nummer 1 ist das System werksseitig auf den sechsstelligen Passcode "914365" eingestellt. **Dieser Standardpasscode sollte zum Schutz gegen unberechtigten Zugriff geändert werden.**

Um die Sicherheit des Systems zu gewährleisten, sollten alle Passcodeinformationen vertraulich behandelt werden.

### Anmeldung am Keyboard: Modus 1

1. Legen Sie die Smart-Card ein, wenn der Begrüßungsbildschirm angezeigt wird.
2. Je nach Berechtigungsstufe des Benutzers (Supervisor, Administrator oder Operator) wird die entsprechende Variante des Hauptmenüs angezeigt.

### Anmeldung am Keyboard: Modus 2

1. Legen Sie die Smart-Card ein, wenn der Begrüßungsbildschirm angezeigt wird.

2. Geben Sie die PIN-Nummer mit den alphanumerischen Tasten in den **PIN-Eingabe**-menü ein und drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER.
3. Je nach Berechtigungsstufe des Benutzers (Supervisor, Administrator oder Operator) wird die entsprechende Variante des Hauptmenüs angezeigt.

### Anmeldung am Keyboard: Modus 3

1. Legen Sie die Smart-Card ein, wenn der Begrüßungsbildschirm angezeigt wird.
2. Geben Sie das Benutzerpasswort im **Passwort-Eingabe**-menü ein und drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER.
3. Geben Sie die PIN-Nummer mit den alphanumerischen Tasten im **PIN-Eingabe**-menü ein und drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER.
4. Je nach Berechtigungsstufe des Benutzers (Supervisor, Administrator oder Operator) wird die entsprechende Variante des Hauptmenüs angezeigt.

### Konfigurieren für den MP48- oder MP1024-Modus

Das ADCC1100-Keyboard ist für die Verwendung mit dem MegaPower 48+ oder AD1024-Matrixschaltssystem konzipiert. Zur Gewährleistung seiner ordnungsgemäßen Funktion muss das ADCC1100-Keyboard auf eines dieser Systeme eingestellt werden.

1. Melden Sie sich unter Verwendung der Administrator-Smart-Card im System an.
2. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
3. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
4. Drücken Sie die Soft-Taste MP48 MODE/AD1024 MODE. Diese Taste schaltet zwischen dem MP48- und dem AD1024-Modus um.
5. Entfernen Sie die Administrator-Smart-Card.

Das Keyboard ist damit für den gewünschten Modus konfiguriert und hält diese Einstellung auch nach dem Abschalten bei, bis sie mittels der oben beschriebenen Schritte erneut geändert wird.

### Bildschirme auswählen

Videobilder von den Kameras und Domes, die in den lokalen und/oder Satelliteneinrichtungen installiert sind, werden auf den Bildschirmen des Arbeitsplatzes angezeigt. Jeder Bildschirm hat eine Kennnummer, die vom Systemverwalter dokumentiert wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bildschirm auszuwählen:

1. Geben Sie die Kennnummer des Bildschirms mit der numerischen Tastatur ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Anzeige neben dem Wort ENTER.
2. Drücken Sie die MONITOR-Taste. Die Kennnummer des Bildschirms neben dem Wort ENTER erlischt und erscheint dann unter dem Wort MONITOR in der Anzeige.

**Hinweis:** Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16) wird vom System zum Abtasten des Videos verwendet. Videoausgang X16 wird nicht zur Videoumschaltung verfügbar sein, wenn die Videoverlusterkennung für beliebige Videoeingänge aktiviert ist.

## Eine Kamera zur Anzeige auf einen Bildschirm aufrufen

Nachdem ein Bildschirm zur Steuerung mit der Tastatur aufgerufen wird, kann eine Kamera zur Anzeige auf den Bildschirm aufgerufen werden. Jede Kamera des Systems hat eine eindeutige Kennnummer, die vom Systemverwalter dokumentiert wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kamera aufzurufen:

1. Geben Sie die Kennnummer der Kamera mit der numerischen Tastatur ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Anzeige neben dem Wort ENTER.
2. Drücken Sie die KAMERA-Taste. Die Kameranummer neben dem Wort ENTER erlischt und erscheint dann unter dem Wort CAMERA in der Anzeige.

Der ausgewählte Videoeingang erscheint jetzt auf dem Bildschirm. Nachdem eine Kamera zum ausgewählten Bildschirm aufgerufen wird, kann eine beliebige andere Kamera zum Bildschirm aufgerufen werden, indem der oben beschriebene Zwei-Schritt-Vorgang wiederholt wird.

### Hinweise

- An Slave-Matrizen angeschlossene Monitore können die Bilder der an diese Slave-Einheit angeschlossenen Kameras anzeigen. Wenn das Videosignal einer Slave-Matrix zur Anzeige auf einem an eine andere Matrix angeschlossenen Monitor aufgerufen wird, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm, die den Benutzer darauf hinweist, dass der Videoeingang ungültig ist.
- Die Bildschirmtextanzeige ist an den Master-Matrix-Monitoren 1-8 und an allen an Slave-Matrizen angeschlossenen Monitoren verfügbar.

## Schwenken, Neigen, Zoomen einer Kamera

Sobald eine entsprechend ausgestattete Kamera zur Anzeige auf einen Bildschirm aufgerufen wurde, kann der Bediener die Bewegung der Kamera manuell steuern. *Schwenkung* ist die Bewegung einer Kamera von einer Seite zur anderen. *Neigung* ist die Bewegung einer Kamera aufwärts und abwärts.

Mit dem Joystick der Tastatur werden die Schwenkung und Neigung der an das Kreuzschienensystem angeschlossenen Kameras gesteuert. Wenn der Joystick nach links oder rechts oder zum Bediener hin oder vom Bediener weg bewegt wird, wird die Kamera entsprechend geschwenkt bzw. geneigt.

Bei Kameras mit Schwenkungs- und Neigungsfähigkeiten mit variabler Geschwindigkeit wird die Geschwindigkeit der Kamera proportional zur Positionierung des Joysticks gesteuert. Desto weiter der Joystick von der mittleren Position, mit der keine Bewegung angegeben wird, bewegt wird, desto schneller wird die Kamera geschwenkt und geneigt. Für die Richtungen nach links, rechts oben und unten gibt es jeweils acht unabhängige Geschwindigkeitsniveaus.



*Zoom* bezieht sich auf die anscheinende Bewegung in Richtung auf ein durch das Kameraobjektiv gesehene Objekt bzw. von ihm weg. Die Zoom-Funktion von Kameras, die mit einem geeigneten Zoom-Objektiv ausgestattet sind, kann durch Drehen des Joysticks im bzw. entgegen dem Uhrzeigersinn gesteuert werden. Drehen im Uhrzeigersinn zoomt die Kamera zum Objekt hin, und Drehen entgegen dem Uhrzeigersinn zoomt die Kamera vom Objekt weg.

Bringen Sie den Joystick wieder zur mittleren Position, sobald die Kamera sich in der gewünschten Position befindet.



## Eine Kamera sperren und entsperren

Nachdem eine Schwenk-/Neigekamera zur Anzeige und Steuerung auf einem Systembildschirm aufgerufen wurde, kann ein Bediener die Steuerung der aufgerufenen Kamera durch andere Bediener verhindern. Dies wird das "Sperren" der Kamera genannt.



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kamera zu sperren:

1. Geben Sie die Kennnummer der Kamera mit der numerischen Tastatur ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERA.
3. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR und dann die Soft-Taste NEXT.
4. Drücken Sie die Soft-Taste LOCK CAMERA () . Das LOCK CAMERA-Symbol ändert sich zu UNLOCK CAMERA () .



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kamera zu entsperren:

1. Geben Sie die Kennnummer der Kamera mit der numerischen Tastatur ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERA.
3. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR und dann die Soft-Taste NEXT.
4. Drücken Sie die Soft-Taste UNLOCK CAMERA () . Das UNLOCK CAMERA-Symbol ändert sich zu LOCK CAMERA () .

## Den Fokus einer Kamera steuern

*Fokus* bezieht sich auf die Aktion der Einstellung der Klarheit eines auf dem Bildschirm angezeigten Bildes. Um die Kamera auf ein fernes Objekt zu fokussieren, drücken Sie die Taste FERN () . Um den Fokus auf ein näheres Objekt zu positionieren, drücken Sie die Taste NAH () .

## Die Blende der Kamera steuern

Normalerweise wird die Helligkeit eines Bildes mit der automatischen Verstärkung und den automatischen/manuellen Blendenfunktionen der Kamera gesteuert. Es kann jedoch gelegentlich vorkommen, daß Sie wünschen, daß das Bild auf dem Bildschirm heller oder dunkler ist. Um das Bild heller einzustellen, drücken Sie die Blendentaste ÖFFNEN () . Um das Bild dunkler einzustellen, drücken Sie die Blendentaste SCHLIESSEN () .

## 180°-Drehung der Kamera des Kamerabilds

Die gegenwärtig vom Keyboard gesteuerte Kamera kann mit Flip-Soft-Taste (Kipp) um 180°-Drehung werden (zum ununterbrochenen Verfolgen von Objekten, die sich direkt unterhalb der Kamera vorbeibewegen).

180°-Drehung der Kamera:

1. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR.
2. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
3. Drücken Sie die Soft-Taste FLIP.

**Hinweis:** Bei entsprechend ausgestatteten Kuppelkameras und aktivierter Auto-Flip-Funktion wird die Kuppel automatisch gekippt, wenn sich das Objekt direkt unter der Kamera vorbeibewegt.

## Automatische Blende

Bestimmte Kameras verfügen über eine automatische Blendeneinstellung. Diese Funktion kann wie folgt aktiviert werden.

Aktivieren der automatischen Blendeneinstellung:

1. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR.
2. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
3. Drücken Sie die Soft-Taste AUTO IRIS.

**Hinweis:** Die Tasten zum manuellen ÖFFNEN und SCHLIESSEN der Blende setzen die automatische Blendeneinstellung außer Kraft solange sie gedrückt bleiben. Die Kamera schaltet anschließend nach gewisser Zeit entweder wieder zur automatischen Blendeneinstellung um oder arbeitet im manuellen Blendenmodus weiter. Dies ist von der gegenwärtig gesteuerten Kamera selbst und von ihrer Konfiguration abhängig.

## Ansichten (Schüsse) aufrufen

Eine *Ansicht* ist eine gespeicherte Position oder Szene, die mit einer Schwenk-/Neigekamera bei Aufforderung durch den Bediener angezeigt werden kann. Ansichten werden auch *Schüsse* oder *Ziele* genannt. Mit dem MegaPower 48+ System kann ein Bediener bis zu 96 Ansichten pro Kamera aufrufen (je nach dem Empfänger/Treiber, der mit der Kamera verdrahtet ist), mit insgesamt 4096 Ansichten für das gesamte System. Ansichten werden im Modus Programmieren positioniert und gespeichert.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Ansicht aufzurufen:

1. Nachdem eine Schwenk-/Neigekamera zur Anzeige aufgerufen ist, geben Sie die Kennnummer der Ansicht mit der numerischen Tastatur ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Anzeige neben dem Wort ENTER.
2. Drücken Sie die Soft-Taste PRESET (⊕).
3. Im Anzeigefeld wird PRESET *n* angezeigt (wobei *n* für die in Schritt 1, oben, eingegebene Kennnummer der Ansicht steht).

## Systemsequenzen ablaufen

Eine *Sequenz* ist eine dynamische Folge von Kameraansichten, die jeweils für eine programmierte Verweilzeit auf einem ausgewählten Bildschirm angezeigt wird, und jeweils einen vorprogrammierten Ansichtsstatus, Reservestatus und eine Bezeichnung "Verbinde nächste" enthalten kann. Systemsequenzen werden auch universale Sequenzen genannt. Zusätzlich hierzu gibt es auch *Bildschirm-* oder "*Scratch-Pad*"-Sequenzen. Dies sind temporäre Sequenzen, die für den aktuell ausgewählten Bildschirm des Bedieners programmiert werden.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Systemsequenz (universale Sequenz) abzulaufen:

1. Wählen Sie einen Bildschirm aus.
2. Geben Sie die Kennnummer der System-Tour mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Anzeige neben dem Wort ENTER.
3. Drücken Sie die Soft-Taste RUN.
4. Im Anzeigefeld wird TOUR MODE *n* angezeigt (wobei *n* für die in Schritt 2, oben, eingegebene Kennnummer der Systemsequenz steht).

**Hinweis:** Nachdem die Soft-Taste RUN gedrückt worden ist, ändert sich ihre Beschreibung zu HOLD (vgl. **Eine Sequenz halten**, unten).

Wenn eine Sequenz vorwärts ausgeführt wird, wird ein "F" in der Statuszeile der Bildschirmanzeige neben der Verweilzeit angezeigt. Wenn eine Sequenz rückwärts ausgeführt wird, wird ein "R" im Bildschirm angezeigt.

## Eine Sequenz halten

Eine Sequenz kann mit der Soft-Taste HOLD bei einer bestimmten Kamera angehalten werden. Während eine Sequenz angehalten ist, können alle Steuerfunktionen des Keyboards (Schwenken, Neigen, Linsenjustierung, Hilfsrelais ein/aus) auf die gehaltene Kamera angewandt werden.

**Hinweis:** Nachdem die Soft-Taste HOLD gedrückt worden ist, ändert sich ihre Beschreibung zu RUN (vgl. **Eine gehaltene Sequenz fortsetzen**, unten).

## Eine gehaltene Sequenz fortsetzen

Eine angehaltene Sequenz kann durch Drücken der Soft-Taste RUN fortgesetzt werden. Die Sequenz wird an der Stelle fortgesetzt, an der sie zuvor angehalten wurde.

## Schrittweises Durchlaufen einer Sequenz

Die KAMERAVORLAUF-/RÜCKLAUF-Tasten ermöglichen das schrittweise Durchlaufen einer laufenden Sequenz.

Schrittweiser Durchlauf durch eine Sequenz:

1. Drücken Sie die Taste ▲ zum schrittweisen Vorlauf.
2. Drücken Sie die Taste ▼ zum schrittweisen Rücklauf.

## Umkehren der Laufrichtung einer Sequenz

Die KAMERAVORLAUF-/RÜCKLAUF-Tasten ermöglichen das Umschalten der Laufrichtung einer Sequenz.

Umkehren der Laufrichtung einer Sequenz:

1. Drücken Sie die Taste ▼ einmal. Durch Drücken der Taste s wird die Laufrichtung wieder umgekehrt.

## Stoppen einer Sequenz

Eine laufende System- oder Scratch-Pad-Sequenz kann entweder durch Drücken der Soft-Taste HOLD oder durch den Aufruf eines Kamerabilds auf dem gewählten Monitor gestoppt werden.

## Aufrufen einer Scratch-Pad-Sequenz

Für jeden Monitor kann eine Scratch-Pad-Sequenz gespeichert werden (eine vom Bediener zeitweilig programmierte Sequenz).

Aufrufen einer Scratch-Pad-Sequenz:

1. Wählen Sie den Bildschirm für die gewünschte Scratch-Pad-Sequenz (vergewissern Sie sich, dass auf dem gewählten Bildschirm gegenwärtig keine Sequenz läuft).
2. Drücken Sie die Soft-Taste RUN.



## Salven aufrufen

Eine *Salve* ist die gleichzeitige Anzeige von mehrfachen Kamerazenen auf einer Gruppe von numerisch aufeinanderfolgenden Bildschirmen. Das MegaPower 48+ System erlaubt 64 Salven mit jeweils bis zu 16 Einträge pro Salve. Jede Systemsalve hat eine eindeutige Kennnummer, mit der die Gruppe von aufeinanderfolgenden Bildschirmen gekennzeichnet wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Salve aufzurufen:

1. Geben Sie die Kennnummer des ersten Bildschirms (mit der niedrigsten Nummer) der Gruppe von aufeinanderfolgenden Bildschirmen mit der numerischen Tastatur ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Keyboard-Anzeige neben dem Wort ENTER.
2. Drücken Sie die MONITOR-Taste.
3. Geben Sie die Kennnummer für das Salvo ein. Die eingegebene Nummer erscheint in der Keyboard-Anzeige neben dem Wort ENTER.
4. Drücken Sie die Soft-Taste SALVO.

## Hilfsrelais (Auxiliary)

Ein *Hilfsrelais* (Auxiliary) ist ein Relais, das Ausrüstung wie Kamerabeleuchtung, Kamerawaschanlage oder Kamerascheibenwischer ein oder ausschaltet. Das ADCC1100-Keyboard ermöglicht die Steuerung von vier Hilfsrelais, die als AUX 1, AUX 2, AUX 3 und AUX 4 bezeichnet sind. AUX 1 und AUX 2 stehen auf dem ersten Operator-Bildschirm und AUX 3 und AUX 4 auf dem zweiten Operator-Bildschirm zur Verfügung. Die Hilfsrelaisfunktionen werden mittels Soft-Tasten EIN oder AUS geschaltet. Die Hilfsrelaisfunktion bleibt aktiv bis die Soft-Taste erneut gedrückt wird.

Ein aktiviertes Hilfsrelais ist an der invertierten Anzeige seines Keyboard-Symbols erkennbar. Das Keyboard schaltet Hilfsrelaisfunktionen bei der Auswahl einer neuen Kamera AUS.

## Alarmer bestätigen

Wenn ein Bildschirm zur Anzeige von Alarmen aktiviert wird, wird der mit dem entsprechenden Alarmkontakt verbundene Videoeingang auf dem Bildschirm angezeigt, wenn der Alarm aktiviert wird. Wenn der Bildschirm zur manuellen Freigabe aktiviert wird, können alle auf dem Bildschirm angezeigten Alarme von einem Tastaturbediener bestätigt (freigegeben) werden.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Alarm zu bestätigen:

1. Rufen Sie den Bildschirm auf, der das Alarm-Videosignal anzeigt.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ALARM (🔔).

Wenn der Bildschirm eine Sequenz mehrerer Alarme anzeigt, können Sie die Sequenz schrittweise bis zum gewünschten Alarm-Videosignal durchlaufen, indem Sie die Soft-Taste RUN/HOLD und dann die KAMERAVORLAUF-/RÜCKLAUF-Taste drücken. Drücken Sie die Soft-Taste ALARM, um den Alarm zu bestätigen. Schalten Sie schrittweise zu jedem Alarm um und bestätigen Sie ihn, bis alle entsprechenden Alarme gelöscht sind.

## Bereich ablaufen

Ein *Bereich* ist eine sequentielle Reihe von Schwenk-, Neige-, Zoom-, und Fokus-Befehlen, die für einen Dome der Serie SpeedDome definiert wurden. Ein Muster wird in Echtzeit programmiert. Das heißt, daß jedes Segment im Muster im Dome zu der Zeit programmiert wird, zu der der Bediener einen Befehl ausführt. Wenn der Dome zum Beispiel bei der Sequenz

eines Musters für 30 Sekunden auf eine Tür fokussiert, erscheint die Türszene für 30 Sekunden, wenn das Muster zum Ablaufen aufgerufen wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Muster abzulaufen:

1. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR.
2. Rufen Sie die Kamera auf, für die das Muster ausgeführt werden soll.
3. Geben Sie die Nummer des Muster (1 - 3) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein. Die eingegebene Musternummer erscheint in der Keyboard-Anzeige neben dem Wort ENTER.
4. Drücken Sie die Soft-Taste PATTERN.

## Auswählen und Ausführen eines Makros

Ein Makro ist eine Reihe von Keyboard-Befehlen, die mit einem einzigen Tastendruck ausgeführt werden. Makros werden in der Keyboard-Anzeige durch Symbole und nach Makroseiten geordnet dargestellt. Jede Makroseite enthält acht Symbole, die in zwei Reihen mit jeweils vier Symbolen neben einer Soft-Taste angeordnet sind (Abbildung 1). Makroseiten können mit den Register-Tasten NEXT und PREVIOUS ausgewählt werden.

Für das Schaltsystem programmierte Makros werden vom Systemadministrator erstellt.

**Hinweis:** *Abbildung 1 zeigt eine Standardmakroseite. Beim Programmieren eines Makros kann jedem Makro ein unterschiedliches Symbol und jeder Makroseite ein unterschiedlicher Name zugeteilt werden.*

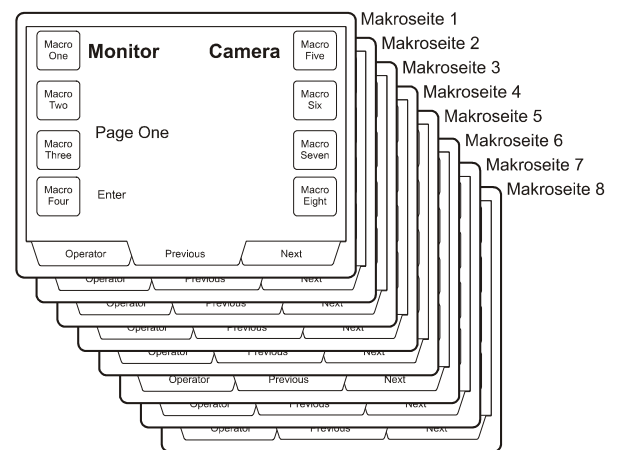


Abbildung 1: Makroseiten

## Auswählen einer Makroseite

1. Drücken Sie die Register-Taste MACROS, um die erste Makroseite zu öffnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Makroseite mit den Register-Tasten NEXT und PREVIOUS aus.

## Ausführen eines Makros

Makros können nach einer der folgenden drei Methoden ausgeführt werden:

1. **Mehrere Makros** – Beim Programmieren können einer einzelnen Makrotaste mehrere Makros zugeteilt werden. Jedes Makro ist durch eine eindeutige Kennnummer zwischen 1 und 9999 gekennzeichnet. Das gewünschte Makro wird durch Eingabe der entsprechenden Nummer (1 bis 9999) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten und durch Drücken der mit dem Makrosymbol assoziierten Soft-Taste gestartet.
2. **Einfaches Makro** – Bei dieser Art von Makro ist einer spezifischen Makro-Soft-Taste jeweils eine Funktion zugeteilt. Zur Ausführung des Makros wählen Sie zunächst die Makroseite aus, die das Makrosymbol enthält, und drücken dann die mit ihm assoziierte Soft-Taste.
3. **Variables Makro** – Diese Art von Makro verwendet während seiner Ausführung eingegebene numerische Werte als Variablen. Beispielsweise könnte ein Makro so programmiert werden, dass eine eingegebene Nummer zum Aufruf der entsprechenden Kamera auf dem im Makroprogramm spezifizierten Bildschirm verwendet wird. Diese Art von Makro ermöglicht dem Benutzer, die zum Aufruf einer Kamera auf einem Bildschirm erforderlichen Tastenanschläge erheblich zu reduzieren, und erspart ihm zudem, sich die Nummer des jeweiligen Bildschirms merken zu müssen. Diese Funktion ist für Benutzer vorgesehen, die bestimmte Bildschirme besonders häufig verwenden.  
Zur Ausführung des Makros geben Sie eine Nummer (die Variable) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein und drücken dann die mit dem Makro assoziierte Soft-Taste.

## Videorecorder auswählen

Die folgenden Aktionen werden vom Bediener durchgeführt, um die VCR-Steuerung einzuleiten:

1. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR und dann die Soft-Taste NEXT.
2. Geben Sie die Kennnummer des Videorekorders mit Hilfe der numerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste VCR.

Danach werden in der Keyboard-Anzeige die zur Steuerung des gewählten Videorekorders verfügbaren Soft-Tastensymbole angezeigt.

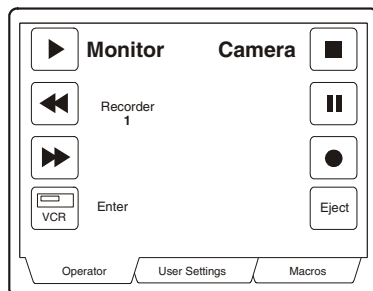


Abbildung 2: Videorecorder-Steuermenü

## Erweiterte Benutzerfunktionen

### (bei Verwendung eines ADCC1100-Keyboards)

Dieser Abschnitt enthält Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu den erweiterten Keyboardfunktionen wie dem Programmieren von Ansichten, Scratch-Pad-Touren, Schaltmustern und Makros.

### Systemrückstellung

Eine Systemrückstellung kann durchgeführt werden, um alle vorher programmierten Informationen zu löschen und das MegaPower 48+ System auf die ursprünglichen Standardeinstellungen zurückzustellen.

**Hinweis:** Um eine Systemrückstellung durchführen zu können, muß bei der Definition der Prioritätsebene eines Benutzers oder einer Tastatur Syst-Rückst. aktiviert sein. Nähere Details können Sie auf Seite 27 finden.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Systemrückstellung durchzuführen:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Geben Sie mit der numerischen Tastatur "55" ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste F2 auf der Tastatur. **Geben Sie die folgende Tastatur/F2-Kombination innerhalb von drei Sekunden ein.**
4. "99" F2. Das System wird nicht zurückgestellt, wenn Schritt 4 nicht innerhalb des erforderlichen Dreisekunden-Intervalls durchgeführt wird.

### Systemdatenübertragung

Die Systemdaten können vom MegaPower 48+ System zum Flash-Speichermodul im Umsteckfeldabschnitt der Baugruppe übertragen werden. Die Daten können auch vom Speichermodul zum System zurück übertragen werden.

**Hinweis:** Um eine Systemdatenübertragung durchführen zu können, muß bei der Definition der Prioritätsebene eines Benutzers oder einer Tastatur Syst-Rückst. aktiviert sein. Nähere Details können Sie auf Seite 27 finden.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Datenübertragung vom System zum Speichermodul durchzuführen:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Geben Sie mit der numerischen Tastatur "55" ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste F2 auf der Tastatur. **Geben Sie die folgende Tastatur/F2-Kombination innerhalb von drei Sekunden ein.**
4. "140" F2. Die Datenübertragung findet nicht statt, wenn Schritt 4 nicht innerhalb des erforderlichen Dreisekunden-Intervalls durchgeführt wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Datenübertragung vom Speichermodul zum System durchzuführen:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Geben Sie mit der numerischen Tastatur "55" ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste F2 auf der Tastatur. **Geben Sie die folgende Tastatur/F2-Kombination innerhalb von drei Sekunden ein.**
4. "141" F2. Die Datenübertragung findet nicht statt, wenn Schritt 4 nicht innerhalb des erforderlichen Dreisekunden-Intervalls durchgeführt wird.

## Das Datumsformat einstellen

Es gibt drei Optionen für das auf dem Bildschirm angezeigte Datumsformat. Das Standarddatumsformat ist MM-TT-JJ (Monat, Tag, Jahr). Gehen Sie wie folgt vor, um das Datumsformat mit der Tastatur einzustellen:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Geben Sie eines der folgenden F2-Codekombinationen ein:
  - "21 F2" für MM-TT-JJ
  - "22 F2" für TT-MM-JJ
  - "23 F2" für JJ-MM-TT
  - Mit "24 F2" wird durch die Datumsformate geblättert.

