



ControlCenter™

ADCC1100

Installation et utilisation du clavier

Avis

Les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa publication. Le constructeur se réserve le droit de modifier et de perfectionner ses produits. Toutes les caractéristiques sont donc susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Copyright

Conformément aux lois sur le copyright, il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou condenser sur tout support électronique ou sous toute forme lisible par machine, tout ou partie du contenu de ce manuel sans le consentement préalable par écrit de Sensormatic Video Products Division.

© Copyright 2004

Sensormatic Video Products Division

6795 Flanders Drive San Diego, CA 92121 États-Unis

Marques

MegaPower™ et ControlCenter™ sont des appellations commerciales de Sensormatic Video Products Division.

Ce manuel fait référence à différentes marques. Au lieu d'insérer un symbole à chaque occurrence, ces marques sont signalées par une majuscule initiale. L'inclusion ou l'exclusion ne constitue aucunement une opinion de la validité ni du statut légal du terme.

AVERTISSEMENT :

POUR RÉDUIRE LES RISQUES D'ÉLECTROCUTION, NE PAS DÉPOSER LE COUVERCLE. AUCUN COMPOSANT NE PEUT ÊTRE RÉPARÉ PAR L'UTILISATEUR. FAIRE APPEL À UN TECHNICIEN DE MAINTENANCE COMPÉTENT.

L'APPAREIL DOIT ÊTRE PROTÉGÉ DE LA PLUIE ET DE L'HUMIDITÉ.

NE PAS INSTALLER CET APPAREIL DANS UN ENDOIT DANGEREUX OÙ DES PRODUITS HAUTEMENT INFLAMMABLES OU EXPLOSIFS SONT STOCKÉS ET UTILISÉS.

L'ÉQUIPEMENT FOURNI AVEC CE MANUEL A ÉTÉ CONÇU POUR UNE INSTALLATION DE SURVEILLANCE CCTV À USAGE GÉNÉRAL ET N'ASSURE AUCUNE AUTRE FONCTION. NE PAS DÉPASSER LES SEUILS DE TENSION ET DE TEMPÉRATURE INDICQUÉS DANS LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES. LE CLAVIER ADCC1100 NE DOIT ÊTRE UTILISÉ QUE DANS UN ENDOIT PROPRE, SEC ET NON POUSSIÉREUX.

AVANT DE LE NETTOYER, IL DOIT ÊTRE ISOLÉ. UTILISER UNIQUEMENT UN CHIFFON SEC ET NON PELUCHEUX. NE PAS UTILISER DE PRODUITS DE NETTOYAGE NI DE DISSOLVANTS.



LE SYMBOLE EN FORME D'ÉCLAIR/TÊTE DE FLÈCHE DANS UN TRIANGLE ÉQUILATERAL SIGNALE LA POSSIBILITÉ D'UN RISQUE D'ÉLECTROCUTION À L'INTÉRIEUR DU BOÎTIER DU PRODUIT.



ATTENTION : il s'agit d'un produit de classe A. Dans un environnement domestique, ce produit est susceptible de provoquer des interférences radio, auquel cas l'utilisateur devra éventuellement prendre des mesures appropriées.

Compatibilité électromagnétique**Émission de fréquences radio**

Paragraphe 15 du code des réglementations fédérales de la FCC (Federal Communications Commission).

Norme britannique BSEN55022:1998 : limites et méthodes de mesure des caractéristiques de perturbation radio des équipements informatiques.

Sécurité électrique

Underwriters Laboratories Inc. : norme de sécurité UL2044 : équipements commerciaux de télévision en circuit fermé.

Norme britannique BSEN60950:1999 : sécurité des équipements informatiques, notamment les équipements électriques commerciaux.

Immunité

Norme britannique BSEN50130-4 : systèmes d'alarme, 4^{ème} partie, compatibilité électromagnétique Norme de famille de produits : caractéristiques d'immunité des composants des systèmes anti-incendie, anti-intrusion et d'alarme sociaux.

Déclaration de conformité UE

Une déclaration de conformité aux normes ci-dessus de l'Union Européenne a été réalisée et est conservée chez le constructeur.

Le constructeur déclare le produit accompagnant ce document conforme aux dispositions de la Directive 89/336 de la CEE et ses modifications sur la compatibilité électromagnétique et de la directive LVD 73/23 de la CEE sur les basses tensions.

Avis réglementaires

Cet équipement est conforme au paragraphe 15 des réglementations de la FCC. Son utilisation est sujette aux deux conditions suivantes : (1) cet équipement ne doit pas générer d'interférences nuisibles et (2) cet équipement doit accepter les interférences éventuelles, notamment les interférences susceptibles de provoquer un fonctionnement indésirable.

Informations importantes

Avant de poursuivre, veuillez lire et respecter les instructions et avertissements contenus dans ce manuel. Veuillez conserver ce manuel avec la facture d'achat pour pouvoir vous y référer ultérieurement et bénéficier des services de garantie le cas échéant.

En déballant votre nouveau produit American Dynamics, vérifiez qu'il ne contient aucun élément endommagé et qu'il ne manque rien. Si un élément manque ou est endommagé, N'ESSAYEZ PAS D'INSTALLER OU D'UTILISER CET ÉQUIPEMENT. Prenez conseil auprès de votre revendeur.

Pour votre information

Veuillez compléter les informations suivantes sur l'achat du produit. Elles vous seront demandées si vous avez l'occasion de contacter le service de support technique. Elles pourront également s'avérer utiles en cas de perte ou de vol.

Date d'achat : _____

Numéro de série : _____

CHAPITRE 1 : À PROPOS DU CLAVIER ADCC1100	3
Principales fonctionnalités	3
Présentation du clavier ADCC1100	4
CHAPITRE 2 : CONNEXION ET CONFIGURATION DU CLAVIER ADCC1100	6
Équipements fournis	6
Configuration des cavaliers pour le MP-KMI	6
Installation	7
Connexions pour une distance de câblage de 2 m ou moins	7
Connexion pour une distance de câblage de plus de 2 m	8
Configuration du mode MP48 ou AD1024	9
CHAPITRE 3 : OPÉRATIONS DE BASE	10
Contrôle d'accès au clavier	10
Connexion au clavier : Mode 1	11
Connexion au clavier : Mode 2	12
Connexion au clavier : Mode 3	12
Navigation dans le système de menus du clavier	13
Saisie de données	13
Sélection de moniteurs	14
Sélection d'une caméra à afficher sur un moniteur	14
Exploration des caméras sélectionnées précédemment	14
Contrôle de la mise au point d'une caméra	15
Contrôle du panoramique, de l'inclinaison et du zoom d'une caméra	15
Contrôle du diaphragme d'une caméra	16
Contrôle de basculement de caméra	16
Diaphragme automatique	16
Chargement des valeurs prédéfinies (cibles)	17
Exécution d'une séquence des caméras	17
Suspension d'une séquence	18
Redémarrage d'une séquence suspendue	18
Exploration d'une séquence	18
Inversion d'une séquence	18
Interruption d'une séquence	18
Sélection d'une séquence provisoire	18
Sélection de salves	19
Acquittement d'alarmes	19
Périphériques auxiliaires	20
Réglage de la luminosité de l'écran du clavier	20
Réglage du contraste de l'écran du clavier	20
Activation ou désactivation du signal sonore du clavier	21
Affichage de sites satellites	21
Exécution de modèles	21
Sélection et exécution d'une macro	22
Sélection de la page de macros	22
Exécution d'une macro	22
Utilisation d'un magnétoscope ou d'un enregistreur numérique	23

CHAPITRE 4 : PROGRAMMATION À L'AIDE DU CLAVIER ADCC1100	24
Configuration de valeurs prédéfinies	24
Programmation de modèles de dômes	24
Définition de modèles	24
Suppression de modèles	25
Configuration de séquence provisoires	25
Fonctions du menu Dôme	25
Exploration des menus de caméra dôme	26
Verrouillage et déverrouillage d'une caméra	27
Programmation de macros	27
Étape 1 : programmation de la page de macros et de l'icône de macro	27
Programmation du nom d'une page de macros	28
Enregistrement de la configuration de la page de macros sur la carte	29
Programmation d'une icône de macro	29
Étape 2 : programmation d'une macro	30
Macros avancées	31
Programmation de cartes à puce	32
Lecture d'une carte à puce :	32
Programmation d'une carte à puce:	33
Programmation d'une nouvelle carte à puce:	33
Copie d'informations de macros d'une carte à puce vers une autre carte à puce	34
Configuration de partitions	34
Menu matrice	37
CHAPITRE 5 : FONCTIONS D'INSTALLATION	38
Définition de la vitesse en bauds	38
Activation des touches macro d'objectif	38
Configuration du mode MP48 ou AD1024	39
ANNEXE A : COMMANDES D'ARMEMENT DE MONITEUR	40
ANNEXE B : FICHE DE RÉFÉRENCE SUR LES MACROS	41
ANNEXE C : NUMÉROS DE RÉFÉRENCE D'ICÔNE DE MACROS	43
ANNEXE D : DÉPANNAGE	45
ANNEXE E : CARACTÉRISTIQUES	46
INDEX	47

Chapitre 1 : À propos du clavier ADCC1100

Ce chapitre décrit les caractéristiques du clavier ADCC1100. Il indique également l'emplacement et la fonction des composants du panneau frontal du clavier

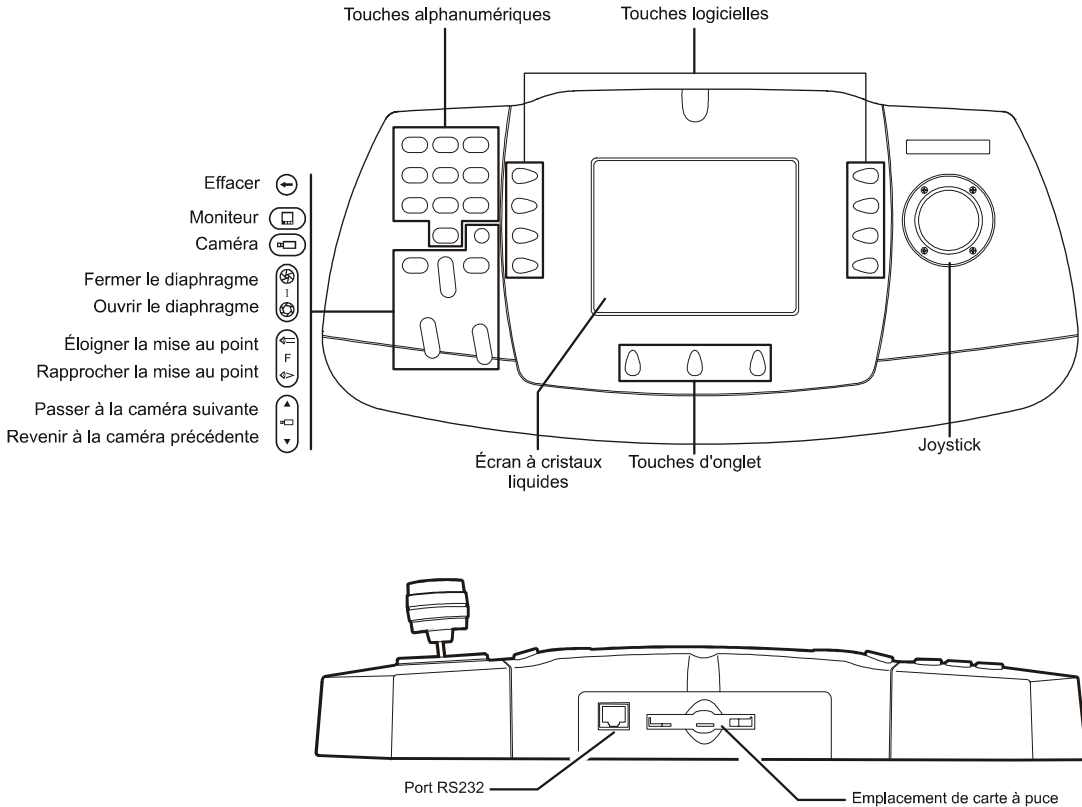
Principales fonctionnalités

Le ADCC1100 est un produit extrêmement polyvalent et souple d'emploi qui permet à l'utilisateur de personnaliser l'interface de clavier en fonction de ses préférences personnelles. Le ADCC1100 permet à l'utilisateur de visualiser et de contrôler les caméras et magnétoscopes situés localement ou à distance. L'opérateur a également la possibilité d'acquiescer des alarmes à l'aide du clavier.

Les opérateurs qui bénéficient des privilèges appropriés peuvent en outre exécuter des fonctions de programmation à l'aide du ADCC1100, notamment la création de valeurs cibles, de modèles, de séquences et de séquences provisoires, ainsi que de macros. Les macros sont des fonctions programmées par l'utilisateur pour reproduire l'effet de toute une série de touches à l'aide d'une seule d'entre elles.

