



Guide des fonctions avancées

Network Client

Version 4.04



Accord de licence d'utilisateur final (ALUF) - Sensormatic

LISEZ LE PRÉSENT ACCORD DE LICENCE AVANT D'OUVRIRE L'EMBALLAGE DU DISQUE, DE TÉLÉCHARGER LE LOGICIEL, D'INSTALLER LE LOGICIEL OU D'UTILISER VOTRE SYSTÈME.

LE PRÉSENT ACCORD DE LICENCE DÉFINIT VOS DROITS ET OBLIGATIONS. EN ROMPANT LE SCEAU DE CET EMBALLAGE, TÉLÉCHARGEANT LE LOGICIEL, INSTALLANT LE LOGICIEL OU UTILISANT VOTRE SYSTÈME, VOUS VOUS DÉCLAREZ D'ACCORD AVEC TOUS LES TERMES ET CONDITIONS DU PRÉSENT ACCORD. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC TOUS LES TERMES ET CONDITIONS DU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ, AVANT 30 JOURS, RETOURNER CET EMBALLAGE, TOUTES LES DOCUMENTATIONS ET TOUS LES MATÉRIAUX D'ACCOMPAGNEMENT AU POINT D'ACQUISITION AFIN D'OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

LICENCE DE LOGICIEL

Le logiciel inclut le code informatique, les programmes et les fichiers, les supports associés, les clés matérielles ou logicielles, tous matériaux imprimés et toute documentation électronique. Le logiciel peut vous être fourni sous forme pré-installée sur un dispositif de stockage (le support) en tant que composant d'un système. Le logiciel est fourni sous licence, il n'est pas vendu.

ATTRIBUTION DE LICENCE

Cet accord de licence, entre Sensormatic Electronics Corporation (Sensormatic) et vous, vous autorise d'utiliser le logiciel. Une fois que vous avez acquis le nombre de copies dont vous avez besoin, vous pouvez utiliser le logiciel et les matériaux qui l'accompagnent, à condition que vous n'utilisiez que le nombre de copies pour lequel vous avez obtenu une licence simultanément. La licence pour le logiciel n'est valable que s'il est utilisé avec des équipements spécifiques fournis par Sensormatic. Si le logiciel est protégé par une clé matérielle ou logicielle ou par un autre dispositif, le logiciel pourra être utilisé sur tout ordinateur sur lequel la clé est installée. Si la clé limite le logiciel à un système en particulier, le logiciel ne pourra être utilisé que sur ce système.

AUTRES DROITS ET LIMITATIONS

- Une copie de démo ou d'évaluation du logiciel est considérée acquise et est couverte par le présent accord de licence.
- Vous ne pouvez pas décompiler, désassembler, pratiquer l'ingénierie inverse, copier, transférer, modifier ou utiliser de manière différente le logiciel, à l'exception de ce que pourrait définir le présent accord.
- Si applicable, la clé matérielle/logicielle sera votre preuve de licence pour exercer les droits définis ici et vous devez conserver. Les clés perdues ou volées ne seront pas remplacées.
- Si le logiciel est fourni en tant que composant d'un système, le logiciel ne pourra être utilisé que sur ce système.
- Vous ne pouvez pas sous licencier, louer ou donner en location/vente le logiciel, mais vous pouvez transférer définitivement le logiciel à des tiers en transmettant les supports originaux contenant le logiciel avec la présente licence à ces tiers. L'utilisation initiale du logiciel et des matériaux associés par le nouvel utilisateur transfère la licence à cet utilisateur et constitue une déclaration d'acceptation des termes et conditions.
- Le logiciel n'est pas tolérant aux pannes et pourrait contenir des erreurs. Vous êtes d'accord de ne pas utiliser le logiciel dans un environnement ou une application où un dysfonctionnement du logiciel pourrait entraîner des risques prévisibles de blessures ou de mort pour l'utilisateur du logiciel ou pour d'autres personnes.
- Sensormatic se réserve le droit de résilier immédiatement le présent accord si vous ne respectez pas les termes et conditions du présent accord. Dans un tel cas, vous devez détruire toutes les copies du logiciel, et tous ses composants (par ex. documentations, boîte matérielle, clé logicielle).
- Le logiciel peut contenir des logiciels de tiers qui sont porteurs d'une licence spéciale ; un Accord de Licence d'Utilisateur Final (ALUF). Lisez et conservez toute la documentation de licence qui pourrait être incluse avec le logiciel. La conformité avec les termes d'éventuels tiers ALUF est requise en tant que condition du présent accord.
- Il se peut qu'il soit nécessaire d'enregistrer le logiciel auprès de Sensormatic avant son utilisation. Si vous n'enregistrez pas le logiciel, le présent accord est automatiquement considéré comme annulé et vous n'aurez plus le droit de l'utiliser.
- Le logiciel « Microsoft Windows® Preinstallation Environment Version 1.2, Services Edition », s'il est inclut dans ce logiciel ou ce système, ne peut être utilisé qu'à des fins d'amorçage, de diagnostic ou de récupération uniquement. REMARQUE : CE LOGICIEL CONTIENT UNE FONCTION DE SÉCURITÉ QUI, SI UTILISÉ EN TANT QUE SYSTÈME D'EXPLOITATION, RÉAMORCERA VOTRE DISPOSITIF SANS AVIS PRÉALABLE, APRÈS 24 HEURES D'UTILISATION ININTERROMPUE DU LOGICIEL.
- MISES À NIVEAU ET MISES À JOUR. Les mises à niveau et les mises à jour du logiciel ne peuvent être utilisées que pour remplacer une partie ou l'ensemble du logiciel original. Les mises à niveau et les mises à jour du logiciel n'augmentent pas le nombre de licences qui vous ont été attribué. Si le logiciel est une mise à niveau d'un composant ou d'un ensemble de logiciels dont vous possédez la licence en tant que produit unique, le logiciel ne peut être utilisé et transféré que sous forme de cet ensemble unique de produits et ne pourra pas être séparé pour utilisation sur plusieurs ordinateurs. Les mises à niveau et mises à jour de logiciel, téléchargés gratuitement par le biais d'un site World Wide Web ou FTP, peuvent être utilisés pour mettre à niveau plusieurs systèmes, à condition que vous possédez la licence d'utilisation du logiciel original sur ces systèmes.
- INTELLEX PLAYER. Le logiciel Intellex Player, exporté avec des extraits vidéo et/ou distribué par le biais du site World Wide Web autorisé de Sensormatic, peut être copié pour utilisation interne à votre organisation ou pour distribution à des tiers externes à des fins d'applications policières, d'investigation ou déclaratifs et uniquement pour la visualisation de vidéo enregistrée par un système Intellex. Le logiciel Intellex Player ne peut être vendu. Tous les autres termes et conditions du présent accord restent en vigueur.
- OUTILS ET UTILITAIRES. Les logiciels distribués par le biais du site World Wide Web autorisé de Sensormatic ou son site FTP en tant qu'outils ou utilitaires peuvent être copiés sans limitations, à condition que le logiciel ne soit pas distribué ou vendu et qu'il ne sera utilisé conforme aux fins prévus de l'outil ou de l'utilitaire, en combinaison avec des produits de Sensormatic. Tous les autres termes et conditions du présent accord restent en vigueur.