## Positionierung der Bildschirmanzeige

Der bei Format 1 auf dem Bildschirm angezeigter Text (siehe Seite 5) kann je nach den Anforderungen des Benutzers positioniert werden. Gehen Sie wie folgt vor, um die Ausgangsposition des ausgewählten Textoverlays einzustellen:


1. Rufen Sie die gewünschte Kamera mit der Tastatursteuerung zum Bildschirm auf.
2. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
3. Geben Sie mit der Tastatur "50 F2" ein. Hiermit kann die Ausgangsposition des Anzeigetexts mit dem Joystick positioniert werden.
4. Stellen Sie die gewünschte Ausgangsposition des Texts mit dem Joystick ein.
5. Geben Sie mit der Tastatur "51 F2" ein. Hiermit wird der Joystick zur Positionierung des Texts deaktiviert.

**Hinweis:** Der oben beschriebene Vorgang zur Positionierung des Texts kann nicht implementiert werden, wenn die Bildschirmanzeige auf Format 2 eingestellt ist.

## Ansichten einstellen

Für Kuppel- und schwenk-/neigbare Kameras können eine oder mehrere Ansichten programmiert werden.

Programmieren einer Ansicht:

1. Rufen Sie die gewünschte Kamera auf einem Bildschirm auf.
2. Stellen Sie die Kamera mit Hilfe des Keyboard-Joysticks ein.
3. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
4. Geben Sie die Kennnummer der Ansicht mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
5. Drücken Sie die Soft-Taste PRESET .

## Eine Scratch-Pad-Sequenz einstellen

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Scratch-Pad-Sequenz einzustellen:

1. Rufen Sie einen Bildschirm mit dem Keyboard auf.
2. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
3. Drücken Sie die Soft-Taste KEYB CONFIG.
4. Drücken Sie die Soft-Taste PROG S PAD.
5. Geben Sie die Nummer der Kamera ein, die als erste Kamera in der Sequenz auf dem Bildschirm aufgerufen werden soll. Drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER.
6. Geben Sie eine Verweilzeit (dwell time) für die Kamera ein (1 - 60 Sekunden). Drücken Sie die Soft-Taste DWELL TIME.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 bis alle Kameras in der Sequenz programmiert sind.
8. Drücken Sie die Register-Taste OPERATOR, um das Scratch-Pad-Sequenz-Menü zu beenden.

**Hinweis:** An Monitoren, die an Slave-Einheiten angeschlossen sind, können nur an dieselbe Einheit angeschlossene Kameras aufgerufen werden. Wenn eine Tour auf einem Slave-Monitor aufgerufen wird und eine Kamera in dieser Tour nicht verfügbar ist, wird die vorherige Kameraansicht für die erforderliche Verweilzeit auf dem Monitor angezeigt. Auf dem Monitor wird eine Meldung im Format ("INVcccc") angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass eine ungültige Kamera gewählt wurde.

## Bereich programmieren

Für jeden programmierbaren Dome können Sie bis zu drei Bereich programmieren. Die Länge und Komplexität eines Musters wird von zwei Variablen beschränkt.

- Anzahl der Kamerabefehle
- Zeit

Jedes Mal, wenn Sie die Kamera in eine beliebige Richtung fahren, wird ein Befehl an die Kamera ausgegeben (dies gilt auch bei Einstellungen für Zoom, Fokus und Blende). Die drei Bereich für einen Dome können zusammen bis zu 98 Kamerabefehle enthalten.

Für Muster besteht auch eine Zeitbegrenzung. Ein einziger Bereich kann nicht länger als 400 Sekunden sein. Egal wie viele Befehle ausgegeben werden, wird ein Muster nicht weiter aufgenommen, nachdem diese Zeitbegrenzung abgelaufen ist.

## Bereich definieren

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Bereich zu definieren:

1. Rufen Sie die gewünschte Kamerakuppel auf einem Bildschirm auf.
2. Bringen Sie die Kamera mit Hilfe des Keyboard-Joysticks in die Position, an der das Schaltmuster beginnen soll.
3. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
4. Drücken Sie die Soft-Taste PROGRAM PATTERN. Anschließend erscheint das Menü zum Programmieren von Bereich in der Keyboard-Anzeige.
5. Geben Sie die Nummer des Bereich (1 - 3) mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
6. Drücken Sie die Soft-Taste PATTERN.
7. Bedienen Sie die Kamera mit dem Joystick, um das Muster zu definieren.
8. Drücken Sie die Soft-Taste END, nachdem Sie die zu programmierenden Bewegungen ausgeführt haben.
9. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE, um das Menü zum Programmieren von Bereich zu beenden.

### Bereich löschen

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Bereich zu löschen:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste PROGRAM PATTERN. Anschließend erscheint das Menü zum Programmieren von Muster in der Keyboard-Anzeige.
3. Geben Sie die Nummer (1 - 3) des zu löschenden Musters ein.
4. Drücken Sie die Soft-Taste CLEAR.
5. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE, um das Menü zum Programmieren von Muster zu beenden.

### Einen Bildschirm alarmieren

Wenn ein Bildschirm alarmiert wird, werden die mit einem Alarm verbundenen Videobilder von der Kamera angezeigt, wenn der Alarm ausgelöst wird. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bildschirm zu alarmieren:

1. Rufen Sie den zu aktivierenden Bildschirm auf.
2. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
3. Geben Sie die Bildschirmalarmierungscodenummer ein (siehe Tabelle)
4. Drücken Sie die Soft-Taste F2.

Ein Keyboard-Benutzer kann einen beliebigen Monitor, der für das sofortige oder automatische Löschen aktiviert ist, für das manuelle Löschen programmieren. Das manuelle Löschen wird nach dem Programmieren des Aktivierungscodes aktiviert bzw. deaktiviert. Falls aktiviert, wird dem in der Statuszeile des Monitors angezeigten Drei-Zeichen-Akronym für den Aktivierungscode ein "A" nachgestellt.

Bildschirm-Aktivierungscodes	Bildschirm-Akronym	Befehlsfolge
Aktivierungsstatus anzeigen	vgl. unten	300, F2
Einzel, Sequenz, Sofortige Freigabe	SSI	301, F2
Einzel, Sequenz, Autom. Freigabe	SSA	302, F2
Einzel, Sequenz, Manuelle Freigabe	SSM	303, F2
Einzel, Halten, Sofortige Freigabe	SHI	304, F2
Einzel, Halten, Autom. Freigabe	SHA	305, F2
Einzel, Halten, Manuelle Freigabe	SHM	306, F2
Block, Sequenz, Sofortige Freigabe	BSI	307, F2
Block, Sequenz, Autom. Freigabe	BSA	308, F2
Block, Sequenz, Manuelle Freigabe	BSM	309, F2
Block, Halten, Sofortige Freigabe	BHI	310, F2
Block, Halten, Autom. Freigabe	BHA	311, F2
Block, Halten, Manuelle Freigabe	BHM	312, F2
Doppel, Halten, Sofortige Freigabe	DHI/	313, F2
Doppel, Sequenz, Sofortige Freigabe	DSI*	
Doppel, Halten, Autom. Freigabe	DHA/	314, F2
Doppel, Sequenz, Autom. Freigabe	DSA*	
Doppel, Halten, Manuelle Freigabe	DHM/	315, F2
Doppel, Sequenz, Manuelle Freigabe	DSM*	
Bildschirm-Alarmdeaktivierung		316, F2
Bildschirm-Priorität aktivieren		317, F2
Bildschirm-Priorität deaktivieren		318, F2

\* In Dual-Display-Anwendungen wird das erste Drei-Zeichen-Akronym auf dem *Hold*-Bildschirm angezeigt. Das zweite Drei-Zeichen-Akronym wird auf dem *Sequence*-Bildschirm angezeigt.

**Hinweis:** Die am MegaPower 48+ System angeschlossenen Monitore können auch über das eingebettete Menüsystem aktiviert werden. Weitere Details sind auf Seite 21 enthalten.

### Einen Bildschirm entschärfen

Wenn ein Bildschirm entschärft wird, werden die mit einem Alarm verbundenen Videobilder von der Kamera nicht angezeigt, wenn der Alarm ausgelöst wird. Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bildschirm zu entschärfen:

1. Rufen Sie den zu entschärfenden Bildschirm auf.
2. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
3. Geben Sie den Monitordeaktivierungscode 316 mit Hilfe der numerischen Tasten ein.
4. Drücken Sie die Soft-Taste F2.

### Programmieren von Makros

Die Makrofunktionen des ADCC1100-Keyboards sind sehr flexibel und verfügen über eine Reihe von benutzerprogrammierbaren Attributen zur leichteren Makroidentifizierung.

Makros werden in zwei Schritten programmiert:

1. Programmieren der Seite und des Symbols, die bzw. das das Makro identifiziert.
2. Programmieren der Makrofunktion selbst.

### Schritt 1 – Programmieren von Makroseite und Makrosymbol

Makros sind auf acht "Seiten" mit jeweils acht Makros organisiert. Jeder Seite kann ein benutzerdefinierbarer Name zugeteilt werden, um beispielsweise das Gruppieren von Makros nach Funktion oder Standort zu ermöglichen. Darüber hinaus können die 64 Makrosymbole programmiert werden, um Sie für den Benutzer leichter erkennbar zu machen.

Bitte beachten Sie, dass Makroprogramme während ihrer Programmierung zunächst im temporären Speicher des Keyboards abgelegt werden. Makros können jedoch entweder pro Benutzer auf einer Smart-Card oder in einer "Hauptsammlung" von Systemmakros auf der Smart-Card des Administrators gespeichert werden.

Alle noch nicht auf der Smart-Card gespeicherten Makrodaten gehen verloren, wenn die Smart-Card aus dem Keyboard entfernt wird.

### Programmieren eines Makroseitenamens

Eingeben eines zum Identifizieren einer Makroseite verwendeten Namens:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
3. Drücken Sie die Soft-Taste MACRO CONFIG. Anschließend wird das **Makrokonfigurationsmenü** angezeigt (Abbildung 3).

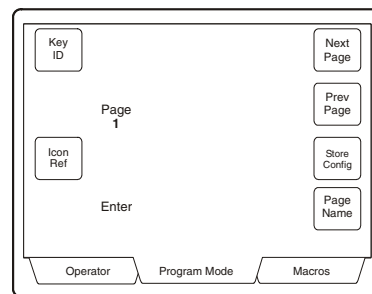


Abbildung 3: Makrokonfigurationsmenü

4. Wählen Sie die zu bearbeitende Makroseite (1 - 8) mit Hilfe der Soft-Tasten NEXT PAGE / PREV PAGE aus.
5. Drücken Sie die Soft-Taste PAGE NAME. Anschließend wird das Menü **Text Editor** angezeigt (Abbildung 4).

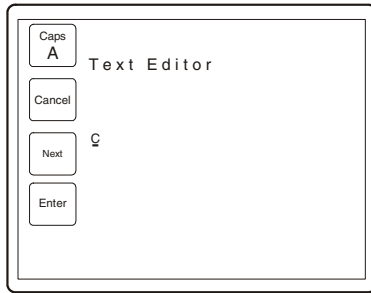


Abbildung 4: Text-Editor-Menü

6. Geben Sie den Namen mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein. Mit jedem Anschlag einer alphanumerischen Taste werden die auf der Taste angegebenen Zeichen der Reihe nach eingegeben. Zum Beispiel wird mit jedem Anschlag der Taste 1 der Reihe nach a, b, c und 1 eingegeben. Die Soft-Taste CAPS ändert sich mit jedem Tastenanschlag (a, A und 1), um anzuzeigen welche Art von Zeichen eingegeben wird. Drücken Sie nach der Eingabe des ersten Zeichens die Soft-Taste NEXT. Damit wird der Cursor (Unterstrich „\_“) zum nächsten Zeichen im Titel vorgerückt. Geben Sie das nächste Zeichen ein usw. Wenn ein falsches Zeichen eingegeben wurde, kann der Cursor mit der CLEAR-Taste um eine Position zurückbewegt und das Zeichen erneut eingegeben werden.
7. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, wenn der Name vollständig eingegeben ist. Das Text-Editormenü wird beendet und das **Makrokonfigurationsmenü** wird erneut angezeigt (Abbildung 3).

#### Speichern der Makroseitenkonfiguration auf der Smart-Card

Die Makroseitenkonfiguration wird wie folgt auf der Smart-Card gespeichert:

1. Drücken Sie die Soft-Taste STORE CONFIG im Makrokonfigurationsmenü.

Die Makroseiten- und Makrosymboldefinitionen werden auf die eingelegte Smart-Card übertragen.

#### Programmieren eines Makrosymbols

Einstellen des zur Identifizierung eines Makros verwendeten Symbols:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
3. Drücken Sie die Soft-Taste MACRO CONFIG. Anschließend wird das **Makrokonfigurationsmenü** angezeigt (Abbildung 3).
4. Wählen Sie die Makroseite, auf der sich das Symbol befindet (1 - 8), mit Hilfe der Soft-Tasten NEXT PAGE / PREV PAGE aus.
5. Die acht Makrosymbole im Makrokonfigurationsmenü sind durch die Ziffern 1 bis 8 gekennzeichnet – vgl. Abbildung 5. Geben Sie die Kennziffer des zu programmierenden Symbols ein (1 - 8) und drücken Sie die Soft-Taste KEY ID.

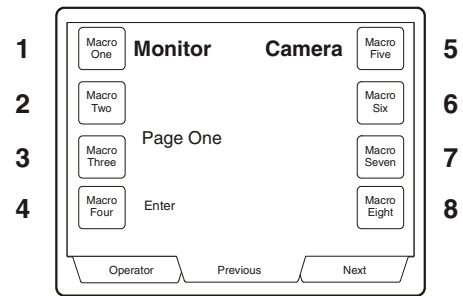


Abbildung 5: Makrosymbol-Referenznummern

6. Geben Sie die Referenznummer des gewünschten Symbols ein (vgl. Anhang C) und drücken Sie die Soft-Taste ICON REF. Eine Liste dieser Referenznummern ist im ADCC1100-Handbuch enthalten.

#### Schritt 2 – Programmieren eines Makros

Programmieren eines einfachen Makros (ein einzelnes, einer Soft-Taste zugeordnetes Makro):

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste PROG MACRO. In der Keyboard-Anzeige wird dann die erste der Makroauswahlseiten geöffnet.
3. Wählen Sie die Makroseite, die das zu programmierende Makro enthält, mit Hilfe der Register-Tasten PREVIOUS/ NEXT aus.
4. Drücken Sie die Soft-Taste für das zu programmierende Makro. Anschließend wird das Menü **Operator** in der Keyboard-Anzeige geöffnet.
5. Geben Sie die Tastenanschläge ein, die das Makro ausführen soll. Die Keyboard-Funktionen werden dabei nicht vom Schaltsystem ausgeführt.
6. Nachdem Sie die Tastenanschläge für das Makro eingegeben haben, drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE und dann die Soft-Taste NEXT.
7. Das Symbol PROG MACRO wird anschließend invertiert angezeigt. Drücken Sie Soft-Taste PROG MACRO, um den Programmiervorgang zu beenden.

Programmieren mehrerer Makros (mehrere, einer einzigen Soft-Taste zugeordnete Makros):

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste PROG MACRO. In der Keyboard-Anzeige wird dann die erste der Makroauswahlseiten geöffnet.
3. Wählen Sie die Makroseite, die das zu programmierende Makro enthält, mit Hilfe der Register-Tasten PREVIOUS/ NEXT aus.
4. Geben Sie die Kennnummer für das erste Makro ein, das der Soft-Taste zugeordnet werden soll (1 - 9999).
5. Drücken Sie die Soft-Taste für das zu programmierende Makro. Anschließend wird das Menü **Operator** in der Keyboard-Anzeige geöffnet.
6. Geben Sie die Tastenanschläge ein, die das Makro ausführen soll. Die Keyboard-Funktionen werden dabei nicht vom Schaltsystem ausgeführt.

7. Nachdem Sie die Tastenanschläge für das Makro eingegeben haben, drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE und dann die Soft-Taste NEXT.
8. Das Symbol PROG MACRO wird anschließend invertiert angezeigt. Drücken Sie Soft-Taste PROG MACRO, um den Programmiervorgang zu beenden.

Um derselben Soft-Taste weitere Makros zuzuordnen, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 8, oben, und geben eine andere Makrokennnummer in Schritt 4 ein.

### Erweiterte Makros

Makros können mit 'Nullwerten' programmiert werden, die bei der Ausführung des Makros durch vom Benutzer eingegebene Werte ersetzt werden. Die Ziffer 0 (Null) wird im Makroprogramm als eine Variable verwendet.

#### Beispiel 1 – "Schnellschalt"-Funktion

Ein mit den Tastenanschlägen [4], [MONITOR], [0], [CAMERA] programmiertes Makro:

Benutzereingabe: 28 [MAKRO-Taste]

Wirkung: Kamera 28 wird auf Monitor 4 aufgerufen

oder

Benutzereingabe: 34 [MAKRO-Taste]

Wirkung: Kamera 34 wird auf Monitor 4 aufgerufen

#### Beispiel 2 – Verwendung der gegenwärtig gewählten Kamera bzw. des gegenwärtig gewählten Monitors

Ein mit den Tastenanschlägen [5], [MONITOR], [0], [CAMERA], [0], [MONITOR] programmiertes Makro:

Benutzereingabe: [MAKRO-Taste]

Wirkung: die gegenwärtig gewählte Kamera wird auf Monitor 5 aufgerufen und der vorher verwendete Monitor erhält die Kontrolle.

#### Beispiel 3 – Alarm-"Schnellbestätigung"

Ein mit den Tastenanschlägen [5], [MONITOR], [ACKNOWLEDGE ALARM], [0], [MONITOR] programmiertes Makro:

Benutzereingabe: [MAKRO-Taste]

Wirkung: Bestätigt den Alarmzustand auf Monitor 5 und gibt die Kontrolle an den vor dem Eintreten des Alarmzustands verwendeten Monitor zurück.

Eine programmierte Makrofunktion wird zunächst im Keyboard-Speicher abgelegt. Beim Entfernen der Smart-Card, geht das Makro verloren. Makros können auch auf einer Smart-Card gespeichert werden. Dabei kann es sich um die Smart-Card eines Benutzer mit der Zugriffsberechtigung Operator, Supervisor oder Administrator handeln.

### Programmieren von Smart-Cards

Smart-Cards können in Sektionen programmiert werden:

1. Benutzercodes, -namen und Partitionsdaten
2. Makroseiten- und Makrosymboldaten
3. Makrofunktionsdaten

Smart-Card-Funktionen:

- **Smart-Card lesen (Read SC)** – liest die Daten einer vorhandenen Smart-Card. Zum Beispiel Benutzername, Benutzerkennung, Makrogruppenname, Zugriffsstufe und Partitionen.

- **Smart-Card programmieren (Prog SC)** – programmiert die gegenwärtig im Smart-Card-Steckplatz des Keyboards eingelegte Smart-Card mit den gegenwärtigen Keyboard-Daten oder mit den von einer anderen Smart-Card gelesenen bzw. bearbeiteten Daten.
- **Makro programmieren (Prog Macro)** – programmiert eine Smart-Card mit den gegenwärtig auf dem Keyboard aktiven Makrodaten. Die Makroseite und Makrosymbole, die in die Smart-Card programmiert werden sollen, können geändert werden.
- **Makro lesen (Read Macro)** – liest die Makros von einer vorhandenen Smart-Card, einschließlich Makroseiten- und Makrosymboldaten. Die Daten können auf dem Keyboard angezeigt werden, bevor sie auf eine andere Smart-Card übertragen werden.

### Ablesen einer Smart-Card

Um Zugriff auf den Programmiermodus des Keyboards zu erhalten, muss zuerst eine Smart-Card mit der entsprechenden Zugriffsberechtigung verwendet werden.

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste SMART CARD. Drücken Sie die Soft-Taste READ SC.
3. Auf dem Keyboard wird die Meldung "Please Replace Smart Card" (Smart-Card austauschen) angezeigt. Legen Sie die zu lesende Smart-Card ein. Anschließend werden die auf der neuen Smart-Card gespeicherten Daten angezeigt – vgl. Abbildung 6.

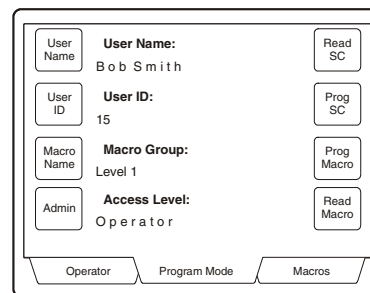


Abbildung 6: Smart-Card lesen

### Programmierung einer Smart-Card

Um Zugriff auf den Programmiermodus des Keyboards zu erhalten, muss zuerst eine Smart-Card mit der entsprechenden Zugriffsberechtigung verwendet werden.

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste SMART CARD. Drücken Sie die Soft-Taste PROG SC.
3. Auf dem Keyboard wird die Meldung "Please Replace Smart Card" (Smart-Card austauschen) angezeigt. Legen Sie die zu programmierende Smart-Card ein und warten Sie bis der Vorgang beendet ist.

### Programmierung einer neuen Smart-Card

Um Zugriff auf den Programmiermodus des Keyboards zu erhalten, muss zuerst eine Smart-Card mit der entsprechenden Zugriffsberechtigung verwendet werden.

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste SMART CARD.
3. Drücken Sie die Soft-Taste USER NAME. Anschließend wird der Text-Editor geöffnet, in den Sie den Benutzernamen eingeben können. Nach der Eingabe des Benutzernamens wird erneut das Smart-Card-Programmierenmenü angezeigt.
4. Drücken Sie die Soft-Taste USER ID. Geben Sie eine Benutzerkennnummer ein. Bei Verwendung der Ziffer 0 (Null) wird der Benutzer bei der Anmeldung zur Eingabe der in der Schaltmatrix gespeicherten Benutzerkennnummer aufgefordert.
5. Drücken Sie die Soft-Taste MACRO NAME. Geben Sie einen Makronamen mit Hilfe des Text-Editors ein. Der Name dient zur Identifizierung eines Satzes von in die Smart-Card programmierten Makros und erlaubt das schnellere Erkennen eines in die Smart-Card programmierten Makrosatzes.
6. Drücken Sie die Soft-Taste ADMIN, um die Benutzerstufe der neuen Smart-Card festzulegen. Das Soft-Tastensymbol ändert sich bei jedem Tastendruck zu ADMIN, OPERT oder SUP`VSR.
7. Wenn Kamera-, Monitor- oder Steuerpartitionierungsdaten programmiert werden soll, kann dies jetzt ausgeführt werden (falls nicht bereits erfolgt) – vgl. **Konfigurieren von Partitionen**.
8. Drücken Sie die Soft-Taste PROG SC. Auf dem Keyboard wird die Meldung "Please Replace Smart Card" (Smart-Card austauschen) angezeigt. Legen Sie eine leere Smart-Card ein und warten Sie bis der Vorgang beendet ist.

### Kopieren von Makrodaten von einer Smart-Card zu einer anderen

Diese Funktion dient zum Kopieren von Makros von einer Smart-Card zu einer anderen und ermöglicht beispielsweise das Kopieren eines auf der Smart-Card des Administrators gespeicherten Master-Makrosatzes. Um Zugriff auf den Programmiermodus des Keyboards zu erhalten, muss zuerst eine Smart-Card mit der entsprechenden Zugriffsberechtigung verwendet werden.

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste SMART CARD.
3. Gehen Sie zu Schritt 5, falls sich die zu kopierenden Makrodaten auf der gegenwärtig im Keyboard eingelegten Smart-Card befinden.
4. Falls sich die zu kopierenden Makrodaten auf einer anderen Smart-Card befinden, drücken Sie die Soft-Taste READ MACRO.
5. Drücken Sie die Soft-Taste PROG MACRO. Wenn die Meldung "Please Replace Smart Card" (Smart-Card austauschen) angezeigt wird, legen Sie die Smart-Card ein, auf die die Makrodaten kopiert werden sollen. Warten Sie dann, bis der Kopiervorgang beendet ist.

### Konfigurieren von Partitionen

Die Partitionierungsoptionen ermöglichen, die Steuerung bestimmter Kameras und Bildschirme durch einen bestimmten Benutzer zu unterbinden. Diese Funktion des ADCC1100-Keyboards ist vollkommen unabhängig von allen Keyboard-Partitionierungsfunktionen, die möglicherweise von der Schaltmatrix bereitgestellt werden.

Die folgenden Partitionierungsoptionen stehen zur Verfügung:

- **Kamerapartitionierung** – sperrt Benutzer vom Aufrufen spezifischer Kameras auf Bildschirmen.
- **Bildschirmpartitionierung** – sperrt Benutzer vom Aufrufen spezifischer Bildschirme.
- **PTZ-Steuerungspartitionierung** – sperrt Benutzer vom Steuern spezifischer PTZ-Kameras.

Partitionierungsdaten sind benutzerspezifisch. Sie werden nach ihrer Konfiguration vom Systemadministrator auf der Smart-Card des jeweiligen Benutzers gespeichert.

Öffnen des **Partitionierungsmenüs**:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste NEXT.
3. Drücken Sie die Soft-Taste PARTITION. Anschließend wird das **Partitionierungsmenü** angezeigt (Abbildung 7).

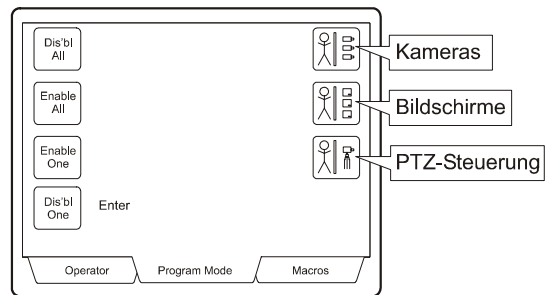


Abbildung 7: Partitionierungsmenü

### Partitionieren von Kameras

Das Aktivieren und Deaktivieren von Kameras kann entweder für einzelne Kameras oder für alle Kameras erfolgen.

Zum Deaktivieren einer einzelnen Kamera:

1. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERAS, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer der Kamera mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste DIS`BL ONE.

Zum Deaktivieren aller Kameras:

1. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERAS, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste DIS`BL ALL.

Zum Aktivieren einer einzelnen Kamera:

1. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERAS, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer der Kamera mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste ENABLE ONE.

Zum Aktivieren aller Kameras:

1. Drücken Sie die Soft-Taste CAMERAS, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENABLE ALL.

### Partitionieren von Bildschirmen

Das Aktivieren und Deaktivieren von Bildschirmen kann entweder für einzelne Bildschirme oder für alle Bildschirme erfolgen.

Zum Deaktivieren einer einzelnen Bildschirme:

1. Drücken Sie die Soft-Taste MONITORS, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer des Bildschirme mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste DIS'BL ONE.

Zum Deaktivieren aller Bildschirme:

1. Drücken Sie die Soft-Taste MONITORS, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste DIS'BL ALL.

Zum Aktivieren einer einzelnen Bildschirme:

1. Drücken Sie die Soft-Taste MONITORS, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer des Bildschirme mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste ENABLE ONE.