Les fonctionnalités du ADCC1100 sont récapitulées ci-dessous :

- *Accès intelligent et protégé*
- *Configuration de cartes à puce et enregistrement de macros*
- *64 touches macro*
- *Fonctions inédites pour parcourir les différentes caméras*
- *Commandes de panoramique/d'inclinaison et d'objectif à l'aide du joystick. Réglage de la mise au point et du diaphragme à l'aide des touches de commande d'objectif*
- *Contrôle et opération de magnétoscope*
- *Fonction de séquence permettant de programmer et d'exécuter des séquences de caméras*
- *Fonction save permettant la programmation et l'exécution de multiples scènes de caméras*
- *Fonction d'alarme prenant en charge l'armement des alarmes moniteur, le désarmement et l'acquiescement des alarmes*
- *Fonction de création de modèles et de valeurs prédéfinies permettant de programmer et d'exécuter des modèles et des valeurs d'affichage prédéfinies (cibles)*
- *Affichage configuré par l'utilisateur*
- *Touches logicielles contextuelles*
- *Partitionnement des caméras, des moniteurs et du contrôle par carte à puce*
- *Menus utilisateur et dôme conviviaux et faciles d'accès*



Présentation du clavier ADCC1100

Le clavier ADCC1100 est formé des éléments suivants :

Écran à cristaux liquides : il affiche des informations système, telles que le moniteur ou la caméra actuellement sélectionné, et fournit des informations de menu à utiliser avec les touches logicielles et d'onglet.

Touches logicielles : ces huit touches sont divisées en deux groupes de part et d'autre de l'écran à cristaux liquides. La fonction assurée par ces touches est fonction du contexte et dépend de l'icône affichée par le menu sélectionné.

Touches d'onglet : ces trois touches situées au-dessous de l'écran à cristaux liquides permettent de sélectionner les onglets des menus disponibles, par ex. **Operator** (Opérateur), **Program Mode** (Mode de programmation), **Macros**, etc.

Touches alphanumériques : ces touches numérotées de 0 à 9 permettent à l'utilisateur de sélectionner des caméras spécifiques, des moniteurs, des valeurs prédéfinies, etc. En outre, chaque touche est annotée de caractères alphabétiques **abc, def, ghi**, etc. Ils sont utilisés pour entrer le texte de certains éléments lors de la programmation des macros, des noms de caméra, etc.

Touche d'effacement : elle efface les données saisies à l'aide des touches alphanumériques.

Touche Moniteur : elle sélectionne le moniteur dont le numéro a été entré à l'aide des touches alphanumériques.

Touche Caméra : elle sélectionne la caméra dont le numéro a été entré à l'aide des touches alphanumériques.

Touche d'ouverture/fermeture du diaphragme : elle ouvre et ferme le diaphragme de l'objectif sur la caméra sélectionnée.

Touche de mise au point : elle règle la mise au point de l'objectif sur la caméra sélectionnée.

Touche de changement de caméra : elle permet d'accéder à la caméra suivante ou de revenir à la caméra précédente parmi les 20 dernières caméras sélectionnées. Elle sert également à parcourir une tournée d'inspection en avant ou en arrière, ainsi qu'à inverser le sens d'une tournée d'inspection en cours d'exécution.

Joystick : il permet à l'utilisateur de régler le panoramique, l'inclinaison, le zoom et le basculement de la caméra sélectionnée.

Port RS232 : il permet de connecter le clavier au système de commutation.

Emplacement de carte à puce : il est utilisé avec le support de carte à puce.

Chapitre 2 : Connexion et configuration du clavier ADCC1100

Ce chapitre décrit les connexions d'alimentation et de données entre le clavier ADCC1100 et le système de commutation utilisé.

Équipements fournis

Le ADCC1100 est fourni avec les équipements et accessoires suivants :

- Deux câbles de connexion MP-CBL de 2,13 m de longueur
- Une interface matricielle de clavier MP-KMI à montage mural
- Câble et prise britanniques, Câble et prise américains, Câble et prise européens
- Alimentation MP-PSU
- Une carte à puce pour administrateur

L'alimentation est connectée par un jack au point d'accès réseau MP-KMI. Il doit s'agir d'une alimentation UL de classe 2.

Configuration des cavaliers pour le MP-KMI

Le MP-KMI contient six cavaliers qui doivent être configurés conformément à la figure 2.1. Pour accéder aux cavaliers, la vis maintenant le couvercle en place doit être retirée. Le tableau ci-dessous illustre la connectivité des liens sur le MP-KMI. Dans la majorité des cas, les liens doivent être conservés en positions 2 et 3. Il s'agit donc de la configuration par défaut. Le KMI exécute un croisement de réception/transmission entre les connecteurs RJ45 de clavier et matriciels dans ce mode. Pour supprimer le croisement (ce qui est nécessaire dans certaines situations), déplacez les liens 3 et 4 de leurs positions par défaut 2 et 3 vers les positions 1 et 2.

Lien	Broche matricielle RJ45	1 et 2 liés	2 et 3 liés
Lk1	2	+12v	Gnd. (Terre)
Lk2	3	Kbd broche 3	n/c
Lk3	4	Kbd broche 4	Kbd broche 5
Lk4	5	Kbd broche 5	Kbd broche 4
Lk5	6	Kbd broche 6	n/c
Lk6	8	+12 v	Gnd. (Terre)

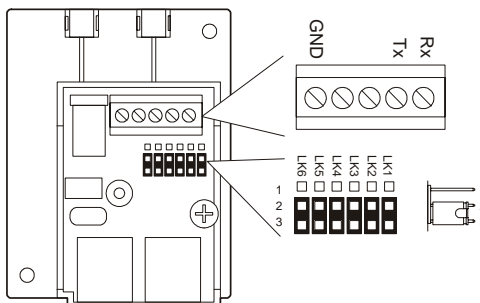



Figure 2.1 : réglage des cavaliers MP-KMI

Installation

Cette installation ne doit être réalisée que par un technicien compétent conformément à toutes les réglementations électriques locales. Toutes les précautions nécessaires doivent être prises pour éviter une utilisation involontaire par les employés et le personnel de maintenance travaillant dans les locaux, par une chute d'objet, par les clients, par des vibrations dans le bâtiment ou par toute autre cause similaire.

	<p>ATTENTION ! NE PAS CONNECTER L'ALIMENTATION AVANT D'AVOIR VÉRIFIÉ TOUTES LES CONNEXIONS.</p>
---	--

Connexions pour une distance de câblage de 2 m ou moins

Dans les installations où la distance de câblage entre le clavier et le système est inférieure ou égale à 2 m, connectez les câbles conformément à la figure 2.2 ci-dessous. Remarquez qu'il s'agit des connexions classiques de tous les systèmes American Dynamics qui font appel à un port RS232.

La prise RJ-45 du MP-KMI annotée **Matrix** (Matrice) est connectée au système de commutation à l'aide de l'un des câbles MP-CBL fournis. Le connecteur RJ-45 du MP-KMI annoté **Keyboard** (Clavier) est connecté au clavier ADCC1100 à l'aide de l'autre câble MP-CBL fourni.

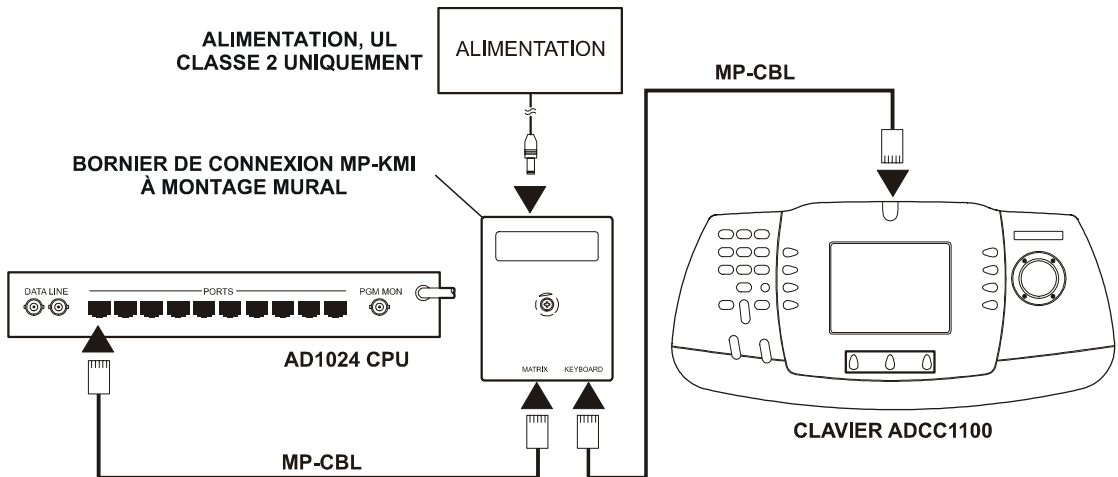


Figure 2.2 : connexions système pour une distance de câblage de 2 m ou moins

Connexion pour une distance de câblage de plus de 2 m

Dans les installations où la distance de câblage entre le clavier et le système est supérieure à 2 m, des composants supplémentaires sont nécessaires, à savoir :

- Une interface matricielle de clavier MP-KMI à montage mural
- Un câble blindé 18 AWG à trois conducteurs fourni par l'installateur

À l'aide du MP-KMI supplémentaire, connectez les câbles conformément à la figure 2.3 ci-dessous.

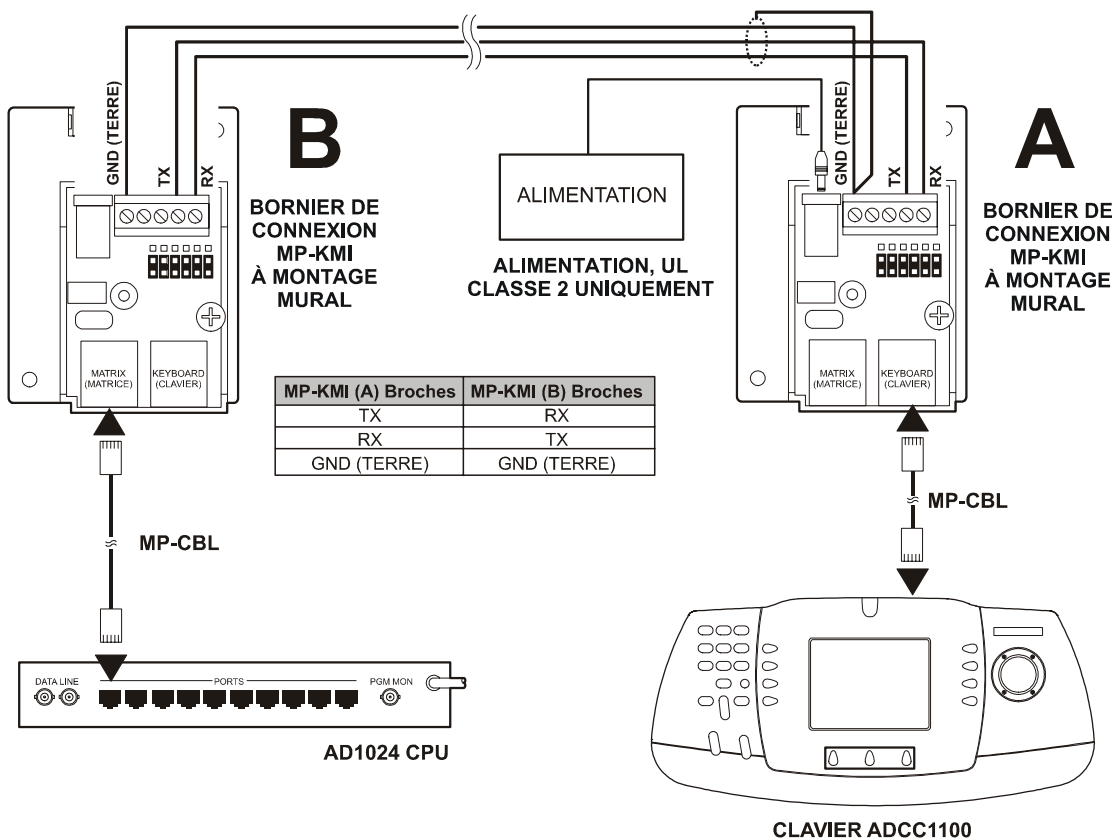


Figure 2.2 : connexions pour une distance de câblage de plus de 2 m

Configuration du mode MP48 ou AD1024

Le clavier ADCC1100 est conçu pour fonctionner avec le système de commutation matricielle MP48 ou AD1024. Le clavier ADCC1100 doit être configuré pour l'un de ces systèmes afin de fonctionner correctement. À noter que le mode AD1024 doit être utilisé pour prendre en charge la matrice de commutation AD2150 et le mode MP48 pour prendre en charge les matrices AD168 et MP168.