La non-conformité avec ces restrictions entraînera la résiliation immédiate de la présente licence et permettra à Sensormatic, l'utilisation d'autres moyens légaux.

COPYRIGHT

Le logiciel est un produit propriétaire de Sensormatic et il est protégé par les lois sur le copyright des Etats-Unis et internationales.

GARANTIE LIMITÉE

Sensormatic garantit que le support sur lequel ce logiciel est enregistré, la clé matérielle et la documentation qui l'accompagne est libre de défaut matériel et de main-d'oeuvre pour une période de 90 jours à compter de la date de livraison au premier utilisateur. En outre, Sensormatic garantit que lors de la même période, le logiciel fourni sur le support d'enregistrement sous la présente licence aura des performances comme décrites dans la documentation pour l'utilisateur fournie avec le produit s'il est utilisé avec le matériel spécifié.

RECOURS DES CLIENTS

La seule responsabilité de Sensormatic et votre unique recours sous cette garantie sera, selon l'option choisie par Sensormatic, de a). essayer de corriger les erreurs logicielles par des actions que nous croyons appropriées pour résoudre le problème, b). remplacer gratuitement le support d'enregistrement, le logiciel ou la documentation par des équivalents fonctionnels comme applicable ou c). rembourser le montant de la licence et résilier le présent accord. Tout élément de remplacement restera sous garantie pendant la période restante de la garantie originale. Aucun recours n'est prévu pour des dysfonctionnements du logiciel si un tel dysfonctionnement est le résultat d'un accident, d'une mauvaise utilisation, d'une altération ou d'une application erronée. Les services ou l'assistance sous garantie seront fournis au point d'acquisition original.

AUCUNE AUTRE GARANTIE

La présente garantie remplace toute autre garantie, expresse ou implicite, y compris et sans s'y limiter la garantie impliquée de sa qualité marchande ou l'adéquation à un besoin ou à un usage particulier. Aucune information ni aucun conseil oral ou écrit donné par Sensormatic, ses représentants, distributeurs ou revendeurs ne constituera une garantie additionnelle et vous ne pourrez pas vous appuyer sur de telles informations ou de tels conseils.

AUCUNE RESPONSABILITÉ POUR DES DOMMAGES DE CONSÉQUENCE

En aucun cas Sensormatic ne sera responsable pour des dommages directs, indirects ou de conséquence provenant de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation du logiciel ou de la documentation. Cette limitation sera applicable même si Sensormatic ou un représentant autorisé avaient été informés à propos de la possibilité de tels dommages. En outre, Sensormatic ne garantit pas que l'utilisation du logiciel sera sans aucune interruption ou totalement libre d'erreurs. Cette garantie limitée vous attribue des droits légaux spécifiques. Vous pourriez avoir d'autres droits, selon votre pays de résidence. Certains états ne permettent pas de limitations sur les dommages indirects ou de conséquence concernant la période de garantie impliquée, la limitation ou l'exclusion mentionnée pourrait donc ne pas vous concerner.

GÉNÉRALITÉS

Si une des provisions de l'accord était prouvée illégal, invalide ou non-applicable pour une raison ou une autre, cette provision sera retirée du présent accord, ce qui n'influencera d'aucune manière la validité et l'applicabilité des provisions restantes. Cet accord est soumis aux lois de l'état de Floride, Etats-Unis. Vous devez conserver une preuve du montant payé pour la licence, y compris le numéro de modèle, le numéro de série et la date de paiement et présenter cette preuve lorsque vous avez besoin de services ou d'assistance couverts par la présente garantie.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS

Le logiciel et sa documentation sont fournis avec des DROITS LIMITÉS. L'utilisation, la duplication ou la publication par le gouvernement des Etats Unis est limitée par les restrictions exprimées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) de la clause des Droits sur les données techniques et logiciels d'ordinateur sous DFARS 252.227-7013 ou les sous-paragraphe (c)(1) et (2) de Logiciels commerciaux d'ordinateurs – Droits limités sous 48 CFR 52.227-19, selon ce qui est applicable. Le fabricant est Sensormatic Electronics Corporation, 6600 Congress Avenue, Boca Raton, FL 33487.