Zum Aktivieren aller Bildschirme:

1. Drücken Sie die Soft-Taste MONITORS, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENABLE ALL.

### Partitionieren von PTZ-Kameras

Das Aktivieren und Deaktivieren von PTZ-Kameras kann entweder für einzelne Kameras oder für alle Kameras erfolgen.

Zum Deaktivieren einer einzelnen PTZ-Kamera:

1. Drücken Sie die Soft-Taste PTZ CONTROL, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer der PTZ-Kamera mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste DIS'BL ONE.

Zum Deaktivieren aller PTZ-Kameras:

1. Drücken Sie die Soft-Taste PTZ CONTROL, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste DIS'BL ALL.

Zum Aktivieren einer einzelnen PTZ-Kamera:

1. Drücken Sie die Soft-Taste PTZ CONTROL, um das Symbol zu wählen.
2. Geben Sie die Nummer der PTZ-Kamera mit Hilfe der alphanumerischen Tasten ein.
3. Drücken Sie dann die Soft-Taste ENABLE ONE.

Zum Aktivieren aller PTZ-Kameras:

1. Drücken Sie die Soft-Taste PTZ CONTROL, um das Symbol zu wählen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENABLE ALL.

## Menüprogrammierung

Das ADCC1100-Keyboard kann zur Anzeige und Konfiguration des in die MegaPower 48+ Einheit eingebetteten Konfigurationsmenüs verwendet werden. Wenn das Menüsystem geöffnet ist, werden die entsprechenden Funktionen der Multifunktionstasten des ADCC1100-Keyboards aktiviert.

### Zugriff auf die Menüs

Das ADCC1100-Keyboard ermöglicht den Zugriff auf das Hauptmenü des verwendeten Schaltmatrixsystems.

Zugriff auf das Matrixmenü:

1. Drücken Sie die Register-Taste PROGRAM MODE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste MATRIX MENUS. Anschließend wird das Matrixmenü in der Keyboard-Anzeige des ADCC1100 geöffnet (Abbildung 8) und das Hauptmenü des Schaltmatrixsystems wird auf dem gegenwärtigen gewählten Bildschirm angezeigt.

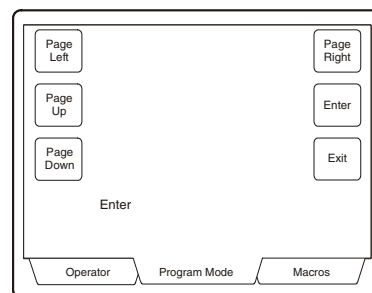


Abbildung 8: Matrixmenü

### Menüverwendung

Im ADCC1100-Keyboard-Matrixmenüsystem stehen die folgenden Funktionen und Bedienelemente zur Verfügung:

- **Keyboard-Joystick** – dient zum Navigieren durch das Schaltsystemmenü.
- **Numerische Tasten** – dienen zur Eingabe numerischer Daten.
- Soft-Taste **SEITE LINKS** – zeigt die links gelegene Menüseite an.
- Soft-Taste **SEITE RECHTS** – zeigt die rechts gelegene Menüseite an.
- Soft-Taste **SEITE AUF** – zeigt die vorherige Menüseite an.
- Soft-Taste **SEITE AB** – zeigt die nächste Menüseite an.
- Soft-Taste **ENTER** – dient zur Auswahl von Menüoptionen und zum Umschalten zwischen Menüparametern
- Soft-Taste **EXIT** – kehrt zum vorherigen Menü zurück.

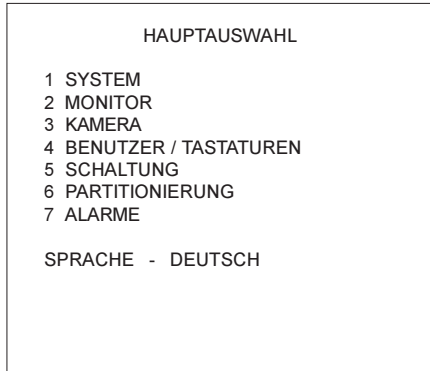
Alle Systemparameter des MegaPower 48+ können über Bildschirmmenüs programmiert werden. Die Menüs können auf den Master-Matrix-Monitoren 1 bis 8 angezeigt werden.



## Hauptauswahlmenü

Nachdem Sie auf das Menüsystem zugegriffen haben, wird das **Hauptauswahlmenü** auf den ausgewählten Bildschirm angezeigt. Gehen Sie wie folgt vor, um eine Option aus dem **Hauptauswahlmenü** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile oder geben Sie die Nummer für die gewünschte Zeile ein.
  2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um auf die Auswahl zuzugreifen.
- SYSTEM – Hiermit werden Systembetriebsoptionen, die



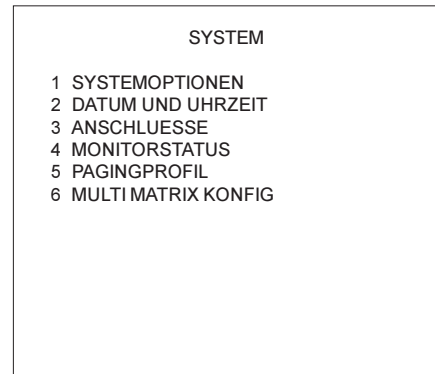
Uhrzeit und das Datum, die Konfiguration der Anschlüsse, Pagingprofile definiert und Multimatrixkonfiguration.

- MONITOR – Hiermit wird die Alarmpoption und die Anzeigeparameter für jedes der acht Systembildschirme mit Textoverlay definiert.
- KAMERAS – Hiermit wird die Pseudonummer, der Kameratitel und die Ansichtstitel für die einzelnen Kameras des Systems definiert. Wird auch zum Konfigurieren des Dome-Status verwendet.
- BENUTZER/TASTATUREN – Hiermit werden die Prioritätsebenen für jeden Systembenutzer und für jede Tastatur, sowie die Passcodes für die Benutzer definiert.
- SCHALTUNG – Hiermit werden die Parameter für Systemsequenzen, Systemsalven und Ereigniszeitgeber definiert.
- PARTITIONIERUNG – Hiermit wird der Umfang des Benutzerzugriffs auf die Kameras, Bildschirme und Tastaturen des Systems definiert.
- ALARME – Hiermit werden die Titel für bis zu 128 Alarmer und die Konfiguration der Alarmkontakte in vier Kategorien definiert: Umsteckfeld; RS232, Dome; und Videoverlust. Mit dem Menü **Alarmer** können auch Alarmer mit Systembildschirmen verbunden werden.
- SPRACHE – Hiermit kann der Benutzer eine von sechs Sprachen auswählen: Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch oder Portugiesisch.

Bewegen Sie den Cursor zur Option SPRACHE und wählen Sie die gewünschte Sprache mit der Soft-Taste ENTER aus. Nach der Auswahl der Sprache wird die Menüprogrammierung in der ausgewählten Sprache durchgeführt.

## Das Menü System

Mit dem Menü **System** werden Systemoptionen, das Datum und die Uhrzeit, Anschlüsse, der Status des Bildschirms, Pagingprofile programmiert und Multimatrixkonfiguration.



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Option aus dem Menü **System** auszuwählen:

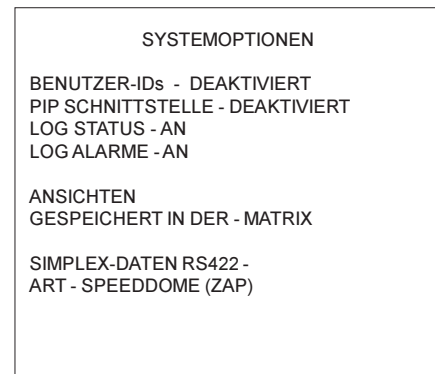
1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile oder geben Sie die Nummer für die gewünschte Zeile ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

Mit jeder Auswahl im Menü **System** wird ein weiteres Untermenü aufgerufen. Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Systemoptionen

Mit dem Menü **Systemoptionen** wird festgelegt, ob ein Benutzer sich vor der Verwendung einer Tastatur anmelden muß.

Mit diesem Menü kann der Benutzer auch wählen, ob Status



und Alarmer im Log protokolliert werden sollen. Der Benutzer kann weiterhin auch den Peripheren Schnittstellenanschluß (PIP) zur Steuerung und Überwachung von Videorecorder aktivieren oder deaktivieren.

### BENUTZER-IDS

Mit der Option BENUTZER-IDS wird der Tastatur-Anmeldungsprozess aktiviert oder deaktiviert, mit dem nur berechtigten Bedienern die Verwendung einer Systemtastatur gewährt wird. Die Standardeinstellung ist **DEAKTIVIERT** (Anmeldung des Bedieners nicht erforderlich).

1. Positionieren Sie den Cursor auf BENUTZER-IDS.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Einstellung umzuschalten:
  - **DEAKTIVIERT** – keine Anmeldung durch Tastaturpasscode erforderlich

- **AKTIVIERT** –Anmeldung durch Tastaturpasscode erforderlich

Die Einstellung für BENUTZER-IDs wird erst Wirksam, wenn der Benutzer den Menüprogrammierungsmodus beendet.

#### PERIPHERE SCHNITTSTE (Periphere Schnittstelle)

Gehen Sie wie folgt vor, um den Peripheren Schnittstellenanschluß (PIP) zu aktivieren oder zu deaktivieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf PERIPHERE SCHNITTSTE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die verfügbaren Anschlüsse und die Option **DEAKTIVIERT** zu blättern.

**Hinweis:** Wenn der periphere Schnittstellenanschluß aktiviert ist, müssen PIP-Parameter mit dem Menü **Anschlusse** programmiert werden.

#### LOG STATUS

1. Positionieren Sie den Cursor auf LOG STATUS.
2. Drücken Sie die EINGABE-Taste, um zwischen **AN** und **AUS** umzuschalten.

#### LOG ALARME

1. Positionieren Sie den Cursor auf LOG ALARME.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **AN** und **AUS** umzuschalten.

#### ANSICHTEN GESPEICHERT IN DER / SIMPLEX-DATEN RS422

Ansichten werden in der Regel in der Matrix gespeichert und die Zeile ANSICHTEN GESPEICHERT IN DER wird auf **MATRIX** geändert. Für Anwendungen, in denen keine Rückmeldedaten über RS422 verfügbar sind, können die Ansichten nicht in der Matrix gespeichert werden, und die Zeile ANSICHTEN GESPEICHERT IN DER muss auf **DOME** eingestellt werden. Die Ansichten werden in den individuellen Domes gespeichert und die Matrix sendet Simplex-Daten an alle Domes.

Wenn Ansichten in den Domes gespeichert sind, wird die Zeile SIMPLEX-DATEN RS422 zum Festlegen der angeschlossenen Dome-Typen verwendet. Wenn es sich bei den angeschlossenen Domes um ältere Minidomes mit nur einer Geschwindigkeit handelt, muss die Option **MINIDOME (FIX SPEED)** gewählt werden. Setzen Sie diese Option andernfalls auf

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Bewegen Sie den Cursor zu ANSICHTEN GESPEICHERT IN DER.
2. Drücken Sie erforderlichenfalls die Soft-Taste ENTER, um zwischen der Option **MATRIX** und **DOME** umzuschalten.
3. Wenn **DOME** gewählt ist, wird die Zeile SIMPLEX-DATEN RS422 aktiviert. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER nochmals, um zwischen **SPEEDDOME (ZAP)** und **MINIDOME (FIX SPEED)** umzuschalten.

Durch nochmaliges Drücken der Soft-Taste ENTER wird dieses zweite Feld deaktiviert und die Einstellung ANSICHTEN GESPEICHERT IN DER wird auf **MATRIX** geändert.

**Hinweis:** Wenn Domes über SensorNet oder RS242 verbunden sind, werden Ansichten standardmäßig in der Matrix gespeichert. Wenn Domes jedoch für Manchester-Datenverbindungen konfiguriert sind, werden die Voreinstellungen im Dome gespeichert. Wenn im System nach Manchester-Datenverbindungen konfigurierte Domes vorhanden sind, muss diese Option auf **DOME** eingestellt werden.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um die Auswahl zu akzeptieren und zum nächsten Feld vorzuspringen.

#### Datum und Uhrzeit

Mit dem Menü **Datum und Uhrzeit** werden die Einstellungen für das Jahresformat, das Datumsformat, das Datum und die Uhrzeit eingestellt.

DATUM UND UHRZEIT	
JAHRESFORMAT	- JJ
DATUMSFORMAT	- MM - TT - JJ
MONAT	- 01
TAG	- 05
JAHR	- 2000
UHRZEIT	- 16 : 32 : 45

Mit dem JAHRESFORMAT wird festgelegt, ob das eingegebene Jahr im Zweistellen- oder Vierstellen-Format angezeigt wird. Beachten Sie, daß die mit dem Jahresformat getroffene Auswahl in den Feldern Datumsformat und Datum widerspiegelt wird.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld JAHRESFORMAT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen den zwei Jahresformaten umzuschalten (zwei Stellen und vier Stellen).

Mit dem DATUMSFORMAT wird das Datumsformat des Systems ausgewählt. Beachten Sie bitte, daß das oben beschriebene Jahresformat automatisch im Datumsformat widerspiegelt wird.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld DATUMSFORMAT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die drei Auswahlen für das Format zu blättern: **MM-TT-JJ (oder JJJJ)**, **TT-MM-JJ (oder JJJJ)**, und **JJ (oder JJJJ)-MM-TT**.

Mit MONAT wird der aktuelle Monat im Zwei-Stellen-Format angezeigt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld MONAT.
2. Geben Sie die zwei Stellen für den Monat ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Auswahl zu akzeptieren.

Mit TAG wird der aktuelle Tag im Zwei-Stellen-Format angezeigt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TAG.
2. Geben Sie die zwei Stellen für den Tag ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Auswahl zu akzeptieren.

Mit JAHR wird das aktuelle Systemjahr im Vier-Stellen-Format angezeigt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld JAHR.
2. Geben Sie die letzten zwei Stellen für das Jahr ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Auswahl zu akzeptieren.

Mit UHRZEIT werden Stunden, Minuten und Sekunden im 24-Stunden-Format eingegeben.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld UHRZEIT.
2. Geben Sie die Stunde mit zwei Stellen ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.
3. Geben Sie die Minuten mit zwei Stellen ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

4. Geben Sie die Sekunden mit zwei Stellen ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

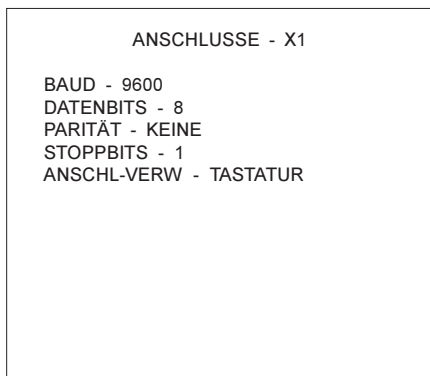
Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Anschlüsse

Das Menü **Anschlüsse** dient zum Konfigurieren der Baudrate, Datenbits, Stoppbits und Portverwendung jedes RS232-Ports.

An jeder Matrix sind 8 RS232-Ports zum Anschluss einer Reihe von Geräten vorhanden. Jeder Port kann auch 4 Keyboards über einen Port-Expander unterstützen, so dass insgesamt 32 Keyboardanschlüsse pro Matrix möglich sind. In einem System mit einer Master- und sechs Slave-Einheiten können demzufolge bis zu 228 Keyboards angeschlossen werden.

**Hinweis:** Nachdem Auswahlen für einen Anschluß getroffen worden sind, sollten die Einstellungen nicht geändert werden, es sei denn, daß die Einstellungen des entsprechenden RS232-Geräts ebenfalls geändert werden.



Gehen Sie wie folgt vor, um einen Anschluß zur Konfiguration auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile ANSCHLUSS oben im Menü.
2. Wählen Sie die entsprechende Port-Referenz mit der Soft-Taste ENTER aus.

In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheiten) und das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix.

3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die aktuellen Parameter des Anschlusses anzuzeigen.

Mit BAUD wird die Baudrate des Anschlusses ausgewählt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile BAUD.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die Baudraten zu blättern (**300, 1200, 2400, 4800, 9600, 19,200, 38,400** bps).

Mit DATENBITS wird die Anzahl der Datenbits ausgewählt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld DATENBITS.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Auswahlen umzuschalten (**7** und **8**).

Mit PARITÄT wird die Datenparität ausgewählt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld PARITÄT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die drei Auswahlen zu blättern (**KEINE, UNGER, GERADE**).

Mit STOPPBITS wird die Anzahl der Stoppbits ausgewählt.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile STOPPBITS.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Auswahlen umzuschalten (**1** oder **2**).

Mit ANSCHL-VERW wird die Art des am Anschluß angeschlossenen Geräts definiert.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile ANSCHL-VERW.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die Anschlußoptionen zu blättern:
  - **ALARM** wird zur Eingabe von Alarmsignale an den CPU des MegaPower 48+ verwendet.
  - Mit **TASTATUR** wird die Eingabe von Steuerbefehlen an den Anschluß mit der Tastatur aktiviert. Stellen Sie bei dieser Anschluß-Verwendung DATENBITS auf **8**, PARITÄT auf **KEINE**, und STOPPBITS auf **1**. Wenn ein Port-Expander verwendet wird, muß die Baudrate des Anschlusses auf **4800** und die Baudrate der Tastatur auf **1200** eingestellt werden.
  - **TERMINAL** wird verwendet, um Systemkonfigurationsinformationen von einem PC hoch- und herunterzuladen. Verwenden Sie die Option "Terminal" bei Verwendung des Softwarepakets Easy48.

**Hinweis:** Easy48 ist auch für den Anschluss über IP geeignet, das eine schnellere Aktualisierung des Systems ermöglicht.

- Mit **DRUCKER** werden Meldungen an einen seriellen RS232-Drucker ausgegeben.
- Mit **RESERVE** wird die Steuerung eines Reservegeräts mit RS232-Kommunikation ermöglicht.
- Mit **MODEM** wird die Paging-Kommunikation mit einem externen Modem ermöglicht (AT-Befehlssatz).

**Hinweis:** Modem kann nur an Port 8 der Master-Matrix (X08) verwendet werden. Bei den Anschlüssen 1-7 wird Modem nicht als eine Anschlußverwendungsoption angezeigt.

- Mit dem **PIP** (Peripheren Schnittstellenanschluß) wird die Kommunikation mit einem Videorekordernetzwerk ermöglicht.

**Hinweis:** Der Peripherer Schnittstellenanschluß muß mit dem Menü **Systemoptionen** aktiviert sein, bevor Anschlußparameter für den PIP programmiert werden können. Sie auf Seite 17 finden.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Monitorstatus

AnschlüsseDer Bildschirm **MonitorStatus** zeigt schreibgeschützte Daten über die mit dem System verbundenen Monitore an. Der Monitorstatus kann in diesem Bildschirm nicht geändert werden.

MONITORSTATUS				
MON	KAM	STS	SEQ	SYNC
1	0024	Au	02	J
2	0001	Ha	..	N
3	0032	Al	..	J
4	0007	Au	05	J
5	0008	Sa	..	J
6	0010	Sa	..	J
7	0012	Sa	..	J
8	0014	Sa	..	J

ZUM BEEND BESTATIGEN DRUCKEN

Monitore sind nach ihrer Monitorkennnummer aufgelistet. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE AUF oder SEITE AB, um die Monitorliste zu durchlaufen.

### Hinweise

- Die Zahl der verfügbaren Monitore ist davon abhängig, wie der Bildschirm **Multi Matrix Konfig** konfiguriert wurde (d. h., vom verwendeten Multimatrixmodus und der Zahl der zum System hinzugefügten Matrizen - siehe Seite 20). Weitere Informationen über die Monitornummerierung in Multimatrixsystemen sind in Anhang D enthalten.

*Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16) wird vom System zum Abtasten des Videos verwendet. Wenn die Videoverlusterkennung für irgend einen Videoeingang im System aktiviert ist, wird ungeachtet der auf dem Monitorstatusbildschirm angezeigten Informationen kein Video auf Bildschirm X16 angezeigt.*

Die folgenden Informationen werden für die Bildschirme angezeigt:

- KAM** – Die Nummer der zur Zeit auf dem Bildschirm angezeigten Kamera.
- STS** – Die Bildschirmstatuscodes sind: **Ha** = Halten, **Au** = Ausführen, **Al** = Alarm, **Sa** = Salve
- SEQ** – Die zur Zeit auf dem Bildschirm laufende Sequenz.
- SYNC** – Mit den Codes zur Anzeige der Kamerasynchronisation wird angegeben, ob Videosynchronisationssignale ("S") vorhanden oder nicht vorhanden sind:
  - J** = Synchronisation (Video) vorhanden
  - N** = Synchronisationsverlust (Video)

Mit dem oben angezeigten **Monitorstatusschrim** werden die folgenden Informationen angezeigt:

- Auf Bildschirm 1 wird zur Zeit Kamera 24 mit Sequenz 2 im Ausführungsmodus angezeigt. Das Synchronisationssignal ist vorhanden.
- Bildschirm 2 wird zur Zeit auf Kamera 01 gehalten, jedoch wurde die Synchronisation mit der Kamera verloren.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Pagingprofil

Mit dem Menü **Pagingprofil** können Telefonnummern und Persönliche ID-Nummern für bis zu 64 Pagingprofile programmiert werden.

Im Feld TELEFONNUMMER können bis zu 32 Zeichen zum

automatischen Wählen des Computersystems eines Paging-Kommunikationsdiensts eingegeben werden.

Im Feld PERSÖNLICHE ID-NUMMER können bis zu 16 Zeichen für eine Identifizierung für den

PAGINGPROFIL BEARBEITEN - 01

1 2 3 4 5 6 7 8 9 \* 0 # , \_

TELEFONNUMMER

-----

PERSONLICHE ID-NUMMER

-----

Kommunikationsdienstanbieter eingegeben werden.

Gehen Sie wie folgt vor, um ein Pagingprofil zu bearbeiten:

- Der Cursor springt automatisch zur numerischen Zeile und zum Feld TELEFONNUMMER.
- Verwenden Sie den Joystick, um den Cursor auf der Nummerzeile zur Position des in der Telefonnummerzeile einzugebenden Zeichens zu fahren. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Das Zeichen erscheint im Feld TELEFONNUMMER. Fahren Sie in dieser Weise fort, bis die gesamte TELEFONNUMMER eingegeben ist.
- Wählen Sie die verbleibenden Zeichen im Feld TELEFONNUMMER mit dem Unterstreichungszeichen ( \_ ) aus. Der Cursor springt zum Feld PERSÖNLICHE ID-NUMMER.
- Bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick zum Zeichen, das in das Feld PERSÖNLICHE ID-NUMMER eingegeben werden soll und drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER. Das Zeichen wird in das Feld eingetragen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die gesamte PIN eingegeben ist.
- Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um das Menü zu verlassen.

Nachdem Pagingprofile erstellt wurden, kann das MegaPower 48+ System beim Auslösen von Alarmen zur Übertragung von Textmeldungen an diese Paginggeräte verwendet werden. Pagingmeldungen können bis zu 48 Zeichen, mit jeweils 24 Zeichen auf zwei Textzeilen, enthalten. Pagingmeldungen werden über den Bildschirm **Alarmnachricht** eingegeben (siehe Seite 34).

### Voraussetzungen für Paging

- Eine analoge Telefonleitung. Das MegaPower 48+ Paging funktioniert nicht mit einer digitalen Telefonleitung.
- Ein externes Modem (AT-Befehlssatz)
- Ein Abonnement mit einem Telekommunikationsdienstanbieter. Der Dienstanbieter muß das Telocator Alphanumeric Protocol (TAP) unterstützen. Das am MegaPower 48+ angeschlossene Modem muß direkt mit dem Computer des Dienstanbieters verbunden sein.
- Persönliche Kennnummern (PINs), die vom Dienstanbieter für die fernen Paging-Geräte, mit denen Übertragungen vom MegaPower 48+ System empfangen werden, zugewiesen werden.

## Modemanschluss

Das externe Modem muss am DB9-Anschluss für Port 8 im Umsteckfeld der Master-Matrix angeschlossen werden. Für diese Verbindung wird typischerweise ein herkömmliches DB9-auf-DB25-Modemkabel verwendet.

Nachdem der Anschluss erfolgt ist, rufen Sie das Menü **AnschlüsseAnschlüsse** auf und stellen die Option PORT-VERWENDUNG für den Port auf **MODEM** ein. Stellen Sie BAUD auf **2400** ein, PARITÄT auf **GERADE**, DATENBITS auf **7** und STOPBITS auf **2**. Weitere Details zum Menü **AnschlüsseAnschlüsse** sind auf Seite 17 enthalten.

**Hinweis:** An einem MegaPower 48+ System kann jeweils nur ein Modem angeschlossen werden – in einem Multimatrixsystem kann nur ein Anschluss an Port 8 einer Matrix erfolgen. Port 8 einer MegaPower 48+ Einheit ist zusätzlich mit einer RJ45-Buchse zum Anschluss unterschiedlicher RS232-Geräte ausgestattet. Wenn der DB9-Anschluss für eine Modemverbindung verwendet wird, darf kein anderes Gerät an die RJ45-Buchse angeschlossen werden.

## Verknüpfen eines Alarmkontakts mit einer Pagermeldung

Um eine Pagermeldung beim Auslösen eines bestimmten Alarms senden zu können, muss zunächst festgelegt werden, welche Meldung beim Auslösen eines Alarms an welchen Pager gesendet wird.

Rufen Sie dazu das Menü **Alarm Setup** auf und wählen Sie das Menü für den gewünschten Alarmkontakttyp aus (Anschlussfeld, Seriell, Dome, Videoverlust). Wählen Sie im anschließend angezeigten Bildschirm den gewünschten Alarm aus und stellen Sie dann die folgenden Felder ein:

- **VERSENDEN AN** - Geben Sie in dieses Feld die Pagerprofilnummer ein (1-64), an die die Meldung beim Auslösen des Alarms gesendet werden soll.
- **ALARMTITEL** - Geben Sie in dieses Feld die Nummer der Meldung ein (1-250), die beim Auslösen des Alarmkontakts an den ausgewählten Pager gesendet werden soll.

Weitere Details zum Einstellen von Alarmaktionen sind auf Seite 34 enthalten.

## Paging-Antwort auf Alarmeingänge

Es verstreichen ungefähr 30 Sekunden nachdem ein Paging-Alarmkontakt ausgelöst wird, bevor die verbundene Text-Nachricht auf einem fernen Pager erscheint.

Mehrfache Alarme werden in einer Warteschlange in der Reihenfolge empfangen, in der sie ausgelöst werden. Folglich wird für jeden Alarm in der Warteschlange ein Intervall von 30 Sekunden zur Übertragung der Nachricht an den Pager benötigt. Zur Übertragung von fünf Alarmen werden zum Beispiel ungefähr 150 Sekunden benötigt.