1. À l'aide de la carte à puce d'administrateur, connectez-vous au système.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Appuyez ensuite sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
4. Appuyez sur la touche logicielle MP48 MODE/AD1024 MODE (MODE MP48/MODE AD1024). Elle bascule entre les modes MP48 et AD1024 à chaque pression.
5. Sortez la carte à puce d'administrateur

Le clavier est maintenant configuré pour le mode sélectionné et conservera cette valeur même s'il est mis hors tension tant que vous n'en changerez pas en répétant la procédure décrite ci-dessus.

Chapitre 3 : Opérations de base

Ce chapitre décrit les opérations de base réalisées à l'aide du clavier, telles que la sélection des caméras à afficher sur les moniteurs, l'exécution de tournées, les modèles, les valeurs prédéfinies, les macros et les salves. Il explique également la navigation à travers les menus et les fonctions de caméra, notamment le panoramique, l'inclinaison et le zoom, ainsi que le contrôle des fonctions d'objectif. Il fournit aussi les procédures nécessaires pour accepter les alarmes et contrôler les différentes fonctions de magnétoscope.

Contrôle d'accès au clavier

L'accès utilisateur au clavier ADCC1100 varie selon que la fonctionnalité User Codes (Codes utilisateur) a été ou non activée sur la matrice de commutation connectée au clavier. Il existe trois modes de contrôle de l'accès utilisateur :

Mode 1

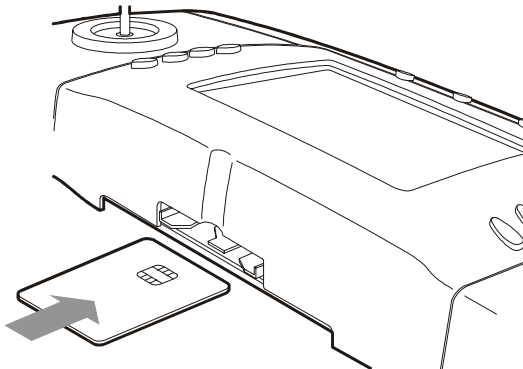
L'accès utilisateur est contrôlé par la carte à puce uniquement. Si les codes utilisateur sont désactivés sur la matrice de commutation, le clavier se connecte à la matrice dès que la carte à puce est insérée dans le clavier.

Mode 2

L'accès utilisateur est contrôlé par un code utilisateur (enregistré sur la carte à puce) et par un code PIN. Si les codes utilisateur ont été activés sur la matrice de commutation, le clavier consulte la carte à puce pour vérifier que le code utilisateur est enregistré sur la carte. Si c'est le cas, l'opérateur n'a plus qu'à entrer un code PIN.

Mode 3

L'accès utilisateur est contrôlé par un code utilisateur (qui n'est pas enregistré sur la carte à puce) et par un code PIN. Si aucun code utilisateur n'est enregistré sur la carte à puce, le clavier demande à l'utilisateur d'entrer le code utilisateur, puis le code PIN.



Insertion de la carte à puce

Connexion au clavier : Mode 1

1. Lorsque l'écran d'accueil (figure 3.1) s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Selon les privilèges de l'utilisateur (surveillant, administrateur ou opérateur), l'écran principal illustré à la 3.2 s'affiche.

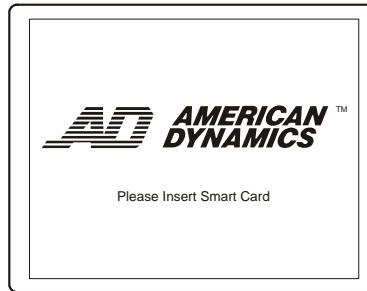


Figure 3.1 : écran d'accueil

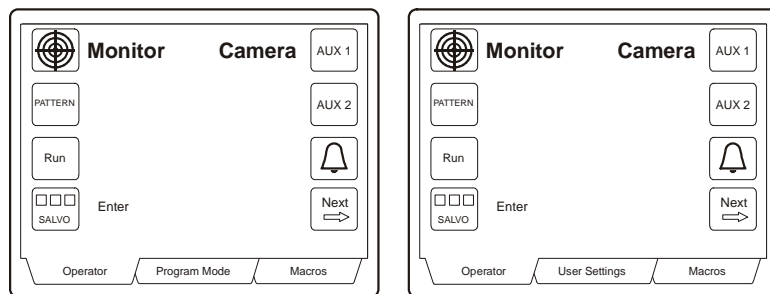


Figure 3.2: menus administrateur/surveillant

menus opérateur

Connexion au clavier : Mode 2

1. Lorsque l'écran d'accueil (figure 3.1) s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Sur l'écran Enter PIN (Saisie du code PIN) (figure 3.3), entrez le code PIN à l'aide des touches alphanumériques. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
3. Selon les privilèges de l'utilisateur (surveillant, administrateur ou opérateur), l'écran principal illustré à la 3.2 s'affiche.

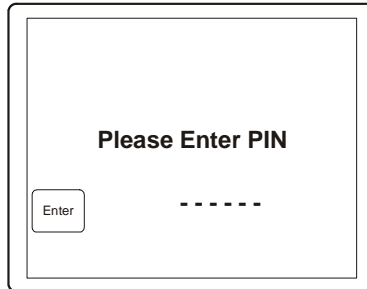


Figure 3.3 : écran Enter PIN (Saisie du code PIN)

Connexion au clavier : Mode 3

1. Lorsque l'écran d'accueil (figure 3.1) s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Sur l'écran Enter User ID (Saisie de l'ID utilisateur) (figure 3.4), entrez le numéro d'identifiant de l'utilisateur à l'aide des touches alphanumériques. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
3. Sur l'écran Enter PIN (Saisie du code PIN) (figure 3.3), entrez le code PIN à l'aide des touches alphanumériques. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
4. Selon les privilèges de l'utilisateur (surveillant, administrateur ou opérateur), l'écran principal illustré à la figure 3.2 s'affiche.

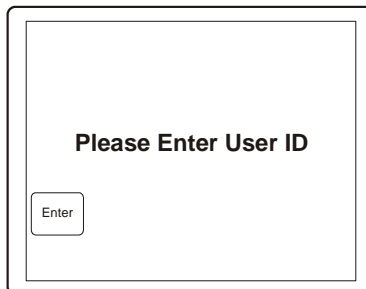
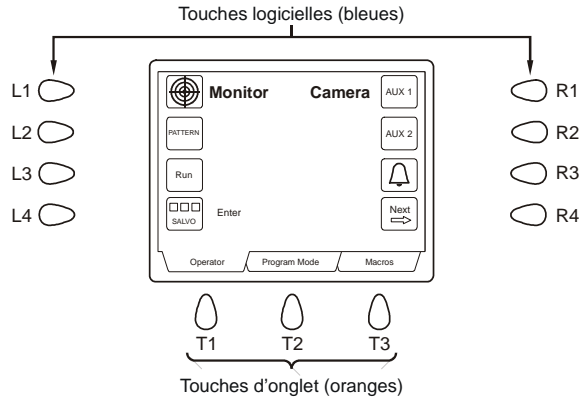


Figure 3.4 : écran Enter User ID (Saisie de l'ID utilisateur)

Navigation dans le système de menus du clavier

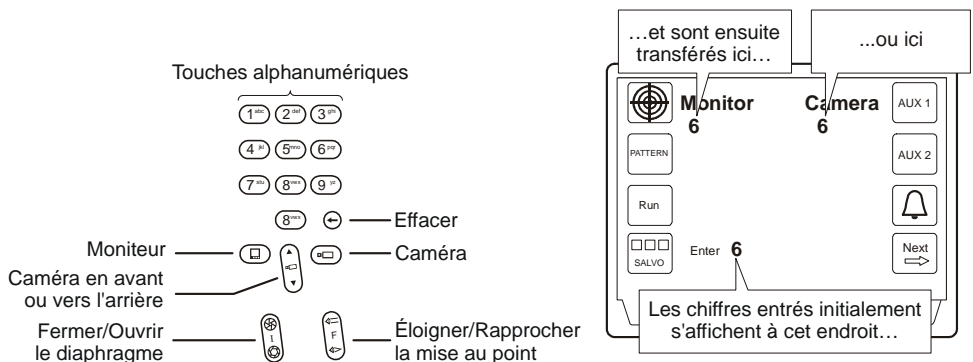
Huit touches logicielles et trois touches d'onglet sont utilisées pour naviguer à travers le système de menus et sélectionner des options opérateur. Il s'agit de touches contextuelles organisées autour de l'écran à cristaux liquides ; autrement dit, la fonction de chacune de ces touches varie selon le menu sélectionné. La fonction de chaque touche est indiquée près de la touche correspondante par une icône sur l'écran à cristaux liquides.

Par exemple, dans le schéma ci-dessous, la fonction **AUX 1** est sélectionnée par la touche logicielle R1 ; l'onglet **Program Mode** est sélectionné par la touche d'onglet T2, etc.



Saisie de données

La saisie de données est réalisée à l'aide des touches alphanumériques, ainsi qu'en appuyant sur une touche de fonction individuelle (moniteur, caméra, etc.) ou sur une touche logicielle pour charger une valeur prédéfinie par exemple. Les données saisies sont affichées au départ près de la légende ENTER à l'écran et sont ensuite transférées vers une autre partie de l'écran dès que vous appuyez sur une autre touche. Par exemple, lorsque vous sélectionnez une caméra, la valeur entrée est transférée au-dessous de la légende CAMERA à l'écran dès que vous appuyez sur la touche CAMERA.



Sélection de moniteurs

Les moniteurs de postes de travail affichent la vidéo des caméras et dômes que l'opérateur a sélectionnés. Chaque moniteur comporte un numéro d'identification documenté par l'administrateur système.

Pour sélectionner un moniteur :

1. Entrez le numéro d'identification du moniteur à l'aide du pavé alphanumérique. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran.
2. Appuyez sur la touche MONITOR (MONITEUR). Le numéro du moniteur affiché près de la légende ENTER (ENTRÉE) disparaît pour réapparaître près de la légende MONITOR (MONITEUR) à l'écran.

Sélection d'une caméra à afficher sur un moniteur

Lorsqu'un moniteur est placé sous le contrôle du clavier ADCC1100, il est possible de sélectionner une caméra à afficher sur le moniteur. Chaque caméra système comporte un numéro d'identification documenté par l'administrateur système.

Pour sélectionner une caméra :

1. Entrez le numéro d'identification de la caméra à l'aide du pavé alphanumérique. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran.
2. Appuyez sur la touche CAMERA. Le numéro de la caméra affiché près de la légende ENTER (ENTRÉE) disparaît pour réapparaître près de la légende CAMERA à l'écran.

La sortie vidéo sélectionnée s'affiche ensuite sur l'écran du moniteur. Après avoir sélectionné une caméra sur le moniteur en cours, il est possible d'en choisir une autre en répétant les deux étapes ci-dessus.

Exploration des caméras sélectionnées précédemment

Le clavier enregistre les 20 dernières caméras sélectionnées sur un moniteur dans une mémoire tampon. La mémoire enregistre les 20 dernières caméras sélectionnées mais s'efface si le clavier est débranché ou si la carte à puce est retirée. Il est possible de parcourir la liste des caméras enregistrées à l'aide de la touche CAMERA FORWARD/BACKWARD (CAMÉRA SUIVANTE/PRÉCÉDENTE).

Pour parcourir les caméras sélectionnées précédemment :

1. Appuyez sur la touche ▼ pour accéder à la caméra précédente dans la liste.
2. Appuyez sur la touche ▲ pour accéder à la caméra suivante dans la liste.

Contrôle du panoramique, de l'inclinaison et du zoom d'une caméra

Une fois qu'une caméra appropriée a été sélectionnée sur un moniteur, l'opérateur peut contrôler manuellement le mouvement de la caméra. Le *Panoramique* désigne le mouvement de droite à gauche de la caméra. L'*Inclinaison* représente le mouvement vers le haut et le bas de la caméra.

Le joystick du ADCC1100 contrôle le panoramique et l'inclinaison des caméras connectées à la matrice de commutation. En manœuvrant le joystick vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, le panoramique et/ou l'inclinaison de la caméra est modifié en conséquence.