Table des matières

Table des matières	v
Clavier de matrice virtuelle	1
Caractéristiques	3
Contrôle par clavier.	3
Prise en charge du clavier deux voies	3
Contrôle caméra	3
Contrôle de dôme par matrice	3
Visualisation analogique	3
Contrôle des événements.	4
Clavier de matrice	4
Visualisation d'une durée prédéfinie de vidéo	4
Appels de caméra.	4
Appels par salves	4
Menus et dialogues	5
Identification des matrices	5
Moniteurs	7
Tours.	8
Salves.	9
Lecture	10
Commandes de lecture.	11
Paramètres COM	12
Errors in Status Bar (Erreurs dans la barre d'état)	13
Monitor Number on Overlay (Numéro du moniteur en superposition)	13
Vérifier fichier d'images vidéo	14
Résultats de test de validation	15
Utiliser des fichiers CSV	16
Exemple de fichier CSV	16
URL.	16
Port de données	16
Port en direct.	16
Port d'événement	16
Balises	16
Intellex Player	17
Lecture image par image	17



Guide des fonctions avancées

Clavier de matrice virtuelle



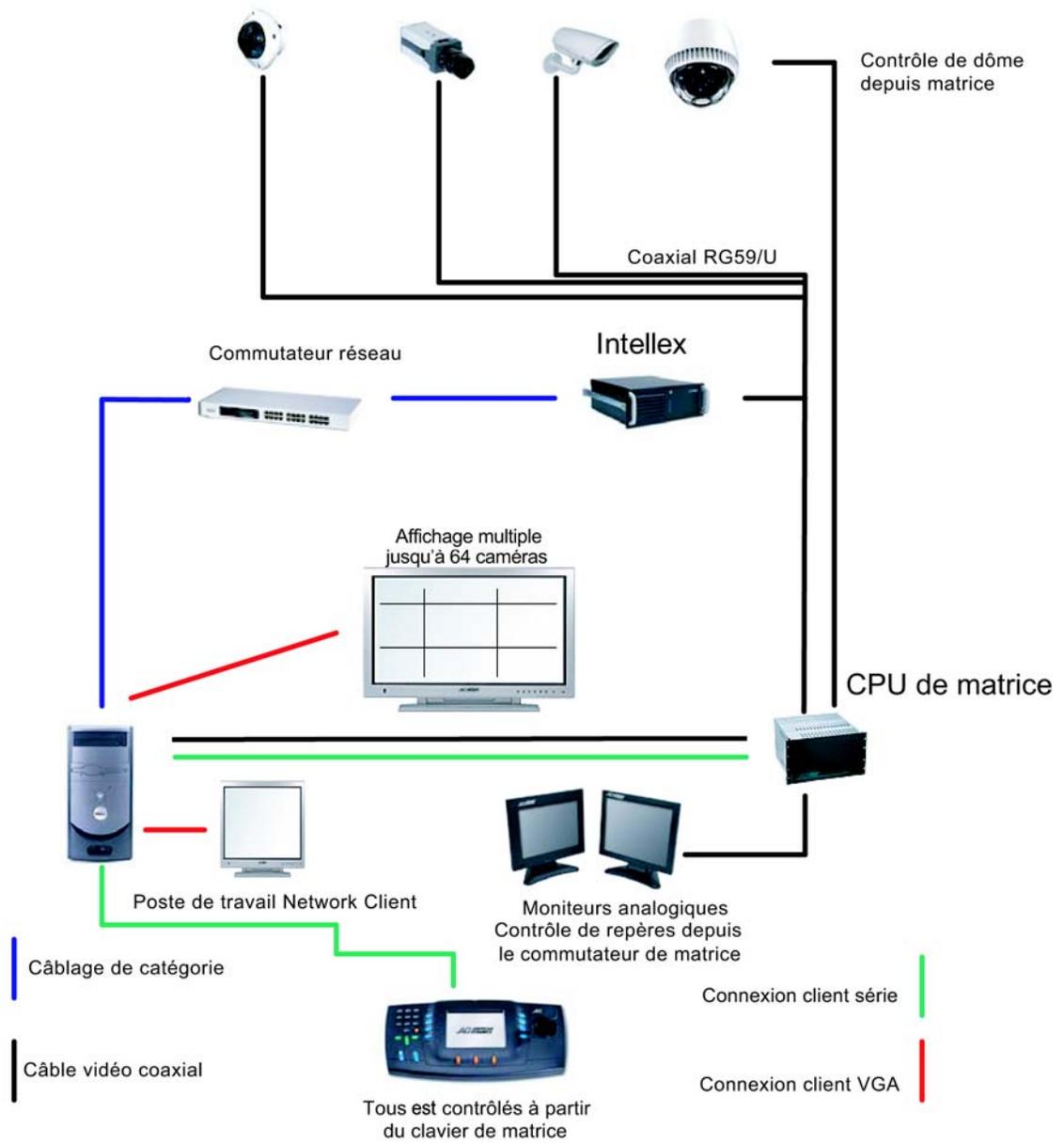
Diagramme d'intégration

Network Client offre l'intégration d'un clavier de matrice et CCTV en tant qu'extension de produit pour Network Client à licence indépendante. Cette fonction vous permet de visualiser simultanément jusqu'à 64 caméras, ce qui, en combinaison avec le contrôle par clavier, vous donne l'efficacité d'une matrice virtuelle.

Au lieu d'avoir à numéroter vos caméras séparément pour chaque Intellex sur votre système vidéo de sécurité, vous pouvez toutes les consolider dans un groupe avec un système de numérotation consécutive. Ceci est accompli par une interface au clavier de matrice, au travers d'un port série local. Cette extension à Network Client intègre le commutateur à matrice 1024 de American Dynamics, qui permet de contrôler le commutateur ou le commutateur virtuel du Network Client par le biais du clavier.

Le diagramme à la page suivante montre les connexions entre les composants principaux du système. Le poste de travail Network Client est connecté à un clavier de matrice par le biais d'un port et connecté au processeur de la matrice au travers d'un second port COM.

Network Client version 4.04 prend en charge les fonctionnalités standards de clavier, y compris l'appel, le contrôle et la visualisation de caméra en outre des fonctions avancées, telles que les saves et routines. La programmation de dôme est prise en charge au travers de menus à l'écran ainsi que par le biais de programmation directe à partir du clavier. Ceci s'applique aux claviers AD2088, AD2089, MegaPower® ControlCenter™ 200 et 300, au MegaPower ControlCenter 1100 et aux claviers ADTTE Touch Tracker® Controller de American Dynamics.



Caractéristiques

Contrôle par clavier

À partir d'un seul clavier, vous pouvez contrôler la matrice virtuelle sur le Network Client ou la matrice analogique, basée sur la sélection de moniteurs.

