



MegaPower™ 48+

Manuel d'utilisation et de programmation du système



NE PAS INSTALLER CE PRODUIT DANS UN ENDROIT DANGEREUX OÙ DES MATIÈRES COMBUSTIBLES OU EXPLOSIVES SONT ENTREPOSÉES OU UTILISÉES.

Conformité à la réglementation FCC

Ce matériel a été testé et il respecte les limites d'un appareil numérique de classe A, en accord avec l'article 15 des règles FCC. Ces limites ont été établies pour assurer une protection raisonnable contre toute interférence nuisible lors du fonctionnement dans un environnement commercial. Le matériel génère, utilise et peut émettre une énergie rayonnée de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du manuel, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio.

L'utilisation de ce matériel dans une zone résidentielle peut entraîner des interférences nuisibles, auquel cas l'utilisateur sera dans l'obligation de prendre à ses propres frais, les mesures nécessaires pour y remédier.

Mise en garde concernant la modification du matériel

Toute modification ou tout remplacement de matériel n'ayant pas été approuvé expressément par American Dynamics Video Products Division, la partie responsable du respect des règles du FCC, pourrait annuler l'autorisation de l'utilisateur à exploiter le matériel et pourrait entraîner des conditions dangereuses.

Exclusion de toute autre garantie

American Dynamics Video Products Division n'assume aucune déclaration ou garantie en rapport avec ce manuel et désavoue spécifiquement toute garantie implicite du caractère adéquat pour la commercialisation ou un usage particulier. American Dynamics Video Products Division se réserve le droit d'effectuer des révisions et de modifier le contenu de ce manuel sans obligation de American Dynamics Video Products Division de fournir un préavis pour toute modification ou révision.

Contrat d'utilisation de logiciel

Un permis d'utilisation de logiciel apparaît dans l'appendice E du présent manuel. Veuillez lire ce contrat avec soin. Par votre utilisation du logiciel système embarqué du MegaPower 48+, vous indiquez votre consentement aux termes et conditions du présent permis d'utilisation.

Introduction

Le MegaPower 48+ est un système de commutation/contrôle matriciel offrant toute une variété de fonctionnalités, notamment :

- Taille de matrice de 48 entrées vidéo par 16 sorties vidéo
- Les matrices peuvent être connectées les unes aux autres pour étendre le système à 288 caméras maximum, avec 8 sorties moniteur commutées complètes à point de croisement et 7 sorties moniteur supplémentaires sur chaque matrice secondaire (pour un affichage vidéo à partir de cette matrice secondaire uniquement).
- Huit sorties vidéo primaires avec superposition de texte. Superposition de texte sur tous les moniteurs secondaires.
- Installation murale modulaire avec option de montage en baie
- Menus embarqués pour la programmation de la configuration du système
- Module de mémoire flash dans le système pour l'archivage des données
- Contrôle d'un magnétoscope à partir d'un clavier (avec claviers compatibles)
- Programmation et contrôle des macros à partir d'un clavier (avec claviers compatibles)
- Contrôle de la vitesse fixe et variable du pan/tilt et du dôme avec les protocoles SensorNet, SEC-422 ou AD Manchester
- Réponses d'alarme comprenant caméra, pré-réglés, modèles, salvos, messagerie de texte, enregistreur et contrôle auxiliaire
- Messagerie de texte sur alarme. Jusqu'à 250 messages différents
- Partitionnement du système pour entrées, sorties et claviers
- Niveaux de priorité système et mots de passe utilisateur
- Tours de moniteur
- Texte à l'écran: Numéro d'entrée vidéo, Etat du moniteur, Heure et date, Titres de caméra, de pré-réglé et d'alarme
- 64 tours universels
- 64 salvos système
- 35 horaires d'événement
- Tables d'alarme pour quatre catégories
- Appel automatique d'entrées d'alarme
- 4096 titres de pré-réglé
- 250 messages d'alarme
- Diagnostics système intégrés

Claviers du système

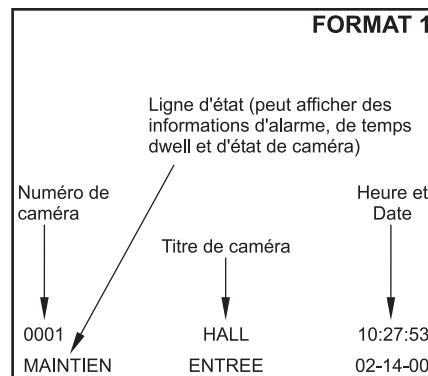
L'exploitation et la programmation du MegaPower 48+ s'effectue à l'aide de commandes saisies sur le clavier du système. Différents claviers système AD sont disponibles, notamment l'ADCC1100, l'ADCC0200, l'ADCC0300 et l'ADTTE Touch Trackers®.

La procédure de fonctionnement général de chacun de ces claviers est pratiquement identique. L'accès aux différents niveaux de tâche et de programmation est contrôlé par des cartes à puce sur l'ADCC1100 et par des codes PIN sur l'ADCC0200 et l'ADCC0300. Sur le ADTTE, l'accès est déterminé par une procédure de "verrou système" contrôlé par une clé et un mot de passe.

Parce que le ADCC1100 dispose d'un jeu de fonctions les plus poussées parmi les claviers actuellement disponibles, l'exploitation et la programmation du MegaPower 48+ sont discutées en faisant référence à la disposition du clavier ADCC1100.

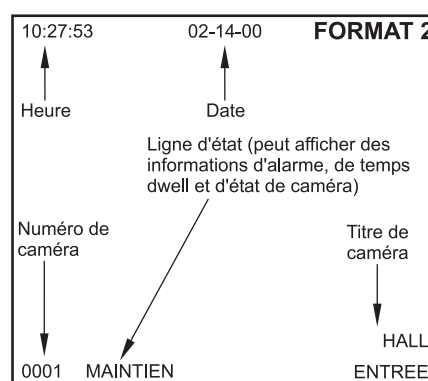
Affichages à l'écran du moniteur système

Lorsqu'un opérateur sélectionne l'affichage d'une caméra sur les moniteurs matriciels primaires 1-8 et sur les moniteurs connectés aux matrices secondaires, du texte se superpose au contenu vidéo sélectionné. Le système MegaPower 48+ propose deux formats d'affichage différents à l'écran. Pour plus d'informations sur la configuration du format d'affichage des moniteurs système, reportez-vous à la page 23.



Lorsque Format 1 est sélectionné, cinq zones d'informations sont affichées dans le bas de l'écran.

- Le **Numéro de caméra** peut être un numéro réel ou un pseudo numéro d'une valeur entre 1 et 9 999.
- La **Ligne d'état** affiche les informations courantes sur l'exploitation du système. Les informations d'état comprennent le jour de la semaine et les codes d'armement de moniteur, les temps dwell (temps d'affichage) et les messages reliés aux tours, salvos, et alarmes.
- Le **Titre de caméra** se compose de deux lignes d'un maximum de huit caractères pour chaque ligne. Pour plus de détails, voir la page 24.
- La **Date** en cours peut être affichée en trois formats différents. Pour plus de détails, voir la page 17.
- L'**Heure** en cours est affichée dans le format de 24 heures. Pour plus de détails, voir la page 17.



Lorsque Format 2 est sélectionné, les zones heure et date sont affichées dans la partie supérieure de l'écran. Le numéro de caméra, l'état et le titre de la caméra sont affichés dans la partie inférieure de l'écran.

Tâches utilisateur de base

(avec le clavier ADCC1100)

Cette rubrique traite de la façon dont un opérateur de clavier accède au système MegaPower 48+ et appelle les caméras pour les afficher sur les moniteurs des stations de travail.

Le contrôle du mouvement du pan/tilt des caméras est discuté ainsi que les méthodes de zoom, de focus et de réglage de l'iris de l'objectif d'une caméra. La rubrique traite également de l'exécution des tours, des modèles et des macros et de l'appel des pré-réglés et des salvos.

La méthode de sélection et de contrôle d'un magnétoscope est également expliquée. De plus, des procédures sont fournies sur l'acquiescement des alarmes et le contrôle des dispositifs auxiliaires.

La majorité des opérations discutées sous la présente rubrique peut être effectuée sur les claviers ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 et ADTTE. Pour plus d'informations, consultez la documentation fournie avec le clavier.

Contrôle d'accès au clavier

L'accès utilisateur au clavier ADCC1100 varie selon que la fonctionnalité ID utilisateur a été ou non activée sur la matrice MegaPower 48+ connectée (voir la page 16). 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 le MegaPower 48+, 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.

Pour le code utilisateur 1, le système dispose d'un code PIN par défaut à six chiffres : « 914365 ». **Ce code PIN pas défaut doit être modifié pour éviter tout accès intempestif au système.** Afin d'assurer la sécurité du système, toutes les informations de mot de passe doivent rester confidentielles.

Connexion au clavier : Mode 1

1. Lorsque l'écran d'accueil s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Selon les privilèges de l'utilisateur (surveillant, administrateur ou opérateur), une version particulière du menu principal s'affiche.

Connexion au clavier : Mode 2

1. Lorsque l'écran d'accueil s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Sur l'écran **Enter PIN** (Saisie du code PIN), 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), une version particulière du menu principal s'affiche.

Connexion au clavier : Mode 3

1. Lorsque l'écran d'accueil s'affiche, insérez la carte à puce.
2. Sur l'écran **Enter User ID** (Saisie de l'ID utilisateur), 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), 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), une version particulière du menu principal s'affiche.

Configuration du mode MP48 ou AD1024

Le clavier ADCC1100 est conçu pour fonctionner avec le système de commutation matricielle MegaPower 48+ ou AD1024. Le clavier ADCC1100 doit être configuré pour l'un de ces systèmes afin de fonctionner correctement.

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.

Sélection d'un moniteur

Les moniteurs d'une station de travail affichent la vidéo des caméras et dômes installés dans les installations locales et/ou satellites. Chaque moniteur dispose d'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.

Remarque : la sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée pour toute entrée vidéo du système, la sortie vidéo X16 ne sera pas disponible pour la commutation vidéo.

Appel d'une caméra pour affichage sur un moniteur

Lorsqu'un moniteur a été appelé au contrôle du clavier, une caméra peut être appelée pour affichage sur le moniteur. Chaque caméra système dispose d'un numéro d'identification unique documenté par l'administrateur système.

Pour appeler 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.

L'entrée vidéo sélectionnée apparaît maintenant à l'écran du moniteur. Après avoir appelé une caméra sur le moniteur sélectionné, n'importe quelle autre caméra peut être appelée sur le moniteur en répétant les deux étapes de la procédure décrite ci-dessus.

Remarques

- Les moniteurs connectés aux matrices secondaires peuvent uniquement afficher les images filmées par les caméras connectées à l'unité secondaire en question. Si le contenu vidéo d'une matrice secondaire est sélectionné pour l'afficher sur une autre matrice, un message s'affiche à l'écran pour informer l'utilisateur que l'entrée vidéo n'est pas valide.
- Du texte peut être affiché sur l'écran des moniteurs matriciels primaires 1-8, ainsi que sur tous les moniteurs connectés aux matrices secondaires.

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

Une fois qu'une caméra équipée de façon appropriée est appelée pour affichage sur un moniteur, l'opérateur peut contrôler manuellement les mouvements de la caméra. Un *pan* est le mouvement transversal de la caméra. *Tilt* est le mouvement vertical de la caméra.

Le manche à balai du clavier contrôle le mouvement horizontal et vertical des caméras raccordées au système de commutation. La caméra effectue un pan et/ou un tilt selon que l'opérateur déplace le manche à balai vers la gauche ou la droite et vers l'avant ou l'arrière.

Dans le cas d'une caméra à vitesse de pan/tilt variable, la vitesse de mouvement de la caméra est proportionnelle à la position du manche à balai. Plus le manche à balai s'éloigne de la position stationnaire du centre, plus la caméra se déplace rapidement. Il existe huit niveaux de vitesse indépendante pour les directions haut, bas, gauche et droite.


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.

Centrez le manche à balai lorsque la caméra est positionnée à l'endroit approprié.

Verrouillage et déverrouillage d'une caméra

Suivant l'appel du pan/tilt d'une caméra pour affichage et contrôle sur un moniteur système, un opérateur peut empêcher d'autres opérateurs de contrôler les mouvements de la caméra appelée. Ceci porte le nom de "verrouillage" de la caméra.



Pour verrouiller une caméra :

1. Entrez le numéro d'identification de la caméra à l'aide du pavé alphanumérique.
2. Appuyez sur la touche 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 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).

Contrôle du focus d'une caméra

Focus indique l'action de régler la clarté de l'image de la caméra affichée sur le moniteur. Pour faire la mise au point de la caméra sur un objet éloigné, appuyez sur la touche ÉLOIGNER (). Pour faire la mise au point sur un objet rapproché, appuyez sur la touche RAPPROCHER ().

Contrôle de l'iris d'une caméra

La luminosité d'une image est généralement contrôlée par les fonctions de gain automatique et d'iris automatique/manuel de la caméra. Par contre, il arrive que l'image sur le moniteur ait besoin d'être plus foncée ou plus claire. Pour éclaircir l'image, appuyez sur la touche OUVRIR l'iris (). Pour noircir l'image, appuyez sur la touche FERMER l'iris ().

Contrôle du flip d'une 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 : avec un dôme disposant de la fonction *flip automatique activée*, le dôme s'incline automatiquement lorsqu'une personne passe directement en 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 OUVRIR ou 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.

Appel d'un préréglé (cible)

Un *préréglé* est un emplacement ou une scène mémorisée qu'une caméra pan/tilt peut afficher à la demande de l'opérateur. Un préréglé porte également le nom de *cible*. Dans le système MegaPower 48+, un opérateur peut appeler jusqu'à 96 cibles par caméra (selon le récepteur/pilote raccordé à la caméra), avec un total de 4 096 cibles permises. Un préréglé est positionné et stocké en mémoire dans le mode programmation.

Pour appeler une cible :

1. Suivant l'appel d'une caméra pan/tilt pour affichage, entrez le numéro d'identification de la cible sur le clavier numérique. Le numéro du préréglé apparaît à l'écran ENTER (ENTRÉE).
2. Appuyez sur la touche logicielle PRESET  (PRÉRÉGLÉ).
3. La légende PRESET *n* (PRÉRÉGLÉ *n*) s'affiche sur l'écran (*n* étant le numéro d'identification du préréglé entrée à l'étape 1 ci-dessus.)

Exécution d'un tour système

Un *tour* est une séquence dynamique de vues de caméra, dont chacun apparaît à l'écran d'un moniteur sélectionné pour un temps dwell (temps d'affichage) sélectionné. Chaque tour peut avoir un état préréglé préprogrammé, un état auxiliaire et une désignation connexion suivante. Un tour système porte également le nom de tour universel.

De plus, il existe des tours *moniteur* ou "*tour provisoire*", qui sont des tours temporaires programmés pour le moniteur en cours de sélection.

Pour effectuer un tour système (ou universel) :

1. Sélectionnez un moniteur.
2. Entrez le numéro d'identification d'un tour 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 d'un tour entré à l'étape 2 ci-dessus.)

Remarque : lorsque vous appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER), sa légende devient HOLD (SUSPENDRE) ; voir la **Maintien d'un tour** ci-dessous.

Lors de l'exécution d'un tour dans la direction avant, un "A" est affiché sur la ligne d'état à l'écran à côté du temps dwell. Lorsqu'un tour est exécuté dans la direction inverse, un "I" est affiché à l'écran.

Maintien d'un tour

Un tour peut être arrêté et maintenu sur une seule entrée de caméra en appuyant sur la touche logicielle HOLD (MAINTIEN). Une fois le tour en suspens, toutes les actions de contrôle du clavier (pan, tilt, réglage de l'objectif et fonctions marche/arrêt auxiliaire) peuvent être effectuées depuis la caméra en suspens.

Remarque : lorsque vous appuyez sur la touche logicielle HOLD (MAINTIEN), sa légende devient RUN (EXÉCUTER) ; voir **Relancement d'un tour en maintien** ci-dessous.

Relancement d'un tour en maintien

Pour relancer un tour, appuyez sur la touche logicielle RUN (EXÉCUTER). Un tour reprend à partir du point où elle a été suspendue.

Exploration d'un tour

Lorsqu'un tour est en cours, les touches INCREMENT / DECREMENT CAMERA (CAMÉRA SUIVANTE/ PRÉCÉDENTE) peuvent être utilisées pour passer d'une

caméra à l'autre.

Pour parcourir un tour:

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

Inversion d'un tour

Lorsqu'un tour est en cours, les touches INCREMENT / DECREMENT CAMERA (CAMÉRA SUIVANTE/ PRÉCÉDENTE) peuvent être utilisées pour inverser le sens d'un tour.

Pour inverser un tour:

1. Appuyez une fois sur la touche ▼. Pour inverser une nouvelle fois le tour, appuyez une fois sur la touche ▲.

Interruption d'un tour

Un tour d'inspection ou provisoire en cours d'exécution peut être interrompu en appuyant sur la touche logicielle HOLD (SUSPENDRE) ou en sélectionnant une caméra à afficher sur le moniteur choisi.

Sélection d'un tour provisoire

Chaque moniteur peut avoir un tour provisoire (un tour temporaire programmée par l'opérateur).

Pour sélectionner un tour provisoire :

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

Appel d'un salvo

Un *salvo* est l'affichage simultané de scènes de caméra multiple sur un groupe de moniteurs contigus numériquement. Le système MegaPower 48+ permet un maximum de 64 salvos et 16 entrées par salvo. Chaque salvo système dispose d'un numéro d'identification unique définissant le jeu de moniteurs contigus.

Pour appeler un salvo :

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 du salvo. Le numéro entré s'affiche à côté de la légende ENTER (ENTRÉE) sur l'écran du clavier.
4. Appuyez sur la touche logicielle SALVO.

Contrôle auxiliaire


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.

Acquittement d'une alarme

Lorsqu'un moniteur est armé pour affichage d'alarme, l'entrée vidéo associée au contact d'alarme approprié est affichée sur le moniteur lorsque l'alarme est activée. Si le moniteur est armé pour un effacement manuel, toute alarme affichée sur le moniteur peut être acquittée (effacée) par l'opérateur du clavier.

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 INCREMENT / DECREMENT CAMERA (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.

Exécution d'un pattern

Un *pattern* est une série séquentielle de commandes de pan, tilt, zoom et focus définie pour les dômes de série SpeedDome. Un pattern est programmé en temps réel, ce qui signifie que le dôme se souvient de chaque segments de pattern dans le temps réel nécessaire à l'opérateur pour exécuter une commande. Par exemple, si, durant une séquence de pattern, le dôme s'oriente sur une porte pendant 30 secondes, la scène de porte est affichée pendant 30 secondes lorsque le pattern est appelé à être exécuté.

Pour exécuter un pattern :

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

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. 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 1 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.

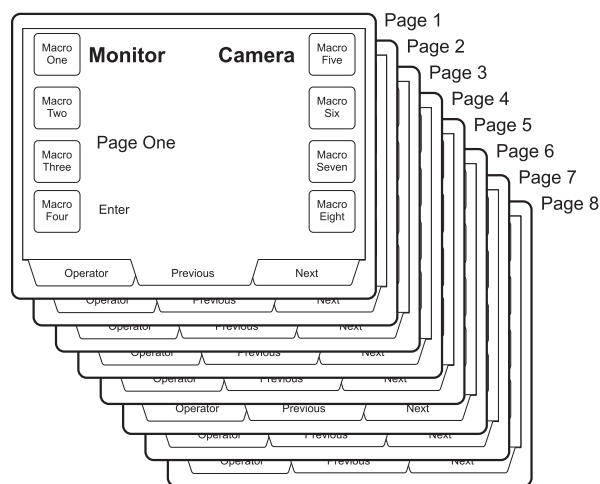


Figure 1: Pages de macros

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. **Multiplés 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.

Sélection d'un magnétoscope

Pour initier le contrôle du magnétoscope, l'opérateur effectue les actions suivantes :

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.

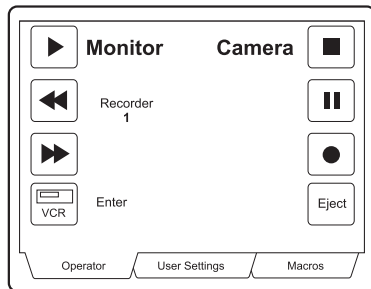


Figure 2: Menu de contrôle de magnétoscope

Tâches utilisateur avancé

(avec le clavier ADCC1100)

Cette section vous guide pas à pas à travers les activités plus avancées au clavier, notamment les pré-réglés, les tours provisoires, les modèles et les macros.

Réinitialisation du système

Pour supprimer toutes informations programmées précédemment et réinitialiser le système MegaPower 48+ à ses valeurs par défaut originales, une réinitialisation du système peut être effectuée.

Remarque : afin qu'une réinitialisation du système soit effectuée, la fonction réinitialisation du système doit être activée lors de la définition du niveau de priorité d'un utilisateur ou d'un clavier. Pour plus de détails, voir la page 27.

Pour effectuer une réinitialisation du système :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Entrez "55" sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur la touche logicielle F2 du clavier. **Entrez la combinaison clavier numérique/F2 suivante dans les trois secondes.**
4. "99" F2. Si l'étape 4 n'est pas effectuée dans les trois secondes requises, le système ne sera pas réinitialisé.

Transfert de données système

Les données système peuvent être transférées du système MegaPower 48+ à un module de mémoire flash dans la section panneau de connexion de l'assemblage. Les données peuvent également être retransférées vers le système depuis le module de mémoire.