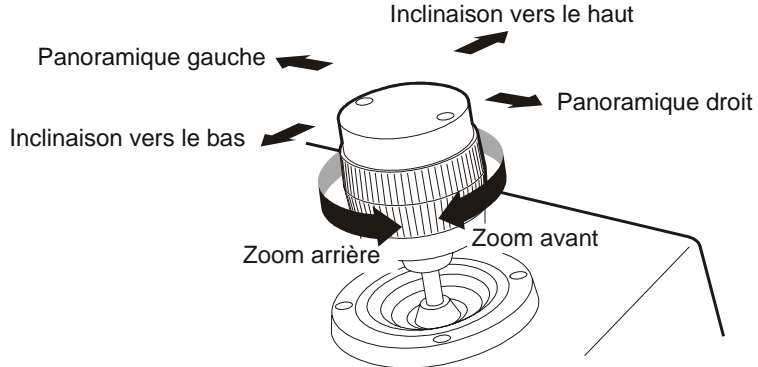
Dans le cas des caméras à vitesse variable pour le panoramique ou l'inclinaison, la vitesse de mouvement de la caméra est proportionnelle au positionnement du joystick. Plus le joystick est éloigné de sa position centrale, plus la caméra se déplace rapidement.

Le *zoom* désigne l'action de se rapprocher ou de s'éloigner d'un objet à travers l'objectif de la caméra.

Dans le cas des caméras équipées d'un objectif de zoom approprié, la fonction de zoom peut être contrôlée à partir du joystick en le tournant vers la droite ou vers la gauche.

En le tournant vers la droite, la caméra peut effectuer un zoom avant et en le tournant vers l'arrière, un zoom arrière.

Une fois la caméra correctement positionnée, centrez le joystick.



Contrôle de la mise au point d'une caméra

La mise au point consiste à améliorer la clarté de l'image affichée sur le moniteur par la caméra. Pour effectuer la mise au point sur un objet distant, appuyez sur la touche FAR (ÉLOIGNER). Pour effectuer la mise au point sur un objet plus proche, appuyez sur la touche NEAR (RAPPROCHER).

Mise au point sur un objet ÉLOIGNÉ —  — Mise au point sur un objet PROCHE

Contrôle du diaphragme d'une caméra

Normalement, la luminosité d'une image est déterminée par le diaphragme automatique de la caméra ou par une autre fonctionnalité. Néanmoins, il arrive parfois que l'opérateur ait besoin d'éclaircir ou d'assombrir l'image sur le moniteur. Pour éclaircir l'image, appuyez sur la touche OPEN (OUVRIR) du diaphragme. Pour assombrir l'image, appuyez sur la touche CLOSE (FERMER) du diaphragme.

OUVRIR le diaphragme  FERMER le diaphragme

Contrôle de basculement de caméra

Pour faire « basculer » la caméra contrôlée par le clavier de 180° par rapport à sa position actuelle (pour une surveillance ininterrompue des objets qui passent directement sous la caméra), utilisez la touche logicielle de basculement.

Pour faire basculer la caméra :

1. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez sur la touche logicielle FLIP (BASCULE).

Remarque : lorsque la fonction de bascule automatique est activée sur les caméras dômes prévues à cet effet, le dôme bascule automatiquement lorsqu'un sujet passe directement au-dessous de la caméra.

Diaphragme automatique

Certaines caméras sont équipées d'un diaphragme automatique. Cette fonctionnalité peut être activée comme suit sur le clavier.

Pour activer le diaphragme automatique :


1. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez ensuite sur la touche logicielle AUTO IRIS (DIAPHRAGME AUTOMATIQUE).

Remarque : l'utilisation de la touche manuelle OPEN (OUVRIR) ou CLOSE (FERMER) annule le diaphragme automatique tant que l'une de ces touches est maintenue enfoncée. La caméra peut ou non revenir en mode de diaphragme automatique au bout d'un certain délai ou rester en mode de diaphragme manuel. Tout dépend de la caméra contrôlée et de sa configuration.

Chargement des valeurs prédéfinies (cibles)

Une valeur prédéfinie est un emplacement ou une scène mémorisé qu'une caméra panoramique/d'inclinaison peut afficher sur demande de l'opérateur. Les valeurs prédéfinies sont également appelées cibles ou vues. Selon le système de commutation matricielle utilisé, l'opérateur a la possibilité de charger un certain nombre de valeurs prédéfinies, chacune d'entre elles ayant un numéro d'identification unique. Les valeurs prédéfinies sont définies et enregistrées en mode de programmation comme indiqué dans la suite de ce manuel. Une fois que les valeurs prédéfinies ont été programmées, elles peuvent être chargées sur le moniteur sélectionné.

Pour sélectionner une valeur prédéfinie :

1. Après avoir sélectionné une caméra panoramique/d'inclinaison, entrez le numéro d'identification de la valeur prédéfinie à l'aide des touches alphanumériques. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE).
2. Appuyez sur la touche logicielle PRESET  (VALEUR PRÉDÉFINIE).
3. La légende PRESET *n* (VALEUR PRÉDÉFINIE *n*) s'affiche sur l'écran (*n* étant le numéro d'identification de la valeur prédéfinie entrée à l'étape 1 ci-dessus.)

La vidéo sélectionnée s'affiche alors sur le moniteur en adoptant les réglages de panoramique, d'inclinaison, de zoom et de mise au point appropriés.

Exécution d'une séquence des caméras

Une *séquence* est une cyclique dynamique de vues de caméras qui s'affichent chacune sur un écran de moniteur sélectionné pendant une *durée* spécifiée. Elles peuvent toutes avoir un statut *prédéfini*, un statut *auxiliaire* et un statut de *connexion suivante*. Les séquences de caméras sont également appelées *séquences universelles*.

En outre, il existe des séquences de *moniteurs* ou « *provisoires* » qui sont des tournées programmées temporairement sur le moniteur actuellement sélectionné par l'opérateur. Les séquences provisoires peuvent être configurées par l'opérateur et sont décrites dans la suite de ce manuel.

Pour exécuter une séquence universelle :

1. Sélectionnez un moniteur.
2. Entrez le numéro d'identification de séquence à l'aide des touches alphanumériques. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE).
3. Appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER).
4. La légende TOUR MODE *n* (MODE SEQUENCE *n*) s'affiche sur l'écran (*n* étant le numéro d'identification de la séquence entré à l'étape 2 ci-dessus.)

Remarque : lorsque vous appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER), sa légende devient HOLD (SUSPENDRE) ; voir la suspension d'une séquence ci-dessous.

Suspension d'une séquence

Une séquence peut être suspendue et maintenue sur une caméra individuelle en appuyant sur la touche logicielle HOLD (SUSPENDRE). Lorsqu'une séquence est suspendue, toutes les actions de contrôle du clavier (panoramique, inclinaison, réglage de l'objectif, fonctions auxiliaires d'activation/désactivation) peuvent être exécutées sur la caméra suspendue.

Remarque : lorsque vous appuyez sur la touche logicielle HOLD (SUSPENDRE), sa légende devient RUN (EXÉCUTER) ; voir redémarrage d'une séquence suspendue ci-dessous.

Redémarrage d'une séquence suspendue

Pour redémarrer une séquence, appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER). La séquence reprend à partir du point où elle a été suspendue.

Exploration d'une séquence

Lorsqu'une séquence est en cours, les touches INCREMENT / DECREMENT CAMERA (CAMÉRA SUIVANTE/PRÉCÉDENTE) peuvent être utilisées pour passer d'une caméra à l'autre.

Pour parcourir une séquence :

1. Pour passer à la caméra suivante, appuyez sur la touche ▲.
2. Pour revenir à la caméra précédente, appuyez sur la touche ▼.

Inversion d'une séquence

Lorsqu'une séquence est en cours, les touches INCREMENT / DECREMENT CAMERA (CAMÉRA SUIVANTE/PRÉCÉDENTE) peuvent être utilisées pour inverser le sens de la tournée.

Pour inverser une tournée d'inspection :

1. Appuyez une fois sur la touche ▼. Pour inverser une nouvelle fois la tournée d'inspection, appuyez une fois sur la touche ▲.

Interruption d'une séquence

Une séquence ou provisoire en cours d'exécution peut être interrompue en appuyant sur la touche logicielle HOLD (SUSPENDRE) ou en sélectionnant une caméra à afficher sur le moniteur choisi.

Sélection d'une séquence provisoire

Chaque moniteur peut avoir une séquence provisoire (une séquence temporaire programmée par l'opérateur).

Pour sélectionner une séquence provisoire :

1. Sélectionnez le moniteur sur lequel la séquence provisoire doit être affichée (en vous assurant également qu'il n'existe aucune séquence déjà sélectionnée sur le moniteur choisi).
2. Appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER).

Sélection de salves

Une *salve* est un affichage simultané de plusieurs scènes de caméras sur un groupe de moniteurs contigus numériquement. Le nombre d'entrées de salves autorisé dépend du système de commutation matricielle utilisé. Chaque salve système comporte un numéro d'identification unique qui définit l'ensemble de moniteurs contigus.


Pour sélectionner une salve :

1. Entrez le numéro d'identification du premier moniteur (celui qui porte le numéro le plus faible) dans le groupe de moniteurs contigus à l'aide des touches du pavé alphanumérique. Le numéro de moniteur entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran du clavier.
2. Appuyez sur la touche MONITOR (MONITEUR).
3. Entrez le numéro d'identification de la salve. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran du clavier.
4. Appuyez sur la touche logicielle SALVO (SALVE).
5. La salve s'affiche sur l'ensemble de moniteurs contigus.

Acquittement d'alarmes

Lorsqu'un moniteur a été armé pour le contact d'alarme, l'entrée vidéo associée à ce contact d'alarme s'affiche sur le moniteur lorsque l'alarme est activée. Si le moniteur est armé pour une acquittement manuelle, toute alarme affichée sur le moniteur peut être acquittée par l'opérateur.

Pour acquitter une alarme :

1. Sélectionnez le moniteur sur laquelle la vidéo d'alarme est affichée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ALARM  (ALARME).

Si le moniteur affiche consécutivement plusieurs alarmes, vous pouvez accéder à l'entrée vidéo appropriée sous alarme en appuyant d'abord sur la touche logicielle RUN/HOLD (EXÉCUTER/SUSPENDRE), puis sur la touche CAMERA FORWARD/BACKWARD (CAMÉRA SUIVANTE/PRÉCÉDENTE). Appuyez sur la touche logicielle ALARM (ALARME) pour acquitter l'alarme. Continuez à parcourir et acquitter les différentes alarmes jusqu'à ce que toutes les alarmes appropriées aient été acquittées.

La capacité de signalisation des alarmes varie selon le système de commutation auquel le clavier est connecté. Pour déterminer les caractéristiques de l'interface d'alarme, reportez-vous à la documentation de l'interface d'alarme.

Périphériques auxiliaires

Le terme auxiliaire désigne un relais qui active ou désactive des périphériques, comme un projecteur de caméra, un essuie-glace de caméra, etc.. Le clavier ADCC1100 peut contrôler quatre périphériques auxiliaires libellés AUX 1, AUX 2, AUX 3 et AUX 4. AUX 1 et AUX 2 figurent sur le premier écran de l'opérateur et AUX 3 et AUX 4 sur le second. Les touches logicielles sont utilisées pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction auxiliaire. La fonction auxiliaire reste activée (ON) jusqu'à la prochaine pression sur la touche logicielle.

Un périphérique auxiliaire activé (ON) se repère à son icône en vidéo inverse.

Le clavier désactive systématiquement les fonctions auxiliaires lorsqu'une nouvelle caméra est sélectionnée.



Périphérique auxiliaire DÉACTIVÉ



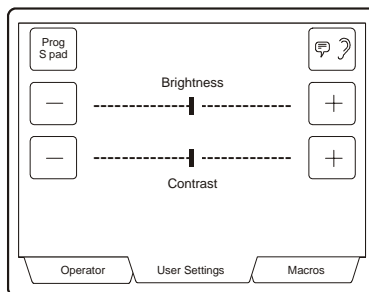
Périphérique auxiliaire ACTIVÉ

Réglage de la luminosité de l'écran du clavier


1. Appuyez sur la touche d'onglet USER SETTINGS (RÉGLAGES UTILISATEUR).
2. Pour accentuer la luminosité de l'écran du clavier, appuyez sur la touche logicielle +.
3. Pour réduire la luminosité de l'écran du clavier, appuyez sur la touche logicielle -.

Réglage du contraste de l'écran du clavier

1. Appuyez sur la touche d'onglet USER SETTINGS (RÉGLAGES OPÉRATEUR).
2. Pour accentuer le contraste de l'écran du clavier, appuyez sur la touche logicielle +.
3. Pour réduire le contraste de l'écran du clavier, appuyez sur la touche logicielle -.




Activation ou désactivation du signal sonore du clavier

1. Appuyez sur la touche d'onglet USER SETTINGS (RÉGLAGES OPÉRATEUR).
2. Appuyez sur la touche logicielle SOUND  (SON).
Chaque pression sur cette touche active ou désactive le signal sonore.