Chaque affichage en direct sur le Network Client a une gamme configurable de 16 numéros de moniteurs virtuels. Ces gammes ne peuvent pas se chevaucher, mais cela constitue la seule restriction (tant que la limite de 4 chiffres des claviers n'est pas dépassée). Network Client utilise ces numéros de moniteurs virtuels pour déterminer à quelles commandes il répondra directement et quelles commandes seront transmises à la matrice analogique.

Les numéros pseudo de caméra doivent être synchronisés manuellement de façon que les numéros de pseudo soient les mêmes entre le commutateur analogique et le commutateur virtuel.

Les numéros de moniteur virtuels sont superposés sur les volets des affichages en direct.

Prise en charge du clavier deux voies

Les communications avec les claviers pris en charge sont bidirectionnelles, de manière que non seulement les commandes sont envoyées au Network Client, mais le Network Client renvoie également des données au clavier pour l'informer du succès ou de l'échec de l'action prise. Le niveau de prise en charge varie selon le clavier utilisé. Au minimum, le clavier émet un bip lorsque vous saisissez une commande erronée. La majorité des claviers prennent en charge les actualisations du numéro virtuel de la caméra à l'écran du clavier lorsqu'ils sont correctement saisis.

Contrôle caméra

Le contrôle de caméra à partir d'un clavier prend entièrement en charge la fonctionnalité PTZ du clavier, à l'exception du contrôle auxiliaire.

Remarque

La délai de transit pourrait constituer un problème lorsque la caméra est contrôlée via l'Intellex ; lorsque la caméra est contrôlée directement par le biais d'une matrice analogique, la délai de transit ne surviendra pas (voir ci-dessous).

Contrôle de dôme par matrice

En option, vous pouvez configurer les caméras de dôme pour qu'elles utilisent la matrice analogique pour le contrôle de dôme, plutôt que l'Intellex. Ceci est fait en transmettant des commandes de contrôle de dôme directement la matrice après avoir commuté la caméra en question sur un moniteur prédéfini.

La section de contrôle de caméra par matrice et la colonne de matrice de dôme ne sont pas affichées si l'intégration de matrice n'est pas activée ou si vous n'avez pas une licence d'utilisateur pour ce composant. Le contrôle de dôme par matrice est activé (case cochée) par défaut lorsque l'intégration de matrice est activée.

Visualisation analogique

Vous pouvez configurer la visualisation pour l'affichage plein écran ou par une sortie analogique (une carte vidéo prenant en charge la sortie analogique est requise).

Dans la configuration des sorties analogiques, vous pouvez également connecter la visualisation sur une entrée de matrice analogique, dans ce cas, un numéro d'entrée est utilisé pour commuter la visualisation analogique sur le moniteur actuellement sélectionné de la matrice analogique (ceci échoue si le moniteur actuel est un moniteur de matrice virtuelle et le clavier émettra un bip).

Contrôle des événements

Lors de la visualisation, le bouton Enregistrer du clavier déclenche la sauvegarde de l'extrait actuel en tant qu'événement dans la base de données et la catégorie préconfigurée.

Clavier de matrice

Visualisation d'une durée prédéfinie de vidéo

Pour visualiser la vidéo d'une caméra, sélectionnez la caméra sur le moniteur actif et appuyez sur Play (visualiser). Un menu contextuel de visualisation apparaît dans lequel passe la vidéo pour cette caméra, en commençant à l'instant déterminé par la durée déterminée, avant l'heure actuelle. Les commandes Pause, Play, Fast Forward (Avance rapide) et Fast Reverse (Retour rapide), se comportent de manière intuitive dans la fenêtre de temps prédéfinie. Avance par image et Retour par image peuvent être réalisés en appuyant sur Avance rapide ou Retour rapide pendant que la vidéo est en mode pause.

Appels de caméra

Le contrôle d'appel de camera à partir du clavier de matrice fonctionne en saisissant le numéro de la caméra et en appuyant sur le bouton Caméra. En option, vous pouvez précéder cette commande de la sélection du moniteur en saisissant le numéro du moniteur et en appuyant sur le bouton Moniteur.

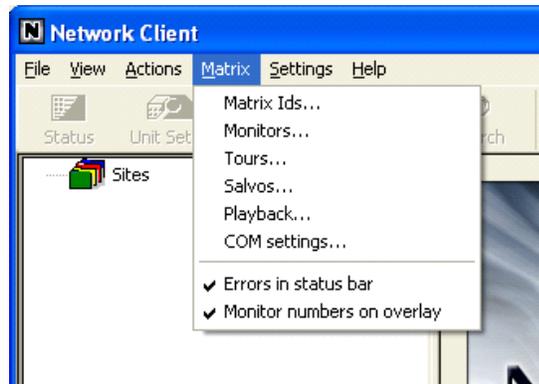
- Pour le contrôle de Network Client, la sélection du moniteur est utilisé pour déterminer dans quel volet la vidéo sera appelée et la sélection de caméra détermine l'origine de la vidéo. Si aucun numéro de moniteur n'est saisi, le moniteur 1 est sélectionné par défaut.
- 16 numéros sont attribués à chaque fenêtre d'affichage en direct, indépendamment de combien de volets elle dispose dans sa configuration actuelle.
 - Par exemple, supposons que le Network Client a deux écrans VGA, chacun montrant de la vidéo en direct. VGA-1 utilise une configuration 3x3 et VGA-2 utilise 1x1. Dans ce cas, l'affichage VGA-1 reçoit les moniteurs virtuels 1-9 et VGA-2 reçoit le moniteur 17. Les numéros 10 à 16 sont réservés pour VGA-1, mais ne sont pas utilisés lors d'un affichage 3x3. Si vous changez la configuration de VGA-1 à 4x4, il reçoit les moniteurs virtuels 1 à 16 ; si vous changez la configuration de VGA-2 à 4x4, il utilisera les numéros de moniteur virtuel 17 à 32.
- Les numéros de moniteurs virtuels attribués à un écran sont affichés optionnellement dans le coin supérieur gauche de chaque volet.