Remarque : pour que le transfert de données système soit effectué, la fonction réinitialisation du système doit être activée

lors de la définition du niveau de priorité d'un utilisateur ou d'un clavier. Pour plus de détails, voir la page 27.

Pour effectuer un transfert des données du système vers le module de mémoire :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Entrez "55" sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur la touche logicielle F2 du clavier. **Entrez la combinaison clavier numérique/F2 suivante dans les trois secondes.**
4. "140" F2. Si l'étape 4 n'est pas effectuée dans les trois secondes requises, le système ne sera pas réinitialisé.

Pour effectuer un transfert des données du module de mémoire vers le système:

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Entrez "55" sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur la touche logicielle F2 du clavier. **Entrez la combinaison clavier numérique/F2 suivante dans les trois secondes.**
4. "141" F2. Si l'étape 4 n'est pas effectuée dans les trois secondes requises, le système ne sera pas réinitialisé.

Configuration du format de date

Il existe trois options pour le format de date à l'écran du moniteur. Le format de date par défaut est MM-JJ-AA (mois, jour, année). Pour régler le format de date depuis le clavier:

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Entrez l'une des combinaisons de code F2 suivantes
 - "21 F2" pour MM-JJ-AA
 - "22 F2" pour JJ-MM-AA
 - "23 F2" pour AA-MM-JJ
 - "24 F2" permet de basculer entre les formats de date.

Positionnement de l'affichage du moniteur

Le texte d'affichage à l'écran du moniteur pour le Format 1 (voir la page 5) peut être positionné selon les besoins de l'utilisateur. Pour régler le positionnement initial de la superposition de texte sélectionnée :


1. Appelez la caméra appropriée sur le moniteur sous contrôle clavier.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Entrez "50 F2" sur le clavier numérique. Ceci permet au manche à balai de régler la position initiale du texte affiché.
4. Utilisez le manche à balai pour régler la position initiale appropriée du texte.
5. Entrez "51 F2" sur le clavier numérique. Ceci désactive le positionnement de texte du manche à balai.

Remarque : la procédure de positionnement de texte discutée plus haut ne peut pas être effectuée lorsque l'écran d'affichage est réglé au Format 2.

Configuration d'un pré-réglé (cible)

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

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 cible à l'aide des touches alphanumériques.
5. Appuyez sur la touche logicielle PRESET  (PRÉRÉGLÉ).

Configuration d'un tour provisoire

Pour effectuer la configuration d'un tour 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 du tour.
8. Appuyez sur la touche d'onglet OPERATOR (OPÉRATEUR) pour quitter le menu de tour provisoire.

Remarque : sur les moniteurs connectés aux unités secondaires, il est uniquement possible de rappeler les caméras connectées à la même unité secondaire. Si un tour est rappelé sur un moniteur secondaire alors qu'il n'existe pas de caméra disponible dans ce tour, la vue de la caméra précédente reste affichée sur le moniteur pendant la durée d'affichage requise. Un message (« INVcccc ») s'affiche sur le moniteur pour indiquer qu'une caméra non valide a été sélectionnée.

Programmation d'un pattern

Il est possible de programmer jusqu'à trois modèles par dôme programmable. La longueur et la complexité d'un pattern sont limitées par deux variables:

- le nombre de commandes de caméra
- durée

Chaque fois que la caméra est déplacée dans n'importe quelle direction (avec tous les réglages de zoom, focus, et iris), vous envoyez une commande à la caméra. Les trois modèles d'un dôme peuvent consister collectivement d'un maximum de 98 commandes de caméra.

Il existe également une limite de temps pour les modèles. Un seul pattern ne peut durer plus de 400 secondes. Peu importe le nombre de commandes envoyées, le pattern n'enregistre plus lorsque la limite de temps a été dépassée.

Définition d'un pattern

Pour définir un pattern :

1. Sélectionnez le dôme requis sur un moniteur.
2. Manœuvrez la caméra dans la position où le pattern 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 (PATTERN DE PROGRAMME). Le menu de programmation de pattern s'affiche alors sur l'écran du clavier.
5. Entrez le numéro du pattern (1 - 3) à l'aide des touches

alphanumériques.

6. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PATTERN (PATTERN)
7. Manœuvrez la caméra à l'aide du joystick pour définir le pattern.
8. Une fois du pattern 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 pattern.

Effacement d'un pattern

Pour effacer un pattern :

1. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle PROGRAM PATTERN (PATTERN DE PROGRAMME). Le menu de programmation de pattern s'affiche alors sur l'écran du clavier.
3. Entrez le numéro (1 - 3) du pattern 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 pattern.

Armement d'un moniteur

Lorsqu'un moniteur est armé, la vidéo de la caméra associée à une alarme pour ce moniteur est affichée lorsqu'une alarme a été déclenchée. Pour armer un moniteur, effectuez la procédure suivante :

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 la table)
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.

Codes d'armement de moniteurs	Acronyme de moniteur	Séquence de commandes
Affichage de l'état d'armement	voir ci-dessous	300, F2
Simple, Séquence, Instantanée	SSI	301, F2
Simple, Séquence, Automatique	SSA	302, F2
Simple, Séquence, Manuelle	SSM	303, F2
Simple, Maintien, Instantanée	SHI	304, F2
Simple, Maintien, Automatique	SHA	305, F2
Simple, Maintien, Manuelle	SHM	306, F2
Bloc, Séquence, Instantanée	BSI	307, F2
Bloc, Séquence, Automatique	BSA	308, F2
Bloc, Séquence, Manuelle	BSM	309, F2
Bloc, Maintien, Instantanée	BHI	310, F2
Bloc, Maintien, Automatique	BHA	311, F2
Bloc, Maintien, Manuelle	BHM	312, F2
Double, Maintien, Instantanée	DHI/	313, F2
Double, Séquence, Instantanée	DSI*	
Double, Maintien, Automatique	DHA/	314, F2
Double, Séquence, Automatique	DSA*	
Double, Maintien, Manuelle	DHM/	315, F2
Double, Séquence, Manuelle	DSM*	
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*.

Remarque : les moniteurs connectés au système MegaPower 48+ peuvent également être armés à l'aide du système de menus intégré. Pour plus de détails, voir la page 21.

Désarmement d'un moniteur

Lorsqu'un moniteur est désarmé, la vidéo de la caméra des alarmes n'est pas affichée lorsqu'une alarme a été déclenchée. Pour désarmer un moniteur, effectuez la procédure suivante :

1. Appelez le moniteur à désarmer.
2. Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).
3. Utilisez les touches numériques pour entrer le code de désarmement du moniteur (316).
4. Appuyez sur la touche logicielle F2.

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 3).

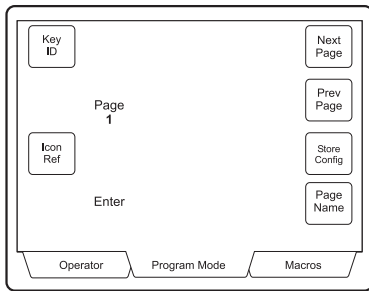


Figure 3: Menu de configuration de macro

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

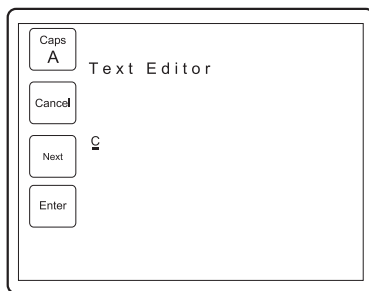


Figure 4: Menu de l'éditeur de texte

- 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 3).

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 :

- Sur la **Menu de configuration de macro** (figure 3), 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:

- Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION).

- Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
- Appuyez sur la touche logicielle MACRO CONFIG (CONFIGURATION DE MACRO). Le **Menu de configuration de macro** s'affiche (figure 3).
- 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).
- Les huit icônes de macros sont référencées par les numéros 1 à 8 dans le menu de configuration de macro (voir la figure 5). Entrez le numéro correspondant à l'icône à programmer (1 - 8) et appuyez sur la touche logicielle KEY ID (ID DE TOUCHE).

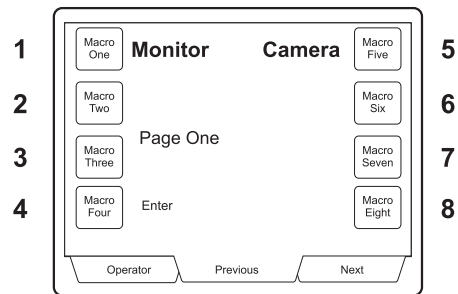


Figure 5: Numéros de référence des icônes de macros

- Entrez le numéro de référence de l'icône requise et appuyez sur la touche logicielle ICON REF (RÉF. D'ICÔNE). La liste de ces numéros de référence est fournie dans le manuel de l'ADCC1100.

Étape 2 : programmation d'une macro

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

- Appuyez sur la touche d'onglet PROGRAM MODE (MODE DE PROGRAMMATION). Appuyez sur la touche logicielle NEXT (SUIVANT).
- Appuyez sur la touche logicielle PROG MACRO (PROGRAMMATION DE MACRO). La première page de sélection de macros s'affiche sur l'écran du clavier.
- Utilisez les touches d'onglet PREVIOUS / NEXT (PRÉCÉDENT/SUIVANT) pour sélectionner la page de macros qui contient la macro à programmer.
- Appuyez sur la touche logicielle correspondant à la macro à programmer. Le menu **Operator** (Opérateur) s'affiche sur l'écran du clavier.
- Appuyez sur les touches dont la macro est constituée. Notez que les actions au clavier ne sont pas reproduites par le système de commutation.
- 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).
- 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 6.

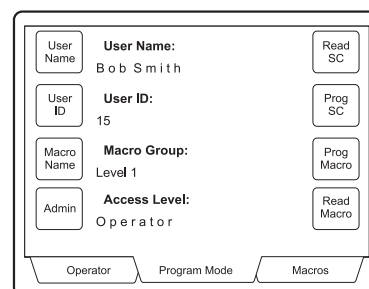


Figure 6: Lecture d'une carte à puce

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 7).

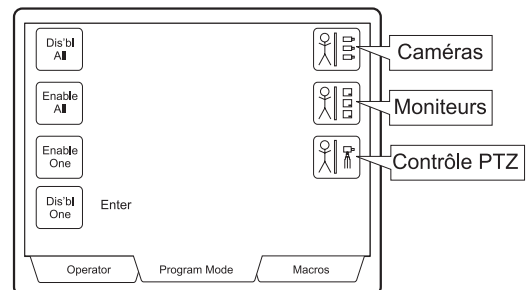


Figure 7: Menu de partitionnement

Partitionner des caméras

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

Pour désactiver une caméra individuelle:

1. Appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro de la caméra à l'aide des touches alphanumériques
3. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UNE CAMÉRA).

Pour désactiver toutes les caméras:

1. Appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
2. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BLALL (DÉSACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS).

Pour activer une caméra individuelle:

1. Appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro de la caméra à l'aide des touches alphanumériques
3. Appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UNE CAMÉRA).

Pour activer toutes les caméras:

1. Appuyez sur la touche logicielle CAMERAS (CAMÉRAS) pour surligner l'icône.
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS).

Partitionner des moniteurs

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

Pour désactiver un moniteur individuel:

1. Appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro du moniteur à l'aide des touches alphanumériques
3. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UN MONITEUR).

Pour désactiver toutes les caméras:

1. Appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
2. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BLALL (DÉSACTIVER TOUTES LES MONITEURS).

Pour activer un moniteur individuel:

1. Appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
2. Entrez le numéro du moniteur à l'aide des touches alphanumériques
3. Appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UN MONITEUR).

Pour activer toutes les moniteurs :

1. Appuyez sur la touche logicielle MONITORS (MONITEURS) pour surligner l'icône.
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUTES LES MONITEURS).

Partitionner des caméras PTZ

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

Pour désactiver une caméra PTZ individuelle:

1. 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
3. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BL ONE (DÉSACTIVER UNE CAMÉRA PTZ).

Pour désactiver toutes les caméras PTZ :

1. Appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
2. Appuyez sur la touche logicielle DIS'BLALL (DÉSACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS PTZ).

Pour activer une caméra PTZ individuelle:

1. 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
3. Appuyez sur la touche logicielle ENABLE ONE (ACTIVER UNE CAMÉRA PTZ).

Pour activer toutes les caméras PTZ :

1. Appuyez sur la touche logicielle PTZ CONTROL (CONTRÔLE PTZ) pour surligner l'icône.
2. Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENABLE ALL (ACTIVER TOUTES LES CAMÉRAS PTZ).

Programmation par menus

À l'aide du clavier ADCC1100, l'utilisateur peut afficher et paramétrer le système de menus de configuration intégré à l'unité MegaPower 48+. Lorsque le système de menus est ouvert, les fonctions appropriées des touches multifonctions du clavier ADCC1100 sont activées.

Accès aux menus

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 (voir Figure 8) et le menu principal du système de commutation matricielle actuellement utilisé apparaît sur le moniteur sélectionné.

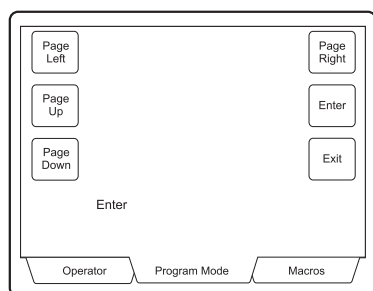


Figure 8: Menu matrice

Commandes de menus

Les fonctions suivantes sont disponibles dans le système de menus matriciel du clavier ADCC1100 :

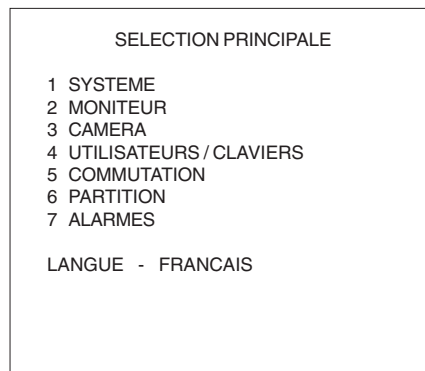
- **Joystick du clavier** : le joystick du clavier permet de parcourir les menus du système de commutation.
- **Pavé numérique** : il est utilisé pour entrer des données numériques.
- **Touche logicielle PAGE LEFT (PAGE GAUCHE)** : affiche la page de gauche du menu.
- **Touche logicielle PAGE RIGHT (PAGE DROITE)** : affiche la page de droite du menu.
- **Touche logicielle PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE)** : affiche la page précédente du menu.
- **Touche logicielle PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE)** : affiche la page suivante du menu.
- **Touche logicielle ENTER (ENTRÉE)** : sélectionne les options de menu et parcourt les paramètres de menu.
- **Touche logicielle EXIT (QUITTER)** : revient au menu précédent.

Tous les paramètres système du MegaPower 48+ peuvent être programmés à l'aide des menus à l'écran. Les menus peuvent être affichés sur les moniteurs matriciels primaires 1 à 8.

Menu de sélection principal

Suivant l'entrée dans le système de menu, le menu **Sélection principale** est affiché à l'écran du moniteur de votre choix. Pour sélectionner une entrée depuis le menu de **Sélection principale** :

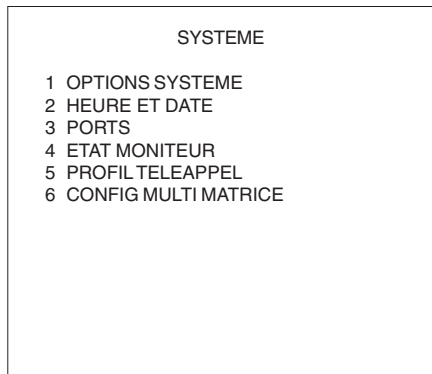
1. Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou entrez le numéro de la ligne appropriée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour accéder aux sélections.



- **SYSTÈME** – définit les options de fonctionnement du système, heure et date, configuration des ports, état du moniteur, profils de messagerie et configuration matricielle multiple.
- **MONITEUR** – définit le type d'armement et les paramètres d'affichage de chacun des huit moniteurs système avec superposition de texte.
- **CAMÉRA** – définit le pseudo numéro, titre de caméra et titre(s) de pré-réglé(s) pour chacune des caméras système. Également utilisé pour configurer l'état du dôme.
- **UTILISATEURS/CLAVIERS** – définit les niveaux de priorité pour chaque utilisateur et clavier système et les mots de passe des utilisateurs.
- **COMMUTATION** – définit les paramètres des tours système, salvos système et horloges d'événement.
- **PARTITION** – définit les privilèges d'accès de l'utilisateur aux caméras, moniteurs et claviers du système.
- **ALARMES** – définit les titres d'un maximum de 250 alarmes et la configuration des contacts d'alarme en quatre catégories : Panneau de connexion; RS232; Dôme et Perte vidéo. Le menu **Alarmes** permet également l'association d'alarmes aux moniteurs du système.
- **LANGUE** – permet à l'utilisateur de choisir entre six langues : anglais ; français ; italien ; allemand ; espagnol ou portugais. Positionnez le curseur sur l'option LANGUE et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour accéder tour à tour aux différentes langues. Suivant la sélection de la langue, la programmation par menus est présentée dans la langue choisie.

Menu Système

Le menu **Système** permet la programmation des options du système, date et heure, ports, état du moniteur, profils de messagerie et configuration matricielle multiple.



Pour sélectionner une entrée du menu **Système** :

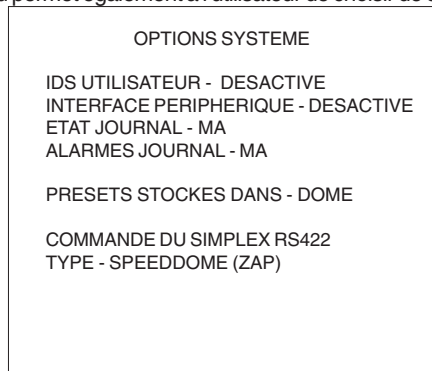
1. Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou entrez le numéro de la ligne appropriée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

Chaque sélection du menu **Système** affiche un second sous-menu. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Options du système

Le menu **Options système** détermine si l'utilisateur doit entrer dans le système avant de pouvoir utiliser le clavier.

Le menu permet également à l'utilisateur de choisir de consigner



les états et les alarmes. De plus, l'utilisateur peut activer ou désactiver le Port d'interface de périphérique (PIP) pour le contrôle et la surveillance des enregistrements vidéo.

IDS UTILISATEUR

L'option IDS UTILISATEUR active ou désactive la procédure d'entrée dans le système du mot de passe de clavier permettant qu'un seul opérateur puisse utiliser le clavier système. Le paramètre par défaut est **DESACTIVE** (entrée dans le système non nécessaire).

1. Déplacez le curseur sur IDS UTILISATEUR .
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre les paramètres :
 - **DESACTIVE** – aucun mot de passe de clavier requis
 - **ACTIVE** – mot de passe de clavier requis

Le paramètre pour IDS UTILISATEUR ne prend effet qu'à la sortie du mode de programmation par menus.

INTERFACE PÉRIPHÉRIQUE

Pour activer ou désactiver le port d'interface périphérique (PIP):

1. Déplacez le curseur sur INTERFACE PÉRIPHÉRIQUE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire défiler les ports disponibles et l'option **DESACTIVE**.

Remarque : si le port d'interface périphérique est activé, les paramètres PIP doivent être programmés via les menus **Ports**.

ÉTAT JOURNAL

1. Déplacez le curseur sur ÉTAT JOURNAL.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre **MA** (marche) et **AR** (arrêt).

ALARME JOURNAL

1. Déplacez le curseur sur ALARMES JOURNAL.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre **MA** (marche) et **AR** (arrêt).

PRESETS STOCKES DANS / COMMANDE DU SIMPLEX RS422

En règle générale, les présets sont enregistrés dans la matrice et la ligne PRESETS STOCKES DANS a pour valeur **MATRICE**. Cependant, dans les applications ne disposant pas d'un retour de données RS422 à partir des dômes, il n'est pas possible d'enregistrer les présets dans la matrice et la ligne PRESETS STOCKES DANS doit avoir pour valeur **DOME**. Les présets sont enregistrés dans les dômes individuels et la matrice fonctionne avec les données simplex de tous les dômes.

Lorsque les présets sont enregistrés dans les dômes, la ligne COMMANDE DU SIMPLEX RS422 est utilisée pour spécifier le type de dôme connecté. Si les dômes connectés sont des minidômes existants à une seule vitesse, sélectionnez l'option **MINIDOME (VITESSE SIMPLE)**. Dans le cas contraire, donnez à cette zone la valeur **SPEEDDOME (ZAP)**.

Pour compléter ces zones, procédez comme indiqué ci-dessous

1. Positionnez le curseur dans la zone PRESETS STOCKES DANS.
2. Si nécessaire, appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre **MATRICE** et **DOME**.
3. Lorsque **DOME** est sélectionné, la zone COMMANDE DU SIMPLEX RS422 est activée. Appuyez une nouvelle fois sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre **SPEEDDOME (ZAP)** et **MINIDOME (VITESSE SIMPLE)**.

Une nouvelle pression sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) désactive cette seconde zone et rétablit la valeur **MATRICE** dans la zone PRESETS STOCKES DANS.