Im Fall eines Besetzzeichens für einen gegebenen Paging-Alarm, wird der Alarm an letzter Stelle zurück in die Warteschlange gestellt, und der Ruf wird erneut ersucht, nachdem der Alarm wieder an erster Stelle in der Warteschlange steht. Für ein einziges Paging-Alarmereignis werden bis zu drei Rufe versucht.

## Multi Matrix Konfig Multi-Matrix

Ein MegaPower 48+ System kann von einer einzelnen Einheit (48 Videoeingänge, 16 Videoausgänge) bis zu einem System aus einer Master-Einheit mit sechs Slave-Einheiten (288 Videoeingänge, acht volle kreuzstellengeschnittene Monitorausgänge und sieben zusätzliche Monitorausgänge an jeder Slave-Einheit zur ausschließlichen Anzeige der Videosignale von dieser Slave-Einheit) umfassen.

Im Bildschirm **Multi Matrix Konfig** wird spezifiziert, wie das MegaPower 48+ System konfiguriert wurde. Der Bildschirm muss ausgefüllt werden, um im System bekannt zu geben, wie viele MegaPower 48+ Einheiten zusammengeschlossen sind und wie viele Eingänge und Ausgänge folglich im System verfügbar sind.

MULTI MATRIX KONFIG			
GERAET IST :		MASTER	
MULTI MATRIX MODUS:		3	
GERAETE IP ADDR:	192.168. 3. 1		
SUBNETMASK:	255.255.255.0		
GATEWAY:			
			STATUS
SLAVE : A	192.168. 3. 2		P
SLAVE : B	192.168. 3. 3		P
SLAVE : C	192.168. 3. 4		P
SLAVE : D	192.168. 3. 5		P
SLAVE : E	192.168. 3. 6		P
SLAVE : F	192.168. 3. 7		P

## Wichtige Hinweise

Es wird empfohlen, das MegaPower 48+ System in einem separaten, dedizierten, privaten LAN zu verwenden. In diesem Fall müssen die folgende Adressen der Klasse C verwendet werden:

- *Master-Matrix-IP:* 192.168.3.1
- *Subnet Mask:* 255.255.255.0
- *Gateway:* Leer lassen
- *Slave-Matrix-A-IP:* 192.168.3.2
- *Slave-Matrix-B-IP:* 192.168.3.3
- *Slave-Matrix-C-IP:* 192.168.3.4
- *Slave-Matrix-D-IP:* 192.168.3.5
- *Slave-Matrix-E-IP:* 192.168.3.6
- *Slave-Matrix-F-IP:* 192.168.3.7

Bei Verwendung des MegaPower 48+ Systems in einem weitläufigeren Netzwerk, das andere PCs oder Systeme umfasst, sollten Sie sich an Ihren IT-Administratoren wenden und die folgenden Punkte beachten:

- Jeder MegaPower 48+ Matrix im System muss eine statische IP-Adresse zugeteilt werden.
- Es muss eine Subnetzmaske und gegebenenfalls auch ein Gateway definiert werden. Gateways werden verwendet, wenn eine Firewall oder ein Router zur Umleitung der Signale über eine andere IP-Adresse verwendet wird.
- Das MegaPower 48+ System verwendet TCP/IP.
- Anderer Netzwerkdatenverkehr kann die Systemleistung beeinträchtigen. Wenden Sie sich immer an Ihren IT-Administrator.

Das erste Feld im Menü ist das Feld GERAET IST. Während sich der Cursor in diesem Feld befindet, wählen Sie mit der Soft-Taste ENTER aus, ob es sich bei der Matrix um eine **MASTER**- oder **SLAVE**-Einheit handelt. Die in diesem Feld vorgenommene Einstellung bestimmt, wie das verbleibende Menü angezeigt wird.

## Master-Einheiten

Wenn **MASTER** gewählt ist, wird das Menü wie oben dargestellt angezeigt und es können IP-Adressen für die Slave-Einheiten eingegeben werden. Die Felder sollten wie folgt ausgefüllt werden:

MULTI MATRIX MODUS dient zur Auswahl des Modus, in dem die Einheiten verbunden wurden. Die hier getroffene Auswahl bestimmt, wie Systemkameras und Monitore nummeriert werden. Die folgenden Multimatrixmodi stehen zur Verfügung:

- Modus 0 hat keine Slave-Matrizen.
- Modus 1 hat 1 Master- und bis zu 3 Slave-Einheiten mit 16 Monitorausgängen von jeder an die 16 Videoeingänge der Master-Einheit angeschlossenen Slave-Einheit. Maximal 144 Kameras, 16 voll kreuzstellengeschaltete Monitorausgänge und 32 RS232-Ports für Keyboards oder andere unterstützte Geräte.
- Modus 2 hat 1 Master- und bis zu 4 Slave-Einheiten mit 12 Monitorausgängen von jeder an die 12 Videoeingänge der Master-Einheit angeschlossenen Slave-Einheit. Maximal 192 Kameras, 12 voll kreuzstellengeschaltete Monitorausgänge und 3 zusätzliche Monitorausgänge an jeder Slave-Einheit zur ausschließlichen Anzeige der Videosignale dieser Slave-Einheit. 40 RS232-Ports für Keyboards oder andere unterstützte Geräte.
- Modus 3 hat 1 Master- und bis zu 6 Slave-Einheiten mit 8 Monitorausgängen von jeder an die 8 Videoeingänge der Master-Einheit angeschlossenen Slave-Einheit. Maximal 288 Kameras, 8 voll kreuzstellengeschaltete Monitorausgänge und 7 zusätzliche Monitorausgänge an jeder Slave-Einheit zur ausschließlichen Anzeige der Videosignale dieser Slave-Einheit. 56 RS232-Ports für Keyboards oder andere unterstützte Geräte.

Definieren Sie das Feld MULTI MATRIX MODUS wie folgt:

1. Bewegen Sie den Cursor zum Feld MULTI MATRIX MODUS.
2. Geben Sie die Nummer des verwendeten Modus mit den numerischen Tasten ein und drücken Sie dann die Soft-Taste ENTER, um die Auswahl zu bestätigen.

**Hinweis:** Weitere Informationen zu den von jedem dieser Modi verwendeten Verbindungen sind im Installationshandbuch enthalten, das diesem Handbuch beiliegt.

Nachdem das Feld MULTI MATRIX MODUS definiert ist, muss eine Reihe weiterer Felder zur Angabe der Netzwerkinformationen für die Master-Einheit und jeder angeschlossenen Slave-Einheit bearbeitet werden.

- Das Feld GERAETE IPADR dient zur Eingabe der Adresse, die die Master-Einheit eindeutig von allen anderen Geräten im Netzwerk unterscheidet.
- Das Feld SUBNETMASK legt fest, in welchem Teil des Unternehmensnetzwerks sich die Master-Einheit befindet. Ein Subnet repräsentiert typischerweise alle Geräte an einem geografischen Ort, in einem Gebäude oder im selben LAN.
- Das Feld GATEWAY dient zur Eingabe des Standard-Gateways für die Master-Einheit. Das Standard-Gateway definiert gegebenenfalls die Adresse des Routers für das Netzwerk.
- Die Felder SLAVE (A-F) dienen zur Eingabe der IP-Adressen etwaiger Slave-Einheiten. Diese Einträge sollten mit den Einträgen übereinstimmen, die beim Konfigurieren der Slave-Einheiten verwendet wurden – der folgende Abschnitt enthält weitere diesbezügliche Details.

Füllen Sie diese Felder wie folgt aus:

1. Bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Feld.
2. Geben Sie die gewünschte Adresse durch die Eingabe von jeweils drei Ziffern ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER nach der Eingabe jeder Teiladresse (z. B. 255, ENTER, 255, ENTER, 255, ENTER, 255, ENTER).

Nachdem die Adressen der Master- und Slave-Einheiten eingegeben wurden, fragt das System jede Adresse ab, um ihren Status zu ermitteln. Wenn eine IP-Adresse korrekt und die Einheit online ist, wird im Feld STATUS ein **P** für Präsent angezeigt. Wenn die Adresse inkorrekt oder die Einheit offline ist, wird im Feld STATUS **NC** für nicht angeschlossen angezeigt.

## Slave-Einheiten

Wenn im Feld GERAET IST **SLAVE** gewählt ist, ändert sich

MULTI MATRIX KONFIG			
GERAET IST :			SLAVE
GERAETE IP ADR:	192.168.	3.	3
SUBNETMASK:	255.255.	255.	0
GATEWAY:			
MASTER	192.168.	3.	1
			STATUS
			P
GERAET IST SLAVE :			B
SYSTEM MODUS IST:			3

das Menü wie unten dargestellt:

**Hinweis:** Wenn eine Einheit als Slave konfiguriert ist, können außerhalb dieses Menüs keine weiteren Daten eingegeben werden. Dieses Detail wird an die Master-Einheit übertragen, sobald der Slave-Modus aktiviert ist. Aus diesem Grund wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, wenn die Slave-Option gewählt wird.

In diesem Menü müssen nur die zum Konfigurieren der Netzwerkeinstellungen der Slave-Einheit selbst erforderlichen Daten eingegeben werden. Die Felder in diesem Menü sollten wie folgt eingestellt werden:

- Das Feld GERAETE IPADR dient zur Eingabe der Adresse, die diese Slave-Einheit eindeutig von allen anderen Geräten im Netzwerk unterscheidet.
- Das Feld SUBNETMASK legt fest, in welchem Teil des Unternehmensnetzwerks sich die Slave-Einheit befindet.
- Das Feld GATEWAY dient, falls erforderlich, zur Eingabe des Standard-Gateways für die Slave-Einheit.
- Das Feld MASTER dient zur Eingabe der IP-Adresse der Master-Einheit des Systems.

Füllen Sie diese Felder wie folgt aus:

1. Bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Feld.
2. Geben Sie die gewünschte Adresse ein, indem Sie jeweils die dreistellige Teiladresse eingeben und die Soft-Taste ENTER drücken.

Nachdem die Adresse der Master-Einheit eingegeben wurde, fragt das System die Adresse ab, um ihren Status zu ermitteln. Wenn eine IP-Adresse korrekt und die Master-Einheit online ist, wird im Feld STATUS ein **P** für Präsent angezeigt. Die beiden Felder am unteren Rand des Menüs werden ebenfalls eingestellt. Diese Felder geben an, als welche Slave-Matrix diese Einheit spezifiziert wurde (A-F) und welcher Multimatrixmodus für die Master-Einheit spezifiziert wurde (0-3).

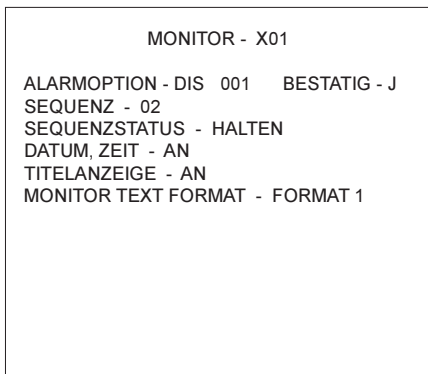
Wenn die Adresse inkorrekt oder die Einheit offline ist, wird im Feld STATUS **NC** für nicht angeschlossen angezeigt.

## Das Menü Bildschirm

Das Menü **Bildschirm** wird verwendet, um die Konfigurationsprogrammierung für die einzelnen Bildschirme anzuzeigen und/oder zu bearbeiten, und um Bildschirme zur Erwidern auf Alarme zu alarmieren.

Das Menü besteht aus nur einer Seite, die sich bei der Auswahl jedes Monitors entsprechend ändert. Monitore werden nach ihrer Monitorkennnummer aufgelistet. Zudem wird eine Matrixreferenz angezeigt, die darauf hinweist, an welche Matrix der Monitor angeschlossen ist (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheit).

Zur Auswahl eines Monitors bewegen Sie den Cursor zum Feld BILDSCHIRM, geben die entsprechende Monitorkennnummer ein und drücken dann die Soft-Taste ENTER. Alternativ dazu, können Sie die verfügbaren Monitore mit der Soft-Taste ENTER auswählen.



### Hinweis

- Die Zahl der verfügbaren Monitore ist davon abhängig, wie der Bildschirm **Multi Matrix Konfig** konfiguriert wurde (d. h., vom verwendeten Multimatrixmodus und der Zahl der zum System hinzugefügten Matrizen - siehe Seite 20). Weitere Informationen über die Monitornummerierung in Multimatrixsystemen sind in Anhang D enthalten.
- Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16) wird vom System zum Abtasten des Videos verwendet. Wenn die Videoverlusterkennung für irgend einen Videoeingang im System aktiviert ist, wird ungeachtet der auf das Menü **Monitor** angezeigten Informationen kein Video auf Bildschirm X16 angezeigt.

Das Menü enthält eine Reihe von Feldern für generelle Einstellungen sowie einen Satz von Feldern für die Monitoralarmaktivierung.

### ALARMOPTION

Die obere Reihe von Feldern dient zum Aktivieren von Monitoren für den Alarmaufruf. Ein Monitor kann entweder deaktiviert bleiben oder durch Auswahl einer Aktivierungsoption im Feld ALARMOPTION aktiviert werden. Bei den Optionen handelt es sich immer um eine Kombination der folgenden drei Parameter:

#### Die Anzeigemethode

Einzelanzeige – eintreffende Alarme werden auf dem einzelnen Monitor, mit dem sie assoziiert sind, angezeigt. Mehrere an einem einzelnen Monitor eintreffende Alarme werden in der Reihenfolge der für den Monitor verwendeten Wartemethode angezeigt.

Dualanzeige – eintreffende Alarme werden auf einem Paar von Monitoren angezeigt. Der Monitor, der die erste Alarmserie erhält, wird als der Haltemonitor bezeichnet. Nachfolgend empfangene Alarmmeldungen werden auf dem zweiten Monitor des Paares angezeigt. Der zweite Monitor wird als Sequenzmonitor bezeichnet. Nachdem ein Alarm am Haltemonitor gelöscht wurde, wird der erste Alarm in der Warteschlange auf dem Sequenzmonitor zur Anzeige

und Löschung auf den Haltemonitor verlegt.


Blockanzeige – eintreffende Alarme werden auf einem Block von Monitoren angezeigt. Der erste eintreffende Alarm wird auf dem ersten Monitor des Blocks (niedrigste Folgenummer) angezeigt. Der zweite Alarm wird auf dem Monitor mit der nächstniedrigen Nummer im Block angezeigt usw. Wenn alle Monitore in einem gegebenen Block Alarmvideosignale anzeigen, werden alle nachfolgenden Alarme in einer Warteschlange gehalten, bis die angezeigten Alarme gelöscht werden.

#### Die Wartemethode

Sequenzschlange – eintreffende Alarme werden auf einem alarmaktivierten Monitor der Reihe nach angezeigt, bis jeder Alarm gelöscht ist. Jeder Alarm wird für eine vorprogrammierte Verweilzeit angezeigt, bis er vom nächsten empfangenen Alarm ersetzt wird.

Halteschlange – ein eintreffender Alarm wird auf einem alarmaktivierten Monitor angezeigt und gehalten, bis er gelöscht ist. Alle nachfolgenden Alarme werden in der Warteschlange gehalten, bis der momentan gehaltene Alarm gelöscht ist.

#### Die Löschmethode

Manuell löschen – ein Alarm wird durch einen Keyboardbefehl des Bedienungspersonals gelöscht (durch Betätigen der Soft-Taste ALARM ()).

Sofort löschen – ein Alarm wird an seiner Quelle sofort zurückgestellt (sofern er nicht bereits manuell bestätigt wurde). Beispielsweise, wenn eine Tür geöffnet und ein Alarm ausgelöst wird. Das Schließen der Tür hebt den Alarm sofort auf.

Automatisch löschen – ein Alarm wird an seiner Quelle nach 20 Sekunden Verzögerung zurückgestellt (sofern er nicht bereits manuell bestätigt wurde). Beispielsweise, wenn eine Tür geöffnet und ein Alarm ausgelöst wird. Die Tür wird sofort geschlossen, aber der Alarm wird nur gelöscht, wenn die Tür 20 Sekunden geschlossen bleibt.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Alarmoption eines Bildschirms einzustellen oder zu ändern:

- Positionieren Sie den Cursor auf das Feld ALARMOPTION.
- Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die Alarmoptionen zu blättern, bis die gewünschte Auswahl erscheint. Die folgende Liste enthält die verfügbaren Alarmoptionen:

Typ	Beschreibung
SSI	Einzel, Sequenz, Sofortige Freigabe
SSA	Einzel, Sequenz, Autom. Freigabe
SSM A*	Einzel, Sequenz, Manuelle Freigabe
SHI	Einzel, Halten, Sofortige Freigabe
SHA	Einzel, Halten, Automatische Freigabe
SHM A*	Einzel, Halten, Manuelle Freigabe
BSI	Block, Sequenz, Sofortige Freigabe
BSA	Block, Sequenz, Automatische Freigabe
BSM A*	Block, Sequenz, Manuelle Freigabe
BHI	Block, Halten, Sofortige Freigabe
BHA	Block, Halten, Automatische Freigabe
BHM A*	Block, Halten, Manuelle Freigabe
DHI/DSI	Doppel, Halten & Sequenz, Sof. Freig.
DHA/DSA	Doppel, Halten & Seq., Autom. Freig.
DHM A*/DSM A*	Doppel, Halten & Sequenz, Man. Freig.
DIS	Entschärft

\* Die Manuelle Freigabe/Bestätigung ist immer aktiviert

**BLOCK**

Wenn eine Alarmaktivierungsoption mit einer Blockanzeigemethode gewählt wurde, wird das Feld BLOCK aktiviert (die drei hinter dem Monitoralarmaktivierungscode angezeigten Zahlen). Dieses Feld dient zum Hinzufügen des Monitors zu einem Block. Ein Monitorblock kann eine beliebige Zahl angeschlossener Monitore umfassen – die Monitore müssen keine durchgehende Reihenfolge einhalten.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Blocknummer für einen Bildschirm auszuwählen oder zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld BLOCK.
2. Geben Sie die gewünschte Blocknummer ein (1-16).
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

**Hinweise**

- Das Alarmlöschverfahren für den Block wird durch den Alarmaktivierungscode des Monitors mit der niedrigsten Nummer im Block festgelegt.
- Für jeden Monitor im Block kann eine unterschiedliche Wartemethode gewählt werden. Warteschlangenbeschränkungen treffen nur zu, wenn auf dem Monitor Systemsalven oder verknüpfte Salven angezeigt werden sollen. Um ein Monitorblocksalve für den Halteschlangenmodus zu aktivieren, müssen alle Monitore im Block auf eine Halteschlangenmethode eingestellt sein. Um ein Monitorblocksalve für den Sequenzschlangenmodus zu aktivieren, aktivieren Sie den Monitor mit der niedrigsten Nummer im Block für eine Sequenzschlangenmethode und die verbleibenden Monitore für eine Halteschlangenmethode.
- Assoziieren Sie Alarmkontakte nur mit dem ersten Monitor im Block. Assoziieren Sie keine Alarmkontakte mit den verbleibenden Monitoren im Block. Weitere Details zum Erstellen von Alarmverknüpfungen sind auf Seite 40 enthalten.

**BESTÄTIG (Manuelle Bestätigung)**

Mit dem Eintrag BESTÄTIGEN wird die manuelle Freigabefunktion für Alarmcodes zur sofortigen und automatischen Freigabe aktiviert oder deaktiviert. Diese Funktion muß programmiert werden, nachdem der Bildschirm mit einer Alarmpoption zur sofortigen oder automatischen Freigabe alarmiert wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um die manuelle Freigabe/Bestätigung auf Sofort oder Automatisch zu stellen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld BESTÄTIGEN.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **J** (Ja) und **N** (Nein) umzuschalten.
  - **J** (aktiviert) – wenn aktiviert, erscheint der Buchstabe "A" nach der Alarmpoption (z.B.: SSI A).
  - **N** (deaktiviert) – wenn deaktiviert, erscheint der Buchstabe "A" nicht nach der Alarmpoption.

**Hinweis:** Die BESTÄTIG kann nicht auf **N** gestellt werden, wenn eine Alarmpoption zur manuellen Freigabe für den Bildschirm ausgewählt ist.

**SEQUENZ**

Mit dem Eintrag für die SEQUENZ wird die zur Zeit mit dem Bildschirm verbundene Systemsequenz (1-64) angegeben. Mit dem Eintrag "—" wird angegeben, daß eine Scratch-Pad-Sequenz oder keine Sequenz mit dem Bildschirm verbunden ist.

Gehen Sie wie folgt vor, um die zur Zeit auf dem Bildschirm ausgeführte Sequenz zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld SEQUENZ.
2. Geben Sie die Nummer (1-64) der gewünschten Sequenz ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

**SEQUENZSTATUS**

Mit dem SEQUENZSTATUS wird angegeben, ob die Sequenz auf dem aktuell ausgewählten Bildschirm ausgeführt oder gehalten wird.

Ändern Sie den Sequenzstatus wie folgt:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld SEQUENZSTATUS.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **AUSFUHR** und **HALTEN** umzuschalten.

**DATUM, ZEIT**

Mit dem Eintrag für DATUM, ZEIT wird angegeben, ob die Anzeige des Datums und der Zeit für die Bildschirmanzeige dieses Bildschirms ein oder aus ist.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Anzeige des Datums und der Zeit bei diesem Bildschirm zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld DATUM, ZEIT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **AN** und **AUS** umzuschalten.

**TITELANZEIGE**

Mit dem Eintrag für TITELANZEIGE wird angegeben, ob die Titelanzeige für die Bildschirmanzeige dieses Bildschirms ein oder aus ist.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Titelanzeige bei diesem Bildschirm zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TITELANZEIGE.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **AN** und **AUS** umzuschalten.

**Hinweis:** Die Bildschirmtextanzeige ist an den Master-Matrix-Monitoren 1-8 und an allen an Slave-Matrizen angeschlossenen Monitoren verfügbar.

**MONITOR TEXT FORMAT**

Mit dem Feld MONITOR TEXT FORMAT wird eines der zwei Bildschirmanzeigeformate ausgewählt. Mit Format 1 wird die Kameranummer, die Statuszeile, der Kameratitel und das Datum und die Uhrzeit unten im Bildschirm angezeigt. Mit Format 2 werden die gleichen Informationen oben im Bildschirm angezeigt (Sie **Bildschirmanzeigen des Systembildschirms**, Seite 5).

Gehen Sie wie folgt vor, um die gewünschte Bildschirmschablone auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld MONITOR TEXT FORMAT.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **FORMAT 1** und **FORMAT 2** umzuschalten.

**Hinweis:** Die Bildschirmtextanzeige ist an den Master-Matrix-Monitoren 1-8 und an allen an Slave-Matrizen angeschlossenen Monitoren verfügbar.



## Das Menü Kamera

Das Menü **Kamera** wird verwendet, um Kameranummern neu zuzuordnen, Kameratitel und Ansichtstitel zu programmieren, und die Videoverlustererkennung für die Kamera einzurichten. Es wird ebenfalls zur Prüfung des Status von angeschlossenen Dome-Kameras verwendet.

KAMERA	
1	PSEUDO
2	TITEL
3	ANSICHTSTITEL
4	ANSICHT / ANSICHTSTITEL NUMMERN
5	DOME STATUS
6	DOME PING

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Option im Menü **Kamera** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile, oder, geben Sie die Nummer der gewünschten Zeile (1-6) ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um auf die Auswahl zuzugreifen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Pseudokameranummern zuweisen

Es wird ebenfalls zur Prüfung des Status von angeschlossenen Dome-Kameras verwendet.

In einem Einzelmatrixsystem werden die Kameras einfach nach dem Port, an den sie angeschlossen sind, von 1 bis 48 nummeriert. In Multimatrixsystemen gestaltet sich die Kameranummerierung jedoch komplizierter.

Das Menü **Pseudokameranummern Zuweisen** legt fest, ob die standardmäßige Kameranummerierung für Menü- und

PSEUDOKAMERANUMMERN ZUWEISEN		
MODUS: PSEUDO		
ECHTE #	PSEUDO #	ANSCHLUSS
0001	0001	A1
0002	0002	A2
0003	0003	A3
0004	0004	A4
0005	0005	A5
0006	0006	A6
0007	0007	A7
0008	0008	A8
0009	0009	A9
0010	0010	A10
0011	0011	A11
0012	0012	A12

Keyboardbefehle verwendet werden soll. Alternativ dazu können jedem Videoeingang Pseudokameranummern zugeteilt werden.

Im Menü werden die Kameras in der Reihenfolge ihrer Standardkameranummern aufgelistet und in einem weiteren Feld kann eine Pseudokameranummer festgelegt werden. Portreferenznummern werden ebenfalls angezeigt.

Die Pseudokameranummern folgen standardmäßig der Standardkameranummerierung (1-288).

Die Pseudonummern können auf einen beliebigen numerischen Wert zwischen 1 und 9999 geändert werden. Durch

Verwendung der Pseudonummern können Kameras gemäß ihrer Funktion oder ihrem Standort gekennzeichnet werden.

Zum Beispiel: Ein zweigeschössiges Gebäude hat 10 Kameras auf jeder Etage. Den Kameras auf der ersten Etage werden die Pseudonummern 101 bis 110 zugewiesen. Den Kameras auf der zweiten Etage werden die Pseudonummern 201 bis 210 zugewiesen.

Wählen Sie die Standard- oder Pseudokameranummerierung wie folgt:

1. Bewegen Sie den Cursor zum Feld MODUS.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um den Kameranummerierungsmodus **DEFAULT** oder **PSEUDO** zu wählen.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Pseudokameranummer zuzuweisen oder zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile für die pseudo Nummer der gewünschten Kameranummer. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE AUF oder SEITE AB, um die verfügbaren Seiten zu durchlaufen.
2. Geben Sie die Pseudonummer ein (1-9999), die der echten Kameranummer zugewiesen ist.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

**Hinweis:** Die Auswahl einer Pseudonummer, die bereits einer anderen, echten Kameranummer zugeordnet ist, resultiert im Austausch der beiden Nummern. Zum Beispiel: Wenn 0025 als Pseudonummer für die echte Nummer 0001 eingegeben wird, wird die echte Nummer 0025 automatisch als Pseudonummer 0001 zugeteilt.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Kameratitel

Mit dem Menü **Kameratitel** kann ein alphanumerischer Titel mit 16 Zeichen für die Bildschirmanzeige jeder Kamera programmiert werden. Es wird ebenfalls zum Aktivieren oder

KAMERA - 0001	
VIDEOVERLUST - AN	
TITEL -	ABCDEFGHIJKLMN
-----	OPQRSTUVWXYZab
-----	abcdefghijklmnop
	qrstuvwxyz_012
	3456789<>-.;/;

Deaktivieren der Videoverlustererkennung an jedem Videoeingang verwendet.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Kameratitel einzugeben oder zu bearbeiten:

1. Geben sie die echte oder die Pseudokameranummer ein (1-9999). Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Nummer auszuwählen und zum Feld VIDEOVERLUST vorzuspringen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen Videoverlust **AN** und Videoverlust **AUS** umzuschalten. Die Standardeinstellung ist **AUS**.

Nachdem Sie die entsprechende Auswahl getroffen haben, gehen Sie mit dem Joystick zur ersten Kameratitelzeile.