Appels par salves

Les appels par salves sont obtenus en appuyant sur le numéro pseudo de salve et en appuyant ensuite sur le bouton Salvo (Salve). Network Client répondra en changeant la configuration de l'affichage en direct correspondant au moniteur actuel, puis en appelant la salve du numéro correspondant, ce qui lance l'exécution des routines appropriées (s'il y en a) et exécute les requêtes pour les pré réglages et les routines du contrôle de caméra désiré. La salve commence sur le moniteur (et le volet) actuellement sélectionné.

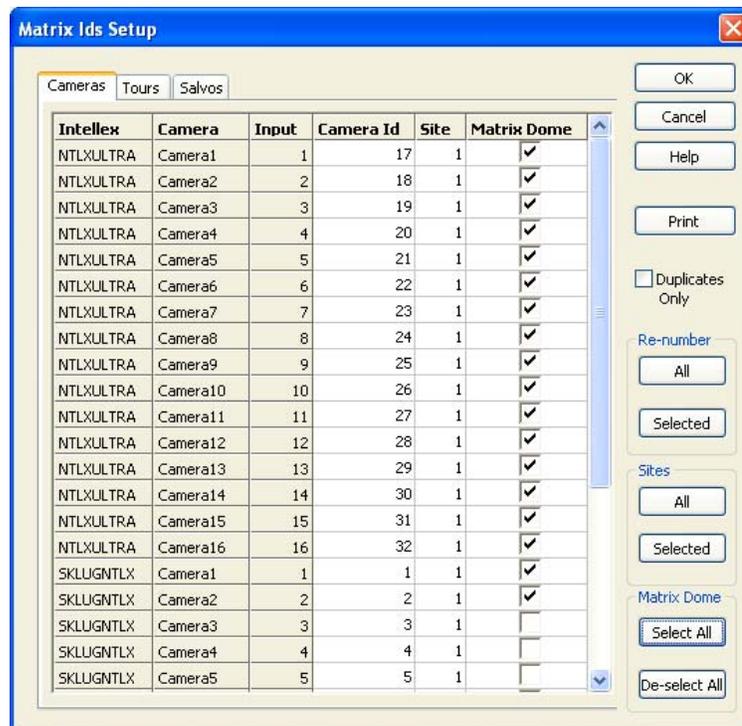
Menus et dialogues

L'écran principal de matrice (Matrix) apparaît dans la barre des menus de Network Client. Il a l'aspect suivant :



Identification des matrices

Le dialogue Matrix Ids Setup (configuration de l'ID de matrice) permet de configurer des caméras, des routines et des salves par le biais de leur numéros d'ID de matrice. Le dialogue a l'aspect suivant :



Remarque

Les numéros pseudo pour la matrice virtuelle et la matrice analogique doivent être synchronisés manuellement afin d'assurer une bonne intégration des fonctions de matrice

- Lorsque la case Matrix Dome (Dôme de matrice) est cochée pour une caméra en particulier, la matrice virtuelle essaie d'utiliser la matrice analogique pour contrôler le dôme de cette caméra en commutant la matrice analogique sur un moniteur prédéfini et en émettant des commandes de contrôle de dôme. Ceci n'a aucun effet s'il n'y a pas de dôme connecté sur cette caméra.

- La grille vous permet de saisir une ID de matrice (numéro) pour chaque caméra. Par défaut, toutes les caméras sont montrées par ordre d'Intellex (l'ordre sous lequel les Intellex ont été configurés dans Network Client). La grille peut être triée par nom d'Intellex (Intellex Name), Nom de caméra (Camera Name), Numéro d'entrée (Input Number) ou Numéro pseudo (Pseudo Num).
- Vous pouvez saisir les numéros un à un, ou vous pouvez utiliser un des boutons de renumérotation (Re-number) pour renuméroter la liste entière ou uniquement des éléments sélectionnés, dans l'ordre qu'ils ont été triés actuellement.
- Dôme de matrice peut être activée ou désactivée pour tous les éléments par les boutons Select All (Sélectionner tous) ou De-select All (Désélectionner tous) dans la section Matrix Dome (Matrice dôme).
- La combinaison de l'ID de caméra et du numéro de site doit être unique. Le dialogue n'interdit pas les doubles, mais il affichera en une couleur différente les entrées doubles. Le dialogue n'affichera que les entrées doubles si la case Duplicates Only (Doubles uniquement) est cochée.
- La section de matrice dôme (Dôme de matrice), la section des sites (Sites), la colonne des sites (Site) et la colonne de matrice dôme (Matrix dome) ne sont pas affichées si l'intégration de matrice n'est pas activée ou si vous n'avez pas une licence d'utilisateur pour ce composant.
- Le contrôle de dôme de matrice (Matrix dome) est activé par défaut lorsque l'intégration de matrice est activée.
- Les sites peuvent être sélectionnés tous ensemble ou sélectionnés en groupes, par le biais des boutons All (Tous) et Selected (Sélectionnés) dans la section Sites.

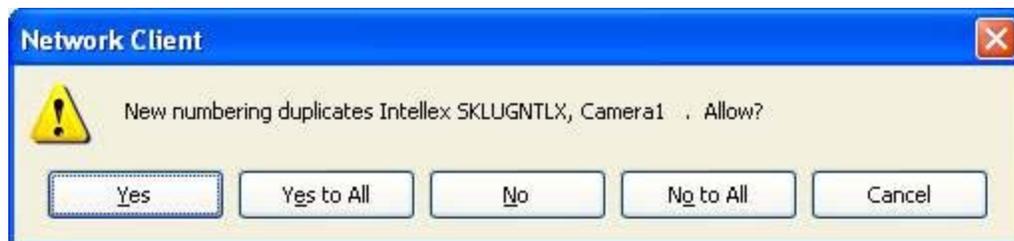
Renommer

Si vous cliquez sur un des boutons Re-number (Renommer) dans le dialogue Matrix Ids Setup (Configuration ID matrice), le dialogue suivant s'affiche :



Saisissez un numéro d'ID de matrice de départ dans la boîte de saisie et appuyez sur OK pour que tous les numéros de caméra (y compris ceux qui n'auront pas vraiment une caméra connectée) soient attribués séquentiellement, en commençant par le numéro spécifié dans la boîte de dialogue, et dans l'ordre qu'ils apparaissent dans la grille.