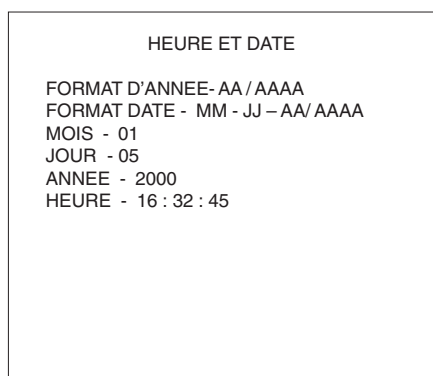
Remarque : par défaut, les présets sont enregistrés dans la matrice lorsque les dômes sont connectés par SensorNet ou RS422. Cependant, lorsque les dômes sont configurés pour des connexions de données Manchester, les présets sont enregistrés dans le dôme. Par conséquent, si le système comprend des dômes configurés par connexions de données Manchester, cette option doit avoir pour valeur **DOME**.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Heure et Date

Le menu **Heure et date** permet de régler le format d'année, le format de date, la date et l'heure.

Le FORMAT D'ANNÉE détermine si l'année entrée est affichée en un format à deux chiffres ou à quatre chiffres. Il faut noter que format de date et zones de date refléteront le choix de



format d'année.

1. Déplacez le curseur sur la zone FORMAT D'ANNÉE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre les formats de deux ans (deux chiffres et quatre chiffres).

FORMAT DATE sélectionne le format de date système. Il faut noter que la sélection de format d'année discutée ci-dessus sera reflétée automatiquement dans le format de date.

1. Déplacez le curseur sur la zone FORMAT DATE.
2. Appuyez sur la touche Logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire défiler les trois choix de format : **MM-JJ-AA (ou AAAA)**, **JJ-MM-AA (ou AAAA)**, et **AA (ou AAAA)-MM-JJ**.

MOIS affiche le mois en cours dans le format à deux chiffres.

1. Déplacez le curseur sur la zone MOIS.
2. Entrez deux chiffres pour le mois et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour accepter la sélection.

JOUR affiche le jour en cours dans le format à deux chiffres.

1. Déplacez le curseur sur la zone JOUR.
2. Entrez deux chiffres pour le jour et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour afficher la sélection.

ANNÉE affiche l'année système en cours en un format de quatre chiffres.

1. Déplacez le curseur sur la zone ANNÉE.
2. Entrez les deux derniers chiffres pour l'année et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour accepter la sélection.

HEURE entre les heures, minutes et secondes au format de 24 heures.

1. Déplacez le curseur sur la zone HEURE.
2. Entrez l'heure dans le format deux chiffres et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
3. Entrez les minutes dans le format deux chiffres et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).
4. Entrez les secondes dans le format deux chiffres et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Ports

Le menu **Ports** configure le débit en bauds, les bits de données, la parité, les bits d'arrêt et le port utilisé pour chaque port RS232.

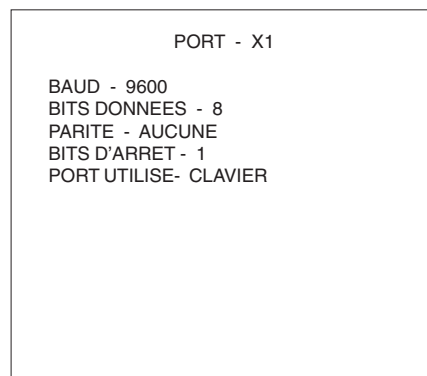
Il existe 8 ports RS232 sur chaque matrice pour connecter un certain nombre de périphériques. Chaque port peut également prendre en charge 4 claviers via un prolongateur de port, permettant ainsi jusqu'à 32 connexions de claviers par matrice. Il est donc possible de connecter 228 claviers maximum à un système formé d'une unité primaire et de six unités secondaires.

Remarque : une fois les sélections pour un port effectuées, il ne faut pas les modifier à moins que le dispositif RS232 correspondant change également.

Pour sélectionner un port pour la configuration :

1. Déplacez le curseur sur la ligne PORT dans la partie supérieure du menu.
2. Utilisez la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner la référence de port appropriée.

Dans cette référence, le premier caractère est la référence de la matrice (X = unité primaire, A-F = unités secondaires)



et le deuxième est le numéro du port RS232 (1-8) sur cette matrice.

3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour afficher les paramètres en cours du port.

BAUD sélectionne le débit en bauds du port.

1. Déplacez le curseur sur la ligne BAUD.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire défiler les débits en bauds (**300, 1 200, 2 400, 4 800, 9 600, 19 200, 38 400** bps).

BITS DONNÉES sélectionne le nombre de bits de données.

1. Déplacez le curseur sur la zone BITS DONNÉES.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre les sélections (**7 et 8**).

PARITÉ sélectionne la parité des données.

1. Déplacez le curseur sur la zone PARITÉ.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire défiler les sélections (**AUCUNE, IMPAIR, PAIR**).

BITS D'ARRÊT sélectionne le nombre de bits d'arrêt.

1. Déplacez le curseur sur la ligne BITS D'ARRÊT.

- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer les sélections (1 ou 2).

PORT UTILISÉ définit le type de dispositif connecté au port.

- Déplacez le curseur sur la ligne PORT UTILISÉ.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire défiler les sélections de port:
 - ALARME** est utilisé pour l'entrée de signaux d'alarme vers l'UCT du MegaPower 48+.

- CLAVIER** active les entrées de contrôle de clavier vers le port. Pour ce faire, réglez BITS DONNÉES à **8**, PARITÉ à **AUCUN** et BITS D'ARRÊT à **1**.

Lorsqu'un duplicateur de ports est utilisé, le débit en bauds du port doit être réglé à **4 800** et le débit en bauds du clavier doit être réglé à 1 200.

- TERMINAL** est utilisé pour effectuer le transfert en amont et en aval des informations de configuration système à partir d'un PC. Sélectionnez l'option terminal lors de l'utilisation du progiciel Easy48.

Remarque : Easy48 peut également être connecté via IP qui fournit une méthode plus rapide pour la mise à jour du système.

- IMPRIMANTE** effectue le transfert des messages vers une imprimante série RS232.
- AUXILIAIRE** active le contrôle des dispositifs auxiliaires via les communications RS232.
- MODEM** active les communications de messagerie à l'aide d'un modem externe (jeu de commandes AT).

Remarque : Modem can only be used on port 8 of the primary matrix (X08). Les ports 1-7 n'indiquent pas l'option **MODEM** comme type d'utilisation de port.

- PIP** (Port d'interface périphérique) active la communication avec un réseau d'enregistreur vidéo.

Remarque : le port d'interface périphérique doit être activé via le menu **Options système** avant que les paramètres de port puissent être programmés pour le PIP. Pour plus de détails, voir la page 18.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

État moniteur

L'écran **État moniteur** fournit des informations en lecture seule sur les moniteurs connectés au système. Il n'est pas possible de modifier l'état des moniteurs sur cet écran.

Les moniteurs sont répertoriés en fonction de leur numéro d'identification. Utilisez les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour parcourir la liste de moniteurs.

- Le nombre de moniteurs disponibles dépend de la configuration de l'écran **Multi Matrice** (c'est-à-dire le mode multi matrice utilisé et le nombre de matrices ajoutées au système – voir la page 20). Pour plus d'informations sur la numérotation des moniteurs dans les systèmes à plusieurs matrices, reportez-vous à l'annexe D.
- La sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée pour toute entrée vidéo système, le moniteur X16 n'affichera pas de vidéo.

ETAT MONITEUR				
MON	CAM	ETA	TOUR	SYNC
1	0024	Ex	02	O
2	0001	Ma	**	N
3	0032	Al	**	O
4	0007	Ex	05	O
5	0008	Sa	**	O
6	0010	Sa	**	O
7	0012	Sa	**	O
8	0014	Sa	**	O

APPUYEZ ACQ/ENTREE POUR QUITTER

Les informations de moniteur fournies sont :

- CAM** – numéro de caméra en cours d'affichage sur le moniteur.
- ETA** – les codes d'affichage d'état du moniteur sont **Ma** = Maintien, **Ex** = Exécuter, **Al** = Alarme, **Sa** = Salvo
- TOUR** – tour en cours d'exécution sur le moniteur.
- SYNC** – les codes d'affichage de synchronisation caméra indiquent la présence ou l'absence des signaux de synchronisation ("S") vidéo :
 - O** = synchronisation (vidéo) présente
 - N** = perte de synchronisation (vidéo)

L'écran **État moniteur** indiqué ci-dessus fournit les informations suivantes :

- Le moniteur 1 affiche la caméra 24, avec le tour 2 en mode d'exécution. Le signal de synchronisation est présent.
- Le moniteur 2 est actuellement maintenu sur la caméra 01, mais il y a une perte de synchronisation sur la caméra.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Profil teleappel

Le menu **Profil teleappel** active la programmation de numéros de téléphone et de numéros d'identification personnel pour un maximum de 64 profils de messagerie.

La zone **NUMÉRO DE TÉLÉPHONE** accepte jusqu'à 32 caractères pour la composition automatique du système informatisé d'un service de communications de messagerie.

La zone **NUMÉRO D'ID PERSONNEL** accepte jusqu'à 16 caractères pour fournir un identificateur au fournisseur de service de communications.

Pour éditer un profil de messagerie :

- Placez le curseur dans la zone **EDITER PROFIL TELEAPPEL**. Entrez un numéro de profil entre 1 et 64 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Le curseur accède automatiquement à la ligne Numérique et à la zone **NUMÉRO DE TÉLÉPHONE**.
- Utilisez le manche à balai pour déplacer le curseur sur la ligne Numérique à la position du caractère à entrer sur la

EDITER PROFIL TELEAPPEL - 01													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	*	0	#	,	_
NUMERO DE TÉLÉPHONE													

NUMERO D'ID PERSONNEL													

ligne NUMÉRO DE TÉLÉPHONE. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Le caractère apparaît dans la zone NUMÉRO DE TÉLÉPHONE. Continuez jusqu'à ce que le numéro de téléphone soit entré complètement.

3. Sélectionnez le caractère de soulignement (_) pour compléter les autres caractères de la zone NUMÉRO DE TÉLÉPHONE. Le curseur se place automatiquement dans le champ PERSONAL ID NUMBER (NUMÉRO D'IDENTIFICATION PERSONNEL).
4. Utilisez le joystick pour positionner le curseur sur le caractère approprié à entrer dans la zone PERSONAL ID NUMBER (NUMÉRO D'IDENTIFICATION PERSONNEL). Appuyez ensuite sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Le caractère s'affiche dans la zone. Continuez ainsi pour entrer le code PIN complet.
5. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour quitter le menu.

Une fois que des profils de messagerie ont été créés, le système MegaPower 48+ peut être utilisé pour transmettre des messages de texte à des téléavertisseurs lors du déclenchement des alarmes. Les messages de téléavertisseurs peuvent contenir jusqu'à 48 caractères sur deux lignes de 24 caractères chaque. Les messages sont entrés dans l'écran **Messages d'alarme** (voir page 34).

Exigences de téléavertissement

- Une ligne téléphonique analogique. La fonction de téléavertissement du MegaPower 48+ ne fonctionnera pas avec une ligne téléphonique numérique.
- Un modem externe (Jeu de commande AT).
- Abonnement à un fournisseur de service de télécommunications. Ce fournisseur de service doit prendre en charge le Telocator Alphanumeric Protocol (TAP ou protocole alphanumérique Telocator). Le modem externe connecté au MegaPower 48+ doit communiquer directement avec l'ordinateur du fournisseur de service.
- Un ou des numéro(s) d'identification personnel (NIP) assignés par le fournisseur de service pour le dispositif de télémessagerie qui recevra des transmissions du système MegaPower 48+.

Connexion de modem

Le modem externe doit être branché sur le connecteur DB9 pour le port 8 sur le panneau de connexion de la matrice primaire. Généralement un câble de modem standard DB9 à DB25 est utilisé pour cette connexion.

Une fois la connexion réalisée, accédez au menu **Ports** et donnez à la zone PORT UTILISÉ du port connecté la valeur **MODEM**. Définissez un débit en BAUD de **2400**, une PARITÉ **PAIRE**, des BITS DE DONNÉES **7** et DES BITS D'ARRÊT **2**. Pour plus d'informations sur le menu **Ports**, reportez-vous à la page 17.

Remarque : un seul modem peut être connecté au système MegaPower 48+. Il n'est pas possible de réaliser une connexion au port 8 de plus d'une matrice dans un système à plusieurs matrices. Le port 8 d'une unité MegaPower 48+ est également équipé d'un jack RJ45 pour la connexion de toute variété de périphériques RS232. Cependant, si le connecteur DB9 est utilisé pour la connexion modem, le jack RJ45 ne doit pas être connecté à un autre périphérique.

Association d'un contact d'alarme à un message de téléavertisseur

Pour envoyer un message à téléavertisseur au déclenchement d'une alarme spécifique, il est nécessaire de définir quel

message envoyer à quel téléavertisseur lors du déclenchement de l'alarme.

Pour ce faire, accédez au menu **Alarm Setup** (Configuration des alarmes) et sélectionnez le type d'alarme requis (c'est-à-dire Tableau Connexions Alarme, Série, Dome Alarme ou Perte vidéo). Dans l'écran qui s'affiche ensuite, sélectionnez l'alarme requise et complétez les zones suivantes :

- SEND TO (ENVOYER À) – Utilisez cette zone pour entrer le numéro de profil (1-64) du téléavertisseur auquel le message doit être envoyé lors du déclenchement du contact d'alarme.
- MESSAGE – Utilisez cette zone pour entrer le numéro du message (1-250) à envoyer au téléavertisseur lors du déclenchement du contact d'alarme.

Pour plus de détails sur la configuration des réponses d'alarme, reportez-vous à la page 34.

Réponse de messagerie aux entrées d'alarme

Environ 30 secondes s'écoulent entre le moment où un contact d'alarme de messagerie est déclenché et le moment où le texte associé apparaît sur un téléavertisseur.

Les alarmes multiple sont reçues en file d'attente dans l'ordre où elles se sont produites. Par conséquent, pour chaque alarme dans la file, une intervalle de 30 secondes est requise pour la transmission au téléavertisseur. Par exemple : cinq alarmes nécessiteraient environ 150 secondes de transmission.

Dans le cas d'un signal occupé pour une alarme de messagerie donnée, l'alarme est déplacée à la fin de la file et appelle de nouveau après avoir atteint le devant de la file. Un maximum de trois appels est prévu pour un seul événement d'alarme de messagerie.

Matrices multiples

La configuration d'un MegaPower 48+ peut varier d'une simple unité (48 entrée vidéo, 16 sorties vidéo) à un système formé d'une unité primaire et de six unités secondaires (288 sorties vidéo, huit sorties moniteur commutées complètes à point de croisement et sept sorties moniteur supplémentaires sur chaque unité secondaire pour la diffusion du contenu vidéo de cette unité secondaire uniquement).

L'écran **Multi Matrice** est utilisé pour spécifier la configuration du système MegaPower 48+. Il doit être complété pour permettre au système de savoir combien d'unités MegaPower 48+ sont reliées en elles, ainsi que le nombre d'entrées et de sorties disponibles sur le système.

Remarques importantes

Il est recommandé d'utiliser le MegaPower 48+ sur réseau local isolé ou privé dédié au système. Dans ce cas, les adresses de classe C suivantes peuvent être utilisées :

- IP matricielle primaire : 192.168.3.1
- Masque de sous-réseau : 255.255.255.0
- Passerelle : ne pas compléter
- IP matricielle secondaire A : 192.168.3.2
- IP matricielle secondaire B : 192.168.3.3
- IP matricielle secondaire C : 192.168.3.4
- IP matricielle secondaire D : 192.168.3.5
- IP matricielle secondaire E : 192.168.3.6
- IP matricielle secondaire F : 192.168.3.7

CONFIG MULTI MATRICE		
UNITE:	PRIMAIRE	
MODE MULTI MATRICE:		3
IP UNITE:	192.168. 3. 1	
MASK:	255.255.255.0	
PASSERELLE:		
		STATUS
SECONDAIRE : A	192.168. 3. 2	P
SECONDAIRE : B	192.168. 3. 3	P
SECONDAIRE : C	192.168. 3. 4	P
SECONDAIRE : D	192.168. 3. 5	P
SECONDAIRE : E	192.168. 3. 6	P
SECONDAIRE : F	192.168. 3. 7	P

Si le MegaPower 48+ doit être utilisé sur un plus grand réseau intégrant d'autres PC ou systèmes, consultez votre administrateur informatique et prenez note des points suivants

- Des adresses IP fixes doivent être attribuées à chacune des matrices MegaPower 48+ du système.
- Un masque de sous-réseau doit être défini et une passerelle doit également être entrée le cas échéant. Les passerelles sont utilisées lorsque l'acheminement des signaux vers une autre adresse IP est réalisé à l'aide d'un pare-feu ou d'un routeur.
- Le système MegaPower 48+ utilise TCP/IP.
- Un trafic réseau supplémentaire peut affecter les performances du système. Prenez systématiquement conseil auprès de votre administrateur informatique.

La première zone du menu se nomme UNIT IS (UNITÉ). Avec le curseur positionné dans cette zone, utilisez la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour définir la matrice en tant qu'unité **PRIMARY** (PRIMAIRE) ou **SECONDARY** (SECONDAIRE). La sélection effectuée dans cette zone détermine le contenu du reste du menu.

Unités primaires

Avec la valeur **PRIMARY** (PRIMAIRE), le menu illustré ci-dessus s'affiche et contient des zones pour définir les adresses IP des unités secondaires. Ces zones doivent être renseignées comme suit :

MULTI MATRIX MODE (MODE MULTI MATRICE) sélectionne le mode dans lequel les unités ont été reliées entre elles. La sélection effectuée dans cette zone détermine la numérotation des caméras et des moniteurs. Les modes à plusieurs matrices dont vous disposez sont les suivants :

- Le mode 0 ne comporte aucune matrice secondaire.
- Le mode 1 comporte 1 unité primaire et jusqu'à 3 unités secondaires, avec 16 sorties moniteur à partir de chacune des unités secondaires connectées à 16 entrées vidéo sur l'unité primaire. 144 caméras maximum, 16 sorties moniteur commutées complètes à point de croisement et 32 ports RS232 pour les claviers et autres périphériques pris en charge.
- Le mode 2 comporte 1 unité primaire et jusqu'à quatre unités secondaires, avec 12 sorties moniteur à partir de chacune des unités secondaires connectées à 12 entrées vidéo sur l'unité primaire. 192 caméras maximum, 12 sorties moniteur commutées complètes à point de croisement et 3 sorties moniteur supplémentaires sur chaque unité secondaire pour diffuser le contenu vidéo de cette unité secondaire uniquement. 40 ports RS232 pour les claviers et autres périphériques pris en charge.
- Le mode 3 comporte 1 unité primaire et jusqu'à six unités secondaires, avec 8 sorties moniteur à partir de chacune des unités secondaires connectées à 8 entrées vidéo sur

l'unité primaire. 288 caméras maximum, 8 sorties moniteur commutées complètes à point de croisement et 7 sorties moniteur supplémentaires sur chaque unité secondaire pour diffuser le contenu vidéo de cette unité secondaire uniquement. 56 ports RS232 pour les claviers et autres périphériques pris en charge.

Pour renseigner la zone MULTI MATRIX MODE (MODE MULTI MATRICE) :

1. Placez le curseur dans la zone MULTI MATRIX MODE (MODE MULTI MATRICE).
2. Utilisez le clavier numérique pour définir le mode à utiliser et appuyez sur ENTER (ENTRÉE) pour valider la sélection.

Remarque : pour plus d'informations sur les connexions utilisées dans chacun de ces modes, reportez-vous au manuel d'installation qui accompagne ce manuel.

La zone MULTIMATRIX MODE (MODE MULTI MATRICE) est suivie de plusieurs zones utilisées pour configurer les informations réseau de l'unité primaire et des unités secondaires éventuellement connectées.

- La zone UNIT IP ADDRESS (ADRESSE IP DE L'UNITÉ) spécifie une adresse permettant de distinguer exclusivement l'unité primaire des autres périphériques sur le réseau.
- La zone MASQUE détermine dans quelle partie du réseau de l'organisation l'unité primaire est située. En général, un sous-réseau représente toutes les machines dans un emplacement géographique, dans un bâtiment ou sur le même réseau local.
- La zone PASSERELLE est utilisée pour définir la passerelle par défaut de l'unité primaire. La passerelle par défaut définit l'adresse du routeur de réseau le cas échéant.
- La zone PRIMARY IP (IP PRIMAIRE) est utilisée pour redéfinir l'adresse IP de l'unité primaire.
- Les zones SECOND IP (A-F) (IP SECONDAIRE) sont utilisées pour entrer l'adresse IP des unités secondaires éventuelles. Ces entrées doivent correspondre aux adresses entrées lors de la configuration des unités secondaires proprement dites. Pour plus d'informations, reportez-vous aux sections suivantes.

Pour compléter ces zones :

1. Placez le curseur dans la zone requise.
2. Entrez l'adresse requise à l'aide de trois chiffres à la fois suivis de la touche ENTER (ENTRÉE) après chaque groupe de trois chiffres de l'adresse (c'est-à-dire 255, ENTRÉE, 255, ENTRÉE, 255, ENTRÉE, 255, ENTRÉE).

Une fois que vous avez entré l'adresse des unités primaire et secondaires, le système les interroge pour vérifier leur état. Si une adresse IP est correcte et que l'unité est en ligne, la zone STAT de l'adresse affiche un **P** pour indiquer que l'unité est présente. Si une adresse IP est incorrecte ou si l'unité est hors ligne, la zone STAT de l'adresse affiche un **NC** pour indiquer que l'unité n'est pas connectée.