**Hinweis:** Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16) wird vom System zum Abtasten des Videos verwendet. Wenn die Videoverlustererkennung für irgend einen Videoeingang im System aktiviert ist, wird Videoausgang X16 nicht zur Videoschaltung verfügbar sein.

- Im Titelabschnitt dieses Menüs befinden sich zwei Cursor. Ein Cursor gibt die momentan bearbeitete Position des Titels an. Mit dem anderen Cursor, der mit dem Joystick gesteuert wird, wird das gewünschte Zeichen aus der Anzeige von Buchstaben, Nummern und Symbolen ausgewählt.

Zur Bearbeitung eines Titels wählen Sie das gewünschte Zeichen zunächst mit dem Joystick aus und drücken dann die Soft-Taste ENTER, um das Zeichen einzufügen.

- Wiederholen Sie Schritt 3 zur Eingabe des entsprechenden Titels.

**Hinweis:** Zur Änderung eines bereits vorhandenen Titels, müssen alle benötigten Zeichen erneut eingegeben werden. Um ein Zeichen vollkommen zu entfernen, bewegen Sie den Cursor zum Unterstreichungszeichen ( \_ ) und drücken die Soft-Taste ENTER. Der Titel kann nicht rückwärts gelöscht werden.

- Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Ansichtstitel

Mit dem Menü **Ansichtstitel** können alphanumerische Titel mit 16 Zeichen zur Verwendung mit den Ansichtsszenen der Kamera programmiert werden. Die Ansichtstitel werden an Stelle der Kameratitel in der Bildschirmanzeige angezeigt, wenn die verbundene Ansicht zur Kamera aufgerufen wird. Jede Kamera kann mit bis zu 96 Ansichtstitel verbunden werden, wobei bis zu maximal 4096 Ansichtstitel für alle Kamera-/Ansichtsszenenkombinationen möglich sind.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Ansichtstitel zu programmieren:



- Geben Sie eine Ansichtstitelnummer ein (1-4096). Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Nummer auszuwählen und zum Feld ansichtstitel vorzuspringen.

**Hinweis:** Die Ansichtstitelnummer wird inkrementiert, wenn die Soft-Taste ENTER gedrückt wird, ohne eine Ansichtstitelnummer vorher auszuwählen.

- Im Titelabschnitt dieses Menüs befinden sich zwei Cursor. Ein Cursor gibt die momentan bearbeitete Position des Titels an. Mit dem anderen Cursor, der mit dem Joystick gesteuert wird, wird das gewünschte Zeichen aus der Anzeige von Buchstaben, Nummern und Symbolen ausgewählt.

Zur Bearbeitung eines Titels wählen Sie das gewünschte Zeichen zunächst mit dem Joystick aus und drücken dann die Soft-Taste ENTER, um das Zeichen einzufügen.

- Wiederholen Sie Schritt 3 zur Eingabe des entsprechenden Titels.

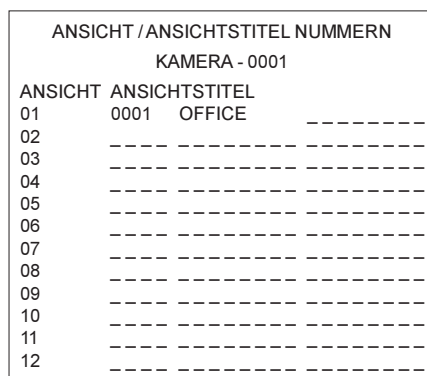
**Hinweis:** Zur Änderung eines bereits vorhandenen Titels, müssen alle benötigten Zeichen erneut eingegeben werden. Um ein Zeichen vollkommen zu entfernen, bewegen Sie den Cursor zum Unterstreichungszeichen ( \_ ) und drücken die Soft-Taste ENTER. Der Titel kann nicht rückwärts gelöscht werden.

- Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Ansicht/Ansichtstitelnummern

Jede programmierte Ansichtstitelnummer muß mit einer entsprechenden vierstelligen Kameranummer (echt oder pseudo, 1-9999) und einer Ansichtsnummer (1-96) verbunden sein. Der gleiche Ansichtstitel (und die gleiche Ansichtstitelnummer) kann mehrmals für verschiedene Kameras verwendet werden. Der Benutzer kann bis zu acht Bildschirme zur Bearbeitung von bis zu 96 Ansichtsnummern auswählen.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Ansichtsnummer mit einem



Ansichtstitel zu verbinden:

- Geben Sie eine Kameranummer ein (1-9999). Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Nummer auszuwählen und zum Feld ANSICHTSTITEL für die erste Ansichtsnummer vorzuspringen.

**Hinweis:** Die Kameranummer wird inkrementiert, wenn die Soft-Taste ENTER gedrückt wird, ohne eine Kameranummer vorher auszuwählen.

- Wählen Sie mit dem Joystick die Ansichtsnummer der Kamera aus, der ein Titel zugeordnet werden soll. Die Seiten können mit Hilfe der Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB durchblättert werden.

- Geben Sie eine Ansichtstitelnummer ein (1-4096). Drücken Sie die EINGABE-Taste, um zum Feld "Ansichtstitelnummer" für die nächste Ansichtsnummer vorzuspringen.

**Hinweis:** Der vorher im Menü Ansichtstitel programmierter alphanumerischer **Ansichtstitel** erscheint rechts neben der Ansichtstitelnummer. Der alphanumerische Titel kann nicht in diesem Menü bearbeitet werden.

- Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für jede mit der angegebenen Kameranummer verbundenen Ansichtsnummer.

**Hinweis:** Der Ansichtstitel wird durch Eingabe einer Ansichtstitelnummer größer als 4096 (wie zum Beispiel "9999") gelöscht.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Dome Status

Der Bildschirm **DomeStatus** zeigt schreibgeschützte Daten über die mit dem System verbundenen Kameras an. Kameras werden in der Reihenfolge ihrer Standardkameranummern aufgelistet. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE AUF oder SEITE AB, um die Kameraliste zu durchlaufen.

DOME STATUS			
KAMERA	TYP	VERSION	ONLINE
001	SENS	V01.06	J
002	---	---	N
003	SENS	V01.07	J
004	RS422	---	J
005	---	---	J
006	---	---	J
007	---	---	J
008	---	---	J
009	---	---	J
010	---	---	J
011	---	---	J
012	---	---	J

Die folgenden Kamerainformationen werden angezeigt:

- KAMERA – die Standardkameranummer.
- TYP – die verwendete Kommunikationsmethode (z. B. SensorNet, RS422 oder \_\_\_ für Manchester).
- VERSION – von der Kamera verwendete Softwareversion.
- ONLINE – zeigt an, ob die Kamera online oder offline geschaltet ist (**J** = Kamera online, **N** = Kamera offline).

## Dome PingDome Ping

Ping ist eine Funktion, die ermittelt, ob die Einheit mit einer Dome-Kamera kommunizieren kann. Ping-Befehle werden über das Menü **Dome Ping** erteilt.

DOME PING	
KAMERANUMMER	001
TITEL	CAM 1
PSEUDONUMMER	0005
START PING	
TX 0123	FEHLERHAFT 0000

Gehen Sie zum Ausführen der Ping-Funktion wie folgt vor:

1. Geben Sie die Kameranummer ein (1-9999). Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Dome-Kamera auszuwählen. Die Felder TITEL und PSEUDO NUMMER enthalten die entsprechenden Kameradetails.
2. Um Ping-Befehle zu erteilen, bewegen Sie den Cursor zur Option START PING und drücken die Soft-Taste ENTER. Die Ping-Befehle werden ausgeführt und die Option START PING ändert sich zu STOPP PING.

Während der Ausführung der Ping-Befehle wird der Zähler TX bei jedem an die Dome-Kamera gesendeten Ping-Befehl um 1 erhöht. Der Zähler FEHLERHAFT wird jedesmal um 1 erhöht, wenn die Ping-Funktion einen Fehler bei der Kommunikation mit der Dome-Kamera feststellt. Wenn der Zähler TX 9999 ohne jede Erhöhung des Zählers FEHLERHAFT erreicht, ist eine ungestörte Kommunikation mit der Dome-Kamera möglich. Wenn der Zähler FEHLERHAFT einen höheren Wert erreicht, ist die Kommunikation gestört.

3. Um die Ping-Funktion zu stoppen, bewegen Sie den Cursor zur Option STOPP PING und drücken die Soft-Taste ENTER.

## Das Menü “Benutzer/Tastaturen”

Das Menü **Benutzer/Tastaturen** wird verwendet, um Benutzernummern und Passcodes einzustellen. Es wird auch verwendet, um Prioritätsebenen für Tastaturen und Benutzer einzustellen, und um die acht einzelnen Prioritätsebenen zu konfigurieren.

**Hinweis:** Wenn BENUTZER-IDs mit dem Menü **Systemoptionen** aktiviert wurden, bezieht sich der Eintrag

BENUTZER / TASTATUREN	
1	TASTATUR (BENUTZER)
2	PRIORITAET

Nr. 1 im Menü **Benutzer/Tastaturen** auf “**Benutzer**”. Wenn BENUTZER-IDs deaktiviert sind, bezieht sich der Eintrag Nr. 1 auf “**Tastatur**”.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Option im Menü **Benutzer/Tastaturen** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile, oder, geben Sie die Nummer der gewünschten Zeile (1-2) ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um auf die Auswahl zuzugreifen.

Mit jeder Auswahl im Menü **Benutzer/Tastaturen** wird ein weiteres Menü aufgerufen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Benutzer

Wenn BENUTZER-IDs aktiviert sind, verwenden Sie das Menü **Benutzer** um eine eindeutige Prioritätsebene und einen eindeutigen Passcode für jeden Benutzer einzustellen. Jede Prioritätsebene wird mit dem Menü **Priorität** definiert. Mit dem Menü **Benutzer** können bis zu maximal 64 Benutzer mit einem separaten Passcode für jeden Benutzer definiert werden.

BENUTZER	
BENUTZER #	- 01
PRIORITAETSEBENE:	8
PASSWORT:	XXXXXX

Wenn eine Systemtastatur initialisiert wird und BENUTZER-IDs aktiviert sind, werden die Buchstaben “UC” (Benutzercode) von der Tastatur in der Kameraanzeige angezeigt. Hiermit wird angegeben, daß der Benutzer sich an das System anmelden muß, bevor Zugriff auf Betriebs- oder Programmierfunktionen mit der Tastatur gewährt wird.

Der Standardpasscode für Benutzer 1 ist "914365". Alle anderen Benutzer werden standardmäßig der Prioritätsebene "8" zugeordnet, ohne Passcodes. Nach dem Systemstart sollte der Passcode für Benutzer 1 geändert werden, um das System vor einem unberechtigten Zugriff zu schützen.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen zu programmierenden Benutzer auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile BENUTZER #.
2. Geben Sie die Benutzernummer ein (1-64).
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Benutzernummer zu akzeptieren und zur Menüzeile PRIORITÄTSEBENE vorzuspringen.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Prioritätsebene eines Benutzers einzustellen oder zu ändern:

1. Geben Sie eine Prioritätsnummer von 1 bis 8.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Prioritätsebene zu akzeptieren und zur Menüzeile PASSWORT vorzuspringen.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Passcode eines Benutzers einzustellen oder zu ändern:

1. Geben Sie maximal sechs Ziffern ein. Dies ist jetzt der bei der Eingabe eines Passcodes zu verwendender Passcode.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Der Bediener wird vom System mit der Anzeige von "PASSCODE BESTÄTIGEN" aufgefordert, den Passcode zu bestätigen.
3. Geben Sie den gleichen Passcode erneut ein.
4. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.
5. Die folgende Fehlermeldung wird angezeigt, wenn der Bestätigungscode nicht mit dem ursprünglichen Code übereinstimmt: \*\*FEHLER - PASSCODE ERNEUT EINGEBEN\*\*. Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4.
6. Der Passcode wird für diese Benutzernummer gespeichert, wenn die Codes miteinander übereinstimmen. Der Benutzer muß diesen Passcode bei der nächsten Anmeldung an das System verwenden.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Tastatur

Wenn BENUTZER-IDs deaktiviert sind, verwenden Sie das Menü **Tastatur**, um eine Prioritätsebene für jede Tastatur des Systems einzustellen. Jede Prioritätsebene wird mit dem Menü **Priorität** definiert. Alle Tastaturen haben standardmäßig die Prioritätsebene "8".

Keyboards werden in der Reihenfolge der Portreferenznummer aufgelistet. In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheiten), das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix und das dritte Zeichen die Port-Expander-Referenz (a-d). Wenn kein Port-Expander am Port angeschlossen ist, ändern Sie nur die Einstellungen der Portreferenz, die auf **a** enden (z. B. X1a).

TASTATUR
TASTATUR - X1a PRIORITÄTSEBENE: 8

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Tastatur auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile TASTATUR.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um das gewünschte Keyboard auszuwählen.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Prioritätsebene für eine Tastatur einzustellen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile PRIORITÄTSEBENE.
2. Geben Sie eine Prioritätsnummer von 1 bis 8.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die Prioritätsebene festzusetzen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Priorität

Mit dem Menü **Priorität** wird die Konfiguration für die acht einzelnen Prioritätsebenen definiert. Jede Prioritätsebene kann wie vom Benutzer als angemessen gehalten definiert werden. Nachdem die Ebenen definiert wurden, können angemessene Prioritätsebenen den einzelnen Benutzern und/oder Tastaturen zugewiesen werden.

PRIORITÄT
EBENE 1 BENUTZER HINZUFÜGEN J SYS-RÜCKST. J KAM-SPERRFAEHIGKEIT J UEBERSTEUERN N MENUEZUGANG J PARAMETER ÄENDERN J

Der Standardwert für ÜBERSTEUERN ist **N** (deaktiviert), und der Standardwert bei allen anderen Feldern ist **J** (aktiviert).

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Prioritätsebene zu konfigurieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile EBENE.
2. Wählen Sie eine Nummer für die Prioritätsebene (1-8).
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um diese Prioritätsebene auszuwählen, und zur nächsten Zeile vorzuspringen

4. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um bei den einzelnen Zeilen des Menüs zwischen **J** (aktiviert) und **N** (deaktiviert) umzuschalten. Verwenden Sie den Joystick um zwischen den Zeilen zu wechseln:
- **BENUTZER HINZUFUEGEN** – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein neuer Benutzer hinzugefügt werden.
  - **SYS-RUECKST.** (System-Rückstellung) – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene das System mit Tastaturbefehlen zurückstellen.
  - **KAM-SPERRFAEHIGKEIT** – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene die Steuerung einer Kamera mit Tastaturbefehlen sperren.
  - **UEBERSTEUERN** – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene die Tastatur-/Kamera-Ansicht übersteuern und Partitionierungs-beschränkungen steuern. Wenn diese Option deaktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene die Partitionierungs-beschränkungen nicht übersteuern.
  - **MENUEZUGANG** – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene mit der Tastatur auf die Programmierungsmenüs zugreifen. Diese Funktion muß aktiviert sein, um auf Parameter ändern zugreifen zu können.
  - **PARAMETER AENDERN** – Wenn diese Option aktiviert ist, kann ein Benutzer mit der ausgewählten Prioritätsebene Systemdaten mit den Menüs ändern. Parameter ändern ist deaktiviert und kann nicht aktiviert werden, wenn Menüzugang deaktiviert ist.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Das Menü Schaltung

Das Menü **Schaltung** wird verwendet, um die Videoumschaltungsparameter des MegaPower 48+ Systems zu programmieren.

SCHALTUNG	
1	SYSTEMSEQUENZEN
2	SYSTEMSALVEN
3	EREIGNISTIMER

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Option im Menü **Schaltung** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile, oder, geben Sie die Nummer der gewünschten Zeile (1-3) ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um auf die Auswahl zuzugreifen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Systemsequenzen

Eine Systemsequenz ist eine programmierbare Folge von Kameraansichten, die zur Anzeige auf einem einzigen Bildschirm aufgerufen werden können. 64 Systemsequenzen können zum Aufruf auf einem beliebigen Bildschirm zu jeder Zeit durch Tastaturbefehle vom Bediener oder durch automatisch programmierte Ereignisse programmiert werden. Jede Sequenz kann bis zu 64 Kameraansichten enthalten. Jede Sequenz kann mit einer Verweilzeit, einer Ansicht oder einem Muster, einer Reserveaktion, und einem Status "Verbinde nächste" verbunden sein.

**Hinweis:** An Monitoren, die an Slave-Einheiten angeschlossen sind, können nur an dieselbe Einheit angeschlossene Kameras aufgerufen werden. Wenn eine Sequenz auf einem Slave-Monitor aufgerufen wird und eine Kamera in dieser Sequenz nicht verfügbar ist, wird die vorherige Kameraansicht für die erforderliche Verweilzeit auf dem Monitor angezeigt. Auf dem Monitor wird eine Meldung im Format ("INVcccc") angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass eine ungültige Kamera gewählt wurde.

SYSTEMSEQUENZEN SEQUENZ - 01					
EIN	KAM	VERW	FNKT	AUX	VN
01	0001	05	AN —	0 -	N
02	0002	05	AN —	0 -	N
03	0003	05	AN —	0 -	N
04	0004	05	AN —	0 -	N
05	0005	05	AN —	0 -	N
06	0006	05	AN —	0 -	N
07	0007	05	AN —	0 -	N
08	0008	05	AN —	0 -	N

Das Menü **Systemsequenzen** hat 8 Seiten mit jeweils 8 Einträge pro Seite. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE AUF oder SEITE AB, um die Seiten zu durchlaufen.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Systemtour zum Programmieren auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile SEQUENZ.
2. Geben Sie die gewünschte Nummer (1-64) mit der Tastatur ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.
4. Bearbeiten Sie jeden Schritt der Tour, indem Sie den Cursor zu jedem Feld bewegen und es wie nachfolgend beschrieben einstellen:

**KAM (Kamera)**

Dieses Feld identifiziert die mit diesem Schritt assoziierte Kamera, Salve oder Tour. Das Feld VN identifiziert den Eintrag als Kamera, Salve oder Tour. Geben Sie die benötigte Nummer mit Hilfe der numerischen Tasten ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

**VERW (Verweilzeit)**

Dieses Feld legt die Zeitdauer fest, für die der Schritt aktiv bleibt. Nachdem diese Zeit abgelaufen ist, wird der nächste Schritt in der Tour angezeigt.

Geben Sie die benötigte Verweilzeit mit Hilfe der numerischen Tasten ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Die Verweilzeit kann 1 bis 60 Sekunden betragen. Der Eintrag **61** hält die aktuelle Kameraansicht bis die Taste RUN auf dem Steuerkeyboard gedrückt wird. Der Eintrag **0** entfernt den Schritt aus der Tour.

**FNKT (Ansicht/Muster)**

Wenn das Feld VN auf **J** (Ja) oder **N** (Nein) eingestellt ist, kann dieses Feld zum Aufrufen einer Ansicht oder eines Musters an der spezifischen Kamera verwendet werden.

Eine Ansicht ist eine bestimmte, vorprogrammierte Kameraansicht bei einer Kamera mit Schwenk-/Neige- und/oder Objektivstellfähigkeiten. Beim MegaPower 48+ können Ansichten im Bereich von 1 bis 96 verwendet werden.

Ein Muster ist eine Reihe von vorprogrammierten Kameraansichten, die in Echtzeit programmiert werden. Beim MegaPower 48+ können Muster im Bereich von 1 bis 3 verwendet werden.

Um eine Ansicht oder ein Muster aufzurufen, bewegen Sie den Cursor zur ersten Hälfte des gewünschten Felds FUNCT und drücken die Soft-Taste ENTER, um zwischen Ansicht (**AN**) und Muster (**MU**) umzuschalten. Bewegen Sie den Joystick zum zweiten Teil des Felds FUNCT und geben Sie die gewünschte Ansichts- oder Musternummer mit Hilfe der numerischen Tasten ein.

*Hinweis: Wenn ein Muster aufgerufen wird, sollten Sie sich vergewissern, dass die Verweilzeit für den Tourschritt mindestens genau so lang wie die zur Ausführung des Musters benötigten Zeit ist.*

**AUX (Hilfsrelais)**

Das Hilfsrelais wird mit diesem Feld aktiviert, wenn eine Kamera mit einem Empfänger mit Hilfsrelais ausgerüstet ist, mit denen ein geschaltetes Gerät gesteuert wird (Türschloß, Lampe, Tor usw.).

Zur Auswahl einer Zusatzfunktion für einen Toureintrag, bewegen Sie den Cursor zum jeweiligen Feld AUX und schalten mit Hilfe der Soft-Taste ENTER zwischen den verfügbaren Optionen um - **1 AN, 2 AN, 3 AN, 4 AN, 1 AUS, 2 AUS, 3 AUS** und **0**.

**VN (Verbinde nächste)**

Schalten Sie mit Hilfe der Soft-Taste ENTER zwischen den verfügbaren VN-Optionen um:

- Wenn **N** (Nein) gewählt ist, ist die Funktion *Verbinde nächste* nicht aktiviert. Der nächste Tourschritt wird

angezeigt, nachdem die für den vorherigen Tourschritt festgelegte Verweilzeit abgelaufen ist. Bei einer typischen Tour, die eine Sequenz unterschiedlicher Kameraansichten auf einem einzelnen Monitor anzeigt, ist dieses Feld für jeden Schritt der Tour auf **N** (Nein) eingestellt.

- Wenn **J** (Ja) für einen Tourschritt gewählt ist, wird der nächste Tourschritt simultan auf dem unmittelbar nächsten Monitor aufgerufen. Für den ersten Schritt dieser emulierten Salve (dies ist keine Systemsalve) wird eine Verweilzeit festgelegt. Nachfolgende Schritte dieser emulierten Salve müssen eine Verweilzeit von **0** verwenden. Für den letzten Schritt der emulierten Salve sollte das Feld **VN** auf **N** (Nein) eingestellt werden.
- Wenn **S** (Salve) ausgewählt wird, wird eine vorprogrammierte Systemsalve für die angegebene Verweilzeit aufgerufen. Die Nummer der vorprogrammierten Salve wird im Feld KAM angegeben.
- Wenn **T** (Tour, Muster) gewählt ist, kann eine weitere vorprogrammierte Systemtour aufgerufen werden. Die gewünschte Tournummer ist im Feld KAM definiert. Diese Auswahl verknüpft zwei Touren zu einer längeren Kamerasequenz. **T** (Tour, Muster) kann nur als der letzte Schritt einer Systemtour gewählt werden.

Wenn eine Tour eine andere Tour aufruft, kehrt die Sequenz nur dann automatisch zur ursprünglichen Tour zurück, wenn dies in der zweiten Tour spezifiziert ist.

**Systemsalven**

Mit dem Menü Systemsalven können 64 Systemsalven programmiert werden. Jede Salve wird zur gleichzeitigen Anzeige von bis zu 16 Kameras auf einer angrenzenden Gruppe von Bildschirmen programmiert. Wenn zum Beispiel eine Systemsalve, die sechs Kameras umfasst, auf Monitor 10 aufgerufen wird, wird der erste Salveneintrag auf Monitor 10 angezeigt, die zweite Kamera auf Monitor 11 usw. bis zur letzten Kamera auf Monitor 15.

Jede Kameraansicht der Salve kann eine Ansicht, ein Muster, oder eine Reserveaktion enthalten. Hinweis, Systemsalven können innerhalb von anderen Systemsalven verschachtelt sein.

*Hinweis: An Monitoren, die an Slave-Einheiten angeschlossen sind, können nur an dieselbe Einheit angeschlossene Kameras aufgerufen werden. Wenn eine Salve auf einem Slave-Monitor aufgerufen wird und eine Kamera in dieser Salve nicht verfügbar ist, wird eine Meldung im Format ("INVcccc") auf dem Monitor angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass eine ungültige Kamera gewählt wurde.*

SYSTEMSALVEN					
SALVE - 01					
EIN	KAM	FUNKT	AUX	VN	
01	0001	AN —	0 -	N	
02	0002	AN —	0 -	N	
03	0003	AN —	0 -	N	
04	0004	AN —	0 -	N	
05	0005	AN —	0 -	N	
06	0006	AN —	0 -	N	
07	0007	AN —	0 -	N	
08	0008	AN —	0 -	N	

Das Menü **Systemsalven** hat zwei Seiten mit jeweils acht Kamerapositionen auf jeder Seite. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE AUF oder SEITE AB, um die Seiten zu durchlaufen.

Eine Systemsalve kann wie folgt zum Programmieren ausgewählt werden:

1. Bewegen Sie den Cursor im Menü zur Zeile SALVE.
2. Geben Sie die entsprechende Nummer (1-64) über das Tastenfeld ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.
4. Bearbeiten Sie jeden Schritt der Salve, indem Sie den Cursor zu jedem Feld bewegen und es wie nachfolgend beschrieben einstellen:

#### KAM (Kamera)

Hiermit wird die mit jedem Salveneintrag verbundene Kamera oder Salvenummer angegeben. Das Feld VN identifiziert den Eintrag als Kamera oder Salve. Geben Sie die benötigte Nummer mit Hilfe der numerischen Tasten ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### FNKT (Ansicht/Muster)

Wenn das Feld VN auf **J** (Ja) oder **N** (Nein) eingestellt ist, kann dieses Feld zum Aufrufen einer Ansicht oder eines Musters an der spezifischen Kamera verwendet werden.

Eine Ansicht ist eine bestimmte, vorprogrammierte Kameraansicht bei einer Kamera mit Schwenk-/Neige- und/oder Objektivinstellfähigkeiten. Beim MegaPower 48+ können Ansichten im Bereich von 1 bis 96 verwendet werden.

Ein Muster ist eine Reihe von vorprogrammierten Kameraansichten, die in Echtzeit programmiert werden. Beim MegaPower 48+ können Muster im Bereich von 1 bis 3 verwendet werden.

Um eine Ansicht oder ein Muster aufzurufen, bewegen Sie den Cursor zur ersten Hälfte des gewünschten Felds FUNCT und drücken die Soft-Taste ENTER, um zwischen Ansicht (**AN**) und Muster (**MU**) umzuschalten. Bewegen Sie den Joystick zum zweiten Teil des Felds FUNCT und geben Sie die gewünschte Ansichts- oder Musternummer mit Hilfe der numerischen Tasten ein.

#### AUX (Hilfsrelais)

Das Hilfsrelais wird mit diesem Feld aktiviert, wenn eine Kamera mit einem Empfänger mit Hilfsrelais ausgerüstet ist, mit denen ein geschaltetes Gerät gesteuert wird (Türschloß, Lampe, Tor usw.).

Zur Auswahl einer Zusatzfunktion für einen Salveneintrag, bewegen Sie den Cursor zum jeweiligen Feld AUX und schalten mit Hilfe der Soft-Taste ENTER zwischen den verfügbaren Optionen um— **1 AN, 2 AN, 3 AN, 4 AN, 1 AUS, 2 AUS, 3 AUS** und **0**.