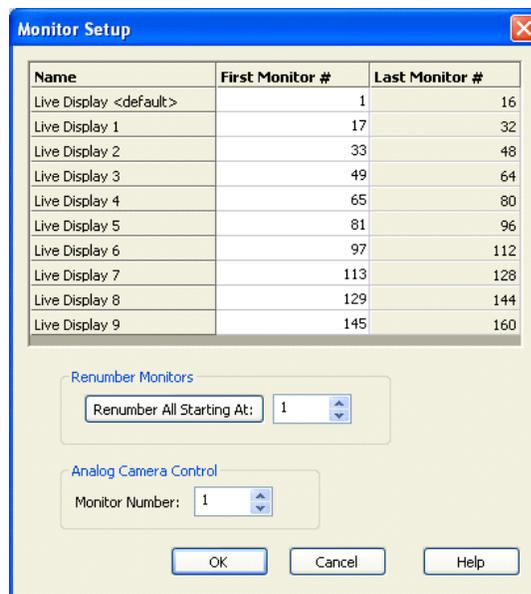
- Si vous cliquez sur le bouton Re-number/Selected (Renommer/Sélectionnés) et que la nouvelle numérotation chevauche d'autres caméras qui possèdent déjà un ou plusieurs de ces numéros, un dialogue s'affiche qui vous permet d'écraser les numéros des caméras qui possèdent actuellement les numéros grisés. Le dialogue a l'aspect suivant :



- Le numéro de départ pour Re-number All (Renuméroter Tous) et Re-number Selected (Renuméroter Sélectionnés) utilise par défaut le premier numéro d'ID suivant l'ID le plus élevé utilisé. Les numéros d'ID libérés par la réattribution actuelle seront disponibles pour être attribués à de nouvelles caméras.
- Les ID de routine (Tour IDs) et de salve (Salvo IDs) sont attribuées d'une manière similaire que pour les caméras. Si vous ajoutez une nouvelle configuration, elles reçoivent automatiquement une ID égale à l'ID la plus élevée de sa catégorie, plus un.
- Si un Intellex est ajouté à Network Client, ses caméras reçoivent automatiquement des ID de caméra qui commence à l'ID la plus élevée actuelle, plus un.
- La suppression de salves, de routines ou d'Intellex, n'affecte pas les attributions d'ID actuelles.

Moniteurs

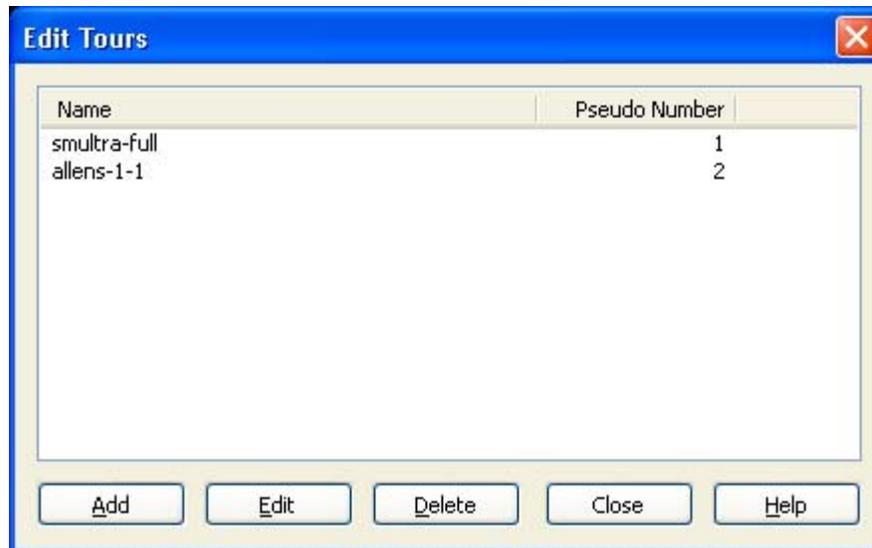
Le dialogue Monitor Setup (Configuration des moniteurs) vous permet de définir des gammes de numéros de moniteur virtuels.



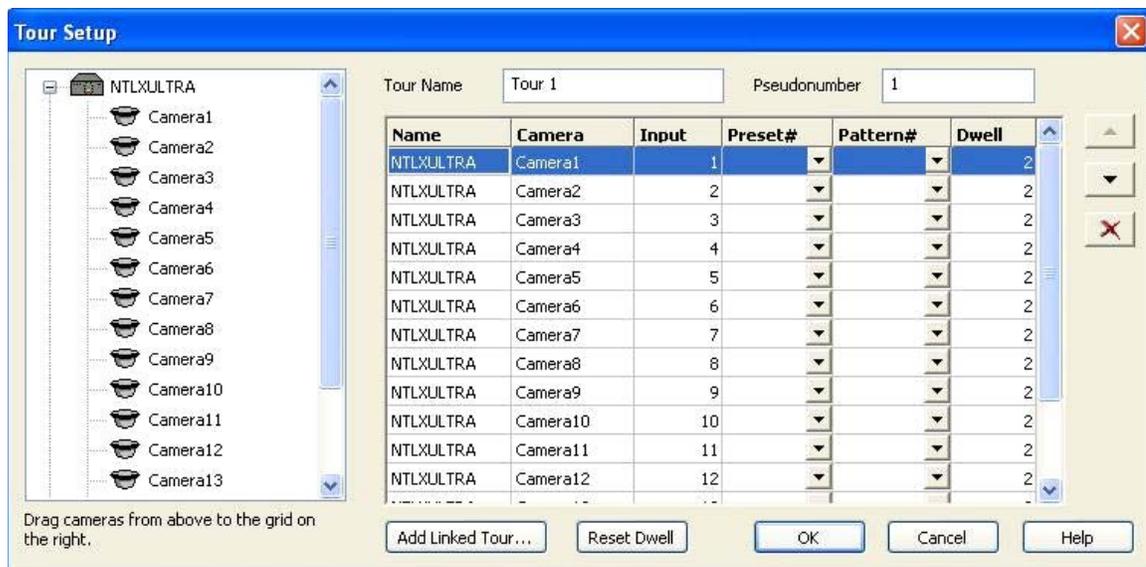
- Vous pouvez saisir le numéro de moniteur de départ pour chaque affichage en direct dans la grille de ce dialogue. Seize numéros de moniteur virtuels sont automatiquement attribué à chaque affichage en direct. Les gammes ne peuvent se chevaucher.
- Les gammes peuvent être renumérotés à partir d'un numéro déterminé.
- Un maximum de 10 affichages en direct peuvent être configurés pour utilisation avec le clavier.
- Les gammes commencent par défaut au moniteur virtuel numéro 1.
- Un numéro de moniteur de matrice analogique doit être saisi si le contrôle de dôme par intégration de matrice est utilisé. Ce champ est grisé si l'intégration de matrice est désactivée ou si vous n'avez pas la licence nécessaire.
- Chaque poste de travail doit utiliser un numéro de moniteur différent ; sinon, les utilisateurs entreront en conflit lorsque le contrôle de dôme est utilisé.