Unités secondaires

Si vous sélectionnez la valeur **SECONDARY** (SECONDAIRE) dans la zone UNIT IS (UNITÉ), le menu change d'apparence comme illustré ci-dessous :

Remarque : lorsqu'une unité est configurée en tant qu'unité secondaire, aucune saisie de données ne peut être effectuée en dehors de ce menu. Ce détail est communiqué à l'unité primaire dès que le mode secondaire est activé. De ce fait, un message de confirmation s'affiche dès que l'option secondaire est sélectionnée.

Dans ce menu, il est uniquement nécessaire de configurer les paramètres réseau de l'unité secondaire proprement dite. Les zones de ce menu doivent être renseignées comme suit :

CONFIG MULTI MATRICE			
UNITE:	SECONDAIRE		
IP UNITE:	192.168. 3. 3		
MASK:	255.255.255.0		
PASSERELLE:			STATUS
PRIMAIRE	192.168. 3. 1		P
UNITE SECONDAIRE:			B
MODE SYSTEME:			3

- La zone UNIT IP ADDRESS (ADRESSE IP DE L'UNITÉ) spécifie une adresse permettant de distinguer exclusivement l'unité secondaire des autres périphériques sur le réseau.
- La zone MASQUE détermine dans quelle partie du réseau de l'organisation l'unité secondaire est située.
- La zone PASSERELLE est utilisée pour définir la passerelle par défaut de l'unité secondaire le cas échéant.
- La zone PRIMARY IP (IP PRIMAIRE) est utilisée pour définir l'adresse IP de l'unité primaire du système.

Pour compléter ces zones :

1. Placez le curseur dans la zone requise.
2. Entrez l'adresse requise à l'aide de trois chiffres à la fois suivis de la touche ENTER (ENTRÉE) après chaque groupe de trois chiffres de l'adresse.

Une fois que vous avez entré l'adresse de l'unité primaire, le système l'interroge pour vérifier son état. Si une adresse IP est correcte et que l'unité primaire est en ligne, la zone STAT affiche un **P** pour indiquer que l'unité est présente. Les deux zones au bas du menu sont également renseignées. Ces zones identifient la matrice secondaire désignée par cette unité (A-F) et le mode multi matrice spécifié sur l'unité primaire (0-3)

Si l'adresse est incorrecte ou si l'unité est hors ligne, la zone STAT affiche **NC** pour indiquer que l'unité n'est pas connectée.

Menu Moniteur

Le menu **Moniteur** est utilisé pour afficher ou modifier le programme de configuration de chaque moniteur et pour armer les moniteurs pour répondre aux alarmes.

Ce menu est formé d'une seule page qui change lors de la sélection d'un moniteur différent. Les moniteurs sont répertoriés selon leur numéro d'identification et une référence matricielle leur est également attribuée pour indiquer à quelle matrice ils sont connectés (X = unité primaire, A-F = unité secondaire).

Pour sélectionner un moniteur, positionnez le curseur dans la zone MONITEUR, entrez le numéro d'identification requis et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Vous pouvez également utiliser la touche ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre les moniteurs disponibles.

Remarques

- Le nombre de moniteurs disponibles dépend de la configuration de l'écran **Multi Matrice** (c'est-à-dire le mode multi-matrice utilisé et le nombre de matrices ajoutées au système – voir la page 20). *Pour plus d'informations sur la numérotation des moniteurs dans les systèmes à plusieurs*

matrices, reportez-vous à l'annexe D.

- La sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée pour toute entrée vidéo système, la sortie vidéo X16 ne sera pas disponible pour la commutation, sans égard aux paramètres programmés depuis le menu **Moniteur**.

Le menu contient un certain nombre de zones de paramétrage générales ainsi qu'un ensemble de zones spécifique à l'armement du moniteur

ARM TYPE (TYPE D'ARMEMENT)

Les zones de la première ligne sont utilisés pour armer les

MONITEUR - X01	
TYPE D'ARMEMENT -BSI	001 ACQ - O
TOUR -	02
ETAT TOUR -	MAINTIEN
DATE HEURE -	MA
AFFICHAGE DU TITRE -	MA
MODELE D'ECRAN -	FORMAT 1

moniteurs et signaler les alarmes. L'utilisateur peut choisir de ne pas armer un moniteur ou de l'armer à l'aide d'une des options d'armement disponibles dans le champ ARM TYPE (TYPE D'ARMEMENT). Les options disponibles sont toujours constituées d'une combinaison des trois paramètres suivants :

- **Display method (Méthode d'affichage)**

Single Display (Affichage simple) : les alarmes reçues s'affichent sur le moniteur individuel auquel elles sont associées. Lorsque plusieurs alarmes sont reçues sur un moniteur individuel, elles s'affichent tour à tour selon la méthode de *mise en file d'attente* du moniteur.

Dual Display (Double affichage) : les alarmes reçues sont affichées sur deux moniteurs. Le moniteur qui reçoit la première d'une série d'alarmes est appelé moniteur d'attente. Les alarmes suivantes sont reçues et mises en file d'attente sur le deuxième moniteur. Le deuxième moniteur est appelé le moniteur séquentiel. Lorsqu'une alarme est effacée sur le moniteur d'attente, la première alarme dans la file d'attente du moniteur séquentiel est transférée sur le moniteur d'attente pour pouvoir être consultée et effacée.

Bloc Display (Affichage en bloc) : les alarmes reçues sont affichées sur un ensemble de moniteurs. La première alarme reçue s'affiche sur le premier moniteur de l'ensemble (celui qui porte le numéro 1 le plus faible). La deuxième alarme reçue s'affiche sur le moniteur portant le numéro suivant, etc. Lorsque tous les moniteurs d'un ensemble particulier affichent un signal d'alarme vidéo, les alarmes reçues par la suite sont conservées en file d'attente jusqu'à ce que toutes les alarmes affichées aient été effacées.


- **Queuing method (Méthode de mise en file d'attente)**

Sequence Queuing (Mise en file d'attente séquentielle) : les alarmes reçues s'affichent tour à tour sur un moniteur armé jusqu'à ce qu'elles soient effacées. Chaque alarme reste affichée pendant une durée préprogrammée avant de laisser la place à l'alarme suivante.

Hold Queuing (Mise en file d'attente de suspension) : une alarme reçue est affichée et conservée sur un moniteur armé jusqu'à ce qu'elle soit effacée. Toutes les alarmes

suivantes sont mises en file d'attente jusqu'à ce que l'alarme courante soit effacée.

- **Clearance method (Méthode d'annulation)**

Manual Clear (Annulation manuelle) : une alarme est annulée par une commande au clavier de l'opérateur système (c'est-à-dire à l'aide de la touche logicielle ALARM  (ALARME).

Instant Clear (Annulation instantanée) : une alarme est réinitialisée immédiatement à la source (si elle n'a pas encore été validée manuellement). Par exemple, une porte s'ouvre et active une alarme. La fermeture de la porte annule instantanément l'alarme.

Auto Clear (Annulation automatique) : une alarme est réinitialisée à la source au terme d'un délai de 20 secondes (si elle n'a pas encore été validée manuellement). Par exemple, une porte s'ouvre et active une alarme. La porte se ferme immédiatement mais l'alarme n'est pas annulée si la porte ne reste pas fermée pendant 20 secondes.

Pour régler ou modifier le type d'armement d'un moniteur:

1. Déplacez le curseur sur la zone TYPE D'ARMEMENT.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire défiler les types d'armement jusqu'à la sélection appropriée.

La liste qui suit donne les types d'armements disponibles :

Type	Description
SSI	Simple, Séquence, Effacement instantané
SSA	Simple, Séquence, Effacement automatique
SSM A*	Simple, Séquence, Effacement manuel
SHI	Simple, Maintien, Effacement instantané
SHA	Simple, Maintien, Effacement automatique
SHMA*	Single, Maintien, Effacement manuel
BSI	Bloc, Séquence, Effacement instantané
BSA	Bloc, Séquence, Effacement automatique
BSM A*	Bloc, Séquence, Effacement manuel
BHI	Bloc, Maintien, Effacement instantané
BHA	Bloc, Maintien, Effacement automatique
BHMA*	Bloc, Maintien, Effacement manuel
DHI/DSI	Double, Maintien & Séq., Effacement instantané
DHA/DSA automatique	Double, Maintien & Séquence., Effacement automatique
DHM A*/DSM A*	Double, Maintien & Séquence, Effacement manuel
DIS	Désarmé

* Effacement/Acquittement manuel toujours activé

BLOCK (ENSEMBLE)

Lorsqu'une option d'armement avec méthode d'affichage en bloc est sélectionnée, la zone BLOC est activée (trois numéros affichés après le code d'armement du moniteur). Cette zone est utilisée pour ajouter un moniteur à l'ensemble. Un ensemble de moniteurs peut regrouper n'importe quel moniteur connecté. Les moniteurs ne doivent pas nécessairement être contigus.

Par exemple, si une alarme est configurée pour déclencher un salvo, le salvo s'affiche sur tous les moniteurs auxquels ce numéro d'ensemble a été attribué.

Pour sélectionner ou modifier un numéro de bloc pour un moniteur:

1. Déplacez le curseur dans la zone **BLOCK**.
2. Entrez le numéro de bloc approprié (1-16).
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Remarques

- La méthode d'annulation d'alarme de l'ensemble est définie par le code d'armement du moniteur portant le plus faible numéro dans l'ensemble uniquement.
- *Chaque moniteur de l'ensemble peut appliquer une méthode différente pour la mise en file d'attente. Les restrictions de mises en file d'attente ne s'appliquent que si l'ensemble de moniteurs doit afficher des salvos système ou de liaison. Pour armer un salvo d'ensemble de moniteurs à mettre en file d'attente de suspension, tous les moniteurs de l'ensemble doivent utiliser une méthode de mise en file d'attente de suspension. Pour armer un salvo d'ensemble de moniteurs à mettre en file d'attente séquentielle, armez le moniteur portant le plus faible numéro de l'ensemble sur une méthode de mise en file d'attente séquentielle et les autres sur une méthode de mise en file d'attente de suspension.*
- Associez les contacts d'alarme au premier moniteur de l'ensemble uniquement. N'associez pas de contacts d'alarme aux autres moniteurs de l'ensemble. Pour plus de détails sur la création d'associations d'alarme, reportez-vous à la page 40.

ACQ (Acquittement manuel)

L'entrée ACQ active ou désactive la fonction d'effacement manuel pour les codes d'armement Effacement instantané et automatique. Cette fonction doit être programmée suivant l'armement du moniteur avec un type d'alarme instantané ou automatique.

Pour configurer Effacement/Acquittement manuel à Instantané ou Automatique :

1. Déplacez le curseur sur la zone **ACQ**.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **O** (Oui) et **N** (Non).
 - **O** (ACQ activé) – lorsque activé, la lettre "A" est affichée après le type d'armement (p. ex. SSI A).
 - **N** (ACQ désactivé) – lorsque désactivé, la lettre "A" n'apparaît pas après le type d'armement.

Remarque : l'entrée ACQ ne peut être réglée à **N** si un code de type d'armement manuel est sélectionné pour le moniteur.

TOUR

L'entrée TOUR indique le tour système (1-64) couramment associé au moniteur. Une entrée de "—" indique qu'un tour provisoire ou aucun tour n'est associé au moniteur.

Pour modifier le tour en cours d'exécution sur le moniteur:

1. Déplacez le curseur sur la zone TOUR.
2. Entrez le numéro (1-64) du tour approprié.

3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

ETAT DU TOUR

ETAT DU TOUR indique si le tour sur le moniteur en cours de sélection est en mode execution ou maintien.

Pour modifier etat du tour:

1. Déplacez le curseur sur la zone ETAT DU TOUR
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **EXECUTR** et **MAINTIN**.

DATE HEURE

L'entrée DATE HEURE indique si l'affichage de la date et de l'heure est en marche ou arret pour l'affichage à l'écran de ce moniteur.

Pour modifier l'affichage de la date et de l'heure sur ce moniteur :

1. Déplacez le curseur sur la zone DATE HEURE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **MA** (marche) et **AR** (arrêt).

AFFICHAGE DU TITRE

L'entrée AFFICHAGE DU TITRE indique si l'affichage du titre est en marche ou arret pour l'affichage à l'écran de ce moniteur.

Pour modifier l'affichage du titre sur ce moniteur :

1. Déplacez le curseur sur la zone AFFICHAGE TITRE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **MA** (marche) et **AR** (arrêt).

Remarque : du texte peut être affiché sur l'écran des moniteurs matriciels primaires 1-8, ainsi que sur tous les moniteurs connectés aux matrices secondaires.

PATTERN D'ECRAN

La zone PATTERN D'ECRAN permet de choisir entre deux formats d'écran de moniteur. Le format 1 indique le numéro de la caméra, la ligne d'état, le titre de la caméra ainsi que la date et l'heure affichée dans le bas de l'écran. Le format 2 affiche des informations équivalentes apparaissant dans le haut de l'écran (voir la rubrique **Affichages à l'écran du moniteur système**, page 5).

Pour choisir le pattern d'écran approprié :

1. Passez à la zone PATTERN D'ECRAN.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **FORMAT 1** et **FORMAT 2**.

Remarque : du texte peut être affiché sur l'écran des moniteurs matriciels primaires 1-8, ainsi que sur tous les moniteurs connectés aux matrices secondaires.

Menu Caméra

Le menu **Caméra** est utilisé pour la réassignation de numéros de caméra, la programmation de titres de caméra et de pré réglés et la configuration de la détection de perte vidéo. Il est également utilisé pour vérifier l'état des caméras dômes connectées.

CAMERA	
1	PSEUDO
2	TITRE
3	TITRES DE PREREGLES
4	PREREGLE/NUMERO TITRE PREREGLE
5	ETAT DOME
6	PING DOME

Pour sélectionner une entrée depuis le menu **Caméra** :

1. Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou, entrez le numéro (1-6) pour la ligne appropriée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accéder à la sélection.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Affecter de pseudo caméras

Dans un système à une seule matrice, la numérotation des caméras s'effectue tout simplement de 1 à 48 en fonction du port auquel chaque caméra est connectée. Dans les systèmes à plusieurs matrices, la numérotation des caméras devient toutefois plus complexe.

Le menu **Affecter de pseudo caméras** est utilisé pour spécifier la numérotation par défaut des caméras dans les opérations réalisées par menu ou au clavier. L'utilisateur a également la possibilité d'affecter des numéros de pseudo caméras à chaque entrée vidéo individuelle.

AFFECTER PSEUDO CAMERAS		
MODE: PSEUDO		
DEFAULT	PSEUDO	PORT
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

Dans le menu, les caméras sont répertoriées en fonction de leur numéro par défaut et comportent une zone dans laquelle un numéro de pseudo caméra peut être défini. Les numéros de référence des ports sont également indiqués.

Les numéros de pseudo caméra prennent la valeur par défaut des numéros BNC d'entrée vidéo réels (1-288). Il est possible de changer les pseudo numéros à toute valeur numérique de 1 à 9999. Les pseudo numéros permettent d'identifier la caméra selon la fonction ou la location. Par exemple : un édifice à deux étages disposent de 10 caméras placées sur chaque étage. Les caméras de l'étage 1 reçoivent les pseudo numéros 101 à 110. Les caméras de l'étage 2 reçoivent les pseudo numéros 201 à 210.

Pour sélectionner une numérotation par défaut ou de pseudo caméra :

1. Placez le curseur dans la zone MODE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner le mode de numérotation des caméras : **DEFAULT** ou **PSEUDO**.

Pour assigner ou modifier un pseudo numéro de caméra:

1. Déplacez le curseur sur la ligne de numéro réel pour le numéro de caméra approprié. Utilisez les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour parcourir les pages disponibles.
2. Entrez le pseudo numéro (1-9999) assigné au numéro de caméra réel.
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

Remarque : la sélection d'un pseudo numéro déjà attribué à un numéro de caméra réel permute les deux numéros. Exemple : si le pseudo numéro 0025 est attribué au numéro réel 0001, le numéro réel 0025 est automatiquement réattribué au pseudo numéro 0001.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Titre de caméra

Le menu **Titre de caméra** permet la programmation d'un titre alphanumérique de 16 caractères pour l'affichage à l'écran de chacune des caméras. Il est également utilisé pour activer ou désactiver la détection de perte vidéo pour chaque entrée vidéo individuelle.

Pour entrer ou modifier le titre de caméra :

1. Entrez le numéro réel ou de pseudo caméra (1-9999).

```

CAMERA - 0001

PERTE VIDEO - MA

TITRE -  ABCDEFGHIJKLMN
----- OPQRSTUVWXYZab
----- cdefghijklmnop
          qrstuvwxyz_012
          3456789<>:-./;

```

Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner le numéro et pour passer à la zone PERTE VIDÉO.

2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour faire basculer entre Perte vidéo **MA** (marche) et **AR** (arrêt). Par défaut, elle est désactivée (**OFF**).

Après avoir choisi la valeur appropriée, accédez la première ligne de titre de caméra à l'aide du joystick.

Remarque : la sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée pour toute entrée vidéo système, la sortie vidéo X16 ne sera pas disponible pour la commutation.

3. Il y a deux curseurs dans la section titre de ce menu. Un curseur indique la position d'édition actuelle dans le titre. L'autre curseur, contrôlé par le joystick, sélectionne le caractère approprié de l'affichage de lettres, numéros et symboles.

Pour entrer un titre, accédez au caractère requis à l'aide du joystick et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner ce caractère.

4. Répétez l'étape 3 pour entrer le titre approprié.

Remarque : pour modifier un titre existant, il est nécessaire d'entrer une nouvelle fois tous les caractères requis. Pour supprimer un caractère, positionnez le curseur sur le trait de soulignement (_) et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Vous ne pouvez pas effectuer d'espacement arrière dans le titre.

5. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Titres de pré-réglés

Le menu **Titres de pré-réglés** permet la programmation de titres alphanumériques de 16 caractères pour utilisation avec des scènes de pré-réglés de caméra. Les titres de pré-réglés sont affichés à la place des titres de caméra à l'écran d'affichage lorsque le pré-réglé associé est appelé à la caméra. Chaque caméra peut disposer d'un maximum de 96 titres de pré-réglés associés, avec un maximum de 4 096 titres de pré-réglés pour toutes les combinaisons de caméras et de scènes de pré-réglés.

Pour programmer un titre de pré-réglé :

1. Entrez un numéro de titre de pré-réglé (1-4096). Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner le numéro et pour passer à la zone titre de pré-réglé.

```

TITRE DE PREREGLE - 0001

TITRE -  ABCDEFGHIJKLMN
----- OPQRSTUVWXYZab
----- cdefghijklmnop
          qrstuvwxyz_012
          3456789<>:-./;

```

Remarque : si vous appuyez sur logicielle ENTER (ENTRÉE) sans d'abord entrer un numéro de titre de pré-réglé, vous incrémentez le numéro de titre de pré-réglé.

2. Il y a deux curseurs dans la section titre de ce menu. Un curseur indique la position d'édition actuelle dans le titre. L'autre curseur, contrôlé par le joystick, sélectionne le caractère approprié de l'affichage de lettres, numéros et symboles.

Pour entrer un titre, accédez au caractère requis à l'aide du joystick et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner ce caractère.

3. Répétez l'étape 3 pour entrer le titre approprié.

Remarque : pour modifier un titre existant, il est nécessaire d'entrer une nouvelle fois tous les caractères requis. Pour supprimer un caractère, positionnez le curseur sur le trait de soulignement (_) et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Vous ne pouvez pas effectuer d'espacement arrière dans le titre.

4. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour revenir au menu précédent.

Pré-réglés/Numéros de titre de pré-réglés

Chaque numéro de titre de pré-réglé programmé doit être associé à un numéro (pseudo ou réel) de caméra à quatre chiffres (1-9999) correspondant et d'un numéro de pré-réglé (1-96). Le même titre de pré-réglé (et numéro de titre de pré-réglé) peut être utilisé plusieurs fois pour des caméras

différentes. L'utilisateur peut sélectionner jusqu'à huit écrans et éditer jusqu'à 96 numéros de pré-réglés.

Pour associer un numéro de pré-réglé à un titre de pré-réglé:

1. Entrez un numéro de caméra (1-9999). Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour sélectionner le numéro et pour faire défiler jusqu'à la zone de TITRE DE PRÉRÉGLÉ pour le premier numéro de pré-réglé.

PREREGLE / NUMERO TITRE PREREGLE		
PREREGLE	TITRE DE PREREGLE	
CAMERA - 0001		
01	0001	OFFICE
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		

Remarque : si vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) sans d'abord entrer un numéro de caméra, vous incrémentez le numéro de caméra.

2. Accédez au numéro pré-réglé de la caméra à laquelle un titre doit être attribué à l'aide du joystick. Les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) permettent un défilement page par page.
3. Entrez le numéro de titre de pré-réglé (1-4096). Appuyez sur ENTREE pour faire défiler jusqu'à la zone de numéro de titre de pré-réglé pour le numéro de pré-réglé suivant.

Remarque : le titre de pré-réglé alphanumérique précédemment programmé dans le menu de **Titres de pré-réglés** apparaît à la droite du numéro de titres de pré-réglés. Le titre alphanumérique ne peut être modifié depuis ce menu.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque numéro de pré-réglé associé au numéro de caméra désigné.

Remarque : la saisie d'un numéro de titre de pré-réglé plus élevé que 4 096 (comme "9999") a pour effet d'éliminer le titre de pré-réglé.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Dome Status (État de dôme)État de dôme

L'écran **Dome Status** (État de dôme) fournit des informations en lecture seule sur les caméras connectées au système.