#### VN (Verbinde nächste)

Schalten Sie mit Hilfe der Soft-Taste ENTER zwischen den verfügbaren VN-Optionen um:

- Wenn **J** (Ja) ausgewählt wird, wird die nächste Kamera in der Salve eingeschlossen. Die nächste Kamera wird zum nächsten angrenzenden Bildschirm aufgerufen. Bei einer typischen Salve, die unterschiedliche Kameraansichten simultan auf einer Gruppe durchgehend nummerierter Monitore anzeigt, ist das Feld **VN** mit Ausnahme des letzten Eintrags für alle Salveneinträge auf **J** (Ja) eingestellt. Der letzte Eintrag ist auf **N** (Nein) eingestellt.
- Wenn **N** (Nein) ausgewählt wird, wird die Salve an der ausgewählten Position gestoppt.
- Wenn **S** (Salve) gewählt ist, wird eine weitere vorprogrammierte Systemsalve aufgerufen. Die gewünschte Salvenummer ist im Feld KAM definiert. **S** (Salve) kann nur als der letzte Schritt einer Systemsalve gewählt werden.

## Ereigniszeitgeber

Mit Ereigniszeitgebern können Systemsequenzen und/oder Alarmbildschirm-/Alarmkontaktgruppen automatisch aufgerufen werden. Diese automatischen Aufrufe werden jeweils ein Ereignis genannt.

EREIGNISZEITGEBER	
10:00	AKTIVIERT
	TIMER EDITIEREN
	NACHSTER TIMER
	TIMER LOSCHEN
	TIMER DEAKTIVIEREN
	TIMER AUF HH : MM ANDERN

Mit dem Menü **Ereignistimer** wird jedes Ereignis für diese Aufrufe programmiert. Es können bis zu maximal 35 Ereignisse programmiert werden.

Jedes Ereignis kann zum Aufruf der Systemsequenz und der Alarmbildschirm-/Alarmkontaktgruppe für jeden Wochentag programmiert werden.

Ein Ereignistimer wird durch Eingabe einer Zeit in der Zeile direkt unter dem Menütitel identifiziert. Wenn das Ereignis neu ist, wird das Wort "neu" angezeigt. Wenn das Ereignis bereits besteht, wird entweder das Wort "aktiviert" oder "deaktiviert" angezeigt. Wenn der Timer gelöscht wurde, werden die Wörter "ungültige Uhrzeit" angezeigt.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen neuen Ereigniszeitgeber zu erstellen oder einen bestehenden Timer zu bearbeiten:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeitzeile unter dem Menütitel.
2. Geben Sie die gewünschte Stunde für dieses Ereignis mit zwei Stellen ein (01, 02, 03 usw.), und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.  
*Hinweis: Die Zeit wird im 24-Stunden-Format eingegeben.*
3. Geben Sie die Minuten für dieses Ereignis mit zwei Stellen ein, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### Timer editieren

Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile TIMER EDITIEREN, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um das Menü zum Einstellen eines Ereignistimer anzuzeigen. Mit diesem Menü wird der automatische Aufruf des angegebenen

Ereignisses programmiert. Das Menü hat mehrere Seiten mit jeweils acht Bildschirme pro Seite. Ereigniszeitgeber Monitore sind nach ihrer Monitorkennnummer aufgelistet. Wählen Sie den gewünschten Monitor mit dem Joystick aus. Die Seiten können mit Hilfe der Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB durchblättert werden.

*Hinweis: Die Zahl der in diesem Bildschirm angezeigten Monitore ist davon abhängig, wie der Bildschirm **Multi Matrix Konfig** konfiguriert wurde (d. h., vom verwendeten Multimatrixmodus und der Zahl der zum System hinzugefügten Matrizen - siehe Seite 20). Weitere Informationen über die Monitornummerierung in Multimatrixsystemen sind in Anhang D enthalten.*

EREIGNISTIMER							
UHRZEIT - 12 : 00							
WOCHENTAG							
MON	S	M	D	M	D	F	S
01	00	00	00	00	00	00	00
02	00	00	00	00	00	00	00
03	00	00	00	00	00	00	00
04	00	00	00	00	00	00	00
05	00	00	00	00	00	00	00
06	00	00	00	00	00	00	00
07	00	00	00	00	00	00	00
08	00	00	00	00	00	00	00
TBL	00	00	00	00	00	00	00

### Systemsequenz aufrufen

Jedes Untermenü stellt eine Systemsequenz dar, die zur angegebenen Zeit auf dem angegebenen Bildschirm am angegebenen Wochentag aufgerufen wird. Einträge für neue Ereignistimer werden standardmäßig auf 00 eingestellt (keine Systemsequenzen werden aufgerufen).

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Systemsequenz zum Aufruf durch einen Ereignistimer zu programmieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Spalte für den Wochentag in der Zeile des gewünschten Bildschirms (MON).
2. Geben Sie die Nummer der Systemsequenz ein (1-64), die am gewünschten Tag und zur gewünschten Ereigniszeit auf den angegebenen Bildschirm aufgerufen werden soll.

**Hinweis:** Der Eintrag "00" ist der Befehl "keine Aktion," während "65" der Befehl "Bildschirm bei der aktuellen Kamera halten" ist.

3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

### Alarmbildschirm/Kontakt (TABELLE) aufrufen

Verschiedene Bildschirm-/Kontakttabellen können programmiert werden, um die Alarmkontakte zu definieren, die für jeden Bildschirm im System alarmiert sind.

Mit der (mit Bindestriche gekennzeichneten) Standardbildschirm-/Kontakttable werden die in einem 24 Stunden/Tag, sieben Tage/Woche aktiven Alarmsystem verwendeten Bildschirm-/Kontaktverbindungen definiert.

Die Bildschirm-/Kontakttabellen 1-10 werden spezifisch zum Aufruf von Ereignistimer verwendet.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Aufruf einer Bildschirm-/Kontakttable durch einen Ereigniszeitgeber zu definieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Wochentag in der Zeile TABELLE.
2. Geben Sie die Nummer der Bildschirm-/Kontakttable (1-10) ein, der am angegebenen Tag und zur angegebenen Uhrzeit aufgerufen werden soll.
  - **00** = Kein Aufruf; verwendet die Standardalarmkontakttable.
  - **1 – 10** = ruft die entsprechende Bildschirm-/Alarmkontakttable für eine bestimmte Tageszeit auf.
3. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

### Beispiel der Ereignistimerprogrammierung

Ein Ereignistimer wird definiert, um die Systemsalven 01 bis 06 um 7:11 Uhr Montags bis Freitags auf Bildschirm 01 aufzurufen. Die Bildschirm-/Kontaktgruppe 1 wird am Montag aufgerufen. Die Bildschirm-/Kontaktgruppe 2 wird am Samstag aufgerufen.

**Hinweis:** Wenn eine Alarmtabellennummer einer bestimmten Uhrzeit an einem bestimmten Tag zugewiesen wurde, muß die Tabellennummer nicht an den darauffolgenden Tagen eingegeben werden. Eine neue Tabellennummer muß an den Tag eingegeben werden, an dem die Tabellenzuweisung geändert wird. Siehe das unten angezeigte Beispiel.

EREIGNISTIMER							
UHRZEIT - 07:11							
WOCHENTAG							
MON	S	M	D	M	D	F	S
01	00	00	00	00	00	00	00
02	00	00	00	00	00	00	00
03	00	00	00	00	00	00	00
04	00	00	00	00	00	00	00
05	00	00	00	00	00	00	00
06	00	00	00	00	00	00	00
07	00	00	00	00	00	00	00
08	00	00	00	00	00	00	00
TBL	00	00	00	00	00	00	00

### Nächster Timer

Positionieren Sie den Cursor auf die NÄCHSTER TIMER, und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die programmierten Ereigniszeitgeber zu blättern. Die Uhrzeit des Ereignisses und der damit verbundener Status (aktiviert/deaktiviert) wird auf der zweiten Zeile des Menüs angezeigt.

### Timer Löschen

Mit diesem Befehl wird der aktuelle Ereignistimer gelöscht.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile TIMER LÖSCHEN.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Die Anzeige der Uhrzeit wird auf 24:00 zurückgestellt, und Ungültige Uhrzeit wird in der zweiten Zeile des Menüs angezeigt.

### Timer Aktivieren/Deaktivieren

Jeder Ereigniszeitgeber befindet sich ursprünglich im deaktivierten Zustand. Mit der Menüzeile TIMERAKTIVIEREN oder ZEITGEBER DEAKTIVIEREN wird das Gegenstück zum aktuellen Status angegeben. Mit der Soft-Taste ENTER werden der Status und die Menüzeile umgeschaltet.

### Timer deaktivieren

Mit diesem Befehl wird der Ereignistimer deaktiviert. Die Einstellungsdaten des Timer werden jedoch beibehalten.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile TIMER DEAKTIVIEREN.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Der Ereigniszeitgeber ist jetzt deaktiviert, und die Menüzeile wird auf TIMER AKTIVIEREN geändert.

### Timer aktivieren

Mit diesem Befehl wird der Ereignistimer aktiviert.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile TIMER AKTIVIEREN.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Der Ereignistimer ist jetzt aktiviert, und die Menüzeile wird auf TIMER DEAKTIVIEREN geändert.



**Timer auf HH:MM ändern**

Mit diesem Befehl wird die Zeit für den aktuellen Ereignistimer geändert.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile **TIMER AUF HH:MM ÄNDERN**.
2. Geben Sie die gewünschte Stunden (HH) ein.
3. Drücken Sie die Soft-Taste **ENTER**. Die neue Stunde wird in der zweiten Zeile des Menüs angezeigt.
4. Geben Sie die gewünschte Minute (MM) ein.
5. Drücken Sie die Soft-Taste **ENTER**. Die neue Minute wird in der zweiten Zeile des Menüs angezeigt.

Wenn die eingegebene Zeit mit einer bereits bestehenden Zeit übereinstimmt, wird die Meldung **“FEHLER – ZEITGEBER BESTEHT SCHON “** angezeigt, und die Minute wird nicht im Menü aktualisiert.

Drücken Sie die Soft-Taste **EXIT**, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

**Das Menü Partitionierung**

Mit dem Menü **Partitionierung** wird die Partitionierung des MegaPower 48+ Systems definiert, mit dem der Tastaturzugriff von Benutzern auf Bildschirme und Kameras begrenzt wird.

PARTITIONIERUNG			
1	TASTATUR / MONITOR		
2	TASTATUR / KAMERAANSICHT		
3	TASTATUR / KAMERAKONTROLLE		
4	MONITOR / KAMERA		

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Eintrag aus dem Menü **Partitionierung** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile, oder, geben Sie die Nummer der gewünschten Zeile (1-4) ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste **ENTER**, um auf die Auswahl zuzugreifen.

Mit jeder Auswahl im Menü **Partitionierung** wird ein weiteres Untermenü aufgerufen.

Drücken Sie die Soft-Taste **EXIT**, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

**Tastatur/Monitor**

Mit diesem Menü wird der Tastaturzugriff auf Bildschirme definiert. Ohne Zugriff können ausgewählte Bildschirme nicht mit ausgewählten Tastaturen aufgerufen werden.

TASTATUR / MONITOR								
	X1				X2			
MON	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	J	J	J	J	J	J	J	J
0002	J	J	J	J	J	J	J	J
0003	J	J	J	J	J	J	J	J
0004	J	J	J	J	J	J	J	J
0005	J	J	J	J	J	J	J	J
0006	J	J	J	J	J	J	J	J
0007	J	J	J	J	J	J	J	J
0008	J	J	J	J	J	J	J	J
0009	J	J	J	J	J	J	J	J
0010	J	J	J	J	J	J	J	J

Im Menü **Tastatur/Monitor** werden die Tastaturanschlüsse entlang der horizontalen Achse, mit jeweils vier Spalten für jeden Anschluss, angezeigt. Für jeden Satz von vier Spalten wird eine Anschlussreferenz angezeigt. In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheit) und das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix. Der Buchstabe direkt über jeder Spalte ist die Port-Expander-Referenz (a-d). Wenn ein Port-Expander an den Port angeschlossen wurde, können in jeder der vier Spalten Einstellungen vorgenommen werden. Wenn kein Port-Expander am Port angebracht ist, ändern Sie nur die Einstellungen in Spalte **a** (z. B. X1a).

Monitore sind entlang der vertikalen Achse nach ihrer Monitorkennnummer aufgelistet.

**Hinweis:** Die Zahl der in diesem Bildschirm angezeigten Monitore ist davon abhängig, wie der Bildschirm **Multi Matrix Konfig** konfiguriert wurde (d. h., vom verwendeten Multimatrixmodus und der Zahl der zum System hinzugefügten Matrizen - siehe Seite 20). Weitere Informationen über die Monitornummerierung in Multimatrixsystemen sind in Anhang D enthalten.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zugriff von einer Tastatur auf einen Bildschirm zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Position des gewünschten Bildschirms und der gewünschten Tastatur. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Tastaturen anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Monitore anzuzeigen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Mit jedem Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Einstellung des Menüs zwischen **J** (Ja) und **N** (Nein) umgeschaltet. Tastaturen. Die Codes für jeden Menüeintrag sind:
  - **J** = diese Tastatur kann diesen Bildschirm aufrufen.
  - **N** = kein Zugriff auf diesen Bildschirm mit dieser Tastatur.

Die Einträge im Menü **Tastatur/Monitor** werden standardmäßig auf **J** eingestellt, was heißt, daß alle Tastaturen auf alle Bildschirm zugreifen können.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren gewünschten Änderungen.
4. Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

**Tastatur/Kameraansicht**

Mit diesem Menü wird der Tastaturzugriff auf Kameraansichten definiert. Ohne Zugriff können ausgewählte Tastaturen ausgewählte Kameras nicht zur Ansicht auf beliebige Bildschirme aufrufen.

TASTATUR / KAMERAANSICHT								
KAM	X1				X2			
	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	J	J	J	J	J	J	J	J
0002	J	J	J	J	J	J	J	J
0003	J	J	J	J	J	J	J	J
0004	J	J	J	J	J	J	J	J
0005	J	J	J	J	J	J	J	J
0006	J	J	J	J	J	J	J	J
0007	J	J	J	J	J	J	J	J
0008	J	J	J	J	J	J	J	J
0009	J	J	J	J	J	J	J	J
0010	J	J	J	J	J	J	J	J
0011	J	J	J	J	J	J	J	J
0012	J	J	J	J	J	J	J	J

**Hinweis:** Kameras, die nicht angezeigt werden können, können auch nicht gesteuert werden.

Im Menü **Tastatur/Kameraansicht** werden die Tastaturanschlüsse entlang der horizontalen Achse, mit jeweils vier Spalten für jeden Anschluss, angezeigt. Für jeden Satz von vier Spalten wird eine Anschlussreferenz angezeigt. In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheit) und das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix. Der Buchstabe direkt über jeder Spalte ist die Port-Expander-Referenz (a-d). Wenn ein Port-Expander an den Port angeschlossen wurde, können in jeder der vier Spalten Einstellungen vorgenommen werden. Wenn kein Port-Expander am Port angebracht ist, ändern Sie nur die Einstellungen in Spalte **a** (z. B. X1a).

Kameras sind entlang der vertikalen Achse nach ihrer Standardkameranummer aufgelistet.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zugriff von einer Tastatur auf eine ausgewählte Kamera zu ändern:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Position der gewünschten Kamera und der gewünschten Tastatur. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Tastaturen anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Kameras anzuzeigen.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Mit jedem Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Einstellung des Menüs zwischen **J** (Ja) und **N** (Nein) umgeschaltet. Tastaturen. Die Codes für jeden Menüeintrag sind:
  - **J** = Tastatur ist zur Anzeige einer Kamera zugriffsberechtigt.
  - **N** = Tastatur hat keinen Zugriff zum Anzeigen einer Kamera.

Die Einträge im Menü **Tastatur/Kameraansicht** werden standardmäßig auf **J** eingestellt, was heißt, daß alle Tastaturen zum Anzeigen aller Kameras zugriffsberechtigt sind.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren gewünschten Änderungen.
4. Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

**Hinweis:** Kameras sollten nicht in einer Systemsequenz aufgenommen werden, wenn die Tastatur keinen Zugriff zum Anzeigen der Kamera hat. Eine Kamera wird in einer Systemsequenz immer noch angezeigt, wenn eine Tastatur eine Systemsequenz mit einer Kamera aufruft, die gesperrt sein soll.

**Tastatur/Kamerakontrolle**

Mit diesem Menü wird der Tastaturzugriff auf die Steuerung von Kameras definiert. Ohne Zugriff können ausgewählte Tastaturen die Funktionen zum Schwenken und Neigen und die Objektivfunktionen bei ausgewählten Kameras nicht steuern. Mit dieser Funktion wird nur die Steuerung der Kamera verhindert - hiermit wird nicht das Anzeigen von Kameras verhindert.

TASTATUR / KAMERAKONTROLLE								
KAM	X1				X2			
	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	J	J	J	J	J	J	J	J
0002	J	J	J	J	J	J	J	J
0003	J	J	J	J	J	J	J	J
0004	J	J	J	J	J	J	J	J
0005	J	J	J	J	J	J	J	J
0006	J	J	J	J	J	J	J	J
0007	J	J	J	J	J	J	J	J
0008	J	J	J	J	J	J	J	J
0009	J	J	J	J	J	J	J	J
0010	J	J	J	J	J	J	J	J
0011	J	J	J	J	J	J	J	J
0012	J	J	J	J	J	J	J	J

Im Menü **Tastatur/Kamerakontrolle** werden die Tastaturanschlüsse entlang der horizontalen Achse, mit jeweils vier Spalten für jeden Anschluss, angezeigt. Für jeden Satz von vier Spalten wird eine Anschlussreferenz angezeigt. In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheit) und das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix. Der Buchstabe direkt über jeder Spalte ist die Port-Expander-Referenz (a-d). Wenn ein Port-Expander an den Port angeschlossen wurde, können in jeder der vier Spalten Einstellungen vorgenommen werden. Wenn kein Port-Expander am Port angebracht ist, ändern Sie nur die Einstellungen in Spalte **a** (z. B. X1a).

Kameras sind entlang der vertikalen Achse nach ihrer Standardkameranummer aufgelistet.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zugriff von einer Tastatur zur Steuerung von Kameras zu ändern:

- Positionieren Sie den Cursor auf die Position der gewünschten Kamera und der gewünschten Tastatur.  
Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Tastaturen anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Kameras anzuzeigen.
- Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Mit jedem Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Einstellung des Menüs zwischen **J** (Ja) und **N** (Nein) umgeschaltet. Tastaturen. Die Codes für jeden Menüeintrag sind:
  - J** = Tastatur ist zum Steuern einer Kamera zugriffsberechtigt.
  - N** = Tastatur hat keinen Zugriff zum Steuern einer Kamera.

Die Einträge im Menü **Tastatur/Kamerakontrolle** werden standardmäßig auf **J** eingestellt, was heißt, daß alle Tastaturen zur Steuerung aller Kameras zugriffsberechtigt sind.
- Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren gewünschten Änderungen.
- Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Monitor/Kamerazugriff

Mit diesem Menü wird der Monitor/Kamerazugriff definiert, womit verhindert wird, daß ausgewählte Kameras auf bestimmte Bildschirme angezeigt werden können. Mit diesem Menü wird mit dem Bildschirm festgelegt, was auf dem gleichen Bildschirm angezeigt werden kann. Wenn der Zugriff verweigert wird, kann die ausgewählte Kamera mit keiner Tastatur auf den ausgewählten Bildschirm angezeigt werden.

MONITOR / KAMERA				
MATRIX X				
CAM	001	002	003	004
0001	J	J	J	J
0002	J	J	J	J
0003	J	J	J	J
0004	J	J	J	J
0005	J	J	J	J
0006	J	J	J	J
0007	J	J	J	J
0008	J	J	J	J
0009	J	J	J	J
0010	J	J	J	J
0011	J	J	J	J
0012	J	J	J	J

## Hinweise

- Die Zahl der in diesem Bildschirm angezeigten Monitore ist davon abhängig, wie der Bildschirm **Multi Matrix Konfig** konfiguriert wurde (d. h., vom verwendeten Multimatrixmodus und der Zahl der zum System hinzugefügten Matrizen - siehe Seite 20). Weitere Informationen über die Monitornummerierung in Multimatrixsystemen sind in Anhang D enthalten.
- An Slave-Einheiten angeschlossene Monitore können nur die Ansichten der an diese Slave-Einheit angeschlossenen Kameras anzeigen. Die Monitore können auch dann keine Ansichten dieser Kameras anzeigen, wenn eine Zugriffsberechtigung für sie erteilt wird.
- Wenn die **Videoverlusterkennung** aktiviert ist, verwendet das System **Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16)** zum **Video-Sampling**. Wenn die **Videoverlusterkennung** aktiviert ist, können die Zugriffsberechtigungen für diesen Monitor deshalb nicht geändert werden.
- Das **Auslösen eines Alarmkontakts** kann mit der Anzeige einer Aufforderung zur Eingabe eines Videoeingangs auf einem spezifischen Monitor assoziiert werden. Vergewissern Sie sich beim Bearbeiten des Bildschirms **Monitor/Kamerazugriff**, dass diesen Alarmmonitoren Zugriff auf diese Alarmkameras gewährt wird.

Im Menü **Monitor/Kamerazugriff** werden Kameras vertikal nach ihrer Standardkameranummer aufgelistet. Monitore sind entlang der vertikalen Achse nach ihrer Monitorkennnummer aufgelistet.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zugriff zum Anzeigen von ausgewählten Kameras auf einem Bildschirm zu ändern:

- Positionieren Sie den Cursor auf die Position der gewünschten Kamera und des gewünschten Bildschirms.  
Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Monitore anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Kameras anzuzeigen.  
Das Feld **MATRIX**, oben im Bildschirm, ist schreibgeschützt und zeigt die Matrix an, mit der die momentan aufgelisteten Monitore verbunden sind.
- Drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Mit jedem Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Einstellung des Menüs zwischen **J** (Ja) und **N** (Nein) umgeschaltet. Tastaturen. Die Codes für jeden Menüeintrag sind:
  - J** = Bildschirm ist zur Anzeige einer Kamera zugriffsberechtigt.
  - N** = Bildschirm hat keinen Zugriff zum Anzeigen einer Kamera.

Die Einträge im Menü **Monitor/Kamera** werden standardmäßig auf **J** eingestellt, was heißt, daß alle Bildschirme zum Anzeigen aller Kameras zugriffsberechtigt sind.
- Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren gewünschten Änderungen.
- Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

## Alarmer

Der MegaPower 48+ hat vier Alarmkategorien:

1. **Umsteckfeldalarmer** – dies sind Alarmkontakte, die direkt mit dem Alarmabschnitt des MegaPower 48+ Umsteckfelds verdrahtet sind. Es stehen bis zu 16 Umsteckfeld-Alarmeingänge pro Einheit zur Verfügung (maximal 112 Alarmer bei sechs Slave-Einheiten).
2. **RS232-Alarmer** – dies sind Alarmkontakte, die über eine Alarmschnittstelleneinheit AD2096A zu einem RS232-Anschluß im MegaPower 48+ Umsteckfeld geleitet werden. Jede angeschlossene AD2096A-Einheit kann mit bis zu 48 Alarmeingängen verbunden werden. Es können bis zu 512 RS232-Alarmeingänge vorhanden sein.
3. **Domealarmer** – dies sind Alarmkontakte, die von AD-Domes zu den RS422- oder SensorNet-Anschlüssen im MegaPower 48+ Umsteckfeld geleitet werden. Für jeden angeschlossenen AD-Dome sind bis zu vier Alarmeingänge verfügbar (maximal 288 Dome-Kameras).
4. **Videoverlustalarmer** – dies sind Alarmer, die durch den Verlust des Synchronisationssignals eines am MegaPower 48+ Umsteckfeld angeschlossenen Videoeingangs ausgelöst werden. Unabhängig davon, ob er mit der Master-Matrix oder einer Slave-Matrix verbunden ist, steht für jeden Videoeingang ein Videoverlustalarm zur Verfügung. Das heißt, es sind maximal 288 Videoverlustalarmer verfügbar.

## Programmieren eines Alarms

Ein Alarm wird in drei Schritten programmiert:

1. Erstellen Sie eine Alarmaktion für den angeschlossenen Alarmkontakt. Verwenden Sie dazu die Bildschirme **Alarm Setup**. Beim Auslösen eines Alarmkontakts kann, neben einer Salve oder einem Muster, auch eine Ansichtsposition und Zusatzaktion an einem spezifischen Videoeingang aufgerufen werden. Des Weiteren können Bildschirmmeldungen, Relais an einem MegaPower 48+ Umsteckfeld sowie das Senden einer spezifischen Textmeldung an einen bestimmten Pager durch das System aktiviert werden.  
Weitere Details zu den **Alarm Setup** Bildschirmen sind auf Seite 34-40 enthalten.
2. Assoziieren Sie den Alarmkontakt mit Systemmonitoren. Verwenden Sie dazu die Bildschirme **Verknüpfung Alarmer/Monitore**. Wenn ein Alarmkontakt ausgelöst wird, wird die erstellte Alarmaktion (Videoeingang, Salve, Muster, Bildschirmanzeige) an allen mit diesem spezifischen Alarmkontakt assoziierten Monitoren angezeigt.  
Weitere Details zu den **Alarmverknüpfungen**-Bildschirmen sind auf Seite 40-41 enthalten.
3. Alarmaktivierung von Systemmonitoren. Verwenden Sie dazu den Bildschirm **Bildschirm**. Nur alarmaktivierte Monitore zeigen Alarmaktionen an, und die ausgewählte Aktivierungsmethode bestimmt, wie Alarmer angezeigt, in Warteschlangen gehalten und aufgehoben werden.  
Weitere Details zum Bildschirm **Bildschirm** sind auf Seite 21 enthalten.

*Hinweis: Vergewissern Sie sich vor dem Programmieren von Videoverlustalarmer, dass die Videoverlusterkennung an allen Videoeingängen, die einen Videoverlustalarm haben sollen, aktiviert ist. Details zum Aktivieren der Videoverlusterkennung sind auf Seite 24 enthalten.*

## Zusätzliche Hinweise zur Alarmprogrammierung

Bitte beachten Sie beim Programmieren von Alarmen die folgenden Punkte:

### Aufrufen von Hilfsrelais- und Ansichtenalarmer

Für eine einzelne Kamera können mehrere Alarmkontakte mit unterschiedlichen Hilfsrelais- und/oder Ansichtenaufrufen assoziiert werden. Wenn ein Ereignis eintritt, bei dem mehr als einer dieser Alarmkontakte ausgelöst wird, aktiviert das System jede Ansicht und/oder jedes Hilfsrelais für dieselbe Kamera in der Reihenfolge, in der die Alarmer empfangen werden.

Details zum Hinzufügen von Hilfsrelais und Ansichten zu einer Alarmaktion sind unter den Erläuterungen zu den Bildschirmen **Alarm Setup** auf den Seiten 34-40 enthalten.