Tours

Un tour (ou routine) est une série d'appels, optionnellement associés à des actions de contrôle de caméra, qui seront visualisés sous une séquence temporisée. Lorsque vous cliquez sur l'option Tours... (Routines) dans le menu Matrix (Matrice), le dialogue Edit Tours (Édition de routine) apparaît.



- Cliquez sur Add (Ajouter) pour définir une nouvelle routine ou sélectionnez une routine existante et cliquez sur Edit (Éditer) ou sur Delete (Supprimer). Si vous choisissez Delete (Supprimer), un écran de confirmation apparaît. Si vous choisissez Add (Ajouter) ou Edit (Éditer), le dialogue Tour Setup (Configuration de routine) s'affiche.

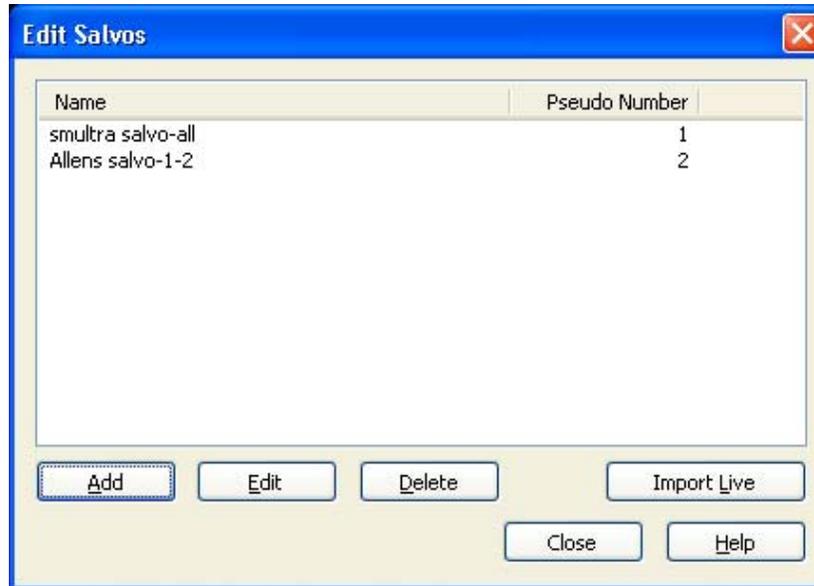


Le dialogue Tour Setup (Configuration de routine) montre une grille avec les étapes de la routine. Chaque étape contient un Intellex et une caméra, avec des listes déroulantes pour les préréglages pour les routines et une durée. La durée par défaut est de 2 secondes. Vous pouvez repositionner chaque étape de la séquence et vous pouvez ajouter ou retirer des caméras de la liste d'étapes.

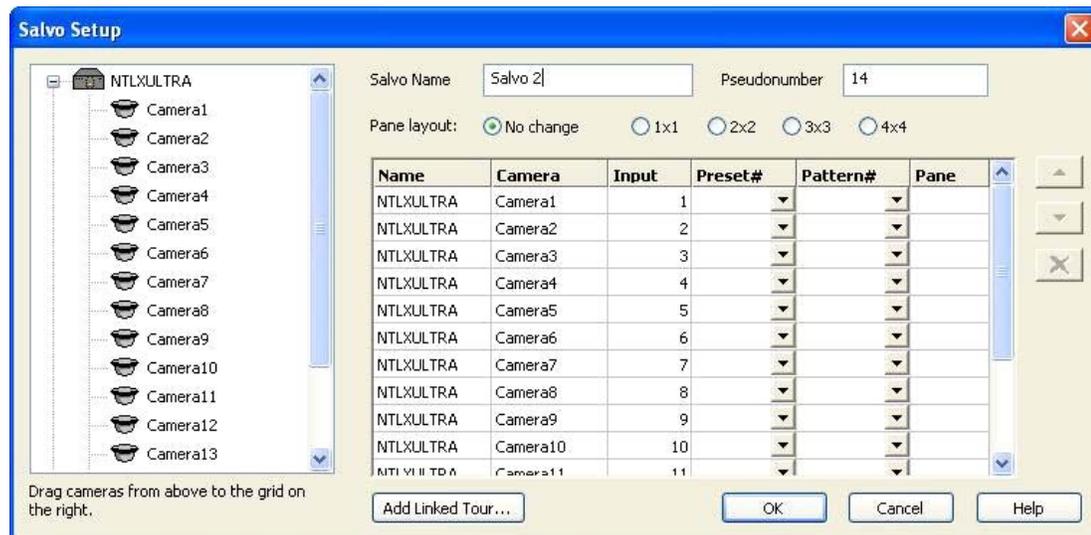
- Chaque routine doit avoir un nom.
- Vous pouvez ajouter des routines créées antérieurement en tant qu'étape de la routine.
- La répétition des mêmes routines n'est pas permise.