Affichage de sites satellites

Un *site* est un système complet de commutation/contrôle matriciel assurant un contrôle local et distant des ressources dans un réseau satellite. Si votre poste de travail prend en charge les fonctionnalités de commutation satellite, la touche logicielle SITE vous permet d'accéder aux sites satellites.

Pour accéder à un site satellite :

1. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR).
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Entrez le numéro d'identification du site à l'aide du pavé alphanumérique. Le numéro du site s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran du clavier.
4. Appuyez sur la touche logicielle SITE . Le nouveau numéro de site s'affiche sur l'icône de la touche SITE sous la forme SITE *n*, où *n* est le numéro de site sélectionné à l'étape 3 ci-dessus.

Il est maintenant possible de sélectionner des caméras sur les sites distants à l'aide des procédures décrites plus haut dans ce chapitre.

Exécution de modèles

Un modèle est une série de commandes de panoramique, d'inclinaison, de zoom et de mise au point définie pour une caméra dôme. Un modèle se programme en temps réel ou, autrement dit, demande au dôme de mémoriser chaque segment du modèle dans le délai nécessaire à l'opérateur pour exécuter une commande.

Pour exécuter un modèle :

1. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR).
2. Sélectionnez la caméra sur laquelle le modèle doit être exécuté.
3. Entrez le numéro du modèle (1 - 3) à l'aide des touches alphanumériques. Le numéro du modèle s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran du clavier.
4. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PATTERN (MODÈLE).

Sélection et exécution d'une macro

Une macro est une série d'entrées clavier exécutées sous forme d'une seule. Les macros sont organisées sous forme d'icônes et de pages de macros sur l'écran du clavier. Chaque page de macros contient huit icônes organisées en deux rangées de quatre, chaque icône correspondant à une touche logicielle (figure 3.5). Les touches d'onglet NEXT (SUIVANT) et PREVIOUS (PRÉCÉDENT) sont utilisées pour sélectionner les pages de macros.

Les macros qui ont été programmées pour le système de commutation sont enregistrés par l'administrateur système.

Remarque : la figure 3.5 illustre une page de macros par défaut. Pendant la programmation des macros, il est possible d'attribuer une icône différente à chaque macro et un nom différent à chaque page de macros.

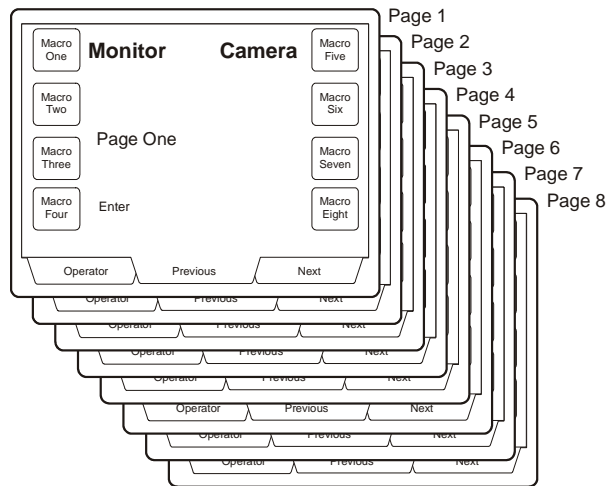


Figure 3.5 : pages de macros

Sélection de la page de macros

1. Sélectionnez l'onglet MACROS pour ouvrir la première page de macros.
2. Utilisez les touches d'onglet NEXT (SUIVANT) et PREVIOUS (PRÉCÉDENT) pour sélectionner la page de macros requise.

Exécution d'une macro

Les macros peuvent être exécutées de trois manières différentes :

1. **multiples macros** : pendant la programmation, il est possible d'attribuer de multiples macros à une macro individuelle. Chaque macro s'identifie par un numéro unique compris entre 1 et 9999. La macro requise est exécutée en entrant son numéro sur le pavé alphanumérique (1 à 9999) et en appuyant ensuite sur la touche logicielle associée à l'icône de macro.

2. **Macro individuelle** : ce type de macro attribue une fonction à une touche macro spécifique. Pour exécuter la macro, accédez à son icône sur la page de macros et appuyez sur la touche logicielle qui lui est associée.
3. **Macro variable** : ce type de macro utilise une entrée numérique du pavé alphanumérique comme variable au cours de l'exécution de la macro. Par exemple, la macro peut être programmée de sorte que, lorsque l'opérateur entre un numéro, ce numéro soit utilisé pour sélectionner la caméra correspondante sur un moniteur spécifié dans le programme de la macro. Ce type de macro permet à un opérateur de réduire considérablement le nombre de touches requises pour sélectionner une caméra sur un moniteur, tout en évitant également à l'opérateur de se rappeler le numéro du moniteur concerné. Cette application est destinée aux opérateurs qui utilisent constamment certains moniteurs sur leur poste de travail.

Pour exécuter la macro, entrez un numéro (autrement dit, la variable) à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle associée à la macro.

Utilisation d'un magnétoscope ou d'un enregistreur numérique

Pour lancer le contrôle de magnétoscope, procédez comme suit :

1. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) puis sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Entrez le numéro du magnétoscope à l'aide des touches numériques.
3. Appuyez ensuite sur la touche logicielle VCR (MAGNÉTOSCOPE).

L'écran du clavier change pour afficher les icônes de touches logicielles qui peuvent être utilisées pour contrôler le magnétoscope sélectionné.

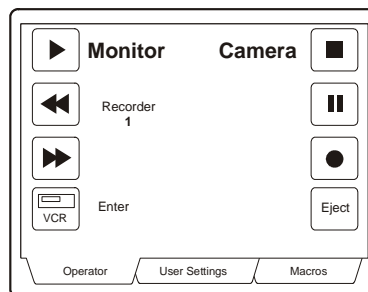


Figure 3.6 : menu de contrôle de magnétoscope


Chapitre 4 : Programmation à l'aide du clavier ADCC1100

Ce chapitre vous guide pas à pas à travers la programmation du clavier ADCC1100. Les opérations de programmation nécessitent des privilèges suffisants qui sont contrôlés par la carte à puce (administrateur ou surveillant).

Configuration de valeurs prédéfinies

Les caméras de dôme et de panoramique/inclinaison peuvent être programmées à l'aide d'une ou plusieurs cibles prédéfinies.

Pour programmer une valeur prédéfinie :

1. Sélectionnez la caméra requise sur un moniteur.
2. Manœuvrez la caméra selon les besoins à l'aide du joystick du clavier.
3. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
4. Entrez le numéro de la valeur prédéfinie à l'aide des touches alphanumériques.
5. Appuyez sur la touche logicielle PRESET  (VALEUR PRÉDÉFINIE).

Programmation de modèles de dômes

Il est possible de programmer jusqu'à trois modèles pour chaque caméra dôme programmable. Un modèle est une séquence prédéfinie de mouvements de dôme. Les trois modèles d'un dôme peuvent être formés collectivement de 98 commandes de caméra. Un modèle individuel peut avoir une durée de plus de 400 secondes.

Définition de modèles

Pour exécuter un modèle :

1. Sélectionnez le dôme requis sur un moniteur.
2. Manœuvrez la caméra dans la position où le modèle doit démarrer à l'aide du joystick du clavier.
3. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
4. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PROGRAM PATTERN (MODÈLE DE PROGRAMME). Le menu de programmation de modèle s'affiche alors sur l'écran du clavier.
5. Entrez le numéro du modèle (1 - 3) à l'aide des touches alphanumériques.
6. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PATTERN (MODÈLE)
7. Manœuvrez la caméra à l'aide du joystick pour définir le modèle.
8. Une fois les mouvements du modèle terminés, appuyez sur la touche logicielle END (FIN).
9. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION) pour quitter le menu de programmation de modèle.

Suppression de modèles

Si un dôme prend en charge la fonctionnalité de suppression de modèles, cette opération efface le modèle programmé. Pour supprimer un modèle :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PROGRAM PATTERN (MODÈLE DE PROGRAMME). Le menu de programmation de modèle s'affiche alors sur l'écran du clavier.
3. Entrez le numéro (1 - 3) du modèle à supprimer.
4. Appuyez ensuite sur la touche logicielle CLEAR (SUPPRIMER).
5. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION) pour quitter le menu de programmation de modèle.

Configuration de séquence provisoires


Pour sélectionner une séquence provisoire :

1. Sélectionnez un moniteur sur le clavier.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Appuyez sur la touche logicielle KEYB CONFIG (CONFIGURATION DU CLAVIER).
4. Appuyez sur la touche logicielle PROG S PAD (PAVÉ DE PROGRAMMATION).
5. Entrez le numéro de la première caméra de la séquence à afficher sur le moniteur. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
6. Entrez la durée d'affichage de la caméra en secondes (1 - 60). Appuyez sur la touche logicielle DWELL TIME (DURÉE D'AFFICHAGE).
7. Répétez les étapes 5 et 6 pour programmer toutes les autres caméras de la séquence.
8. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) pour quitter le menu de séquence provisoire.

Fonctions du menu Dôme

Le clavier ADCC1100 peut être utilisé pour configurer une caméra dôme appropriée en accédant à distance au système de menus de la caméra dôme.

Pour accéder au système de menus de la caméra dôme :

1. Sélectionnez la caméra requise sur le moniteur.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Appuyez sur la touche logicielle DOME MENU  (MENU DÔME). Le menu de configuration de la caméra dôme s'affiche sur le moniteur actif.

Exploration des menus de caméra dôme

Le clavier ADCC1100 peut être utilisé pour naviguer à travers le système de menus de la caméra dôme et pour modifier les paramètres de la caméra dôme.

Pour explorer les menus de la caméra dôme :

- Manœuvrez le joystick vers le haut ou le bas pour accéder aux différents menus et à leurs paramètres.
- Manœuvrez le joystick vers la gauche ou la droite pour modifier la valeur des paramètres sélectionnés.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner des options ou paramètres de menu.

Pour quitter un menu de caméra dôme :

1. Sélectionnez QUIT WITHOUT SAVING (QUITTER SANS ENREGISTRER) à l'aide du joystick : cette option supprime le menu sans enregistrer les modifications.
2. Sélectionnez EXIT AND SAVE CHANGES (QUITTER EN ENREGISTRANT LES MODIFICATIONS) à l'aide du joystick : cette option enregistre les modifications avant de quitter le menu.
3. Appuyez sur la touche logicielle SAVE AND EXIT (ENREGISTRER ET QUITTER).

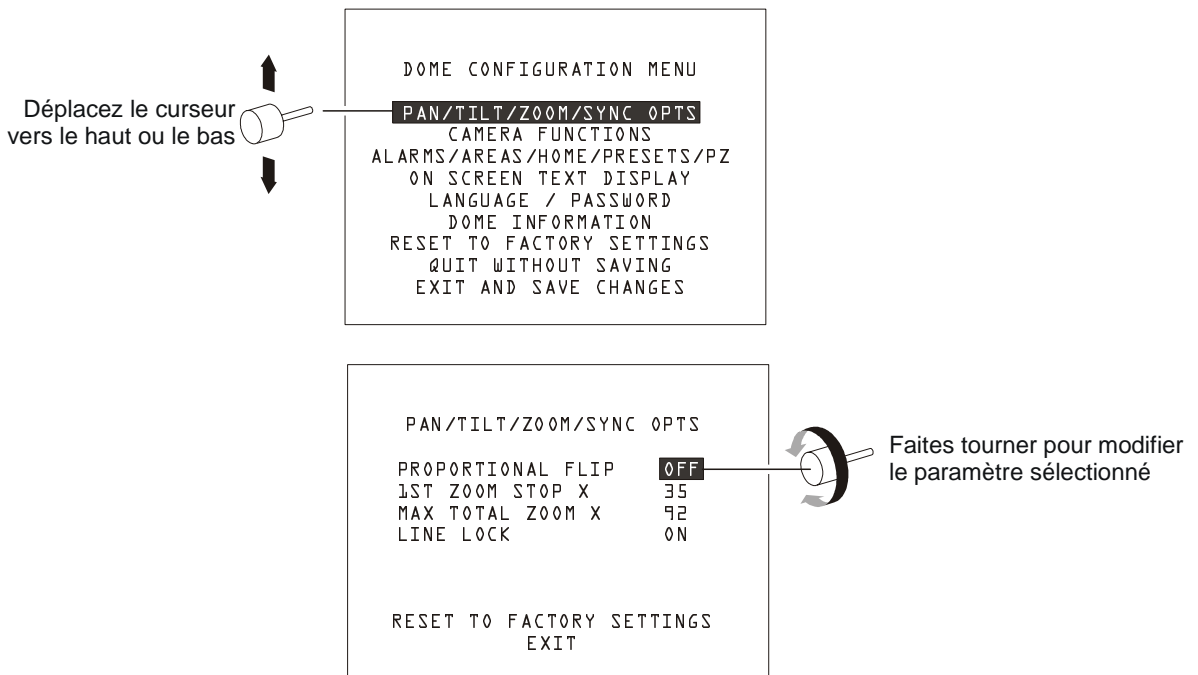




Figure 4.1 : exploration du menu dôme



Verrouillage et déverrouillage d'une caméra

Les opérateurs peuvent verrouiller et déverrouiller le contrôle de télémétrie d'une caméra pour empêcher d'autres opérateurs d'en prendre le contrôle, par exemple, lorsqu'elle est utilisée pour suivre un suspect. À noter cependant qu'un utilisateur ou clavier de plus haute priorité pourra neutraliser le verrouillage.