Les caméras sont répertoriées selon leur numéro de caméra par défaut. Utilisez les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour parcourir la liste des caméras.

Différentes informations sont fournies sur les caméras, notamment :

- CAMÉRA – numéro par défaut de la caméra.
- TYPE – type de communication utilisé (par ex. SensorNet, RS422 ou ___ pour Manchester).
- VERSION – version du logiciel utilisée par la caméra.
- EN LIGNE – indique si la caméra est hors ligne ou en ligne (O = caméra en ligne, N = caméra hors ligne).

ETAT DOME			
CAMERA	TYPE	VERSION	EN LIGNE
001	SENS	V01.06	O
002	---	---	N
003	SENS	V01.07	O
004	RS422	---	O
005	---	---	O
006	---	---	O
007	---	---	O
008	---	---	O
009	---	---	O
010	---	---	O
011	---	---	O
012	---	---	O

Ping dômePing de dôme

Un ping est une fonction qui vérifie que les communications entre l'unité et une caméra dôme. Un ping peut être réalisé à l'aide du menu Ping dôme.

Pour exécuter un ping, procédez comme indiqué ci-dessous :

1. Entrez le numéro de la caméra (1-9999). Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner la caméra dôme.

Les zones TITRE et NUMERO PSEUDO affichent des informations au sujet de la caméra.

2. Pour exécuter le ping, positionnez le curseur sur l'option DEBUT PINT et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Le ping démarre et l'option DEBUT PING devient ARRET PING.

PING DOME	
NUMERO CAMERA	001
TITRE	CAM 1
NUMERO PSEUDO	0005
DEBUT PING	
TX 0123	ECHEC 0000

Lorsqu'un ping est en cours d'exécution, le compteur TX augmente d'une unité chaque fois qu'un ping est envoyé à la caméra dôme. Le compteur ECHEC augmente d'une unité chaque fois que le ping détecte une erreur de communication avec la caméra dôme. Si le compteur TX atteint 9999 sans que le compteur ECHEC n'indique d'erreur, les communications avec la caméra dôme sont excellentes. Si le compteur ECHEC indique une valeur plus élevée, les communications ne sont pas aussi bonnes.

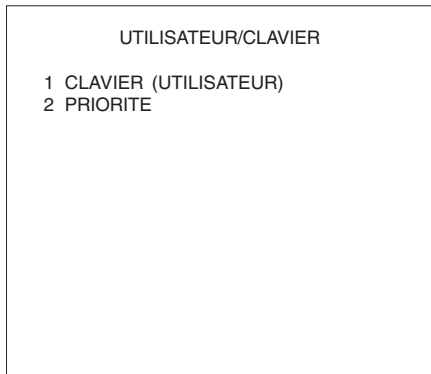
3. Pour interrompre le ping, positionnez le curseur sur l'option **ARRÊT PING** et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

Menu Utilisateur/Clavier

Le menu **Utilisateur/clavier** est utilisé pour le réglage des numéros et des mots de passe de l'utilisateur. Il est également utilisé pour le réglage du niveau de priorité des claviers ou des utilisateurs et pour la configuration des huit niveaux de priorité.

Remarque : si IDS UTILISATEUR est activé par le menu d'Options système, l'entrée # 1 du menu **Utilisateur/clavier** indique "utilisateur". Si IDS UTILISATEUR est désactivé, l'entrée # 1 indique "clavier".

Pour sélectionner une entrée à partir du menu **Utilisateur/**



clavier :

- Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou, entrez le numéro (1-2) de la ligne appropriée.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accéder à cette sélection.

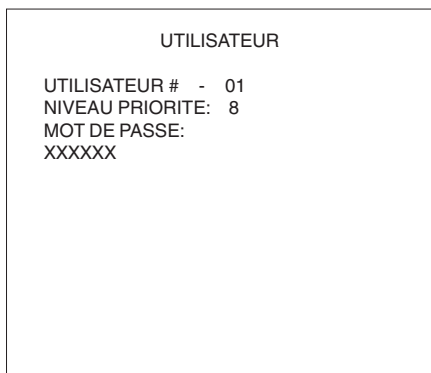
Chaque sélection du menu **Utilisateur/clavier** affiche un autre menu.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Utilisateur

Si IDS UTILISATEUR est activé, utilisez le menu **Utilisateur** pour régler un niveau de priorité et un mot de passe unique pour chaque utilisateur. Chaque niveau de priorité est défini via le menu de **Priorité**. Le menu **Utilisateur** permet la définition de 64 utilisateurs avec un mot de passe différent pour chacun.

Lorsqu'un clavier système est initialisé et que IDS UTILISATEUR est activé, le clavier affiche les lettres "CU" (code



utilisateur) dans l'affichage de la caméra. Ceci indique que l'utilisateur doit entrer dans le système avant de pouvoir accéder aux fonctions d'exploitation et de programmation du clavier.

L'utilisateur 1 reçoit le mot de passe par défaut "914365". Tous les autres utilisateurs reçoivent le niveau de priorité par défaut "8", sans mot de passe. Après le démarrage, le

code PIN de l'utilisateur 1 doit être modifié pour éviter tout accès intempestif au système.

Pour sélectionner un utilisateur à programmer :

- Déplacez le curseur sur la ligne UTILISATEUR #.
- Entrez le numéro utilisateur (1-64).
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accepter le numéro utilisateur et passer à la ligne de menu NIVEAU PRIORITÉ.

Pour régler ou modifier un niveau de priorité utilisateur :

- Entrez un numéro de priorité de 1 à 8.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accepter le niveau de priorité et passer à la ligne de menu MOT DE PASSE.

Pour régler ou modifier un mot de passe utilisateur :

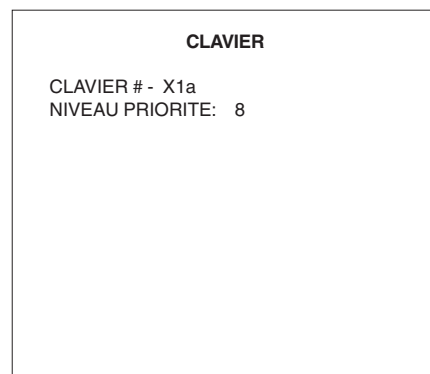
- Entrez un maximum de six chiffres. Ceci devient le mot de passe pour la procédure d'entrée du mot de passe.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Le système invite l'opérateur à vérifier le mot de passe en affichant "VERIFICATION DU MOT DE PASSE".
- Entrez le même mot de passe une seconde fois.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).
- Si le code de vérification n'est pas le même que le code original, le message d'erreur suivant est affiché : **ERREUR - ENTRER LE MOT DE PASSE DE NOUVEAU**. Répétez les étapes 1 à 4.
- Si le code est vérifié, le mot de passe est sauvegardé pour ce numéro utilisateur. La prochaine fois que cet utilisateur entre dans le système, il doit utiliser ce mot de passe.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Clavier

Si IDS UTILISATEUR est désactivé, utilisez le menu **Clavier** pour définir un niveau de priorité pour chacun des claviers du système. Chaque niveau de priorité est défini via le menu de **Priorité**. Tous les claviers ont la priorité par défaut de "8".

Les claviers sont répertoriés selon le numéro de référence des ports. Dans cette référence, le premier caractère est la référence de la matrice (X = unité primaire, A-F = unités secondaires), le deuxième est le numéro du port RS232 (1-8) sur cette matrice et le troisième est la référence du prolongateur de port (a-d). Si un prolongateur de port n'a pas été installé sur le port, modifiez uniquement la référence du port se terminant par **a** (par ex. X1a).



Pour sélectionner un clavier :

1. Déplacez le curseur sur la ligne CLAVIER #.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner le clavier requis.

Pour régler le niveau de priorité d'un clavier :

1. Déplacez le curseur sur la ligne NIVEAU PRIORITE.
2. Entrez un numéro de priorité de 1 à 8.
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour verrouiller le niveau de priorité.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

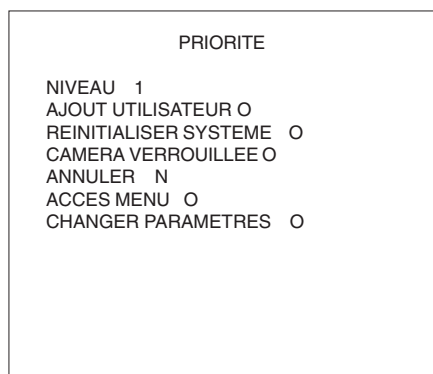
Priorité

Le menu **Priorité** définit la configuration de chacun des huit niveaux de priorité. Chaque niveau de priorité peut être configuré selon les besoins de l'utilisateur. Une fois les niveaux définis, le niveau de priorité approprié peut être appliqué aux utilisateurs et/ou aux claviers individuels.

ANNULER prend la valeur par défaut **N** (Désactivé), toutes les autres zones prennent la valeur par défaut de **O** (Activé).

Pour configurer un niveau de priorité :

1. Déplacez le curseur sur la ligne NIVEAU.
2. Sélectionnez un numéro de niveau de priorité (1-8).
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour sélectionner ce niveau de priorité et passer à l'élément de ligne suivant.
4. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour



faire basculer entre **O** (Activé) ou **N** (Désactivé) dans chacune des lignes de menu. Utilisez le joystick pour passer d'une ligne à l'autre:

- AJOUT UTILISATEUR – si activé, permet d'ajouter un nouvel utilisateur.
- REINITIALISER SYSTEME – si activé, le niveau de priorité sélectionné peut réinitialiser le système à l'aide des commandes de clavier.
- CAMÉRA VERROUILLEE – si activé, le niveau de priorité sélectionné peut verrouiller le contrôle d'une caméra à l'aide des commandes de clavier.
- ANNULER – si activé, le niveau de priorité sélectionné peut annuler la vue clavier/caméra et contrôler les restrictions de partitionnement. Si désactivé, le niveau de priorité sélectionné ne peut pas annuler les restrictions de partitionnement.
- ACCES MENU – si activé, le niveau de priorité sélectionné peut accéder aux menus de programmation via le clavier. Cette fonction doit être activée pour accéder à CHANGER

PARAMETRES.

- CHANGER PARAMETRES – si activé, le niveau de priorité sélectionné peut changer les données du système via les menus. Si ACCES MENU est désactivé, CHANGER PARAMETRES est désactivé et ne peut être activé.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Menu Commutation

Le menu **Commutation** permet de programmer les paramètres de commutation vidéo du système MegaPower 48+.

Pour sélectionner une entrée à partir du menu **Commutation**

COMMUTATION	
1	TOURS SYSTEME
2	SALVOS SYSTEME
3	TIMERS D'EVENEMENTS

:

- Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou, entrez le numéro (1-3) de la ligne appropriée.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accéder à la sélection.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Tours système

Un tour système est une séquence programmable de vues de caméra qui peuvent être appelées pour être affichées sur un seul moniteur. 64 tours système peuvent être programmés pour affichage à n'importe quel moniteur à tout moment par des commandes opérateur clavier ou par des horloges d'événements automatiques. Chaque tour peut contenir un maximum de 64 vues de caméra. Chaque entrée de tour peut avoir un état de temps dwell, cible ou pattern, action auxiliaire et Connexion suivante associée à chaque entrée.

Remarque : sur les moniteurs connectés aux unités secondaires, il est uniquement possible de rappeler les caméras connectées à la même unité secondaire. Si un tour est rappelé sur un moniteur secondaire alors qu'il n'existe pas de caméra disponible dans ce tour, la vue de la caméra précédente reste affichée sur le moniteur pendant la durée d'affichage requise. Un message (« INVcccc ») s'affiche sur le moniteur pour indiquer qu'une caméra non valide a été sélectionnée.

TOURS SYSTEME TOUR - 01					
ENT	CAM	DWL	FONCT	AUX	CS
01	0001	05	PR —	0 -	N
02	0002	05	PR —	0 -	N
03	0003	05	PR —	0 -	N
04	0004	05	PR —	0 -	N
05	0005	05	PR —	0 -	N
06	0006	05	PR —	0 -	N
07	0007	05	PR —	0 -	N
08	0008	05	PR —	0 -	N

Le menu **Tours système** dispose de 8 pages avec 8 entrées par page. Utilisez les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour parcourir les différentes pages caméras.

Pour sélectionner un tour système pour programmation :

- Déplacez le curseur sur la ligne TOUR.
- Entrez le numéro approprié (1-64) sur le clavier numérique.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).
- Modifiez chaque étape du tour en positionnant le curseur dans chaque zone tour à tour et en les complétant comme indiqué au dos.

CAM (Caméra)

Identifie la caméra, salvo ou tour associé à l'entrée du tour. La zone CN (connexion suivante) identifie l'entrée comme une caméra, salvo ou tour. Entrez le numéro requis à l'aide des touches numériques et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

DWL (Dwell au temps d'affichage)

Cette zone est utilisée pour définir la durée de l'étape du tour. Au terme de cette durée, l'étape suivante du tour s'affiche.

Entrez la durée d'affichage requise à l'aide des touches numériques et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). La durée d'affichage peut avoir une valeur de 1 à 60 secondes. La valeur **61** conserve la caméra actuelle affichée jusqu'à ce que l'utilisateur appuie sur la touche RUN (EXÉCUTER) du clavier de contrôle. La valeur **0** supprime l'étape du tour.

FONCT (Préréglé/Pattern)

Lorsque la zone CS a pour valeur **O** (Oui) ou **N** (Non), cette zone peut être utilisée pour rappeler un préréglé ou un pattern sur la caméra spécifiée.

Un préréglé est une vue de caméra préprogrammée particulière déterminée par une caméra avec fonctions pan/tilt et/ou réglage d'objectif. Dans le MegaPower 48+, les préréglés vont de 1 à 96.

Un pattern est une série de vues de caméra préprogrammées en temps réel. Dans le MegaPower 48+, les modèles vont de 1 à 3.

Pour rappeler un préréglé ou un pattern, positionnez le curseur dans la première partie de la zone FONCT requise et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre **PR** (préréglé) et **MD** (pattern). Positionnez le curseur dans la seconde partie de la zone FONCT requise et entrez le numéro de préréglé ou de pattern à l'aide des touches numériques.

Remarque : lorsque vous rappelez un pattern, assurez-vous que la durée d'affichage de l'étape du tour est supérieure ou égale à la durée totale d'exécution du pattern.

AUX (Auxiliaire)

Si une caméra dispose d'un receveur avec relais auxiliaire pour contrôler un dispositif commuté (verrou de porte, voyant, barrière, etc.), le relais est activé par cette zone. Si aucune action auxiliaire n'est nécessaire pour l'entrée de tour, entrez un zéro dans cette zone.

Pour sélectionner une action auxiliaire, positionnez le curseur dans la zone AUX requise et basculez entre les valeurs disponibles (**1 MA** (marche), **2 MA**, **3 MA**, **4 MA**, **1 AR** (arrêt), **2 AR**, **3 AR** et **0**) à l'aide de la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

CS (Connexion Suivante)

Utilisez la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre les valeurs disponibles pour l'option Connexion Suivante.

- Si **N** (Non) est sélectionné, la fonction Connexion Suivante

n'est pas activée. L'étape suivante du tour s'affiche au terme de la durée d'affichage attribuée à l'étape précédente. Dans un tour classique qui affiche une séquence de caméras différentes sur un seul moniteur, cette zone a pour valeur **N** (Non) à chaque étape du tour.

- En attribuant la valeur **O** (Oui) à une étape du tour, l'étape suivante est affichée simultanément sur le moniteur suivant. Une durée d'affichage est attribuée à la première étape de ce salvo émulé (il ne s'agit pas d'un salvo système). Les étapes suivantes de ce salvo émulé doivent avoir une durée d'affichage de **0**. La zone CS de la dernière étape du salvo émulé doit avoir pour valeur **N** (Non).
- Si **S** (Salvo) est sélectionné, un salvo système préprogrammé est appelé pour le temps dwell spécifié. Le numéro de salvo préprogrammé est spécifié dans la zone CAM.
- Avec la valeur **T** (Tour), un autre tour système préprogrammé peut être rappelé. Le numéro du tour requis est spécifié dans la zone CAM. Cette valeur relie deux tours pour former une séquence de caméras plus longue. La valeur **T** (Tour) ne peut être attribuée qu'à la dernière étape d'un tour système.

Lorsqu'un tour rappelle un autre tour, la séquence ne revient automatiquement au tour d'origine qu'à condition que le deuxième tour le spécifie.

Salvos système

Le menu **Salvos système** permet la programmation de 64 salvos système. Chaque salvo est programmé pour un affichage simultané d'un maximum de 16 caméras sur un groupe contigu de moniteurs. Par exemple, si un salvo système impliquant six caméras est rappelé sur le moniteur 10, la première entrée de salvo s'affiche sur le moniteur 10, la seconde sur le moniteur 11, etc. jusqu'à la dernière caméra sur le moniteur 15.

Chaque vue de caméra du salvo peut inclure une scène de préréglé, un pattern ou une action auxiliaire. Remarque, les salvos système peuvent être imbriqués dans d'autres salvos système.

Remarque : sur les moniteurs connectés aux unités secondaires, il est uniquement possible de rappeler les caméras connectées à la même unité secondaire. Si un salvo est rappelé sur un moniteur secondaire alors qu'une caméra de ce salvo n'est pas disponible, un message « "INVcccc" » s'affiche sur le moniteur pour indiquer que la caméra

SYSTEM SALVOS SALVO - 01				
ENT	CAM	FONCT	AUX	CS
01	0001	PR —	0 -	N
02	0002	PR —	0 -	N
03	0003	PR —	0 -	N
04	0004	PR —	0 -	N
05	0005	PR —	0 -	N
06	0006	PR —	0 -	N
07	0007	PR —	0 -	N
08	0008	PR —	0 -	N

sélectionnée n'est pas valide.

Le menu **Salvos système** dispose de deux pages avec huit positions de caméra incluses dans la page. Utilisez les touches PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN

(PAGE SUIVANTE) pour parcourir les différentes pages.

Pour sélectionner un salvo système pour programmation:

1. Déplacez le curseur sur la ligne SALVO.
2. Entrez le numéro approprié (1-64) sur le clavier numérique.
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).
4. Modifiez chaque étape du salvo en positionnant le curseur dans chaque zone tour à tour et en les complétant comme indiqué au dos:

CAM (Caméra)

Identifie le numéro de caméra ou de salvo associé avec chaque entrée de salvo. La zone CN (connexion suivante) identifie l'entrée comme une caméra ou salvo. Entrez le numéro requis à l'aide des touches numériques et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

FONCT (Préréglé/Pattern)

Lorsque la zone CS a pour valeur **O** (Oui) ou **N** (Non), cette zone peut être utilisée pour rappeler un préréglé ou un pattern sur la caméra spécifiée.

Un préréglé est une vue de caméra préprogrammée particulière déterminée par une caméra avec fonctions pan/tilt et/ou réglage d'objectif. Dans le MegaPower 48+, les préréglés vont de 1 à 96.

Un pattern est une série de vues de caméra préprogrammées en temps réel. Dans le MegaPower 48+, les modèles vont de 1 à 3.

Pour rappeler un préréglé ou un pattern, positionnez le curseur dans la première partie de la zone FONCT requis et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre **PR** (préréglé) et **MD** (pattern). Positionnez le curseur dans la seconde partie de la zone FONCT requise et entrez le numéro de préréglé ou de pattern à l'aide des touches numériques.

AUX (Auxiliaire)

Si une caméra dispose d'un receveur avec relais auxiliaire pour contrôler un dispositif commuté (verrou de porte, voyant, barrière, etc.), le relais est activé par cette zone. Si aucune action auxiliaire n'est nécessaire pour l'entrée de tour, entrez un zéro dans cette zone.

Pour attribuer une action auxiliaire à l'entrée de salvo, positionnez le curseur dans la zone AUX requise et basculez entre les valeurs disponibles (**1 MA** (marche), **2 MA**, **3 MA**, **4 MA**, **1 AR** (arrêt), **2 AR**, **3 AR** et **0**) à l'aide de la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

CS (Connexion Suivante)

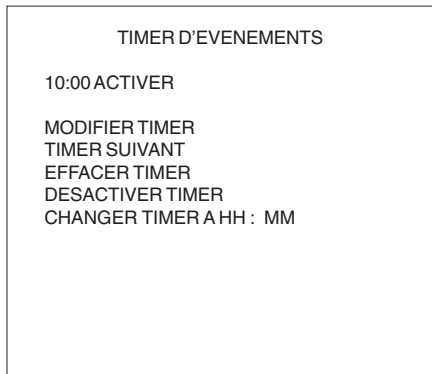
Utilisez la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour basculer entre les valeurs disponibles pour l'option Connexion Suivante.

- Si **O** (Oui) est sélectionné, la prochaine caméra dans le menu est incluse dans le salvo. La prochaine caméra est appelée au moniteur contigu suivant. Dans un salvo classique qui affiche simultanément la vue de différentes caméras sur un groupe de moniteurs contigus, la zone CS de toutes les entrées du salvo a pour valeur **O** (Oui), excepté la dernière qui a pour valeur **N** (Non).
- Si **N** (Non) est sélectionné, le salvo s'arrête à la position sélectionnée.
- Avec la valeur **S** (Salvo), un autre salvo système préprogrammé est rappelé. Le numéro du salvo requis est spécifié dans la zone CAM. La valeur **S** (Salvo) ne peut

être attribuée qu'à la dernière étape d'un salvo système.

Timer d'événements

Une horloge d'événement permet l'appel automatique des



tours système et/ou des groupes de moniteur/contact d'alarme. Chacun de ces appels automatiques s'appelle un événement.