### Verknüpfen von Alarmen und Salven

Ein Alarmkontakt kann so konfiguriert werden, dass bei seinem Auslösen eine Systemsalve oder eine verknüpfte Salve aufgerufen wird. Zur ordnungsgemäßen Anzeige dieser Salven müssen die Alarmkontakte mit einem Monitorblock assoziiert werden, der eine für die in den Salven definierten Kameras ausreichende Zahl von Monitoren enthält. Wenn in den Salven mehr Kameras definiert sind, als Monitore im Block vorhanden sind, werden die verbleibenden Kameras nicht angezeigt.

Wenn die Alarmaktivierung des ersten Monitors im Block für manuelles Löschen konfiguriert ist, muss des Weiteren beachtet werden, dass zum Löschen der Salve der erste Monitor im Block, der die Salve anzeigt, über die Tastatur aufgerufen werden muss.

Weitere Details über Monitorblöcke sind auf Seite 22 enthalten.

### Feste Alarmkontaktgruppen

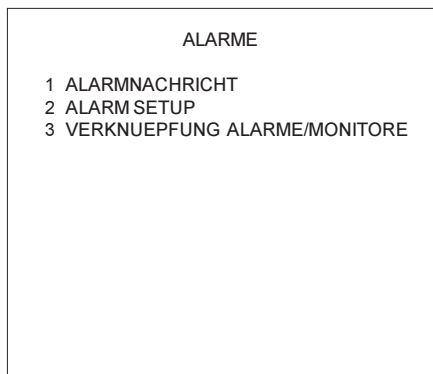
Durchgehend nummerierte Alarmkontakte können zu festen Gruppen zusammengefasst werden. Wenn ein Alarm einer festen Gruppe ausgelöst wird, werden auch alle anderen Alarmer in der Gruppe ausgelöst. Jeder Alarm wird dann entsprechend des Alarmaktivierungscode der mit ihm assoziierten Monitore angezeigt, in die Warteschlange eingefügt und gelöscht.

Wenn ein Alarmkontakt in einer festen Gruppe mit einem Monitor assoziiert ist, für den eine Alarmaktivierung mit einer sofortigen oder automatischen Löschmethode erfolgt ist, werden beim Löschen des ursprünglichen Alarms auch alle weiteren Alarmer in der festen Gruppe gelöscht. Wenn für den Monitor eine manuelle Löschmethode definiert ist, muss jeder Alarm in der Gruppe manuell bestätigt werden oder es kann eine der Gruppenbestätigungs-Verknüpfungsoptionen für die Alarmaktion gewählt werden, so dass beim Löschen eines Alarms der festen Gruppe gleichzeitig alle anderen Alarmer der festen Gruppe gelöscht werden.

Weitere Details zu festen Gruppen und Gruppenbestätigungs-Verknüpfungsoptionen sind auf den Seiten 34-40 enthalten.

## Das Menü Alarme

Mit dem Menü **Alarme** wird die Alarmerwiederung für das MegaPower 48+ System programmiert. Videoeingänge werden je nach den externen Alarmsignalen, die von Alarmkontakten ausgelöst werden, automatisch auf spezifische Bildschirme umgeschaltet. Ein Alarmsignal kann auch ein Reservegerät ein- und ausschalten und eine Paging-Erwiederung auslösen, mit der eine Textnachricht an einem Pager an einem fernen Standort gesendet wird.



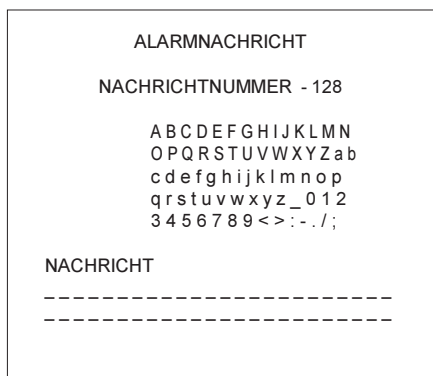
Gehen Sie wie folgt vor, um einen Eintrag aus dem Menü **Alarme** auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile, oder, geben Sie die Nummer der gewünschten Zeile (1-3) ein.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um auf die ausgewählte Zeile zuzugreifen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Alarmnachrichten

Mit dem Menü **Alarmnachricht** kann eine alphanumerische Nachricht mit bis zu 48 Zeichen auf zwei Zeilen zur Anzeige beim Empfang eines Alarmkontakts programmiert werden.



Alarmmeldungen werden mit den vier **Alarm Setup** Menüs mit einzelnen Alarmkontakten verbunden.

Bis zu 250 Alarmnachrichten können mit diesem Menü zur Verwendung durch einen beliebigen Alarmkontakt eingegeben werden. Jede Nachricht enthält zwei Zeilen mit jeweils bis zu 24 Zeichen pro Zeile.

Die Nachricht wird beim Empfang eines Alarmsignals vom System auf dem Bildschirm angezeigt, wenn eine Alarmnachricht mit einem Alarmkontakt verbunden ist, und der Alarmkontakt zu einem Bildschirm alarmiert ist. Der Alarm bleibt auf dem Bildschirm angezeigt, bis der Alarm freigegeben wird.

**Hinweis:** Die Bildschirmtextanzeige ist an den Master-Matrix-Monitoren 1-8 und an allen an Slave-Matrizen angeschlossenen Monitoren verfügbar.

Die Alarmnachricht wird über den Kameratitel in der Bildschirmanzeige (Format 1) angezeigt, wenn das mit der Nachricht verbundene Alarmsignal empfangen wird. Die Anzeige wird unter der Alarmnachricht angezeigt, wenn die Bildschirmanzeige sich im oberen Teil des Bildschirms befindet (Format 2).

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Nachricht zum programmieren auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die Zeile NACHRICHTNUMMER.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um die verfügbaren Meldungsnummern zu durchlaufen bis die gewünschte Nummer angezeigt wird, und positionieren Sie den Cursor dann mit dem Joystick in der Meldungszeile.

Alternativ dazu können Sie auch die gewünschte Meldungsnummer (1-250) über das Tastenfeld eingeben und die Soft-Taste ENTER drücken.

3. Im Meldungsbereich dieses Menüs sind zwei Cursor vorhanden. Ein Cursor zeigt die momentan bearbeitete Position des Titels an. Der andere, vom Joystick gesteuerte Cursor wählt das gewünschte Zeichen aus den angezeigten Buchstaben, Ziffern und Symbolen aus.

Zur Bearbeitung eines Titels wählen Sie das gewünschte Zeichen zunächst mit dem Joystick aus und drücken dann die Soft-Taste ENTER, um das Zeichen einzufügen.

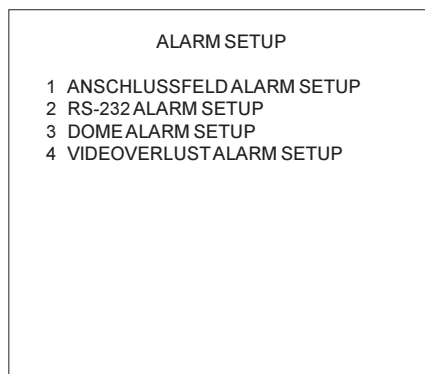
4. Wiederholen Sie Schritt 3 zur Eingabe des entsprechenden Titels.

**Hinweis:** Zur Änderung eines bereits vorhandenen Titels, müssen alle benötigten Zeichen erneut eingegeben werden. Um ein Zeichen vollkommen zu entfernen, bewegen Sie den Cursor zum Unterstreichungszeichen ( \_ ) und drücken die Soft-Taste ENTER. Der Titel kann nicht rückwärts gelöscht werden. Wählen Sie in diesem Menü aus, für welche Matrix-Einheit Alarme konfiguriert werden sollen.

Drücken Sie die Soft-Taste EXIT, um zum vorherigen Menü zurückzukehren.

### Alarm Setup

Mit dem Menü **Alarm Setup** kann der Benutzer die zu programmierende Alarmkategorie auswählen.



Gehen Sie wie folgt vor, um eine Kategorie auszuwählen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Zeile und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, oder,
2. Geben Sie die Nummer der gewünschten Kategorie ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

### Anschlussfeld Alarm Setup

Im Menü **Anschlussfeld Einstellung** werden vier Alarmkontakte und eine Gruppe von verbundenen Parametern angezeigt.

ANSCHLUSSFELD EINSTELLUNG				
MATRIX X				
ALARM	0001	0002	0003	0004
VIDEOAUSWAHL	001	002	003	004
VERWEILZEIT	02	02	02	02
BEREICH-NR	—	—	—	—
ANSICHTS-NR	00	00	00	00
AUXAUSGANG				
NUMMER	0	0	0	0
STATUS	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
PAGING				
VERSENDEN AN	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
SYSTEMRELAY				
NUMMER	0	0	0	0
VERBINDUNG	N	N	N	N

Wählen Sie in diesem Menü aus, für welche Matrix-Einheit Alarme konfiguriert werden sollen. Wählen Sie die gewünschte Matrix aus, indem Sie den Cursor im Feld MATRIX positionieren und dann die Soft-Taste ENTER drücken.

Nachdem die gewünschte Matrix gewählt ist, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Feld. Falls erforderlich, können Sie mit den Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS weitere Seiten für Eingänge anzeigen (16 Umsteckfeldalarmlisten pro Matrix-Einheit).

Details zu den Parametern, die bearbeitet werden können, sind auf den Seiten 40 enthalten.

Details zu den Parametern, die bearbeitet werden können, sind auf den Seiten 39-40 enthalten.

### RS232 Alarm Setup

Im Menü **RS232 Einstellung** werden vier Alarmkontakte und eine Gruppe von verbundenen Parametern angezeigt.

RS-232 EINSTELLUNG				
ALARM	0001	0002	0003	0004
VIDEOAUSWAHL	001	002	003	004
VERWEILZEIT	02	02	02	02
BEREICH-NR	—	—	—	—
ANSICHTS-NR	00	00	00	00
AUXAUSGANG				
NUMMER	0	0	0	0
STATUS	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
PAGING				
VERSENDEN AN	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
SYSTEMRELAY				
NUMMER	0	0	0	0
VERBINDUNG	N	N	N	N

Der Benutzer kann mit der Soft-Taste PAGE RIGHT bis zu 128 Bildschirme auswählen, in denen die 512 Alarme angezeigt werden, die über die Alarmschnittstelleneinheit AD2069A im Umsteckfeld des MegaPower 48+ eingegeben werden können.

Details zu den Parametern, die bearbeitet werden können, sind auf den Seiten 39-40 enthalten.

### Dome Alarm Setup

Im Menü **Domealarm Einstellung** werden vier Alarmkontakte und eine Gruppe von verbundenen Parametern angezeigt. Es können maximal 288 Domes ausgewählt werden, die über die SensorNet- oder RS422-Anschlüsse am MegaPower 48+ angeschlossen werden können.

DOME - 0001 EINSTELLUNG				
ALARM	0001	0002	0003	0004
VIDEOAUSWAHL	001	002	003	004
VERWEILZEIT	02	02	02	02
BEREICH-NR	—	—	—	—
ANSICHTS-NR	00	00	00	00
AUXAUSGANG				
NUMMER	0	0	0	0
STATUS	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
PAGING				
VERSENDEN AN	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
SYSTEMRELAY				
NUMMER	0	0	0	0
VERBINDUNG	N	N	N	N

Geben Sie eine Nummer zwischen 1 und 288 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um den mit den Alarmparametern zu verbindenden Dome auszuwählen. Durch wiederholtes Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Domenummer inkrementiert.

Details zu den Parametern, die bearbeitet werden können, sind auf den Seiten 39-40 enthalten.

### Videoverlust Alarm Setup

Im Menü **Videoverlusteinstellung** werden vier Alarmnummern und eine Gruppe von verbundenen Parametern angezeigt.

**Hinweis:** Vergewissern Sie sich vor dem Programmieren von Videoverlustalarmen, dass die Videoverlusterkennung an allen Videoeingängen, die einen Videoverlustalarm haben sollen, aktiviert ist. Details zum Aktivieren der Videoverlusterkennung sind auf Seite 24 enthalten.

VIDEOVERLUSTEINSTELLUNG				
ALARM	0001	0002	0003	0004
VIDEOAUSWAHL	001	002	003	004
VERWEILZEIT	02	02	02	02
BEREICH-NR	—	—	—	—
ANSICHTS-NR	00	00	00	00
AUXAUSGANG				
NUMMER	0	0	0	0
STATUS	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
PAGING				
VERSENDEN AN	—	—	—	—
ALARMTITEL	—	—	—	—
SYSTEMRELAY				
NUMMER	0	0	0	0
VERBINDUNG	N	N	N	N

Mit der Soft-Taste SEITE RECHTS können bis zu 72 Bildschirme, die die 288 verfügbaren Alarme anzeigen, ausgewählt werden.

Details zu den Parametern, die bearbeitet werden können, sind auf den Seiten 39-40 enthalten.

Die folgenden Parameter können in den vier **Alarm Setup**-Bildschirmen (siehe Seite 38) bearbeitet werden:

#### VIDEOAUSWAHL

Dies ist ein vierstelliger Eintrag für einen Videoeingang, der mit dem entsprechenden Alarmkontakt verbunden ist. Der Eintrag für VIDEOAUSWAHL stellt entweder eine echte oder eine Pseudo-Kameranummer dar.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile VIDEOAUSWAHL.
2. Geben Sie eine echte oder Pseudo-Kameranummer mit bis zu vier Stellen ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### VERWEILZEIT

Dies ist eine zweistellige Nummer (1-61), mit der die Zeit in Sekunden angegeben wird, die ein Alarm auf dem Bildschirm im Warteschlangenmodus Sequenz angezeigt wird.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile VERWEILZEIT.
2. Geben Sie eine zweistellige Nummer zwischen 1 und 61 ein ("61" = der Status "Halten") und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### BEREICH-NR (Bereichsnummer)

Jeder Alarm kann mit einem Bereich oder einer Ansicht oder mit keinem der beiden verbunden werden. Ein einzelner Alarm kann nicht sowohl mit einem Bereich als auch mit einer Ansicht verbunden werden. Ein Muster wird mit einer Nummer von 1 bis 3 dargestellt. 1 bis 3 sind vom Benutzer definierte Bereich.

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um einen Alarm mit einem Bereich zu verbinden:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile BEREICH-NR.
2. Geben Sie eine zweistellige Nummer ein (1-3) und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### ANSICHTS-NR (Ansichtsnummer)

Jeder Alarm kann mit einem Muster oder einer Ansicht oder mit keinem der beiden verbunden werden. Ein einzelner Alarm kann nicht sowohl mit einem Muster als auch mit einer Ansicht verbunden werden. Eine Ansicht wird mit einer Nummer von 1 bis 96 dargestellt. Führen Sie die folgenden Schritte durch, um einen Alarm mit einer Ansicht zu verbinden:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile ANSICHTS-NR.
2. Geben Sie eine zweistellige Nummer zwischen 1 und 96 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### AUX AUSGANG

Jeder Alarm kann mit einem von vier Reserverelais verbunden werden, die auf den Status ein oder aus eingestellt sind. Führen Sie die folgenden Schritte durch, um einen Alarm mit einem Reserverelais zu verbinden.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile AUX AUSGANG - NUMMER.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch bis zu acht Zustände für die Ausgangsschaltung zu blättern: **1-4 AN**, **1-3 AUS**, und **0**.

#### ALARMTITEL

Jeder Alarm kann mit einer Alarmnachricht mit bis zu 48 Zeichen (zwei Zeilen) verbunden werden, die mit den entsprechenden Alarmvideobildern angezeigt wird. Führen Sie die folgenden Schritte durch, um eine Alarmnachrichtnummer zu programmieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-

Spalte in der Zeile ALARMTITEL.

2. Geben Sie eine Nummer zwischen 1 und 250 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### PAGING

Eine Alarmnachricht kann über den MegaPower 48+ Anschluß 8 (Modem) zu einem Telekommunikationsdienst (z.B.: SkyTel) zur Übertragung an einen fernen Pager geleitet werden. Der Pager ist mit einer persönlichen Kennnummer (PIN) und einer Nachricht verbunden, die mit einer Alarmnachrichtnummer verbunden ist. Führen Sie die folgenden Schritte durch, um einen PIN und eine Paging-Nachricht zu programmieren:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile VERSENDENAN.
2. Geben Sie eine Nummer von 1 bis 64 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER (der Cursor wird zum Feld ALARMTITEL in der nächsten Zeile verschoben).
3. Geben Sie eine Alarmnachrichtnummer von 1 bis 250 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

#### SYSTEMRELAY

Das Umsteckfeld des MegaPower 48+ enthält einen Relaisabschnitt mit Platz für zwei Anschlüsse zur direkten Verdrahtung von Relais, die entweder normalerweise offen oder normalerweise geschlossen sind. Jeder Systemausgang kann für einen Alarmkontakt aktiviert werden. Führen Sie die folgenden Schritte durch, um die Systemrelay einzustellen.

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile der NUMMER des Systemausgangs.
2. Verwenden Sie die Soft-Taste ENTER, um die verfügbaren Optionen zu durchlaufen: **0** (kein Relais gewählt), **X1** (aktiviert), **X2** (aktiviert), **A1** (aktiviert) usw.

#### VERBINDUNG

Mit dem Feld VERBINDUNG erhält der Benutzer die Möglichkeit, die mit aufeinanderfolgenden Alarmkontakten verbundenen Videobilder zur Bildung von Verbindungssalven zu verknüpfen.

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um das Feld VERBINDUNG für einen Alarmkontakteintrag einzustellen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte ALARM-Spalte in der Zeile VERBINDUNG.
2. Drücken Sie die Soft-Taste ENTER, um durch die Auswahlen zu blättern:
  - Wenn **J** (Ja) gewählt ist, wird der nächste Alarmkontakt mit dem vorherigen Eintrag in einer verknüpften Salve verknüpft.
  - Wenn **N** (Nein) gewählt ist, wird der nächste Alarmkontakt entweder nicht mit dem vorherigen Eintrag in einer verknüpften Salve verknüpft, oder es handelt sich um den letzten Eintrag in einer verknüpften Salve.

- Wenn **S** (Salve) gewählt ist, wird beim Auslösen des Alarmkontakts eine Systemsalve aufgerufen. Die gewünschte Salvennummer wird im Feld VIDEOAUSWAHL spezifiziert. Wie die Option **N** (Nein), kann auch **S** (Salve) der letzte Eintrag eines verknüpften Eintrags sein.
- Wählen Sie **V** (Verknüpft), um anzuzeigen, dass der Alarmkontakt zu einer festen Gruppe gehört. Eine feste Gruppe ist eine Reihe durchgehend nummerierter Alarmkontakte, die so konfiguriert sind, dass beim Auslösen eines Alarms der festen Gruppe auch alle anderen Alarme der festen Gruppe ausgelöst werden. Durch das Programmieren einer festen Gruppe entfällt die Erfordernis der physischen Verdrahtung einer Gruppe von Alarmkontakten. Mit Ausnahme des letzten Mitglieds der Gruppe, muss jedes Mitglied einer festen Gruppe auf **V** (Verknüpft) oder **V\*** (Festgruppenbestätigung) eingestellt werden. Das letzte Mitglied der Gruppe muss auf **N** (Nein), **N\*** (keine Gruppenbestätigung), **S** (Salve) oder **S\*** (Salvengruppenbestätigung) eingestellt werden.
- Die Gruppenbestätigungsoptionen (**N\***, **J\***, **V\***, **S\***) weisen darauf hin, dass der Alarmkontakt zu einer festen Gruppe gehört und das beim Löschen des Alarms über ein Keyboard alle Alarme gelöscht werden, die zur festen Gruppe gehören.

**Hinweis:** Die Option **J\*** (Ja, Gruppenbestätigung) wird momentan nicht unterstützt.

### Verknüpfung Alarme/Monitore

Mit dem Menü **Verknüpfung Alarme/Monitore** wird definiert, welche ankommende Systemalarme auf welchen Bildschirmen angezeigt werden. Alle vier Alarmtypen (Umsteckfeld, RS232, Dome und Videoverlust) können bis zu 10 Monitor-/Alarmtabellen haben, die für verschiedene Verknüpfungen für verschiedene Tageszeiten programmiert werden können. Diese Tabellen werden mit dem Menü **Schaltung/Ereignistimer** mit Zeiten verbunden.

Die erste angezeigte Verknüpfungstabelle für jede Kategorie ist die Standardtabelle (bzw. Manuelle Tabelle). Alle Monitor-/Alarmverknüpfungen werden mit der Standardtabelle programmiert, wenn Alarme nicht mit spezifischen Tageszeiten verbunden werden müssen.

Alle Systembildschirme können mit allen Verknüpfungstabellen ausgewählt werden. Alle gültigen Monitore zeigen den entsprechenden Videoeingang an, wenn ein Alarm aktiviert wird. Aber nur die Master-Matrix-Monitore 1-8 und alle Slave-Monitore zeigen Text an.

VERKNUEPFUNG ALARME/MONITORE	
1	ANSCHLUSSFELD ALARME ZUORUNUNG
2	RS232 ALARME ZUORUNUNG
3	DOME ALARME ZUORUNUNG
4	VIDEOVERLUST ALARME ZUORUNUNG

#### Hinweise

- Videoausgang X16 (Master-Matrix, Ausgang 16) wird vom System zum Abtasten des Videos verwendet. Videoausgang X16 wird nicht zur Videoumschaltung verfügbar sein, wenn die Videoverlustererkennung für beliebige Videoeingänge aktiviert ist.

- An Slave-Einheiten angeschlossene Monitore können nur die Ansichten der an diese Slave-Einheit angeschlossenen Kameras anzeigen. Wenn ein Alarm also Video von einer Slave-Einheit zur Anzeige auf einem an eine andere Slave-Matrix angeschlossenen Monitor aufruft, erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm, die den Benutzer darauf hinweist, dass der Videoeingang ungültig ist.
- Standardmäßig bestehen keine Verknüpfungen zwischen Alarmen und Monitoren. Jeder aktive Alarmkontakt sollte jedoch mit mindestens einem Monitor verknüpft werden. Ohne diese Verknüpfung werden etwaige Videosignale oder Bildschirmtextmeldungen, die beim Auslösen des Alarms angezeigt werden sollen, nicht angezeigt.

Gehen Sie wie folgt vor, um eine Verknüpfungstabelle für eine der vier Alarmkategorien auszuwählen

- Positionieren Sie den Cursor auf die gewünschte Alarmkategorie, oder geben Sie die Kategoriennummer ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER.

### Verknüpfen Umsteckfeld Alarme

Dieses Menü ist über mehrere Seiten verteilt. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Monitore anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Umsteckfeldalarme anzuzeigen.

ANSCHLUSSFELD ALARM ZUORUNUNG TABELLE __					
	MATRIX X				
ALARM	01	02	03	04	MONITOR
0001	N	N	N	N	
0002	N	N	N	N	
0003	N	N	N	N	
0004	N	N	N	N	
0005	N	N	N	N	
0006	N	N	N	N	
0007	N	N	N	N	
0008	N	N	N	N	
0009	N	N	N	N	
0010	N	N	N	N	

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um Umsteckfeldalarme mit Bildschirmen zu verknüpfen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TABELLE. Wenn die Tabelle in Ereigniszeitgeber verwendet werden soll, geben Sie eine Nummer von 1 bis 10 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Wenn die Standardtabelle verwendet werden soll, geben Sie keine Tabellennummer ein.
2. Navigieren Sie zum Feld MATRIX und wählen Sie die Matrix, an der sich die zu konfigurierenden Alarmeingänge befinden, mit der Soft-Taste ENTER aus.
3. Navigieren Sie zur Kreuzstelle des entsprechenden Alarm-/Monitor-Paars.
4. Verwenden Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **N** (Nein, nicht verknüpft), und **J** (Ja, verknüpft) umzuschalten. Nachdem Sie die gewünschte Auswahl getroffen haben, gehen Sie zum nächsten Monitor-/Alarmpaar.
5. Wiederholen Sie die Schritte 1-4 für alle weiteren Verknüpfungen.



**Verknüpfen RS232 Alarme**

Dieses Menü ist über mehrere Seiten verteilt. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Monitore anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für RS232-Alarme anzuzeigen.

VERKNÜPFEN RS-232					TABELLE __
ALARM	01	02	03	04	MONITOR
0001	N	N	N	N	
0002	N	N	N	N	
0003	N	N	N	N	
0004	N	N	N	N	
0005	N	N	N	N	
0006	N	N	N	N	
0007	N	N	N	N	
0008	N	N	N	N	
0009	N	N	N	N	
0010	N	N	N	N	

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um RS232-Alarme mit Bildschirme zu verknüpfen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TABELLE. Wenn die Tabelle in Ereigniszeitgeber verwendet werden soll, geben Sie eine Nummer von 1 bis 10 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Wenn die Standardtabelle verwendet werden soll, geben Sie keine Tabellenummer ein, und navigieren Sie direkt zur Spalte des gewünschten Monitors in der Zeile des gewünschten Alarms.
2. Verwenden Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **N** (Nein, nicht verknüpft), und **J** (Ja, verknüpft) umzuschalten. Nachdem Sie die gewünschte Auswahl getroffen haben, gehen Sie zum nächsten Monitor-/Alarmpaar.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren Verknüpfungen.

**Verknüpfen Dome Alarme**

Dieses Menü ist über mehrere Seiten verteilt. Bei Bedarf können mit den Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS weitere Seiten für Monitore geöffnet werden. Jeder Dome kann individuell gewählt werden, und Monitore können mit jedem der vier, pro Dome verfügbaren Alarmeingänge verknüpft werden.

VERKNÜPFEN DOME - 0001					TABELLE __
ALARM	01	02	03	04	MONITOR
0001	N	N	N	N	
0002	N	N	N	N	
0003	N	N	N	N	
0004	N	N	N	N	
0005	N	N	N	N	
0006	N	N	N	N	
0007	N	N	N	N	
0008	N	N	N	N	
0009	N	N	N	N	
0010	N	N	N	N	

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um Dome-Alarme mit Bildschirme zu verknüpfen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld DOME. Geben Sie die gewünschte Domenummer ein (1-288) und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Durch wiederholtes Drücken der Soft-Taste ENTER wird die Domenummer inkrementiert.

2. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TABELLE. Wenn die Tabelle in Ereigniszeitgeber verwendet werden soll, geben Sie eine Nummer von 1 bis 10 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Wenn die Standardtabelle verwendet werden soll, geben Sie keine Tabellenummer ein, und navigieren Sie direkt zur Spalte des gewünschten Monitors in der Zeile des gewünschten Alarms.
3. Verwenden Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **N** (Nein, nicht verknüpft), und **J** (Ja, verknüpft) umzuschalten. Nachdem Sie die gewünschte Auswahl getroffen haben, gehen Sie zum nächsten Monitor-/Alarmpaar.
4. Wiederholen Sie die Schritte 1, 2 und 3 für alle weiteren Verknüpfungen.

**Verknüpfen Videoverlust Alarme**

Dieses Menü ist über mehrere Seiten verteilt. Verwenden Sie die Soft-Tasten SEITE LINKS und SEITE RECHTS, um weitere Seiten für Monitore anzuzeigen, und die Soft-Tasten SEITE AUF und SEITE AB, um weitere Seiten für Videoverlustalarme anzuzeigen.