Pour verrouiller une caméra :

1. Entrez le numéro d'identification de la caméra à l'aide du pavé alphanumérique.
2. Appuyez sur la touche logicielle CAMERA (CAMÉRA).
3. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) puis sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
4. Appuyez sur la touche logicielle LOCK CAMERA  (VERROUILLER LA CAMÉRA). L'icône de la touche LOCK CAMERA change de nom pour devenir UNLOCK CAMERA  (DÉVERROUILLER LA CAMÉRA).

Pour déverrouiller une caméra :

1. Entrez le numéro d'identification de la caméra à l'aide du pavé alphanumérique.
2. Appuyez sur la touche logicielle CAMERA (CAMÉRA).
3. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) puis sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
4. Appuyez sur la touche logicielle UNLOCK CAMERA  (DÉVERROUILLER LA CAMÉRA). L'icône de la touche UNLOCK CAMERA change de nom pour devenir LOCK CAMERA  (VERROUILLER LA CAMÉRA).

Programmation de macros

Les fonctions de macros du clavier ADCC1100 sont extrêmement souples d'emploi grâce à leurs attributs programmables par l'utilisateur qui facilite l'identification des macros.

Les macros se programment en deux étapes :

1. Programmation de la page et de l'icône identifiant la macro.
2. Programmation de la fonction macro proprement dite.

Étape 1 : programmation de la page de macros et de l'icône de macro

Les macros sont organisées sur huit « pages », avec huit macros par page. Chaque page peut porter un nom attribué par l'utilisateur afin de regrouper les macros par fonction ou par emplacement de site par exemple. Entre outre, chacune des 64 icônes de macros peut être programmée pour faciliter son identification par l'opérateur.

Il est important de noter que pendant la programmation, les informations de macro sont enregistrées initialement dans la mémoire temporaire du clavier. Les macros peuvent toutefois être enregistrées sur une carte à puce, opérateur par opérateur, ou sous forme d'une « collection » de macros système enregistrées sur la carte à puce de l'administrateur. Si la carte à puce est retirée du clavier avant que toutes les macros n'aient été enregistrées sur celle-ci, les macros programmées sont irrémédiablement perdues.



Programmation du nom d'une page de macros

Pour définir le nom utilisé pour identifier une page de macros :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez sur la touche logicielle MACRO CONFIG (CONFIGURATION DE MACRO). Le menu de configuration de macro s'affiche (figure 4.2).

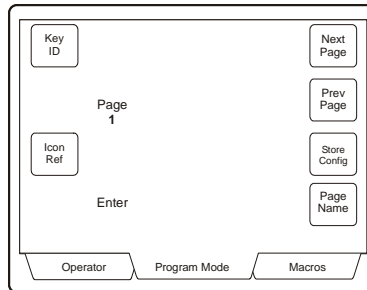


Figure 4.2 : menu de configuration de macro

4. Sélectionnez la page de macros à modifier (1 - 8) à l'aide des touches logicielles NEXT PAGE / PREV PAGE (PAGE SUIVANTE/PRECEDENTE).
5. Appuyez sur la touche logicielle PAGE NAME (NOM DE LA PAGE). Le menu TEXT EDITOR (ÉDITEUR DE TEXTE) s'ouvre (figure 4.3).

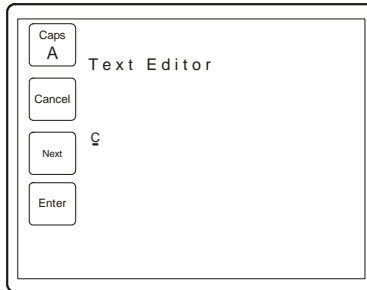


Figure 4.3 : menu de l'éditeur de texte

6. Entrez les caractères du titre à l'aide des touches alphanumériques. Chaque pression successive sur une touche alphanumérique entre le caractère correspondant. Par exemple, chaque pression successive sur la touche 1 entre un a, un b, un c puis un 1. Pour modifier la casse des caractères entrés, appuyez sur la touche logicielle CAPS (MAJUSCULE). L'icône de la touche logicielle CAPS change à chaque pression (a, A et 1) pour indiquer le type de caractère entré.

Après avoir saisi le premier caractère, appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT). Le curseur de l'éditeur de texte (trait de soulignement « _ ») passe

alors au caractère suivant du titre. Entrez le caractère suivant, etc. Si vous entrez un caractère par erreur, utilisez la touche CLEAR (EFFACER) pour ramener le curseur en arrière et tapez le caractère correct.

Une fois le titre achevé, appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Le menu de l'éditeur de texte se ferme et le menu de configuration de macro est réapparaît à l'écran (figure 4.2).

Enregistrement de la configuration de la page de macros sur la carte

Pour enregistrer une configuration de page de macros sur la carte à puce :

1. Sur la page de configuration de macros (figure 4.2), appuyez sur la touche logicielle STORE CONFIG (ENREGISTRER LA CONFIGURATION).

Les définitions de pages de macros et d'icônes de macros sont enregistrées sur la carte à puce courante.

Programmation d'une icône de macro

Pour configurer l'icône à utiliser pour identifier une macro :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez sur la touche logicielle MACRO CONFIG (CONFIGURATION DE MACRO). Le menu de configuration de macro s'affiche (figure 4.2).
4. Sélectionnez la page de macros sur laquelle l'icône est située (1 - 8) à l'aide des touches logicielles NEXT PAGE / PREV PAGE (PAGE SUIVANTE PRÉCÉDENTE).
5. Les huit icônes de macros sont référencées par les numéros 1 à 8 dans le menu de configuration de macro (voir la figure 4.4). Entrez le numéro correspondant à l'icône à programmer (1 - 8) et appuyez sur la touche logicielle KEY ID (ID DE TOUCHE).

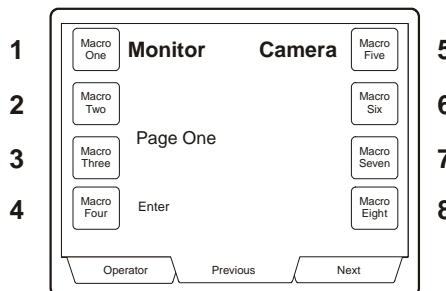


Figure 4.4 : numéros de référence des icônes de macros

6. Entrez le numéro de référence de l'icône requise (voir l'annexe C) et appuyez sur la touche logicielle ICON REF (RÉF. D'ICÔNE).

Étape 2 : programmation d'une macro

Pour programmer une simple macro (macro individuelle attribuée à une touche logicielle de macro) :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO). La première page de sélection de macros s'affiche sur l'écran du clavier.
3. Utilisez les touches d'onglet PREVIOUS / NEXT (PRÉCÉDENT/SUIVANT) pour sélectionner la page de macros qui contient la macro à programmer.
4. Appuyez sur la touche logicielle correspondant à la macro à programmer. Le menu OPERATOR (OPÉRATEUR) s'affiche sur l'écran du clavier.
5. Appuyez sur les touches dont la macro est constituée. Notez que les actions au clavier ne sont pas reproduites par le système de commutation.
6. Après avoir appuyé sur toutes les touches constituant la macro, appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION), puis sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
7. L'icône PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO) est affichée en vidéo inverse. Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO) pour terminer la programmation de la macro.

Pour programmer de multiples macros (plusieurs macro attribuées à une touche logicielle de macro) :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO). La première page de sélection de macro s'affiche sur l'écran du clavier.
3. Utilisez les touches d'onglet PREVIOUS / NEXT (PRÉCÉDENT/SUIVANT) pour sélectionner la page de macros qui contient la macro à programmer.
4. Entrez le numéro de la première macro à attribuer à la touche logicielle de macro (1 - 9999).
5. Appuyez sur la touche logicielle correspondant à la macro à programmer. Le menu OPERATOR (OPÉRATEUR) s'affiche sur l'écran du clavier.
6. Appuyez sur les touches dont la macro est constituée. Notez que les actions au clavier ne sont pas reproduites par le système de commutation.
7. Après avoir appuyé sur toutes les touches constituant la macro, appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION), puis sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).

8. L'icône PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO) est affichée en vidéo inverse. Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO) pour terminer la programmation de la macro.

Des macros supplémentaires peuvent être programmées pour la même touche logicielle de macro à l'aide des étapes 1 à 8 ci-dessous, en utilisant toutefois un numéro de macro différent à l'étape 4.

Macros avancées

Il est possible de programmer des macros contenant des valeurs « vides » qui sont remplacées par une valeur fournie par l'opérateur lors de l'exécution de la macro. Un « 0 » (zéro) est utilisé en tant que variable dans le cadre du programme de la macro.

Exemple 1 : fonction de « commutation rapide »

Macro programmée à l'aide des touches [4], [MONITOR] (MONITEUR), [0], [CAMERA] (CAMÉRA)

Entrée de l'opérateur : 28 [MACRO KEY] (TOUCHE MACRO)

Effet : caméra 28 sélectionnée sur le moniteur 4.

ou

Entrée de l'opérateur : 34 [MACRO KEY] (TOUCHE MACRO)

Effet : caméra 34 sélectionnée sur le moniteur 4.

Exemple 2 : utilisation de la caméra ou du moniteur actuellement sélectionné

Macro programmée à l'aide des touches [5], [MONITOR] (MONITEUR), [0], [CAMERA] (CAMÉRA), [0], [MONITOR] (MONITEUR)

Entrée de l'opérateur : [MACRO KEY] (TOUCHE MACRO)

Effet : la caméra sélectionnée s'affiche sur le moniteur 5 et le contrôle est renvoyé au moniteur utilisé précédemment.

Exemple 3 : « acquittement rapide d'alarme »

Macro programmée à l'aide des touches [5], [MONITOR] (MONITEUR), [ACKNOWLEDGE ALARM] (ACQUITTEMENT D'ALARME), [0], [MONITOR] (MONITEUR)

Entrée de l'opérateur : [MACRO KEY] (TOUCHE MACRO)

Effet : Acquitter l'alarme sélectionnée le moniteur 5 et renvoie le contrôle au moniteur utilisé avant que la condition d'alarme ne survienne.

Lorsqu'une fonction macro a été programmée, elle est conservée dans la mémoire du clavier. Si la carte à puce est retirée, la macro est irrémédiablement perdue. Il est possible d'enregistrer les macros sur la carte à puce d'un opérateur, d'un surveillant ou d'un administrateur.

Programmation de cartes à puce

La programmation des cartes à puce peut s'effectuer par étapes.

1. Codes utilisateur, noms et informations de partition.
2. Informations de pages de macros et d'icônes de macros.
3. Informations de fonctions de macros.

Différentes fonctions sont disponibles sur les cartes à puce, notamment :

- **Lecture de carte à puce** : lecture des informations contenues sur une carte à puce existante, tel que le nom d'utilisateur, l'ID utilisateur, le nom de groupe de macros, le niveau d'accès et les partitions.
- **Programmation de carte à puce** : programmation des informations clavier actuelles ou de toute information ayant été lue ou modifiée à partir d'une autre carte à puce sur la carte à puce actuellement insérée dans l'emplacement pour carte à puce du clavier.
- **Programmation de macro** : programmation d'une carte à puce à l'aide des informations de la macro actuellement active sur le clavier. Permet de modifier la page de macros et les icônes de macros à programmer sur la carte à puce.
- **Lecture de macro** : lecture des macros de la carte à puce existante, notamment les informations de pages de macros et d'icônes de macros. Il est possible d'en obtenir un aperçu à l'aide du clavier avant de les programmer sur une autre carte à puce.

Lecture d'une carte à puce :

Une carte à puce assortie de privilèges suffisant doit être utilisée en premier afin d'accéder au mode de programmation du clavier.

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle SMART CARD (CARTE À PUCE). Appuyez sur la touche logicielle READ SC (LIRE LA CARTE À PUCE).
3. Le message « Please Replace Smart Card » (Insérer la carte à puce) s'affiche sur l'écran du clavier. Insérez la carte à puce qui doit être lue. Le message affiché à l'écran change pour indiquer les détails de la nouvelle carte à puce—figure 4.5.