Le menu **Timer d'événements** programme chaque événement pour ces appels. Il est possible de programmer un maximum de 35 événements.

Chaque événement peut être programmé pour les appels de tour système et de groupe de moniteur/contact d'alarme pour chaque jour de la semaine.

Une timer d'événement est identifiée par l'entrée d'une heure sur la ligne directement en dessous du titre de menu. Si l'événement est nouveau, le mot "nouveau" est affiché. Si l'événement existe déjà, le mot "activé" ou "désactivé" est affiché. Lorsque l'horloge est effacée, les mots "heure illégale" sont affichés.

Pour créer une nouvelle timer d'événement ou pour modifier une horloge existante :

1. Déplacez le curseur sur la ligne heure, en dessous du titre de menu.
2. Entrez l'heure à deux chiffres appropriée (01, 02, 03, etc.) pour cet événement puis appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Remarque : l'heure est saisie dans le format de 24 heures.

3. Entrez les minutes avec deux chiffres pour cet événement et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Modification du timer

Déplacez le curseur sur la ligne MODIFIER TIMER et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour afficher le menu et régler une timer d'événement. Ce menu programme les appels automatiques pour l'événement spécifié.

Le menu dispose de plusieurs pages avec huit moniteurs par

TIMER D'EVENEMENTS							
HEURE - 12 : 00							
JOUR DE LA SEMAINE							
MON	D	L	M	M	J	V	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

page. Les moniteurs sont répertoriés en fonction de leur numéro d'identification. Utilisez le joystick pour accéder au moniteur requis. Les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) permettent un défilement page par page.

Remarque : le nombre de moniteurs affichés sur cet écran dépend de la configuration de l'écran **Multi Matrice** (c'est-à-dire le mode multi matrice utilisé et le nombre de matrices ajoutées au système – voir la page 20). Pour plus d'informations sur la numérotation des moniteurs dans les systèmes à plusieurs matrices, reportez-vous à l'annexe D.

Appel d'un tour système

Chaque entrée de sous menu identifie un tour système qui est appelé à l'heure spécifiée pour le moniteur indiqué au jour de la semaine indiqué. Les entrées pour une nouvelle horloge d'événement prennent la valeur par défaut de 00 (aucun tour système appelé).

Pour programmer un tour système pour appel par une horloge d'événement :

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement du jour de la semaine approprié et de la rangée de position de MON (moniteur) appropriée.
2. Entrez le numéro de tour système (1-64) à appeler au moniteur spécifié au jour et au temps d'événement approprié.

Remarque : "00" est une commande "sans action", et "65" est une commande de "maintien du moniteur à la caméra en cours".

3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Appel d'un moniteur/contact d'alarme (TBL)

Différentes tables de moniteur/contact peuvent être programmées pour définir les contacts d'alarme qui sont armés pour chaque moniteur dans le système.

La table Moniteur/Contact par défaut (indiquée par des tirets) définit les associations de moniteur/contact utilisées dans un système d'alarme actif 24 heures/jour, sept jours/semaine.

Les tables Moniteur/Contact 1-10 sont utilisées spécifiquement pour les appels d'horaire d'événement.

Pour définir un appel de table de Moniteur/Contact par une horloge d'événement :

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement du jour approprié de la semaine sur la ligne TBL.
2. Entrez le numéro de table de moniteur/contact (1-10) approprié pour appel au jour et à l'heure d'événement indiqués.

- **00** = aucun appel, utilisez la table de contact d'alarme par défaut.

- **1 – 10** = appelle la table de moniteur/contact appropriée pour une heure du jour spécifique.

3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Exemple de programmation de timer d'événement

Une horloge d'événement est définie pour 7:11 pour appeler les tours système 01 à 06 au Moniteur 01 du lundi au vendredi. Le groupe de Moniteur/Contact 1 est appelé un lundi. Le groupe de Moniteur/Contact 2 est appelé un samedi.

Remarque : lorsqu'un numéro de table d'alarme a été assigné

TIMER D'EVENEMENTS							
HEURE - 07 : 11							
JOUR DE LA SEMAINE							
MON	D	L	M	M	J	V	S
01	07	01	02	03	04	05	06
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	01	00	00	00	00	02

à une heure donnée d'un jour donné, il n'est pas nécessaire d'entrer le numéro de table les jours suivants. Lorsque les assignations de table sont modifiées, un nouveau numéro de table doit être entré. Voir la page 33.

Compteur suivant

Déplacez le curseur sur la ligne TIMER SUIVANT et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire défiler les horloges d'événements programmées. L'heure de l'événement et son état désactivé/activé sont affichés sur la deuxième ligne du menu.

Effacement du timer

La commande EFFACER TIMER supprime l'horloge d'événement en cours.

1. Déplacez le curseur sur la ligne EFFACER TIMER.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). L'heure retourne au format 24:00 avec une heure illégale affichée sur la deuxième ligne du menu.

Activation/désactivation du timer

Initialement, chaque horloge d'événement est dans un état de désactivation. La ligne de menu ACTIVER COMPTEUR ou DÉSACTIVER COMPTEUR est à l'opposé de l'état en cours. La touche logicielle ENTER (ENTREE) fait basculer entre la ligne d'état et la ligne de menu.

Désactivation du compteur

Cette commande désactive l'horloge d'événement mais conserve les données de configuration du compteur.

1. Déplacez le curseur sur la ligne DÉSACTIVER TIMER.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Le compteur d'événement est maintenant désactivé et la ligne de menu change à ACTIVER TIMER.

Activation du timer

La commande ACTIVER TIMER active le timer d'événement.

1. Déplacez le curseur sur la ligne ACTIVER TIMER.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). L'horloge d'événement est maintenant activée et la ligne de menu change à DÉSACTIVER TIMER.

Modification du timer à HH:MM

La commande CHANGER TIMER change l'heure de l'horloge d'événement en cours.

1. Déplacez le curseur sur la ligne CHANGER TIMER À HH:MM.
2. Entrez l'heure appropriée (HH).

3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). La nouvelle heure est affichée sur la deuxième ligne du menu.
4. Entrez la minute appropriée (MM).
5. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). La nouvelle minute est affichée sur la deuxième ligne du menu. Si l'heure entrée est identique à un compteur existant, le message "ERREUR - TIMER EXISTE DEJA " est affiché

et la minute n'est pas affichée au menu.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

PARTITION			
1	CLAVIER / MONITEUR		
2	VUE CLAVIER / CAMERA		
3	CONTROLE CLAVIER / CAMERA		
4	MONITEUR / CAMERA		

Menu Partition

Le menu **Partition** définit le partitionnement du système MegaPower 48+ qui limite l'accès aux claviers des opérateurs aux moniteurs et caméras.

Pour sélectionner une entrée depuis le menu de **Partition**:

- Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou, entrez le numéro (1-4) pour la ligne appropriée.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accéder à la sélection.

Chaque sélection du menu de **Partition** affiche un second sous menu. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

CLAVIER/MONITEUR								
	X1				X2			
MON	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	O	O	O	O	O	O	O	O
0002	O	O	O	O	O	O	O	O
0003	O	O	O	O	O	O	O	O
0004	O	O	O	O	O	O	O	O
0005	O	O	O	O	O	O	O	O
0006	O	O	O	O	O	O	O	O
0007	O	O	O	O	O	O	O	O
0008	O	O	O	O	O	O	O	O
0009	O	O	O	O	O	O	O	O
0010	O	O	O	O	O	O	O	O

Clavier/Moniteur

Ce menu définit l'accès du clavier au moniteur. Sans accès, les claviers sélectionnés sont dans l'impossibilité d'appeler les moniteurs sélectionnés.

Dans le menu **Clavier/Moniteur**, les ports de claviers sont répertoriés sur l'axe horizontal, avec quatre colonnes pour chaque port. Une référence de port est indiquée pour chaque ensemble de quatre colonnes. Dans cette référence, le premier caractère désigne la matrice (X = unité primaire, A-F = unités secondaires) et le deuxième le numéro du port (1-8) sur cette matrice. Le caractère juste au-dessus de chaque colonne est une référence de prolongateur de port (a-d). Si un prolongateur de port a été installé sur le port, les paramètres des quatre colonnes peuvent être modifiés. Si un prolongateur de port n'a pas été installé sur le port, modifiez uniquement les paramètres de la colonne **a** (par ex. X1a).

Les moniteurs sont répertoriés en fonction de leur numéro d'identification sur l'axe vertical.

Remarque : le nombre de moniteurs affichés sur cet écran

dépend de la configuration de l'écran **Multi Matrice** (c'est-à-dire le mode multi matrice utilisé et le nombre de matrices ajoutées au système – voir la page 20). Pour plus d'informations sur la numérotation des moniteurs dans les systèmes à plusieurs matrices, reportez-vous à l'annexe D.

Pour changer l'accès à un moniteur à partir d'un clavier :

- Déplacez le curseur à l'emplacement de moniteur et de clavier approprié.

Utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de claviers et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages de moniteurs.

- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Chaque fois que vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE), le paramètre de menu bascule entre **O** (Oui) et **N** (Non). Les codes pour chaque entrée sont :

- O** = ce clavier peut appeler ce moniteur.
- N** = aucun accès à ce moniteur à partir de ce clavier.

Les entrées de menu **Clavier/moniteur** sont réglées par défaut à **O**, c'est-à-dire que tous les claviers ont un privilège d'accès à tous les moniteurs.

- Répétez les étapes 1 et 2 pour toute modification additionnelle.
- Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Vue Clavier/Caméra

VUE CLAVIER/CAMERA								
	X1				X2			
CAM	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	O	O	O	O	O	O	O	O
0002	O	O	O	O	O	O	O	O
0003	O	O	O	O	O	O	O	O
0004	O	O	O	O	O	O	O	O
0005	O	O	O	O	O	O	O	O
0006	O	O	O	O	O	O	O	O
0007	O	O	O	O	O	O	O	O
0008	O	O	O	O	O	O	O	O
0009	O	O	O	O	O	O	O	O
0010	O	O	O	O	O	O	O	O
0011	O	O	O	O	O	O	O	O
0012	O	O	O	O	O	O	O	O

Ce menu définit l'accès de visionnement du clavier et de la caméra. Sans accès, les claviers sélectionnés sont dans l'impossibilité d'appeler les caméras sélectionnées pour affichage sur n'importe quel moniteur.

Remarque : Si la caméra ne peut être vue, elle ne peut pas être contrôlée.

Dans le menu **Vue Clavier/Caméra**, les ports de claviers sont répertoriés sur l'axe horizontal, avec quatre colonnes pour chaque port. Une référence de port est indiquée pour chaque ensemble de quatre colonnes. Dans cette référence, le premier caractère désigne la matrice (X = unité primaire,

A-F = unités secondaires) et le deuxième le numéro du port (1-8) sur cette matrice. Le caractère juste au-dessus de chaque colonne est une référence de prolongateur de port (a-d). Si un prolongateur de port a été installé sur le port, les paramètres des quatre colonnes peuvent être modifiés. Si un prolongateur de port n'a pas été installé sur le port, modifiez uniquement les paramètres de la colonne **a** (par ex. X1a).

Pour changer l'accès à une caméra sélectionnée à partir d'un clavier :

1. Déplacez le curseur sur l'emplacement de caméra et de clavier approprié.

Utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de claviers et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages de caméras.

2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Chaque fois que vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE), le paramètre de menu bascule entre **O** (Oui) et **N** (Non). Les codes pour chaque entrée sont :

- **O** = clavier a le privilège d'accès pour visionner une caméra.
- **N** = clavier n'a pas le privilège d'accès pour visionner une caméra.

Les entrées de menu **Vue clavier/caméra** sont réglées à la valeur par défaut de **O**, tous les claviers ont le privilège d'accès pour visionner toutes les caméras.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toute modification additionnelle.
4. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Remarque : les caméras n'ayant pas de privilège d'accès à partir d'un clavier ne devraient pas être placées dans un tour système. Si un clavier appelle un tour système contenant

CONTROLE CLAVIER/CAMERA								
CAM	X1				X2			
	a	b	c	d	a	b	c	d
0001	O	O	O	O	O	O	O	O
0002	O	O	O	O	O	O	O	O
0003	O	O	O	O	O	O	O	O
0004	O	O	O	O	O	O	O	O
0005	O	O	O	O	O	O	O	O
0006	O	O	O	O	O	O	O	O
0007	O	O	O	O	O	O	O	O
0008	O	O	O	O	O	O	O	O
0009	O	O	O	O	O	O	O	O
0010	O	O	O	O	O	O	O	O
0011	O	O	O	O	O	O	O	O
0012	O	O	O	O	O	O	O	O

une caméra devant être verrouillée, cette caméra sera visionnée durant le tour.

Contrôle Clavier/Caméra

Ce menu définit l'accès au contrôle de clavier/caméra. Sans accès, les claviers sélectionnés ne peuvent pas contrôler les fonctions pan/tilt/objectif des caméras sélectionnées. Cette fonction ne fait qu'empêcher le contrôle de la caméra - elle n'empêche pas le visionnement de la caméra.

Dans le menu **Contrôle Clavier/Caméra**, les ports de claviers sont répertoriés sur l'axe horizontal, avec quatre colonnes pour chaque port. Une référence de port est indiquée pour chaque ensemble de quatre colonnes. Dans cette référence, le premier caractère désigne la matrice (X = unité primaire, A-F = unités secondaires) et le deuxième le numéro du port (1-8) sur cette

matrice. Le caractère juste au-dessus de chaque colonne est une référence de prolongateur de port (a-d). Si un prolongateur de port a été installé sur le port, les paramètres des quatre colonnes peuvent être modifiés. Si un prolongateur de port n'a pas été installé sur le port, modifiez uniquement les paramètres de la colonne **a** (par ex. X1a).

Les caméras sont répertoriées en fonction de leur numéro de caméra par défaut sur l'axe vertical.

Pour changer l'accès de contrôle des caméras à partir d'un clavier :

1. Déplacez le curseur sur l'emplacement de moniteur et de clavier approprié.

Utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de claviers et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages de caméras.

2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Chaque fois que vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE), le paramètre de menu bascule entre **O** (Oui) et **N** (Non). Les codes pour chaque entrée sont :

- **O** = le clavier a le privilège d'accès pour contrôler une caméra.
- **N** = le clavier n'a pas le privilège d'accès pour contrôler une caméra.

Les entrées de menu **Contrôle clavier/caméra** sont réglées à la valeur par défaut de **O**, tous les claviers ont le privilège d'accès pour contrôler toutes les caméras.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toute modification additionnelle.

MONITEUR/CAMERA MATRICE X				
CAM	01	02	03	04
0001	O	O	O	O
0002	O	O	O	O
0003	O	O	O	O
0004	O	O	O	O
0005	O	O	O	O
0006	O	O	O	O
0007	O	O	O	O
0008	O	O	O	O
0009	O	O	O	O
0010	O	O	O	O
0011	O	O	O	O
0012	O	O	O	O

4. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Accès Moniteur/Caméra

Ce menu définit l'accès aux moniteurs/caméras, empêchant que des moniteurs affichent certaines caméras. Dans ce menu, le moniteur contrôle ce qui peut être affiché sur lui-même. Si l'accès est refusé, la caméra sélectionnée ne peut pas être appelée au moniteur sélectionné depuis n'importe quel clavier.

Remarques

- Le nombre de moniteurs affichés sur cet écran dépend de la configuration de l'écran **Multi Matrice** (c'est-à-dire le mode multi matrice utilisé et le nombre de matrices ajoutées au système – voir la page 20). Pour plus d'informations sur la numérotation des moniteurs dans les systèmes à plusieurs matrices, reportez-vous à l'annexe D.
- Les moniteurs connectés aux unités secondaires peuvent

uniquement afficher les images filmées par les caméras connectées à l'unité secondaire en question. Même si la permission est accordée pour ces caméras, les moniteurs ne peuvent pas afficher le contenu vidéo qu'elles filment.

- Si la détection de perte vidéo est activée, la sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée, il n'est donc pas possible de modifier les droits d'accès à ce moniteur.
- Il est possible de programmer le déclenchement d'un contact d'alarme pour afficher une entrée vidéo particulière sur un moniteur spécifique. En complétant l'écran **Moniteur/Caméra**, assurez-vous que ces moniteurs d'alarme ont accès à ces caméras d'alarme.

Dans le menu **Moniteur/Caméra**, les caméras sont répertoriées verticalement en fonction de leur numéro de caméra par défaut. Les moniteurs sont répertoriés en fonction de leur numéro d'identification sur l'axe vertical.

Pour changer l'accès d'affichage des caméras à partir d'un moniteur :

1. Déplacez le curseur sur l'emplacement de caméra et de moniteur approprié.

Utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de moniteurs et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages de caméras.

La zone MATRICE au sommet de l'écran est accessible en lecture seule. Son contenu change pour indiquer la matrice à laquelle sont connectés les moniteurs répertoriés.

2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Chaque fois que vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE), le paramètre de menu bascule entre **O** (Oui) et **N** (Non). Les codes pour chaque entrée sont :

- **O** = le moniteur a le privilège d'accès pour afficher une caméra.
- **N** = le moniteur n'a pas le privilège d'accès pour afficher une caméra.

Les entrées de menu **Moniteur/Caméra** sont réglées à la valeur par défaut de **O**, tous les moniteurs ont le privilège d'accès pour afficher toutes les caméras.

3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toute modification additionnelle.
4. Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Alarmes

Le MegaPower 48+ dispose de quatre catégories d'alarmes :

1. **Alarmes de panneau de connexion** – ce sont des contacts d'alarme branchés directement à la section Alarmes du panneau de connexion du MegaPower 48+. Il peut y avoir un maximum de 16 entrées d'alarmes de panneau de connexion (112 alarmes maximum avec six unités secondaires).
2. **Alarmes RS232** – ce sont des contacts d'alarme acheminés vers un port RS232 sur le panneau de connexion du MegaPower 48+ via une Unité d'interface d'alarme AD2096A. Chaque unité AD2096A connectée peut être reliée à 48 entrées d'alarme. Il peut y avoir jusqu'à 512 entrées d'alarme RS232.
3. **Alarmes de dôme** – ce sont des contacts d'alarme acheminés à partir des dômes AD vers les connecteurs RS422 ou SensorNet sur le panneau de connexion du MegaPower 48+. Il peut y avoir quatre entrées d'alarme maximum sur chaque dôme AD connecté (288 caméras dômes maximum).
4. **Alarmes de perte vidéo** – ce sont des alarmes déclenchées par la perte du signal de synchronisation pour toute entrée vidéo connectée au panneau de connexion du MegaPower 48+. Il peut y avoir une alarme de perte vidéo pour chaque entrée vidéo, qu'elle soit connectée à la matrice primaire ou à une unité secondaire, soit 288 alarmes de perte vidéo maximum.

Programmation d'une alarme

La programmation d'une alarme se fait en trois étapes :

1. Création d'une réponse d'alarme pour le contact d'alarme connecté. Cette opération est effectuée à l'aide des écrans **Alarm Setup** (Configuration d'alarme). Lorsqu'un contact d'alarme est déclenché, une position prédéfinie et une entrée vidéo spécifique peuvent être rappelées, tout comme un salvo ou un pattern. Il est également possible d'activer des messages à l'écran, des relais sur un panneau de connexion MegaPower 48+ et l'envoi d'un message de texte spécifique à un téléavertisseur bien défini par le système. Pour plus d'informations sur les écrans **Alarm Setup** (Configuration d'alarme), reportez-vous aux pages 34-40.
2. Association du contact d'alarme aux moniteurs du système. Cette opération est effectuée à l'aide des écrans **Association Alarms to Monitor** (Association entre alarmes et moniteurs). Lorsqu'un contact d'alarme est déclenché, la réponse définie (c'est-à-dire entrée vidéo, salvo, pattern, message à l'écran) s'affiche sur tous les moniteurs associés au contact d'alarme spécifique. Pour plus d'informations sur les écrans **Associations entre alarmes**, reportez-vous aux pages 40-41.
3. Armement des moniteurs du système. Cette opération est effectuée à l'aide des écrans **Moniteurs**. Seuls les moniteurs armés affichent des réponse d'alarme et la méthode d'armement sélectionnée détermine comment les alarmes seront affichées, mises en file d'attente et effacées. Pour plus d'informations sur l'écran **Moniteurs**, reportez-vous à la page 21.

Remarque : avant de programmer des alarmes de perte vidéo, assurez-vous que la détection vidéo est activée sur les entrées vidéo assorties d'alarmes de perte vidéo. Pour plus d'informations sur l'activation de la détection de perte vidéo, reportez-vous à la page 24.

Remarques supplémentaires sur la programmation des alarmes

En programmant des alarmes, vous devez tenir compte des points suivants :

Rappels d'alarmes auxiliaires et prédéfinies

Plusieurs contacts d'alarme peuvent être associés à différents rappels auxiliaires et/ou prédéfinies pour une caméra individuelle. Si plus d'un de ces contacts d'alarme est déclenché pendant un événement, le système active chaque alarme prédéfinie et/ou auxiliaire dans l'ordre de réception des alarmes pour cette caméra.

Pour plus d'informations sur l'ajout d'alarmes auxiliaires et prédéfinies à une réponse d'alarme, reportez-vous à la description des écrans **Alarm Setup** (Configuration d'alarme), pages 34-40.