VERKNÜPFENVIDEOVERLUST					TABELLE __
ALARM	01	02	03	04	MONITOR
0001	N	N	N	N	
0002	N	N	N	N	
0003	N	N	N	N	
0004	N	N	N	N	
0005	N	N	N	N	
0006	N	N	N	N	
0007	N	N	N	N	
0008	N	N	N	N	
0009	N	N	N	N	
0010	N	N	N	N	

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um Videoverlustalarme mit Bildschirme zu verknüpfen:

1. Positionieren Sie den Cursor auf das Feld TABELLE. Wenn die Tabelle in Ereigniszeitgeber verwendet werden soll, geben Sie eine Nummer von 1 bis 10 ein und drücken Sie die Soft-Taste ENTER. Wenn die Standardtabelle verwendet werden soll, geben Sie keine Tabellenummer ein, und navigieren Sie direkt zur Spalte des gewünschten Monitors in der Zeile des gewünschten Alarms.
2. Verwenden Sie die Soft-Taste ENTER, um zwischen **N** (Nein, nicht verknüpft), und **J** (Ja, verknüpft) umzuschalten. Nachdem Sie die gewünschte Auswahl getroffen haben, gehen Sie zum nächsten Monitor-/Alarmpaar.
3. Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für alle weiteren Verknüpfungen.

## Anhang A: Besondere Funktionstastenbefehle

Die Tasten F1 und F2 der Tastaturen ADCC1100, ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 und ADTTE sind besondere Funktionstasten, mit denen spezifische Funktionen im MegaPower 48+ System durchgeführt werden, wenn sie in Verbindung mit den numerischen Tasten verwendet werden. In der nachfolgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen mit den Tasten F1 und F2 zusammen mit deren Funktionen aufgeführt.

**Hinweis:** F2-Befehle können ebenfalls zur Alarmaktivierung und -deaktivierung von Monitoren verwendet werden. Weitere Details sind auf Seite 11 enthalten.

Tasten	Funktion
1-F1	Entsperrt die aktuelle Kamera
2-F1	Sperrt die aktuelle Kamera
1-F2	Stellt die Bildschirmanzeige für Uhrzeit & Datum auf EIN
2-F2	Stellt die Bildschirmanzeige für Uhrzeit & Datum auf AUS
3-F2	Stellt die Anzeige für Kameratitel, Nummer & Status auf EIN
4-F2	Stellt die Anzeige für Kameratitel, Nummer & Status auf AUS
5-F2	Zeigt Titel, Datum & Uhrzeit auf einer anderen Position auf dem Bildschirm an
6-F2	Zeigt Titel, Datum & Uhrzeit auf der primären Position auf dem Bildschirm an
7-F2	Stellt die Bildschirmanzeige für Uhrzeit, Datum & Titel auf EIN
8-F2	Stellt die Bildschirmanzeige für Uhrzeit, Datum & Titel auf AUS
21-F2	Stellt das Format für Uhrzeit & Datum auf Monat/Tag/Jahr
22-F2	Stellt das Format für Uhrzeit & Datum auf Tag/Monat/Jahr
23-F2	Stellt das Format für Uhrzeit & Datum auf Jahr/Monat/Tag
24-F2	Blättert durch die Datumsformate
45-F2	Deaktiviert Klingel bei der Tastatur für alle RS232-Anschlüsse
46-F2	Aktiviert Klingel bei der Tastatur für alle RS232-Anschlüsse
47-F2	Deaktiviert zu einem Tastaturanschluß gesendetes Klingelsignal
48-F2	Aktiviert zu einem Tastaturanschluß gesendetes Klingelsignal
50-F2	Startet Positionierung des Titels
51-F2	Stoppt Positionierung des Titels
55-F2, 99-F2	Systemrückstellung (99-F2 muß innerhalb von 3 Sekunden nach 55-F2 folgen)
55-F2, 140-F2	Systemdatenübertragung – CPU zum Speichermodul (140-F2 muß innerhalb von 3 Sekunden nach 55-F2 folgen)
55-F2, 141-F2	Systemdatenübertragung – Speichermodul zum CPU (141-F2 muß innerhalb von 3 Sekunden nach 55-F2 folgen)
60-F2	Zeigt aktuellen Wochentag an
70-F2	Zeigt die Softwareversionsnummer an
100-F2	Stellt Videoverlustmodul für aufgerufene Kamera auf AUS
101-F2	Stellt Videoverlustmodul für aufgerufene Kamera auf EIN
105-F2	Stellt Videoverlust automatisch für die aufgerufene Kamera ein -
106-F2	Stellt Videoverlust automatisch für alle Kameras ein
108-F2	Löscht die Videoverlusteinstellungen für alle Kameras
111-F2	Druckt die aktuelle Videoverlusteinstellung für die aufgerufene Kamera aus
112-F2	Druckt die aktuelle Videoverlusteinstellung für alle Kameras aus

## Anhang B: Programmierbare Befehle für die SpeedDome Serie

Bei den Tastaturen ADCC1100, ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 und ADTTE werden mit den Tasten F1 und F2 in Verbindung mit Eingaben über die numerische Tastatur spezifische Funktionen in bezug auf den Betrieb der Domes der Serie SpeedDome ausgeführt. In der nachfolgenden Tabelle werden die Tastenkombinationen mit F1 und F2 und die mit ihnen verbundenen Funktionen aufgeführt.

Tasten	Funktion
19-F1	Flip der Kameraposition um 180°
20-F1	Blende zurückstellen
38-F2	Vertikaler Phasenjustiermodus starten
39-F2	Vertikaler Phasenjustiermodus beenden
30-F1	Dome zurückstellen
69-F1	Zu Autom. Blende / Autom. Fokus zurückkehren
120-F2	Bereichdefinition beenden
121-F2	Bereich Nr. 1 definieren
122-F2	Bereich Nr. 2 definieren
123-F2	Bereich Nr. 3 definieren
130-F2	Neues Bereich speichern
131-F2	Bereich Nr. 1 löschen (SpeedDome RS422)
132-F2	Bereich Nr. 2 löschen (SpeedDome RS422)
133-F2	Bereich Nr. 3 löschen (SpeedDome RS422)
31-F1	Zu Bereich Nr. 1 umschalten
32-F1	Zu Bereich Nr. 2 umschalten
33-F1	Zu Bereich Nr. 3 umschalten
21-F1	Bereich Nr. 1 ausführen
22-F1	Bereich Nr. 2 ausführen
23-F1	Bereich Nr. 3 ausführen
41-F1	Bereich Nr. 1 automatisch wiederholen
42-F1	Bereich Nr. 2 automatisch wiederholen
43-F1	Bereich Nr. 3 automatisch wiederholen

## Anhang C: Drucker Meldungen

Die folgenden Meldungen werden von einem beliebigen, als Druckeranschluß konfigurieren MegaPower 48+ RS232-Anschluß aus gedruckt. Bei allen gedruckten Meldungen werden das aktuelle Systemdatum und die aktuelle Systemuhrzeit in den ersten zwei Feldern angezeigt.

### Alarmmeldungen

Bei jedem Vorkommen eines Alarmereignisses werden Meldungen mit dem folgenden Format gedruckt. Die Alarmstatusmeldung erscheint zu der Zeit, zu der der Alarm freigegeben wird.

Datum	Uhrzeit	Ausgelöste Alarmkategorie & Nummer	Mit dem Alarmereignis verbundene Kamera oder Salve	Freigabestatus
05-MAR-2000	13:23:26	(TYP) 0001	KAM 0001	(MELDUNG)

### Alarmtypen

- ANSCHLUSSFELD
- RS232
- VIDEOVERLUST
- DOME XXXX-Y (wobei "XXXX" = eine Nummer von 1 bis 9999. "Y" = eine Nummer von 1-4)

### Freigabestatusmeldungen

- OFFENER KONTAKT – der Alarmeingang wurde gelöscht/zurückgestellt (sofortige Freigabe)
- ZEITÜBERWACHT – der Alarm wurde durch Zeitüberwachung freigegeben (automatische Freigabe)
- BESTÄTIGUNG VON DER TASTATUR nn – der Alarm wurde manuell mit der Tastatur nn freigegeben.

### Videoverlusterstellungsmeldungen

Im MegaPower 48+ System kann Videoverlust (oder die Abwesenheit eines Videosynchronisationssignals an einem Umsteckfeld-Videoeingang) als ein Alarmereignis definiert werden, indem die Videoverlusterkennung an den einzelnen Videoeingängen aktiviert wird.

Der Benutzer kann mit den Tastaturbefehlen 111 F2 und 112 F2 festlegen, ob eine einzelne Kamera bei Videoverlust aktiviert (ein) oder deaktiviert (aus) ist. Mit "111 F2" werden die Videoverlusterstellungen der aktuell aufgerufenen Kamera gedruckt. Mit "112 F2" werden die Videoverlusterstellungen für alle Systemkameras gedruckt. Das Format, in dem die Videoverlusterstellungsmeldungen gedruckt werden, wird unten angezeigt:

Datum	Uhrzeit	Videoverlusterstellung
05-MAR-2000	13:23:26	KAM 0001 VIDEOVERLUST AUS
05-MAR-2000	13:23:26	KAM 0002 VIDEOVERLUST EIN

### Menüzugriff- / Menübeendigungsmeldungen

Jedes Mal, wenn ein Bediener auf das Menüprogrammierungssystem zugreift (startet) oder das Menüprogrammierungssystem beendet, werden die folgenden Meldungen gedruckt.

Datum	Uhrzeit	Meldung
12-APR-2003	14:04:35	MENÜZUGRIFF STATTGEFUNDEN
12-APR-2003	15:31:12	MENÜBEENDUNG STATTGEFUNDEN

### Stromstatusmeldungen

Jedes Mal, wenn das MegaPower 48+ System eingeschaltet wird, wird die folgende Meldung gedruckt.

Datum	Uhrzeit	Meldung
22-FEB-2003	09:41:35	STROM WIEDERHERGESTELLT

**Anhang D: Monitorkennnummern**

Die folgende Tabelle zeigt, wie Monitore im MegaPower 48+ System nummeriert werden. Die Nummerierung ist abhängig vom verwendeten Multimatrixmodus (0-3) und von der Zahl der angeschlossenen Slave-Matrizen. Seite 20 enthält nähere Einzelheiten zur Multimatrixkonfiguration.

Die Monitornummerierung ist in Bezug auf die Videoausgänge, an die die Monitore angeschlossen sind, dargestellt. Videoausgänge werden nach der Portreferenz angezeigt. In dieser Referenz ist das erste Zeichen die Matrixreferenz (X = Master-Einheit, A-F = Slave-Einheiten) und das zweite Zeichen die RS232-Portnummer (1-8) an der Matrix.

Multimatrixmodus	Anzahl der Slave-Einheiten	Monitornummern	Verwendete Videoausgänge
0	0	1-16	X1-X16
1	1	1-16	X1-X16
	2	1-16	X1-X16
	3	1-16	X1-X16
2	1	1-12 13-15	X1-X12 A1-A3
	2	1-12 13-15 16-18	X1-X12 A1-A3 B1-B3
	3	1-12 13-15 16-18 19-21	X1-X12 A1-A3 B1-B3 C1-C3
	4	1-12 13-15 16-18 19-21 22-24	X1-X12 A1-A3 B1-B3 C1-C3 D1-D3
3	1	1-8 9-15	X1-X8 A1-A7
	2	1-8 9-15 16-22	X1-X8 A1-A7 B1-B7
	3	1-8 9-15 16-22 23-29	X1-X8 A1-A7 B1-B7 C1-C7
	4	1-8 9-15 16-22 23-29 30-36	X1-X8 A1-A7 B1-B7 C1-C7 D1-D7
	5	1-8 9-15 16-22 23-29 30-36 37-43	X1-X8 A1-A7 B1-B7 C1-C7 D1-D7 E1-E7
	6	1-8 9-15 16-22 23-29 30-36 37-43 44-50	X1-X8 A1-A7 B1-B7 C1-C7 D1-D7 E1-E7 F1-F7

## Anhang E: Softwarelizenzvertrag

1. **Allgemeines.** Die Software wird gemäß den folgenden Bestimmungen und Bedingungen an den Kunden lizenziert, mit denen jegliche Kauf- oder Leasingvereinbarungen (der "Gerätevertrag") zwischen dem Kunden und Sensomatic Electronics Corporation ("SEC") ergänzt wird. Durch Akzeptieren des Empfangs oder Verwendung dieser Software erklärt der Kunde seine Einwilligung, an den Bestimmungen und Bedingungen dieses Softwarelizenzvertrags (der "Lizenzvertrag") gebunden zu sein. Der Ausdruck "Software" bezieht sich auf alle Computerprogramme, Anweisungen, Daten und Datenbanken, in jeglicher Form und auf jeglichen Medien, die von SEC (oder deren Lieferanten) an den Kunden geliefert werden, sowie jegliche aktuelle und zukünftige Versionen, Revisionen, Aktualisierungen (Updates), Erweiterungen (Upgrades) und neue Versionen davon. Sofern nicht ausdrücklich anderweitig in diesem Lizenzvertrag angegeben, beziehen sich die Bestimmungen und Bedingungen des Gerätevertrags auf die Software, die damit verbundenen technischen Handbücher und Benutzerhandbücher ("Dokumentation") und die hiermit erteilte Lizenz.
2. **Lizenz.** SEC lizenziert die Software und die Dokumentation an den Kunden für die im Gerätevertrag dargelegte (oder im Produktpreis enthaltene) Lizenzgebühr und vorbehaltlich der Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags. Die Lizenz ist eine nicht ausschließliche Lizenz und wird mit den Bestimmungen dieses Lizenzvertrags beschränkt. Der Kunde kann die Lizenz nicht übertragen, es sei denn, daß die Lizenz an eine Partei übertragen wird, an der die Geräte übertragen werden, und dann nur mit der schriftlichen Zustimmung von SEC. Die Software und die Dokumentation wird an den Kunden lizenziert und nicht verkauft oder verleast. SEC oder deren Lieferanten, die SEC zur Erteilung von Unterlizenzen an bestimmten Teilen der Software und Dokumentation berechtigt haben, behalten das Eigentumsrecht an die Software und Dokumentation. Die Software wird nur zum Gebrauch (i) auf einem einzigen Computer, der (A) das Eigentum des Kunden ist oder vom Kunden geleast wird und im Gerätevertrag festgelegt wird, oder (B) sonstwie in der Dokumentation als mit der Software kompatibel identifiziert wird, oder (ii) mit einer Sicherungsmaschine lizenziert, und zwar nur im Fall und nur so lange wie der Computer vorübergehend betriebsunfähig ist.
3. **Laufzeit.** Die Laufzeit der Lizenz ist unbeschränkt, ausgenommen, daß die Lizenz automatisch gekündigt wird, wenn der Kunde die Software oder die damit verbundenen Geräte verkauft oder sonstwie entledigt oder der Kunde gegen irgendwelche Bestimmungen und Bedingungen in diesem Lizenzvertrag oder im Gerätevertrag verstößt. Bei Kündigung der Lizenz hat SEC das Recht, alle Kopien der Software und Dokumentation im Besitz des Kunden in Besitz zu nehmen oder vom Kunden zu verlangen, alle solche Kopien zu vernichten und diese Vernichtung schriftlich an SEC zu bescheinigen.
4. **Eigentum.** Der Kunde bestätigt und erklärt sich damit einverstanden, daß (i) SEC (oder deren Lieferanten) der alleiniger Eigner der Software und der Dokumentation ist (inklusive aller Kopien davon, ungeachtet in welcher Form oder auf welchen Medien, die an den Kunden geliefert oder vom Kunden angefertigt wurden) sowie alle Patentansprüche, Urheberrechte und andere Rechte auf geistiges Eigentum in bezug auf diese Software und Dokumentation, und daß (ii) die Software und Dokumentation wertvolle Geschäftsgeheimnisse, vertrauliche Informationen und das alleinige Eigentum von SEC und deren Lieferanten darstellen. Dementsprechend erklärt der Kunde sich damit einverstanden, daß er keine Rechte an die Software oder Dokumentation hat, außer die Rechte, die in diesem Lizenzvertrag erteilt werden, und weiterhin, daß er sich an die in Abschnitt 5 dieses Lizenzvertrags dargelegten Beschränkungen zum Gebrauch der Software und Dokumentation halten wird.
5. **Verwendung und Kopien.** Der Kunde darf diese Software und Dokumentation nur in Verbindung mit den anderen im Gerätevertrag angegebenen Geräten als Teil eines von SEC erworbenen und für die internen geschäftlichen Zwecke des Kunden bestimmtes Zutrittskontroll-, Überwachungsfernseh-, oder sonstiges Sicherheitssystem verwenden. SEC liefert die Software nur in Objektcodeform an den Kunden.

Der Kunde darf bis zu 2 Kopien der Software ausschließlich für Sicherungs- und Archivierungszwecke anfertigen. Der Kunde wird die in der Software und Dokumentation enthaltenen Hinweise und Legenden von SEC und deren Lieferanten in bezug auf das Copyright und Eigentum weder entfernen oder abändern, und alle solche Hinweise und Legenden in allen vom Kunden angefertigten Kopien der Software anbringen. Der Kunde darf keine Kopien der Dokumentation anfertigen, kann aber jedoch weitere Kopien der Dokumentation von SEC zu den festgelegten Preisen erhalten. Außer wie oben beschrieben ist die Vervielfältigung der Software und Dokumentation verboten.

Der Kunde wird diese Lizenz nicht an andere verkaufen, übertragen, übereignen oder Unterlizenzen an dieser Lizenz erteilen oder die Software oder Dokumentation (oder Teile davon) an andere verkaufen oder sonstwie übertragen. Der Kunde wird die Software und Dokumentation vertraulich behandeln und keine in der Software oder Dokumentation enthaltene Daten oder andere Informationen an andere Parteien bekanntgeben, mit Ausnahme der Angestellten und Agenten des Kunden, die für die internen geschäftlichen Zwecke des Kunden Zugriff auf die Software benötigen, und die diese Software gemäß den Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags benutzen werden. Der Kunde wird die Software nicht zur Bereitstellung von Timesharing-Dienste an andere verwenden. Der Kunde wird die Software nicht abändern oder dekompileieren, disassemblieren oder sonstwie rückwärts wiederherstellen, und der Kunde hat kein Recht, abgeleitete Werke auf Basis der Software herzustellen, inklusive, jedoch nicht begrenzt auf übersetzte oder lokalisierte Versionen der Software. Der Kunde wird die Software oder Dokumentation oder Teile davon nicht ohne entsprechende behördliche Lizenzen der Vereinigten Staaten oder anderer Regierungen exportieren oder wieder ausführen.

Der Kunde wird angemessene Maßnahmen treffen, um seine in diesem Lizenzvertrag dargelegten Obliegenheiten nachzukommen, wie zum Beispiel anfordern, daß Angestellte oder andere Personen, die Zugriff auf die Software erhalten, angemessene Nichtoffenbarungsvereinbarungen unterschreiben, und der Kunde wird die Software und Dokumentation mit der gleichen Sorgfalt und Vertraulichkeit behandeln, mit der der Kunde seine eigenen vertraulichen Informationen behandelt. Der Kunde bestätigt, daß er für jegliche Verstöße gegen das Urheberrecht oder Verstöße gegen das Geschäftsgeheimnis, die vollständig oder zum Teil durch Nichtbefolgung der Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags verursacht wurden, rechtlich verantwortlich gehalten werden kann. Da die unbefugte Übertragung, Verwendung oder Offenbarung der Software und Dokumentation dessen Wert für SEC und deren Lieferanten mindern kann, die bei diesem Fall keinen angemessenen Rechtsbehelf bei Verstößen des Kunden gegen die Bestimmungen und Bedingungen dieses Lizenzvertrags haben, stehen SEC und deren Lieferanten (die die direkten und beabsichtigten Begünstigten dieses Lizenzvertrags sind) neben anderen Rechtsmitteln und Rechtsbehelf, die ihnen im Fall von solchen Verstößen zur Verfügung stehen würden, die Möglichkeit des Erlasses einer einstweiligen Verfügung zu.

6. **Begrenzte Gewährleistung; Haftungsbeschränkung.** Die Klauseln im Gerätevertrag in bezug auf Wartung und Garantie finden, falls nicht anderweitig ausdrücklich angegeben und schriftlich von beiden Parteien zugestimmt, keine Anwendung auf die Software oder Dokumentation. Die alleinige Garantie von SEC in bezug auf die Software und Dokumentation ist, daß (i) die Software und

Dokumentation das Eigentum von SEC ist oder daß SEC das Recht hat, dem Kunden die in diesem Lizenzvertrag dargelegte Lizenz zu erteilen und (ii), daß die magnetischen Medien, auf denen die Software aufgenommen ist, unter normalem Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Die einzige Obliegenheit von SEC unter dieser Garantie ist der kostenfreier Ersatz von defekten, an SEC zurückgesendete Medien. Die Laufzeit dieser Garantie beträgt 12 Monate ab dem Datum des Gerätevertrags (der "Garanzzeitraum").

MIR AUSNAHME DER IN DIESEM ABSCHNITT 6 DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN LEHNT SEC JEGLICHE GEWÄHRLEISTUNG, OB GESETZLICH ODER VERTRAGLICH, IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DOKUMENTATION ODER DEREN FUNKTION ODER VERWENDUNG, INKLUSIVE, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNG DER DURCHSCHNITTQUALITÄT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER GEBRAUCH, AB. BEI EINIGEN GERICHTSBARKEITEN VERSTÖSST DER AUSSCHLUSS DER GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNG GEGEN DIE RECHTLICHEN BESTIMMUNGEN, UND DER OBENAUFGEFÜHRTER AUSSCHLUSS FINDET IN DIESEN GERICHTSBARKEITEN KEINE ANWENDUNG. MIT DIESER GEWÄHRLEISTUNG ERHALTEN SIE SPEZIFISCHE RECHTE, UND SIE KÖNNEN AUCH ANDERE RECHTE HABEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

SEC UND DEREN LIEFERANTEN, ANGESTELLTE, AGENTEN UND LIZENZNEHMER HAFTEN IN KEINEM FALL FÜR JEGLICHE VON KUNDEN ODER DEN ANGESTELLTEN ODER AGENTEN DES KUNDEN ODER ANDEREN PERSONEN ERLITTENE NEBENSCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, ODER SONSTIGE DIREKTE ODER INDIREKTE SCHÄDEN (FÜR DEN VERLUST VON GESCHÄFTLICHE INFORMATIONEN, ENTGANGENEM GEWINN ODER SONSTWIE), ALS FOLGE VON ODER IN VERBINDUNG MIT DER VERWENDUNG ODER UNFÄHIGKEIT DER VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER DER DOKUMENTATION, ODER DER WARTUNG ODER UNTERSTÜTZUNG DER SOFTWARE ODER DOKUMENTATION, AUCH WENN SEC ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT WURDE. SEC übernimmt keine weitere Haftung in Verbindung mit der Lizenz, der Verwendung oder der Leistung der Software oder Dokumentation, und berechtigt auch keinen Angestellten, Agenten oder Lizenznehmer, eine solche weitere Haftung zu übernehmen.

Der Kunde trägt die alleinige Verantwortung zur Auswahl der Software zur Erzielung der vom Kunden beabsichtigten Resultate, für die Übereinstimmung des Computers, auf dem die Software ausgeführt wird, mit den Spezifikationen oder Anforderungen von SEC, und für die Instandhaltung dieses Computers in einem betriebsbereiten Zustand. Die Zulieferer von SEC übernehmen keine Garantie für die Software, und keine Haftung in bezug auf die Verwendung der Software, und bieten keine Wartung, Unterstützung oder Informationen in bezug auf die Software.

7. **Beschränkte Rechte für US-Regierungsbehörden.** Die Software und Dokumentation wird mit beschränkten Rechten bereitgestellt. Die Verwendung, Vervielfältigung und Offenlegung durch US-Regierungsbehörden unterliegt den Beschränkungen, die in Unterparagraphen (c)(1)(ii) der Klausel "Rights in Technical Data and Computer Software" (Rechte an Technische Daten und Computersoftware) der Department of Defense Federal Acquisition Supplement (DFARS, Ergänzende Bestimmungen für die Erwerbung durch das US-Verteidigungsministerium) 252.227-7013 oder in Unterparagraphen (g)(3)(i) der Federal Acquisition Regulations (FAR, Bundesweiten Bestimmungen für den Erwerb) 52.227-14, Alternate III, je nach Anwendbarkeit, dargelegt sind.
8. **Schadloshaltung.** SEC wird den Kunden bei jeder Klage, jeder Rechtssache, jedem Rechtsstreit oder jedem Verfahren gegen den Kunden verteidigen und schadlos halten, insofern wie die Rechtssache auf einen Anspruch basiert, daß die Verwendung der Software an sich gemäß dem Lizenzvertrag und nicht als Folge der Verbindung der Software mit einem anderen Artikel, anderer Computersoftware oder anderem Prozeß einen Verstoß gegen ein US-Patent oder das Urheberrecht oder ein Geschäftsgeheimnis darstellt, vorausgesetzt, daß SEC umgehend nach der Aufnahme dieser Rechtssache hiervon in Kenntnis gesetzt wird, die Verteidigung und alle Verhandlungen für die Regulierung übernimmt, und die volle Kooperation des Kunden erhält.

SEC wird alle gegen den Kunden in Zusammenhang mit einer solchen Rechtssache verurteilte Kosten und Schadensersatzansprüche übernehmen, mit der Ausnahme, daß SEC für keine Beträge haften wird, die als Folge eines Kompromisses oder anderer Regulierung bezahlt werden, die ohne der Zustimmung von SEC erreicht wurden. Wenn Ansprüche erhoben werden, daß die Software gegen Patent- oder Urheberrechtsansprüche verstößt, oder wenn die Software als gegen Patent- und Urheberrechtsansprüche verstößend gefunden wird, kann SEC nach ihrem eigenen Ermessen und auf ihre eigenen Kosten für den Kunden das Recht einholen, die Software weiter zu verwenden, oder die Software abändern, so daß sie nicht mehr gegen diese Ansprüche verstößt, oder die Software mit einem nicht-verstößenden Gegenstück ersetzen, und der Kunde wird dies zulassen. Wenn keine dieser Alternativen mit Bestimmungen, die nach dem Ermessen von SEC angemessen sind, verfügbar sind, wird der Kunde alle Kopien der Software und Dokumentation in seinem Besitz auf Verlangen von SEC an SEC zurückgeben, und SEC wird dem Kunden einen angemessenen Teil der vom Kunden an SEC bezahlten Lizenzgebühren zurückerstatten. In diesem Abschnitt 8 wird die gesamte Haftung von SEC in bezug auf Verstoß und ähnliches dargelegt.

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Website  
**[www.americandynamics.net](http://www.americandynamics.net)**

© 2003 American Dynamics  
Produktspezifikationen können ohne Ankündigung geändert werden.  
Bestimmte, hierin erwähnte Produktnamen können Warenzeichen  
und/oder eingetragene Warenzeichen anderer Unternehmen sein.

MP-48PROG-HB-DE-1