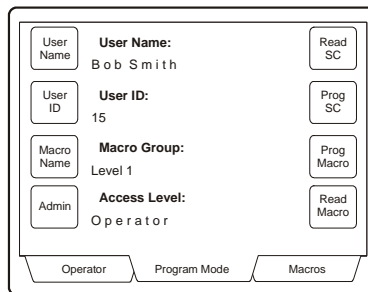


Figure 4.5 : lecture d'une carte à puce

Programmation d'une carte à puce:

Une carte à puce assortie de privilèges suffisant doit être utilisée en premier afin d'accéder au mode de programmation du clavier.

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle SMART CARD (CARTE À PUCE). Appuyez sur la touche logicielle PROG SC (PROGRAMMATION DE CARTE À PUCE).
3. Le message « Please Replace Smart Card » (Insérer la carte à puce) s'affiche sur l'écran du clavier. Insérez la carte à puce à programmer et attendez que le processus se termine.

Programmation d'une nouvelle carte à puce:

Une carte à puce assortie de privilèges suffisant doit être utilisée en premier afin d'accéder au mode de programmation du clavier.

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle SMART CARD (CARTE À PUCE).
3. Appuyez sur la touche logicielle USER NAME (NOM D'UTILISATEUR). Elle charge l'éditeur de texte permettant d'entrer le nom de l'utilisateur. Une fois que le nom de l'utilisateur a été entré, le menu de programmation de carte à puce réapparaît à l'écran.
4. Appuyez sur la touche logicielle USER ID (ID D'UTILISATEUR). Entrez un numéro d'identification d'utilisateur. Si vous utilisez le numéro « 0 », il sera demandé à l'utilisateur de choisir l'ID utilisateur enregistré sur la matrice de commutation lors de sa connexion.
5. Appuyez sur la touche logicielle MACRO NAME (NOM DE LA MACRO). Entrez un nom de macro dans l'éditeur de texte. Ce nom est utilisé pour identifier un ensemble de macros programmé sur la carte à puce et permet d'identifier rapidement un ensemble de macros enregistré sur la carte.
6. Pour définir le niveau utilisateur de la nouvelle carte à puce, appuyez sur la touche logicielle ADMIN. À chaque pression sur la touche, l'icône de touche logicielle bascule entre ADMIN (ADMINISTRATEUR), OPER'T (OPÉRATEUR) et SUP'VSR (SURVEILLANT).
7. Un partitionnement de caméra, moniteur ou de contrôle peut être programmé (si ce n'est pas encore fait). Voir **Configuration de partitions**.
8. Appuyez sur la touche logicielle PROG SC (PROGRAMMATION DE CARTE À PUCE). Le message « Please Replace Smart Card » (Insérer la carte à puce) s'affiche sur le clavier. Insérez une carte à puce vide et attendez que le processus se termine.

Copie d'informations de macros d'une carte à puce vers une autre carte à puce

Cette opération permet de copier des macros d'une carte à puce vers une autre carte à puce, par exemple les macros d'origine enregistrées sur la carte de l'administrateur. Une carte à puce assortie de privilèges suffisants doit être utilisée en premier pour accéder au mode de programmation du clavier.

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
2. Appuyez sur la touche logicielle SMART CARD (CARTE À PUCE).
3. Si les informations de macros à copier figurent sur la carte actuellement insérée dans l'emplacement du clavier, passez à l'étape 5.
4. Si les informations de macros à copier figurent sur une carte différente, insérez la carte et appuyez sur la touche logicielle READ MACRO (LIRE UNE MACRO).
5. Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO). Lorsque le message « Please Replace Smart Card » (Insérer la carte à puce) s'affiche, insérez la carte à puce sur laquelle vous voulez copier les informations de macro et attendez que le processus se termine.

Configuration de partitions

Le partitionnement est utilisé pour interdire le contrôle ou la sélection de certaines caméras par un opérateur. Cette fonctionnalité du clavier ADCC1100 est totalement distincte de toute fonctionnalité disponible sur la matrice de commutation pour le partitionnement de clavier.

Les partitionnements suivants peuvent être appliqués :

- **Partitionnement des caméras** : empêchant les opérateurs d'afficher les *caméras* spécifiées sur les moniteurs.
- **Partitionnement des moniteurs** : empêchant les opérateurs de sélectionner les *moniteurs* spécifiés.
- **Partitionnement du contrôle PTZ** : empêchant les opérateurs de *contrôler* les caméras PTZ spécifiées.

Les informations de partitionnement sont spécifiques à l'opérateur et, une fois configurées, sont enregistrées par l'administrateur système sur la carte à puce de l'opérateur.

Pour ouvrir le menu de partitionnement :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez sur la touche logicielle PARTITION. Le menu de partitionnement s'affiche (figure 4.6).

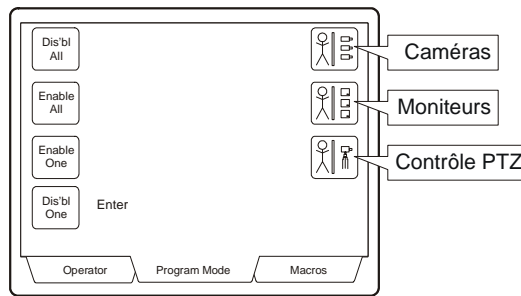


Figure 4.6 : menu de partitionnement

Pour partitionner des caméras :

Les caméras peuvent être activées et désactivées individuellement ou toutes ensemble.

1. Pour désactiver une caméra individuelle, appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro de la caméra à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UNE CAMÉRA).
3. Pour désactiver toutes les caméras, appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
4. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ALL (DÉSACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS).
5. Pour activer une caméra individuelle, appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
6. Entrez le numéro de la caméra à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UNE CAMÉRA).
7. Pour activer toutes les caméras, appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
8. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS).

Pour partitionner des moniteurs :

Les moniteurs peuvent être activés et désactivés individuellement ou tous ensemble.

1. Pour désactiver un moniteur individuel, appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro du moniteur caméra à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UN MONITEUR).

3. Pour désactiver tous les moniteurs, appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
4. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ALL (DÉSACTIVER TOUS LES MONITEURS).
5. Pour activer un moniteur individuel, appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
6. Entrez le numéro du moniteur à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UN MONITEUR).
7. Pour activer tous les moniteurs, appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
8. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUS LES MONITEURS).

Pour partitionner des caméras PTZ :

Les caméras PTZ peuvent être activées et désactivées individuellement ou toutes ensemble.

1. Pour désactiver une caméra PTZ individuelle, appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro de la caméra PTZ à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UNE CAMÉRA PTZ).
3. Pour désactiver toutes les caméras, appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
4. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ALL (DÉSACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS).
5. Pour activer une caméra PTZ individuelle, appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
6. Entrez le numéro de la caméra PTZ à l'aide des touches alphanumériques et appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UNE CAMÉRA PTZ).
7. Pour activer toutes les caméras PTZ, appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
8. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS PTZ).

Menu matrice

Le clavier ADCC1100 est en mesure d'afficher le menu principal du système de commutation utilisé.

Pour accéder au mode de menu matrice :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle MATRIX MENUS (MENUS MATRICES). Le menu matriciel s'affiche sur l'écran du clavier ADCC1100 (figure 4.7) et le menu principal du système de commutation matricielle actuellement utilisé apparaît sur le moniteur sélectionné.

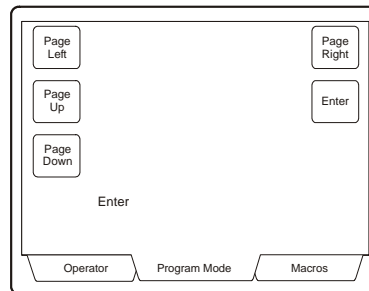


Figure 4.7 : menu matrice

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le menu matrice du clavier ADCC1100:

- PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) : affiche la page de menu à gauche
- PAGE RIGHT (PAGE DROITE) : affiche la page de menu à droite
- PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) : affiche la page précédente du menu
- PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) : affiche la page suivante du menu
- ENTER (ENTRÉE) : enregistre les données entrées à partir du menu
- Le joystick du clavier permet de parcourir le menu du système de commutation. La touche logicielle ENTER (ENTRÉE) permet d'effectuer des sélections.

Plusieurs systèmes de commutation American Dynamics assurent une programmation par menus de toute une variété de fonctions. Des groupes de caméras, des séquences, des salves système, des tables de contact d'alarme voire même des horloges d'événement font partie des variables qui peuvent être définies à l'aide de la programmation par menus.

Pour plus d'informations sur les tâches spécifiques qui peuvent être réalisées à partir du menu principal, reportez-vous aux instructions d'utilisation du système de commutation approprié.

Chapitre 5 : Fonctions d'installation

Ce chapitre vous guide pas à pas à travers les fonctions d'installation du clavier ADCC1100. Les options d'installations nécessitent les privilèges d'administrateur qui sont contrôlés par la carte à puce.

Définition de la vitesse en bauds

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez sur la touche logicielle BAUD pour parcourir les différentes vitesses en bauds disponibles : 1200, 2400, 4800, 9600, 19200 et 38400. La vitesse par défaut du clavier est de 1200 bauds. L'icône de touche logicielle BAUD change pour refléter la vitesse en bauds sélectionnée dès que vous appuyez sur une touche.
4. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) pour quitter le mode de programmation.

Activation des touches macro d'objectif

Cette fonction attribue les principales commandes d'objectif (ouverture/fermeture du diaphragme, rapprochement/éloignement de la mise au point) aux quatre touches macro situées du côté droit de la première page de macros. L'opérateur dispose ainsi d'une méthode pratique pour contrôler les fonctionnalités de joystick et d'objectif d'une seule main, tout en accédant rapidement aux fonctionnalités macros.

Pour activer les macros d'objectif :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
3. Appuyez ensuite sur la touche logicielle LENS OFF (OBJECTIF DÉSACTIVÉ). L'icône devient LENS ON (OBJECTIF ACTIVÉ).
4. Quittez le mode de programmation en appuyant sur la touche logicielle OPERATOR (OPÉRATEUR).

Lorsque vous appuyez sur la touche d'onglet MACROS, un affichage de clavier similaire à celui illustré à la figure 4.8 s'affiche.

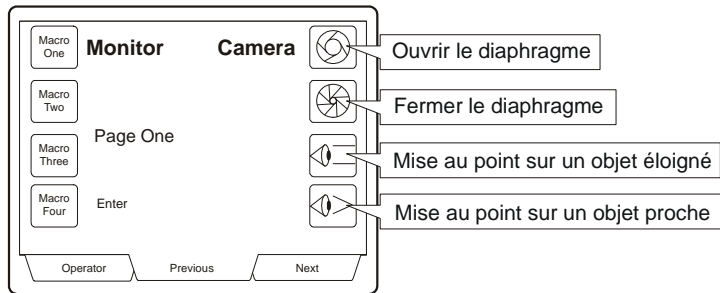


Figure 4.8 : macros d'objectif activées sur la première page de macros

Configuration du mode MP48 ou AD1024

Le clavier ADCC1100 est conçu pour fonctionner avec le système de commutation matricielle MP48 ou AD1024. Le clavier ADCC1100 doit être configuré pour l'un de ces systèmes afin de fonctionner correctement. A noter que le mode AD1024 doit être utilisé pour prendre en charge la matrice de commutation AD2150 et le mode MP48 pour prendre en charge les matrices AD168 et MP168.

1. À l'aide de la carte à puce d'administrateur, connectez-vous au système.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Appuyez ensuite sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
4. Appuyez sur la touche logicielle MP48 MODE/AD1024 MODE (MODE MP48/MODE AD1024). Elle bascule entre les modes MP48 et AD1024 à chaque pression.
5. Sortez la carte à puce d'administrateur.

Annexe A : Commandes d'armement de moniteur

Les moniteurs sont armés pour afficher les alarmes à l'aide de codes définissant les trois paramètres suivants :

1. Méthode d'affichage (*single* (unique), *dual* (double) ou *block* (bloqué de moniteur)).
2. Méthode de mise en file d'attente (*sequence* (séquence) ou *hold* (maintenu)).
3. Méthode d'élimination (*instant* (instantanée), *auto* (automatique) ou *manual* (manuelle)).

Pour armer le moniteur à l'aide d'un clavier ADCC1100:

1. Sélectionnez le moniteur à armer.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Entrez le numéro de code d'armement du moniteur (voir le tableau).
4. Appuyez sur la touche logicielle F2.

Un opérateur de clavier peut également programmer un moniteur armé pour une élimination instantanée ou automatique, ou une annulation par neutralisation manuelle. La neutralisation manuelle est activée ou désactivée une fois que le code d'armement a été programmé. Si elle est activée, un « A » s'affiche après l'acronyme de trois lettres pour le code d'armement affiché sur la barre d'état de moniteur.