Association d'alarmes aux salvos

Un contact d'alarme peut être configuré pour appeler un salvo système ou de liaison lors de son déclenchement (voir les pages 34-40). Pour afficher correctement ces salvos, des contacts d'alarme doivent être associés à un ensemble de moniteurs contenant un nombre de moniteurs suffisant pour les caméras définies dans les salvos. S'il existe plus de caméras de salvo que de moniteurs dans l'ensemble de moniteurs, les caméras supplémentaires ne sont pas affichées.

À noter également que si le premier moniteur de l'ensemble est armé pour une annulation manuelle, le clavier doit rappeler le premier moniteur de l'ensemble affichant le salvo pour annuler le salvo.

Pour plus d'informations sur les ensembles de moniteurs, reportez-vous à la page 22.

Ensembles de contacts d'alarme câblés

Les contacts d'alarme numérotés consécutivement peuvent être regroupés en ensembles câblés. Lorsqu'une alarme d'un ensemble câblé se déclenche, toutes les autres alarmes de l'ensemble se déclenchent également. Chaque alarme est ensuite affichée, mise en file d'attente et effacée conformément au code d'armement des moniteurs qui lui sont associés.

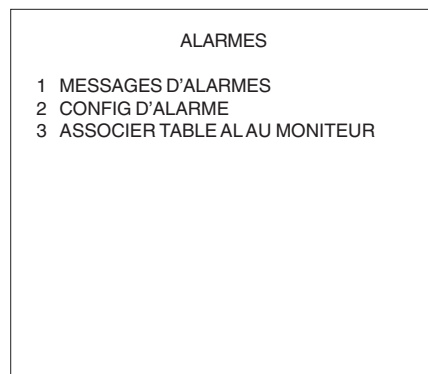
Si un contact d'alarme d'un ensemble câblé est associé à un moniteur qui a été armé à l'aide de la méthode d'annulation instantanée ou automatique, toutes les alarmes de l'ensemble câblé sont annulées en même temps que l'alarme source. Si la méthode d'annulation manuelle est configurée, chaque alarme de l'ensemble doit être validée manuellement. Il est également possible de sélectionner des options de liaison de validation groupée en réponse à l'alarme pour annuler également toutes les autres alarmes de l'ensemble câblé lorsque l'une d'entre elles est annulée.

Pour plus d'informations sur les ensembles câblés et les options de liaison de validation groupée, reportez-vous à la description des écrans **Alarm Setup** (Configuration d'alarme), pages 34-40.

Menu Alarmes

Le menu **Alarmes** permet la programmation des réponses d'alarme du système MegaPower 48+. Les entrées vidéo sont automatiquement commutées vers des moniteurs spécifiques selon des signaux d'alarmes externes déclenchés par des contacts d'alarme. Un signal d'alarme peut également commuter un dispositif auxiliaire en marche et en arrêt et peut générer une réponse de messagerie qui envoie un message de texte vers un téléavertisseur à un site éloigné.

Pour sélectionner une entrée à partir du menu **Alarmes** :



1. Déplacez le curseur sur la ligne appropriée ou entrez le numéro (1-3) pour la ligne appropriée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour accéder à la ligne sélectionnée.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Messages d'alarmes

Le menu **Messages d'alarmes** permet la programmation de messages alphanumériques de 48 caractères sur deux lignes pour affichage lorsqu'un contact d'alarme est reçu.

Les messages d'alarme sont associés avec des contacts d'alarme individuels par les quatre menus de **Config d'alarme**.



Un maximum de 250 messages d'alarme peut être entré via ce menu pour utilisation par tout contact d'alarme. Chaque message contient deux lignes d'un maximum de 24 caractères par ligne.

Lorsqu'un message d'alarme est associé avec un contact d'alarme et que ce contact d'alarme est armé à un moniteur, le message est affiché sur le moniteur lorsque le signal d'alarme est reçu par le système. L'affichage de l'alarme demeure à l'écran jusqu'à ce que l'alarme soit effacée.

Remarque : du texte peut être affiché sur l'écran des moniteurs matriciels primaires 1-8, ainsi que sur tous les moniteurs connectés aux matrices secondaires.

Le message d'alarme est affiché au-dessus du titre de caméra sur l'écran d'affichage (Format 1) lorsque le signal d'alarme associé est reçu. Si l'affichage à l'écran a été placé dans le haut de l'écran du moniteur (Format 2), cet affichage est déplacé en dessous du message d'alarme.

Pour programmer un message :

1. Déplacez le curseur sur la ligne NUMÉRO DE MESSAGE.
2. Appuyez sur la touche logiciel ENTER (ENTRÉE) pour parcourir les numéros de message disponibles et atteindre le numéro requis, puis utilisez le joystick pour placer le curseur sur la ligne de message.

Vous pouvez également entrer le numéro de message approprié (1-250) au clavier et appuyer sur la touche logiciel ENTER (ENTRÉE).

3. La partie message de ce menu contient deux curseurs. Le premier indique la position d'édition actuelle dans le titre. L'autre, contrôlé par le joystick, sélectionne le caractère approprié parmi les lettres, chiffres et symboles affichés.

Pour entrer un titre, accédez au caractère requis à l'aide du joystick et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour sélectionner ce caractère.

4. Répétez l'étape 3 pour entrer le titre approprié.

Remarque : pour modifier un titre existant, il est nécessaire d'entrer une nouvelle fois tous les caractères requis. Pour supprimer un caractère, positionnez le curseur sur le trait de soulignement (_) et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE). Vous ne pouvez pas effectuer d'espacement arrière dans le titre.

Appuyez sur la touche logicielle EXIT (QUITTER) pour retourner au menu précédent.

Configuration d'alarme

Le menu **Config d'alarme** permet à l'utilisateur de sélectionner la catégorie d'alarme à programmer.

CONFIG D'ALARME	
1	TBL CONNEXION CONFIG D'ALARME
2	RS-232 CONFIG D'ALARME
3	DOME CONFIG D'ALARME
4	PERTE VIDEO CONFIG D'ALARME

Pour sélectionner une catégorie :

1. Déplacez le curseur sur la ligne appropriée et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE), ou
2. Entrez le numéro de la catégorie appropriée et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Configuration d'alarme du panneau de connexion

Ce menu affiche quatre contacts d'alarme du panneau de connexion et un groupe de paramètres associés.

Dans ce menu, sélectionnez l'unité matricielle pour laquelle

TBL CONNEXION CONFIGURATION MATRICE X				
ALARME	0001	0002	0003	0004
SELECT VIDEO	001	002	003	004
DWELL (SEC)	02	02	02	02
NUM PATTERN	—	—	—	—
NUM PREREG	00	00	00	00
AUXILIAIRE				
NUMERO	0	0	0	0
ETAT	—	—	—	
MSG D'ALARME	—	—	—	
TELEAPPEL				
ENVOYER A	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
SORTIE SYSTEME				
NUMERO	0	0	0	0
LIEN	N	N	N	N

des alarmes doivent être configurées. La matrice requise peut être sélectionnée en plaçant le curseur dans la zone MATRICE et en appuyant sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE).

Une fois la matrice requise sélectionnée, positionnez le curseur dans la zone appropriée. Si nécessaire, utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder à d'autres pages d'entrées (16 alarmes de panneau de connexion par unité matricielle).

Les paramètres qui peuvent être modifiés sont décrits aux pages 39-40.

Configuration d'alarme RS232

Ce menu affiche quatre contacts d'alarme RS232 ainsi qu'un groupe de paramètres associés.

RS-232 CONFIGURATION				
ALARME	0001	0002	0003	0004
SELECT VIDEO	001	002	003	004
DWELL (SEC)	02	02	02	02
NUM PATTERN	—	—	—	—
NUM PREREG	00	00	00	00
AUXILIAIRE				
NUMERO	0	0	0	0
ETAT	—	—	—	
MSG D'ALARME	—	—	—	
TELEAPPEL				
ENVOYER A	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
SORTIE SYSTEME				
NUMERO	0	0	0	0
LIEN	N	N	N	N

A l'aide de la touche logicielle PAGE RIGHT (PAGE DROITE), l'utilisateur peut sélectionner jusqu'à 128 écrans, affichant les 512 alarmes pouvant être introduites dans le panneau de connexion du MegaPower 48+ via l'unité d'interface d'alarme AD2096A.

Les paramètres qui peuvent être modifiés sont décrits aux pages 39-40.

Configuration d'alarme de dôme

Ce menu affiche quatre contacts d'alarme ainsi qu'un groupe de paramètres associés. L'utilisateur peut sélectionner l'un des 288 dômes maximum qui peuvent être connectés au MegaPower 48+ via les connecteurs SensorNet ou RS422.

DOME - 0001 CONFIGURATION				
ALARME	0001	0002	0003	0004
SELECT VIDEO	001	002	003	004
DWELL (SEC)	02	02	02	02
NUM PATTERN	—	—	—	—
NUM PREREG	00	00	00	00
AUXILIAIRE				
NUMERO	0	0	0	0
ETAT	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
TELEAPPEL				
ENVOYERA	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
SORTIE SYSTEME				
NUMERO	0	0	0	0
LIEN	N	N	N	N

Entrez un numéro entre 1 et 288 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour sélectionner le dôme devant être associé aux paramètres d'alarme. Si vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) plusieurs fois, vous incrémentez également le numéro de dôme.

Les paramètres qui peuvent être modifiés sont décrits aux pages 39-40.

Configuration d'alarme de perte vidéo

Ce menu affiche quatre numéros d'alarme de perte vidéo ainsi qu'un groupe de paramètres associés.

Remarque : avant de programmer des alarmes de perte vidéo, assurez-vous que la détection vidéo est activée sur les entrées vidéo assorties d'alarmes de perte vidéo. Pour plus d'informations sur l'activation de la détection de perte vidéo, reportez-vous à la page 24.

PERTE VIDEO CONFIGURATION				
ALARME	0001	0002	0003	0004
SELECT VIDEO	001	002	003	004
DWELL (SEC)	02	02	02	02
NUM PATTERN	—	—	—	—
NUM PREREG	00	00	00	00
AUXILIAIRE				
NUMERO	0	0	0	0
ETAT	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
TELEAPPEL				
ENVOYERA	—	—	—	—
MSG D'ALARME	—	—	—	—
SORTIE SYSTEME				
NUMERO	0	0	0	0
LIEN	N	N	N	N

À l'aide de la touche logicielle PAGE RIGHT (PAGE DROITE), l'utilisateur peut sélectionner jusqu'à 72 écrans qui répertorient les 288 alarmes disponibles.

Les paramètres qui peuvent être modifiés sont décrits aux pages 39-40.

Les paramètres qui peuvent être modifiés dans les quatre écrans **Alarm Setup** (Configuration d'alarme – voir pages 38-39) sont les suivants :

SÉLECT VIDÉO (Sélection vidéo)

Il s'agit d'une entrée à quatre chiffres pour une entrée vidéo associée au contact d'alarme approprié. SÉLECT VIDÉO représente un numéro de caméra réel ou un pseudo numéro.

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée SÉLECT VIDÉO.
2. Entrez un numéro de caméra réel ou un pseudo numéro d'un maximum de quatre chiffres puis appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

DWELL

Il s'agit d'un numéro à deux chiffres (1-61) représentant la durée de temps en secondes où une alarme sera affichée à l'écran en mode de mise en file d'attente séquentielle.

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée DWELL.
2. Entrez un numéro à deux chiffres entre 1 et 61 ("61" = un état de "maintien") et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

NUM PATTERN (Numéro de pattern)

Chaque alarme peut être associée à un pattern ou à un pré-réglé ou à ni l'un ni l'autre. Une alarme individuelle ne peut pas être associée à un pattern et à un pré-réglé à la fois. Un pattern est représenté par un nombre de 1 à 3. Effectuez la procédure suivante pour associer une alarme à un pattern:

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée NUM PATTERN.
2. Entrez un numéro à deux chiffres (1-3) et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

NUM PRÉRÉG (Numéro de pré-réglé)

Chaque alarme peut être associée à un pattern ou à un pré-réglé ou à ni l'un ni l'autre. Une alarme individuelle ne peut être associée à un pattern et un pré-réglé à la fois. Un pré-réglé est représenté par un numéro de 1 à 96. Effectuez la procédure suivante pour associer une alarme avec un pré-réglé :

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée NUM PRÉRÉG.
2. Entrez un nombre à deux chiffres entre 1 et 96, et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

AUXILIAIRE

Chaque alarme peut être associée à l'un des quatre relais auxiliaires réglé dans le mode marche ou arrêt. Effectuez la procédure suivante pour associer une alarme à un relais auxiliaire.

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée NUMÉRO AUXILIAIRE.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire défiler jusqu'à huit états auxiliaires : **1-4 MA** (marche),

1-3 AR (arrêt), et **0**.**MSG D'ALARME (Message d'alarme)**

Chaque alarme peut être associée à un message d'alarme d'un maximum de 48 caractères (deux lignes) qui sera affiché avec la vidéo d'alarme correspondante. Effectuez la procédure suivante pour programmer un numéro de message d'alarme :

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et la rangée MSG D'ALARME.
2. Entrez un nombre entre 1 et 250 puis appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

TELEAPPEL

Un message d'alarme peut être transmis via le modem port 8 du MegaPower 48+ vers une société de services de communication (p. ex. SkyTel) pour acheminement vers un téléavertisseur par satellite. Le téléavertisseur est associé à un numéro d'identification personnel (NIP) ainsi qu'à un message référencé à un Numéro de message d'alarme. Effectuez la procédure suivante pour programmer un NIP et un message de téléavertisseur :

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée ENVOYERA.
2. Entrez un numéro de 1 à 64 puis appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) (le curseur se déplace vers la zone MSG D'ALARME).
3. Entrez un numéro de message d'alarme entre 1 et 250 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

SORTIE SYSTÈME

Le panneau de connexion du MegaPower 48+ se compose d'une section de relais capable de prendre en charge deux connecteurs pour connexion directe aux relais pouvant être normalement ouverts ou normalement fermés. Toute sortie système peut être activée pour un contact d'alarme. Effectuez la procédure suivante pour configurer les sorties système.

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME approprié et de la rangée NUMÉRO de sortie système.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTRÉE) pour parcourir les valeurs possibles : **0** (pas de relais sélectionné), **X1** (sous tension), **X2** (sous tension), **A1** (sous tension), etc.

LIEN

La zone LIEN permet à l'utilisateur de relier la vidéo associée à des contacts d'alarme consécutifs afin de former des salvos liens.

1. Déplacez le curseur sur le point de croisement de la colonne ALARME appropriée et de la rangée LIEN.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire défiler les différentes options :
 - Si **0** (Oui) est sélectionné, le contact d'alarme suivant est lié à l'entrée précédente d'un salvo de liaison.
 - Si **N** (Non) est sélectionné, le contact d'alarme suivant n'est pas relié à l'entrée précédente ou constitue la dernière entrée d'un salvo de liaison.
 - Si **S** (Salvo) est sélectionné, le contact d'alarme appelle un salvo système lors de son déclenchement. Le numéro du salvo requis est spécifié dans la zone SÉLECT VIDÉO. Comme **N** (Non), **S** (Salvo) peut également constituer

la dernière entrée d'un salvo de liaison.

- Sélectionnez **C** (Câblé) pour indiquer que le contact d'alarme fait partie d'un ensemble câblé. Un ensemble câblé est un ensemble de contacts d'alarmes numérotés consécutivement. Si l'un des contacts de l'ensemble est activé, les autres contacts de l'ensemble le sont également. La programmation d'un ensemble câblé évite à l'utilisateur d'avoir à relier physiquement un groupe de contacts d'alarme. Chaque contact d'un ensemble câblé doit avoir pour valeur **C** (Câblé) ou **C*** (Validation d'ensemble câblé), à l'exception du dernier contact qui doit avoir pour valeur **N** (Non), **N*** (Pas de validation de groupe), **S** (Salvo) ou **S*** (Validation de groupe de salvo).
- Les options de validation de groupe (**N***, **O***, **C***, **S***) indiquent que le contact d'alarme fait partie d'un ensemble câblé qui peut être annulé manuellement par un opérateur de clavier et annulera les alarmes de tous les autres contacts de l'ensemble câblé.

Remarque : l'option **O*** (Validation de groupe Oui) n'est actuellement pas prise en charge.

Association des alarmes aux moniteurs

Le menu **Associer table al au moniteur** définit les moniteurs système qui afficheront les alarmes système d'entrée. Chacun des quatre types d'alarme (panneau de connexion, RS-232, dôme et perte vidéo) peut avoir jusqu'à 10 tables de moniteur/alarme pouvant être programmées pour des associations différentes appropriées aux différentes heures de la journée. Ces tables sont reliées aux heures via le menu **Commutation/Horloge d'événement**.

La première table d'association affichable pour toutes les catégories est la table par défaut (ou manuelle). Si les alarmes n'ont pas besoin d'être reliées à des heures spécifiques de la journée, toutes les associations de moniteur/alarme sont programmées via la table par défaut.

Toutes les tables d'association activent la sélection de tous les moniteurs système. Tous les moniteurs affichent l'entrée vidéo

ASSOCIER TABLE ALAU MONITEUR	
1	ASSOCIER TBL CONNEXION ALARMES
2	ASSOCIER RS-232 ALARMES
3	ASSOCIER DOME ALARMES
4	ASSOCIER PERTE VIDEO ALARMES

appropriée lorsqu'une alarme est activée, mais seuls les moniteurs matriciels primaires 1-8 et tous les moniteurs secondaires affichent du texte.

Remarques

- La sortie vidéo X16 (matrice primaire, port de sortie port 16) est utilisée par le système pour l'échantillonnage vidéo. Si la détection de perte vidéo est activée pour toute entrée vidéo système, la sortie vidéo X16 ne sera pas disponible pour la commutation.
- Les moniteurs connectés aux unités secondaires peuvent uniquement afficher les images filmées par les caméras

connectées à l'unité secondaire en question. De ce fait, si une alarme rappelle le contenu vidéo d'une matrice secondaire pour l'afficher sur un moniteur connecté à une autre unité secondaire, un message s'affiche à l'écran pour informer l'utilisateur que l'entrée vidéo n'est pas valide.

- Par défaut, il n'y a aucune association alarme-moniteur. Cependant, chaque contact d'alarme actif doit être associé à au moins un moniteur. Sans une telle association, tout message vidéo ou d'écran configuré pour s'afficher au déclenchement de l'alarme ne sera pas affiché.

Pour sélectionner une table d'association pour l'une des quatre catégories d'alarme :

- Déplacez le curseur sur la catégorie d'alarme appropriée ou entrez le numéro de catégorie et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE).

Association des alarmes du panneau de connexion

Ce menu est réparti sur plusieurs pages. Si nécessaire, utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE

ASSOCIER TBL CONNEXION					TABLE __
MATRICE X					
ALARME	01	02	03	04	MONITEUR
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	

RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de moniteurs et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages d'alarmes de panneau de connexion.

Effectuez la procédure suivante pour associer les alarmes de panneau de connexion aux moniteurs :

- Déplacez le curseur sur la position TABLE. Si la table est utilisée dans les Horloges d'événement, entrez un nombre de 1 à 10 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Si la table par défaut est utilisée, n'entrez pas de numéro de table.
- Accédez à la zone MATRICE et, à l'aide de la touche logicielle ENTER (ENTRÉE), sélectionnez la matrice sur laquelle les entrées d'alarme à configurer sont situées.
- Accédez au point d'intersection entre l'alarme et le moniteur appropriés.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **N** (Non, non associé), et **O** (Oui,

associé). Après avoir fait la sélection appropriée, naviguez à la paire suivante.

- Répétez les étapes 1-4 pour toutes associations additionnelles.

Association des alarmes RS232

Ce menu est réparti sur plusieurs pages. Si nécessaire,

ASSOCIER RS-232					TABLE __
ALARME	01	02	03	04	MONITEUR
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	

utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de moniteurs et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages d'alarmes RS232.

Effectuez les étapes suivantes pour associer les alarmes de RS232 aux moniteurs :

- Déplacez le curseur sur la position TABLE. Si la table est utilisée dans les Horloges d'événement, entrez un nombre entre 1 et 10 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Si la table par défaut est utilisée, n'entrez pas de numéro de table et naviguez directement au point de croisement de la paire d'alarme/moniteur appropriée.
- Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **N** (Non, non associé), et **O** (Oui, associé). Après avoir fait la sélection appropriée, naviguez à la paire suivante.
- Répétez les étapes 1 et 2 pour toutes associations additionnelles.

Association des alarmes de dôme

Ce menu est réparti sur plusieurs pages. Si nécessaire, utilisez

ASSOCIER DOME - 0001					TABLE __
ALARME	01	02	03	04	MONITEUR
0001	N	N	N	N	
0002	N	N	N	N	
0003	N	N	N	N	
0004	N	N	N	N	

les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder à d'autres pages de moniteurs. Chaque dôme peut être sélectionné individuellement et les moniteurs peuvent être associés à chacune des quatre entrées d'alarme disponibles par dôme.

Effectuez la procédure suivante pour associer des alarmes

de dôme aux moniteurs :

1. Déplacez le curseur sur la position DOME. Entrez le numéro de dôme approprié (1-288) et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Si vous appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) plusieurs fois, vous incrémentez également le numéro de dôme.
2. Déplacez le curseur sur la position TABLE. Si la table est utilisée dans les Horloges d'événement, entrez un nombre de 1 à 10 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Si la table par défaut est utilisée, n'entrez pas de numéro de table et naviguez directement au point de croisement de la paire d'alarme/moniteur appropriée.
3. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **N** (Non, non associé), et **O** (Oui, associé). Après avoir fait la sélection appropriée, naviguez à la paire suivante.
4. Répétez les étapes 1, 2 et 3 pour toutes associations additionnelles.