Lorsque le système de commutation/contrôle matriciel AD1024 est utilisé, les moniteurs peuvent être armés à l'aide du logiciel de configuration système avec une interface PC ou du logiciel intégré AD1024 avec un clavier ADCC1100. Le tableau suivant répertorie les codes d'armement de moniteurs et les commandes qui activent ces codes..

Codes d'armement de moniteurs	Acronyme de moniteur	Séquence de commandes
Affichage de l'état d'armement	voir les entrées ci-dessous	300, F2
Simple, Séquence, Instantanée	SSI	301, F2
Simple, Séquence, Automatique	SSA	302, F2
Simple, Séquence, Manuelle	SSM	303, F2
Simple, Suspension, Instantanée	SHI	304, F2
Simple, Suspension, Automatique	SHA	305, F2
Simple, Suspension, Manuelle	SHM	306, F2
Bloquée, Séquence, Instantanée	BSI	307, F2
Bloquée, Séquence, Automatique	BSA	308, F2
Bloquée, Séquence, Manuelle	BSM	309, F2
Bloquée, Suspension, Instantanée	BHI	310, F2
Bloquée, Suspension, Automatique	BHA	311, F2
Bloquée, Suspension, Manuelle	BHM	312, F2
Double, Suspension, Instantanée	DHI/DSI*	313, F2
Double, Séquence, Instantanée		
Double, Suspension, Automatique	DHA/DSA*	314, F2
Double, Séquence, Automatique		
Double, Suspension, Manuelle	DHM/DSM*	315, F2
Double, Séquence, Manuelle		
Désarmement du moniteur		316, F2
Activation de la neutralisation de moniteur		317, F2
Désactivation de la neutralisation de moniteur		318, F2





* Dans les applications à double affichage, l'acronyme composé des trois premières lettres s'affiche sur le moniteur *maintenu*. L'acronyme composé des trois lettres suivantes s'affiche sur le moniteur de *séquence*.





































































































Annexe B : Fiche de Référence sur les Macros

Icône de macro	Page de macros	Référence d'icône	Description de macro
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			

Icône de macro	Page de macros	Référence d'icône	Description de macro
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			
			

Annexe C : Numéros de référence d'icône de macros

Macro	ACCESSORIES	ACEY DUCEY	AIR LOCK	AISLE	ALT	APPLIANCES	AREA	AMERICAN ROULETTE	ARRIVAL
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ASIAN	ATM	BABY	BACCARAT	BAGGAGE CLAIM	BAKERY	BANK	BATH	Baud	BAY
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BEER / WINE	BIG 6	BJ	BLACK JACK	BLOCK	BUILDING	CAGE	CANNED GOODS		CARGO
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
CARIBBEAN STUD POKER	CASH	CASH DESKS	CASH OFFICE		CHECK POINT	CHEMIN DE FER	CHINA	CONCOURSE	CORNER
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
COUNTER	COUNT ROOM	GRAPS	CUSTOMS	CUSTOMER SERVICE	DAIRY	DELI	DEPT	DEPART	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ELECTRONICS	ELEVATOR	CALL BOX	ENTRANCE	ESCALATOR	FLOOR	FRENCH ROULETTE	FURNITURE	GATE	GIFT WRAP
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
HALL	HARD COUNT	HARD GOODS	HARDWARE	HEALTH, BEAUTY & COSMETICS	HIGHWAY	HOTEL	INBOUND	JEWELRY	KIDS
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
LAWN & GARDEN	LET IT RIDE	LEVEL		LINEN	LOADING DOCK	LOBBY	MAN TRAP	AUTO	BAR
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
	MEAT	MEGA BUCKS	MEN	METAL DETECTOR	EXIT	OFFICE	ORIENTAL	PAI GOW	PAINT
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

 PARKING LEVEL 91	 PARKING LOT 92	 PARKWAY 93	 PERIMETER 94	 PHARMACY 95	 PIT 96	 PLATFORM 97	 PLAZA 98	 POKER 99	 POOL 100
 PRIME 101	 PRODUCE 102	 PUNTO BANCO 103	 1 104	 2 105	 3 106	 4 107	 5 108	 6 109	 7 110
 8 111	 RAIL 112	 RED DOG 113	 REDEMPTION AREA 114	 ROAD 115	 ROOF 116	 ROOM 117	 ROULETTE 118	 ROUTE 119	 ROUTE 120
 ROW 121	 RUNWAY 122	 SEASONAL 123	 SECTION 124	 SECURITY 125	 SHOES 126	 SIC BO 127	 SLOT BANK 128	 SLOT MACHINE 129	 SLOTS 130
 SOFT COUNT 131	 SOFT FOODS 132	 SPORTING GOODS 133	 SPORTS BOOK 134	 SPORTSWEAR 135	 STAIR 136	 STOCK ROOM 137	 STORE 138	 STORE ROOM 139	 STORE ROOM 140
 TARMAC 141	 TERMINAL 142	 TICKET COUNTER 143	 TOLL BOOTH 144	 TOWER 145	 TOYS 146	 TRAIN STATION 147	 VIEW 148	 VIEW 149	 WAR 150
 WARD 151	 WILL CALL 152	 WOMEN 153	 ZONE 154	 AUX 1 155	 AUX 2 156	 AUX 3 157	 AUX 4 158	 PATTERN 159	 PATTERN 160
 SALVO 161	 SALVO 162	 BUS 163	 LOT 164	 LOT 165	 INTELLEX 166	 INTELLEX 167	 INTELLEX 168	 INTELLEX 169	 INTELLEX 170
 MULTI-BROW 171	 MULTI-BROW 172	 MULTI-BROW 173	 MUX 174	 MUX 175	 MUX 176	 MUX 177	 REGISTER 178	 REGISTER 179	 REGISTER 180
 SEAT 181	 RAIL 182	 TRAC 183	 TRAC 184	 TRAC 185	 TRAC 186	 TRAC 187	 WINDOW 188	 WINDOW 189	 WINDOW 190

Annexe D : Dépannage

Problème	Liste De Contrôle
X Clavier non alimenté	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez la prise secteur. ✓ Vérifiez les connexions du transformateur mural ✓ Vérifiez les connexions du clavier et de l'interface matricielle de clavier. ✓ Mesurez la sortie du transformateur au niveau de l'interface matricielle de clavier.
X Pas de réponse aux touches (après avoir vérifié l'alimentation)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez la connexion entre l'interface matricielle du clavier et le port de communication du contrôleur système. ✓ Vérifiez la vitesse en bauds du clavier et du contrôleur système.
X Le clavier répond à certaines touches, mais pas à toutes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez l'état du magnétoscope/moniteur.
X Impossible de vérifier la programmation de menu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez les privilèges de carte à puce. Les privilèges d'administrateur ou de superviseur sont nécessaires pour exécuter les fonctions de programmation.
X Rien ne s'affiche à l'écran	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez le niveau de luminosité et de contraste.
X Pas de son sur le haut-parleur du clavier	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez que le haut-parleur est activé dans le menu du clavier.
X Impossible d'accéder aux principaux menus du processeur	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez que le clavier fonctionne en mode de programmation. ✓ Vérifiez que le moniteur correct est sélectionné pour la programmation de menu. ✓ Vérifiez que la sortie moniteur de programme de processeur est connectée.

Annexe E : Caractéristiques

Numéros de modèle

ADCC1100	Clavier
ADCC1100SC3	Ensemble de trois cartes à puce supplémentaires
ADCC1100SCA	Carte à puce de rechange pour administrateur
MP-CBL	Câble de rechange
MP-KMI	Interface matricielle de clavier

Écran à cristaux liquides

Taille	VGA CCFL à rétro-éclairage, texte/ graphiques blancs sur fond bleu, réglable par l'utilisateur 11 x 15 cm, 11 touches logicielles
--------------	--

Commandes

Touches	16 touches caoutchouc tactiles à codage couleur Pavé numérique Sélection de caméra/moniteur Caméra précédente/suivante Rapprochement/éloignement de la mise au point Diaphragme Touche d'effacement
Joystick	Joystick à trois axes pour le contrôle de panoramique, d'inclinaison et de zoom, ainsi que la navigation dans les menus
Carte à puce	Carte à puce sur ressort à l'arrière du clavier Protection de connexion permettant un accès multi-niveaux à toutes les fonctions système

Connecteurs

RS232, alimentation ...	RJ45 vers commutateur/contrôleur via bornier
-------------------------	--

Caractéristiques électriques

Tension d'alimentation	9 à 15 V c.c.
Courant maximum	500 mA

Caractéristiques mécaniques

Dimensions	38,5 x 19 x 6,6 cm
Poids	2,4 kg
Poids à l'expédition	3,2 kg
Construction	Revêtement ABS sur une base en acier doux
Couleur	Noir

Caractéristiques d'environnement

Température de fonctionnement	0° à 30° C
Température de stockage	0° à 40° C
Humidité de fonctionnement	90 % d'humidité relative (sans condensation)

Réglementations

Émissions	Paragraphe 15 de la FCC, alinéa B, classe A CE : EN50081-1 :
Immunité	CE : EN50130-4
Sécurité	UL2044 CSA 22.2 No. 1 (cUL) CE : EN60950

Index

A

Acceptation d'alarmes	19
Accès au mode de menu matriciel	37
Activation des touches macro d'objectif	38
Affichage de sites satellites	21
Auxiliaires	20

B

Basculement de caméra	16
-----------------------------	----

C

Chargement des valeurs prédéfinies (prises de vue)	17
Configuration de partitions	34
Configuration de séquence provisoires	25
Configuration de valeurs prédéfinies	24
Configuration des cavaliers pour le MP-KMI	6
Configuration du mode MP48 ou AD1024	9, 39
Configuration d'une icône de touche de macro	29
Connexion au clavier: Mode 1	11
Connexion au clavier: Mode 2	12
Connexion au clavier: Mode 3	12
Connexion et configuration	6
Connexion pour une distance de câblage de plus de 2 m	8
Connexions pour une distance de câblage de 2 m ou moins	7
Contraste de l'écran du clavier	20
Contrôle d'accès au clavier	10
Copie d'informations d'une carte à puce vers une autre carte à puce	34

D

Définition de la vitesse en bauds	38
Définition de modèles	24
Définition du nom d'une page de macros	28
Définition d'une icône de touche de macro	29
Diaphragme automatique	16
Diaphragme de caméra	16
Dôme, fonctions du menu	25

E	
Enregistrement de la configuration de la page de macros sur une carte à puce	29
Équipements fournis	6
Exécution de modèles	21
Exécution de plusieurs macro	22
Exploration des caméras suivantes et précédentes	14
Exploration des menus de caméra dôme	26
Exploration d'une séquence	18

F	
Fonctions du menu Dôme	25

L	
Lecture d'une carte à puce	32
Luminosité de l'écran du clavier	20

M	
Macro, exécution	22
Macro, exécution d'une variable	23
Macro individuelle, exécution	23
Macro, programmation	30
Macros avancées	31
Menu matrice	37
Mise au point de caméra	15
Multiples macros, exécution	22

N	
Navigation dans le système de menus du clavier	13

P	
Panoramique, inclinaison et zoom	15
Partitionnement de caméras	35
Partitionnement de caméras PTZ	36
Partitionnement de moniteurs	36
Périphériques auxiliaires	20
Programmation de cartes à puce	32
Programmation de la page de macros et de l'icône de macro	27
Programmation de macro	27
Programmation de macros	27
Programmation de modèles de dômes	24
Programmation de multiples macros	30
Programmation du nom d'une page de macros	28
Programmation d'une icône de macro	29
Programmation d'une nouvelle carte à puce	33
Programmation d'une simple macro	30

S

Saisie de données	13
Salves	19
Sélection de la page de macros	22
Sélection de moniteurs	14
Sélection d'une caméra à afficher sur un moniteur	14
Sélection et exécution d'une macro	22
Séquences	17
Séquences, interruption	18
Séquences, inversion	18
Séquences, provisoires	18
Séquences, redémarrage	18
Séquences, suspension	18
Signal sonore du clavier	21
Sortie du menu de caméra dôme	26
Suppression de modèles	25

T

Touches de macros, objectif	38
Tournée d'inspection, interruption	18
Tournée d'inspection, inversion	18
Tournée d'inspection, redémarrage	18
Tournée d'inspection, suspension	18
Tournées d'inspection	17
Tournées provisoire	18

U

Utilisation d'un magnétoscope	23
-------------------------------------	----

V

Verrouillage et déverrouillage d'une caméra	27
---	----

Veillez consulter notre site Web pour de plus amples informations
www.americandynamics.net

© 2004 American Dynamics

Les spécifications du produit sont susceptibles d'être modifiées sans préavis
Certains noms de produits mentionnés aux présentes peuvent être des
noms de marques déposées ou non, ou des noms d'autres sociétés

ADCC1100-HB-FR-1