ASSOCIER PERTE VIDEO				TABLE __	
ALARME	01	02	03	04	MONITEUR
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	

Association des alarmes de perte vidéo

Ce menu est réparti sur plusieurs pages. Si nécessaire, utilisez les touches logicielles PAGE LEFT (PAGE GAUCHE) et PAGE RIGHT (PAGE DROITE) pour accéder aux autres pages de moniteurs et les touches logicielles PAGE UP (PAGE PRÉCÉDENTE) et PAGE DOWN (PAGE SUIVANTE) pour accéder aux autres pages d'alarmes de perte vidéo.

Effectuez la procédure suivante pour associer des alarmes de perte vidéo aux moniteurs :

1. Déplacez le curseur sur la position TABLE. Si la table est utilisée dans les Horloges d'événements, entrez un nombre de 1 à 10 et appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE). Si la table par défaut est utilisée, n'entrez pas de numéro de table et naviguez directement au point de croisement de la paire d'alarme/moniteur appropriée.
2. Appuyez sur la touche logicielle ENTER (ENTREE) pour faire basculer entre **N** (Non, non associé), et **O** (Oui, associé). Après avoir fait la sélection appropriée, naviguez à la paire suivante.
3. Répétez les étapes 1 et 2 pour toutes associations additionnelles.

Appendice A : Commandes de touches de fonction spéciales

Les touches F1 et F2 sur les claviers ADCC1100, ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 et ADTTE sont des touches de fonction spéciales qui, lorsque utilisées en combinaison avec des entrées de clavier numérique, accomplissent certaines fonctions spécifiques dans le système MegaPower 48+. Ci-dessous, vous trouverez une liste des combinaisons de touche F1 et F2 ainsi que leurs fonctions associées.

Remarque : les commandes F2 peuvent également être utilisées pour armer et désarmer des moniteurs. Pour plus de détails, voir la page 11.

Touches	Fonction
1-F1	Déverrouille la caméra en cours
2-F1	Verrouille la caméra en cours
1-F2	Règle l'affichage à l'écran de l'heure et de la date à MARCHE
2-F2	Règle l'affichage à l'écran de l'heure et de la date à ARRET
3-F2	Règle l'affichage du titre, du numéro et de l'état de la caméra à MARCHE
4-F2	Règle l'affichage du titre, du numéro et de l'état de la caméra à ARRET
5-F2	Affiche les titres, la date et l'heure sur un emplacement d'écran alternatif
6-F2	Affiche les titres, la date et l'heure sur un emplacement d'écran principal
7-F2	Règle l'affichage à l'écran du titre, de la date et de l'heure à MARCHE
8-F2	Règle l'affichage à l'écran du titre, de la date et de l'heure à ARRET
21-F2	Règle le format d'heure et de date à mois/jour/année
22-F2	Règle le format d'heure et de date à jour/mois/année
23-F2	Règle le format d'heure et de date à année/mois/jour
24-F2	Fait défiler les formats de date
45-F2	Désactive la sonnerie de clavier pour tous les ports RS232
46-F2	Active la sonnerie de clavier pour tous les ports RS232
47-F2	Désactive le signal de sonnerie envoyé à un port de clavier
48-F2	Active le signal de sonnerie envoyé à un port de clavier
50-F2	Lance le positionnement du titre
51-F2	Arrête le positionnement du titre
55-F2, 99-F2	Réinitialisation du système (99-F2 doit suivre 55-F2 dans les 3 secondes)
55-F2, 140-F2	Transfert des données système – UCT à module de mémoire (140-F2 doit suivre 55-F2 dans les 3 secondes)
55-F2, 141-F2	Transfert des données système – module de mémoire vers UCT (141-F2 doit suivre 55-F2 dans les 3 secondes)
60-F2	Affiche le jour de la semaine
70-F2	Affiche le numéro de version de logiciel
100-F2	Règle le mode de perte vidéo à ARRET pour la caméra appelée
101-F2	Règle le mode de perte vidéo à MARCHE pour la caméra appelée
105-F2	Règle automatiquement la perte vidéo pour la caméra appelée
106-F2	Règle automatiquement la perte vidéo pour toutes les caméras
108-F2	Efface tous les paramètres de perte vidéo pour toutes les caméras
111-F2	Imprime tous les paramètres de perte vidéo courants pour la caméra appelée
112-F2	Imprime tous les paramètres de perte vidéo courants pour toutes les caméras

Appendice B : Commandes programmables de série SpeedDome

Lorsque utilisées en combinaison avec les entrées de clavier numérique, les touches F1 et F2 des claviers ADCC1100, ADCC0200, ADCC0300, AD2079, AD2088 et ADTTE accomplissent des fonctions spécifiques reliées au fonctionnement des dômes de série SpeedDome. Ci-dessous se trouve une liste des combinaisons de touche F1 et F2 et leurs fonctions associées.

Touches	Fonction
19-F1	Flip de 180° de la position de la caméra
20-F1	Réinitialisation de l'iris
38-F2	Entre le mode de réglage de phase verticale
39-F2	Quitte le mode de réglage de phase verticale
30-F1	Réinitialisation du dôme
69-F1	Retour à Iris automatique/Autofocus
120-F2	Termine la définition de pattern
121-F2	Définit le pattern # 1
122-F2	Définit le pattern # 2
123-F2	Définit le pattern # 3
130-F2	Sauvegarde le nouveau pattern
131-F2	Efface le pattern # 1 (SpeedDome RS422)
132-F2	Efface le pattern # 2 (SpeedDome RS422)
133-F2	Efface le pattern # 3 (SpeedDome RS422)
31-F1	Atteint le pattern # 1
32-F1	Atteint le pattern # 2
33-F1	Atteint le pattern # 3
21-F1	Exécute le pattern # 1
22-F1	Exécute le pattern # 2
23-F1	Exécute le pattern # 3
41-F1	Répétition automatique du pattern # 1
42-F1	Répétition automatique du pattern # 2
43-F1	Répétition automatique du pattern # 3

Appendice C : Messages d'imprimante

Les messages suivants sont imprimés à partir de n'importe quel port RS232 MegaPower 48+ configuré comme port d'imprimante. Les deux premières zones de tous les messages imprimés affichent la date et l'heure actuelles du système.

Messages d'alarme

Les messages sont imprimés dans le format suivant chaque fois que ce produit un événement d'alarme. Les messages d'état d'alarme sont affichés au moment où l'alarme est effacée.

Date	Heure	Catégorie & Numéro d'alarme déclenchés	Caméra ou Salvo relié à un événement d'alarme	Etat d'effacement
05-MAR-2000	13:23:26	(TYPE) 0001	CAM 0001	(MESSAGE)

Types d'alarme

- **PANNEAU DE CONNEXION**
- **RS-232**
- **PERTE VIDEO**
- **DOME XXXX-O** (où "XXXX" = un nombre entre 1 et 9999. "O" = un nombre entre 1-4)

Messages d'état d'effacement

- **CONTACT OUVERT** – l'entrée d'alarme a été supprimée/réinitialisée (effacement instantané)
- **DELAI DEPASSE** – l'alarme a été effacée par le dépassement du délai (effacement automatique)
- **ACQUITTEMENT DEPUIS LE CLAVIER nn** – l'alarme a été effacée manuellement depuis le clavier nn.

Messages de configuration de perte vidéo

Sur le système MegaPower 48+, une perte vidéo (ou l'absence de signal de synchronisation vidéo sur une entrée vidéo du tableau de connexion) peut être configurée en tant qu'événement d'alarme en activant la détection de perte vidéo sur les entrées vidéo individuelles.

L'utilisateur peut déterminer si une caméra est activée (marche) ou désactivée (arrêt) pour la perte vidéo en utilisant les commandes de clavier 111 F2 et 112 F2. "111 F2" imprime le paramètre de perte vidéo pour la caméra en cours d'appel. "112 F2" imprime les paramètres de perte vidéo pour toutes les caméras du système. Le format utilisé pour l'impression des messages de paramètre de perte vidéo est indiqué ci-dessous.

Date	Heure	Paramètre de perte vidéo
05-MAR-2000	13:23:26	CAM 0001 PERTE VIDEO ARRET
05-MAR-2000	13:23:26	CAM 0002 PERTE VIDEO MARCHE

Accès aux menus / Quitter les messages

Les messages suivants sont imprimés chaque fois qu'un opérateur accède (entre) ou quitte le système de programmation par menu.

Date	Heure	Message
12-APR-2003	14:04:35	L'ACCES AU MENU S'EST PRODUIT
12-APR-2003	15:31:12	LA SORTIE DU MENU S'EST PRODUITE

Messages d'état d'alimentation

Le message suivant est imprimé chaque fois que le système MegaPower 48+ est mis sous tension.

Date	Heure	Message
22-FEB-2003	09:41:35	ALIMENTATION RESTAURE

Annexe D : Numéros d'identification des moniteurs

Le tableau suivant illustre la numérotation des moniteurs sur le système MegaPower 48+. Cette numérotation dépend du mode multi matrice (0-3) utilisé et du nombre de matrices secondaires connectées. Pour plus de détails sur la configuration de plusieurs matrices, reportez-vous à la page 20. La numérotation des moniteurs est indiquée par rapport aux ports de sortie vidéo auxquels les moniteurs sont connectés. Les ports de sortie vidéo sont indiqués par une référence de port. Dans cette référence, le premier caractère est la référence de la matrice (X = unité primaire, A-F = unités secondaires) et le deuxième est le numéro du port RS232 (1-8) sur cette matrice.

Multi-Matrix Mode	Number of Secondaries	Monitor Numbers	Video Output Ports Used
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

Appendice E : Contrat d'utilisation de logiciel

1. **Généralités.** Le droit d'utilisation du logiciel est accordé au Client en vertu des termes et conditions suivants, qui viennent en supplément de tout accord de vente ou de location ("Accord sur le matériel") entre le Client et Sensormatic Electronics Corporation ("SEC"). En acceptant ou en l'utilisant le Logiciel, le Client admet être lié par les termes de ce Contrat d'utilisation de logiciel. Le terme "Logiciel" recouvre tous les programmes informatiques, les instructions, les données et bases de données, sous toutes leurs formes et sur tout support, fournis au Client par SEC (ou ses fournisseurs), ainsi que toutes les versions actuelles et futures, toutes les révisions, mises à jour, mises à niveau et nouvelles versions. Sauf disposition contraire dans ce contrat d'utilisation, les termes et conditions de l'Accord sur le matériel s'appliquent au Logiciel, aux manuels techniques et d'utilisation ("Documentation") s'y rapportant et à la présente licence.
2. **Licence.** SEC accorde au Client le droit d'utilisation du Logiciel et de la Documentation, moyennant les droits de licence mentionnés (ou inclus dans les prix des produits mentionnés) dans l'Accord sur le matériel et sujet aux termes et conditions de cet Accord de Licence. La licence n'est pas exclusive et est limitée par les termes de cet Accord de Licence. Le Client ne peut transférer la licence sauf à un tiers auquel le matériel sera transféré, et alors uniquement avec le consentement écrit de SEC. Le Logiciel et la Documentation sont soumis à licence et ne sont ni vendus ni loués au Client. SEC, ou ses fournisseurs qui ont autorisé SEC à sous-lLicencier certaines parties du Logiciel ou de la Documentation, conservent la propriété du Logiciel et de la Documentation. Le droit sur le logiciel est accordé uniquement pour l'utilisation (i) sur un seul ordinateur (A) appartenant ou loué au Client et identifié dans l'Accord sur le matériel, ou (B) identifié par ailleurs dans la Documentation comme étant compatible avec le Logiciel, ou (ii) sur une machine de secours si, et aussi longtemps que, cet ordinateur est temporairement hors service.
3. **Durée.** La durée de cette licence est perpétuelle, sauf qu'elle prendra fin automatiquement si le Client vend ou dispose autrement du Logiciel et de son matériel associé ou si le Client enfreint toute clause de cet Accord de Licence ou de l'Accord sur le matériel. Si la licence prend fin, SEC aura le droit de prendre possession de toutes les copies du Logiciel et de la Documentation en possession du Client ou d'exiger que le Client détruise de telles copies et certifie par écrit à SEC la dite destruction.
4. **Propriété.** Le Client admet et reconnaît que (i) SEC (ou ses fournisseurs) est le seul propriétaire du Logiciel et de la Documentation (y compris toutes les copies, sous toutes leurs formes et sur tout support, livrées au Client ou effectuées par le Client) et de tout brevet, droit de copie (copyright) ou autres droits de propriété intellectuelle en rapport, et (ii) que le Logiciel et la Documentation constituent des informations précieuses en termes de secrets de savoir-faire, de confidentialité et de propriété de SEC et de ses fournisseurs. En conséquence, le Client admet qu'il n'aura aucun droit sur le Logiciel ou la Documentation autres que ceux mentionnés dans cet Accord de Licence et accepte de se conformer aux restrictions concernant son utilisation du Logiciel et de la Documentation mentionnées au paragraphe 5 de ce Contrat d'utilisation.
5. **Utilisation et Copies.** Le Client ne peut utiliser le Logiciel et la Documentation que conjointement au matériel identifié dans l'Accord sur le matériel, faisant partie d'un système de contrôle d'accès, d'un système de vidéosurveillance ou de tout autre système de sécurité acquis auprès de SEC et pour les besoins internes et professionnels du Client. SEC fournira le Logiciel au Client uniquement sous la forme de code objet.

Le Client peut faire un maximum de 2 copies du Logiciel uniquement aux fins de sauvegarde et d'archivage. Le Client ne supprimera ni ne modifiera les notes de copyright et toute autre information et légende de propriété de SEC et de ses fournisseurs contenues dans le Logiciel et la Documentation, et reproduira de telles notes et légendes sur toutes les copies du Logiciel effectuées par le Client. Le Client ne peut faire de copies de la Documentation, mais il peut en obtenir des copies supplémentaires auprès de SEC aux prix établis. A l'exception de ce qui est autorisé ci-dessus, la copie du Logiciel et de la Documentation est interdite.

Le Client ne vendra pas, n'affectera pas, n'accordera pas de sous-licence ni ne transférera cette licence, pas plus qu'il ne vendra le Logiciel ou la Documentation (même en partie) à des tiers. Le Client conservera confidentiellement le Logiciel et la Documentation et ne dévoilera à un tiers aucune donnée ou toute autre information contenues dans le Logiciel ou la Documentation, à l'exception des employés et agents du Client qui ont besoin d'accéder au Logiciel pour les affaires internes du Client, et qui l'utilisent en accord avec les termes de cet Accord de Licence. Le Client n'utilisera pas le Logiciel aux fins de service partagé (time-sharing) rendus à des tiers. Le Client ne modifiera pas le Logiciel, ne le décompilera pas, ne le désassemblera pas, ni n'effectuera d'opération d'ingénierie inverse. Il n'aura pas le droit de créer des travaux dérivés du Logiciel, y compris et sans s'y limiter, des versions traduites ou localisées du Logiciel. Le Client n'exportera ni ne réexportera le Logiciel ou la Documentation, en tout ou en partie, sans les autorisations adéquates des Etats-Unis ou des gouvernements étrangers.

Le Client prendra les mesures adéquates, telles que l'exigence que les employés et les autres personnes ayant accès au logiciel s'engagent dans un accord de non-divulgaration, pour satisfaire à ses obligations ci-dessous et, généralement, traitera le Logiciel et la Documentation avec les mêmes degrés d'attention et de confidentialité qu'il apporte à ses propres informations confidentielles. Le Client reconnaît qu'il peut être tenu légalement responsable de toute infraction sur le droit de copie (copyright) ou de toute violation des secrets de fabrication dues, totalement ou partiellement, à son manquement à se conformer aux termes de cet Accord de Licence. Du fait que le transfert, l'utilisation ou la divulgation non autorisés du Logiciel et de la Documentation diminuerait leurs valeurs pour SEC et ses fournisseurs, qui n'auraient pas de recours légal adéquat si le Client enfreint ses obligations par rapport à cet Accord de Licence, SEC et ses fournisseurs (qui sont les bénéficiaires directs et intentionnels de cet Accord de Licence) seraient dans l'obligation de se libérer par injonction, outre les autres recours et libérations qui seraient à leur disposition dans l'éventualité de telles infractions.

6. **Garantie limitée ; Limitation de responsabilité.** Les provisions relatives à l'Accord du matériel en ce qui concerne la maintenance et la garantie ne s'appliquent pas au Logiciel ou à sa Documentation, sauf indication contraire expresse et par écrit par les deux parties. Les seules garanties de SEC relativement au Logiciel et à sa Documentation sont que (i) SEC détient le titre de propriété du Logiciel et de sa Documentation et/ou le droit d'accorder au Client l'autorisation décrite dans le présent contrat de licence et que (ii) le support magnétique sur lequel le Logiciel est enregistré est libre de tout défaut de matière et de fabrication sous une utilisation normale. La seule obligation de SEC selon cette garantie se limite au remplacement de tout support défectueux qui lui est renvoyé sans frais. La durée de cette garantie est de 12 mois à partir de la date de l'Accord de matériel (la période de

“Garantie”).

A L'EXCEPTION DE CE QUI EST MENTIONNÉ DANS CE PARAGRAPHE 6, SEC DECLINE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE LOGICIEL OU LA DOCUMENTATION, OU SON FONCTIONNEMENT OU SON UTILISATION, Y COMPRIS MAIS NE SE LIMITANT PAS AUX GARANTIES OU CONDITION IMPLICITE DU CARACTERE ADEQUAT POUR LA COMMERCIALISATION OU UN USAGE PARTICULIER. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ; L'EXCLUSION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS DANS DE TELS ETATS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX PARTICULIERS ; VOUS POUVEZ AUSSI AVOIR D'AUTRES DROITS QUI PEUVENT VARIER D'UN ETAT A L'AUTRE.

SEC ET SES FOURNISSEURS, EMPLOYES, AGENTS ET FRANCHISES NE SERONT EN AUCUN CAS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE ACCESSOIRE, CONSECUTIF, DIRECT OU INDIRECT (PERTES D'INFORMATIONS PROFESSIONNELLES, DE BENEFICES OU AUTRES) SUBI PAR LE CLIENT, SES EMPLOYES OU AGENTS OU TOUTE AUTRE PERSONNE LIEE OU EN RAPPORT AVEC L'UTILISATION OU L'IMPOSSIBILITE D'UTILISER LE LOGICIEL, LA DOCUMENTATION, LA MAINTENANCE OU LE SUPPORT MENTIONNES ICI, MEME S'ILS ONT ETE INFORMES DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES. SEC n'assume pas, ni n'autorise tout employé, agent ou franchisé à assumer pour SEC, toute autre responsabilité en rapport avec la licence, l'utilisation ou les performances du Logiciel ou de la Documentation.

Le Client est le seul responsable du choix du Logiciel pour atteindre les résultats qu'il souhaite, de la conformité de l'ordinateur sur lequel s'exécute le Logiciel selon les exigences et les spécifications de SEC et de la maintenance d'un tel ordinateur en état de marche correct et de ses réparations. Les fournisseurs de SEC ne garantissent pas le Logiciel, n'assument aucune responsabilité quant à l'utilisation du Logiciel ou ne s'engagent à fournir aucune maintenance, aucun support et aucune information concernant le Logiciel.

7. **Droits restreints du Gouvernement des Etats-Unis.** Le Logiciel et la Documentation sont fournis avec des restrictions de droits. L'utilisation, la duplication ou la divulgation par le Gouvernement des Etats-Unis sont sujettes aux restrictions mentionnées dans les sous-paragraphe (c)(1)(ii) des Droits des Logiciels Informatiques et des Données Techniques (Rights in Technical Data and Computer Software) du Department of Defense Federal Acquisition Supplement (DFARS) 252.227-7013 ou dans le sous-paragraphe (g)(3)(i) des Réglementations d'Acquisition Fédérale (Federal Acquisition Regulations (FAR) 52.227-14, Alternate III), tels qu'ils s'appliquent.

8. **Indemnités.** SEC défendra et dégage le Client de toute plainte, action, poursuite ou procédure intentée contre le Client dans la mesure où cela s'appuie sur une plainte comme quoi l'utilisation du Logiciel, en tant que tel, en accord avec cet Accord de Licence et non comme le résultat de la combinaison mentionnée ici avec un autre article, logiciel d'ordinateur ou procédé, constitue une violation d'un quelconque brevet ou copyright ou la violation d'un quelconque secret de fabrication, si SEC est notifié promptement après son début et reçoit le contrôle de la défense mentionnée et de toutes négociations pour son règlement et l'entière coopération du Client.

SEC paiera tous les dommages et coûts du Client en rapport avec une telle plainte, sauf que SEC ne sera responsable d'aucun montant payé sous un quelconque compromis ou règlement effectué sans son consentement. Si le Logiciel fait l'objet d'une plainte ou est tenu responsable de la violation d'un brevet ou d'un copyright, SEC peut, de son seul gré et à ses frais, et le Client l'y autorisera, donner au Client le droit de continuer à utiliser le Logiciel ou le modifier de façon qu'il n'entraîne aucune violation ou le remplacer par une contrepartie conforme. Si aucune de ces alternatives n'est possible sous un terme estimé raisonnable par SEC, le Client retournera à SEC toutes les copies du Logiciel et de la Documentation en sa possession, à la demande de SEC ; SEC remboursera une partie raisonnable des frais de licence payés par le Client à SEC. Ce paragraphe 8 énonce la responsabilité entière de SEC concernant toute violation et ce qui s'y rapporte.

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

MP-48PROG-HB-FR-1