Salves

Une salve est un groupe de caméras qui sont attribuées à des volets spécifiés avec des actions de contrôle de caméra optionnelles. Lorsque vous cliquez sur l'option Salvos... (Salve) dans le menu Matrix (Matrice), le dialogue Edit Salvos (Édition de salves) apparaît.



- Cliquez sur Add (Ajouter) pour définir une nouvelle salve ou sélectionnez une salve existante et cliquez sur Edit (Éditer) ou sur Delete (Supprimer). Si vous choisissez Delete, un écran de confirmation apparaît. Si vous choisissez Add ou Edit, le dialogue Salvos Setup (Configuration de salves) s'affiche.
- Import Live (Importer direct) utilise la configuration et l'attribution des caméras actuellement affichées à l'écran principal d'affichage en direct et utilise ces paramètres pour en faire une salve.



Le dialogue Salvo Setup (Configuration de salves) montre une grille avec les caméras de la routine.

- Pour chaque caméra, le numéro de volet, le pré-réglage de la caméra et la routine peuvent être spécifiés. Tous ces paramètres sont optionnels. Lorsqu'un numéro de volet est spécifié, la caméra indiquée est affichée dans le volet indiqué lorsque la salve est appelée. Lorsqu'aucun volet n'est spécifié, la caméra apparaît dans le prochain volet de la séquence, en commençant par le volet indiqué par le numéro du moniteur actuellement sélectionné.
- Vous pouvez spécifier une configuration pour l'affichage en direct. Les choix disponibles sont 1x1, 2x2, 3x3 et 4x4. Le bouton No change (Ne pas changer), laisse la configuration telle qu'elle était lorsque la salve est appelée. S'il y a trop de caméras pour toutes les afficher sur l'affichage en direct actuel et qu'il y a des affichages en direct supplémentaires actifs, la salve continue sur l'affichage en direct suivant de la séquence.
- Vous pouvez réorganiser ou retirer des caméras et vous pouvez placer un lien vers une routine à la place d'une caméra dans la salve. Cela affichera la routine dans le volet où normalement la caméra aurait été affichée.

Lecture

Le dialogue Playback Settings (Configuration de lecture) vous permet d'enregistrer l'extrait vidéo en tant qu'événement dans une base de données et d'intégrer la lecture analogique au moniteur de matrice. Le dialogue a l'aspect suivant :

- La durée de téléchargement (Download) définit la longueur de l'extrait vidéo. Le réglage par défaut est de 30 secondes.
- La section Save Incident (Sauvegarder événement) du dialogue vous permet d'enregistrer l'extrait vidéo en tant qu'événement dans une base de données. Définissez quelle base de données (Database), catégorie (Category) et le nom d'événement (Incident Name) qui doit être utilisé lorsqu'un événement est enregistré à partir du clavier.

- Lors de la visualisation, le bouton Enregistrer du clavier déclenche la sauvegarde de l'extrait actuel en tant que événement dans la base de données et la catégorie préconfigurée.
- Vous pouvez désactiver la fonction Sauvegarder (Save) événement en supprimant la coche dans la case Allow save incident (Permettre la sauvegarde d'événement).
- La section Analog Playback (Lecture analogique) du dialogue vous permet de configurer la visualisation pour affichage plein écran sur sortie analogique (une carte vidéo prenant en charge la sortie analogique est requise) ou sur un écran VGA. Dans la configuration analogique, vous pouvez également connecter la visualisation sur une entrée de matrice analogique, dans ce cas, un numéro d'entrée est utilisé pour commuter la visualisation analogique sur le moniteur actuellement sélectionné de la matrice analogique (ceci échoue si le moniteur actuel est un moniteur de matrice virtuelle et le clavier émettra un bip).
 - Toute la section Analog Playback (Lecture analogique) du dialogue est grisée si l'intégration de matrice est désactivée ou si vous n'avez pas la licence nécessaire.
 - Si vous avez sélectionné Playback on analog monitor (Lecture sur moniteur analogique), vous devez choisir le moniteur à utiliser pour la lecture analogique dans la boîte Monitor number (Numéro de moniteur).
 - Si vous avez sélectionné Switch analog output to matrix monitor (Commuter la sortie analogique sur moniteur de matrice), vous devez saisir le numéro et le site d'entrée sur le commutateur analogique où la sortie analogique du PC sera connectée.

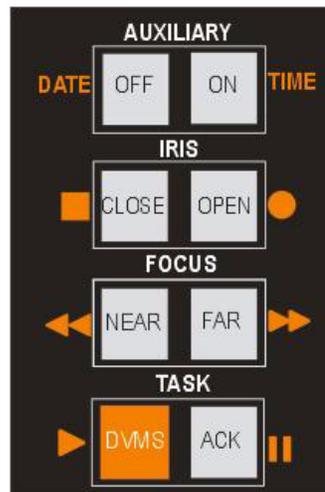
Commandes de lecture

Le microprogramme du clavier AD2089 dispose des touches de lecture suivantes :

Icône Fonctions DVR	Description de fonction DVR (Intellex)
	Appuyer après un numéro de caméra. Initialise la fenêtre de lecture ou redémarre la vidéo après une pause. Si appuyée à plusieurs reprises, diminue la durée du téléchargement proportionnellement au nombre de fois que vous avez appuyé.
	Sauvegarder l'extrait téléchargé dans la base de données préconfigurée.
	Arrêter la lecture de vidéo enregistrée et reprendre la vidéo en direct. Le clavier abandonne le mode Lecture.
	Faire une pause/Arrêt sur l'image.
	Lecture accélérée. Augmente la vitesse jusqu'à 5x en étapes de 1x.
	Rebobinage à grande vitesse. Augmente la vitesse jusqu'à 5x en étapes de 1x.
Date	Précédé d'un numéro à 4 chiffres <i>mmjj</i> pour sélectionner la date de la lecture.
Time	Précédé d'un numéro à 4 chiffres <i>hhmm</i> pour sélectionner l'heure de la lecture.

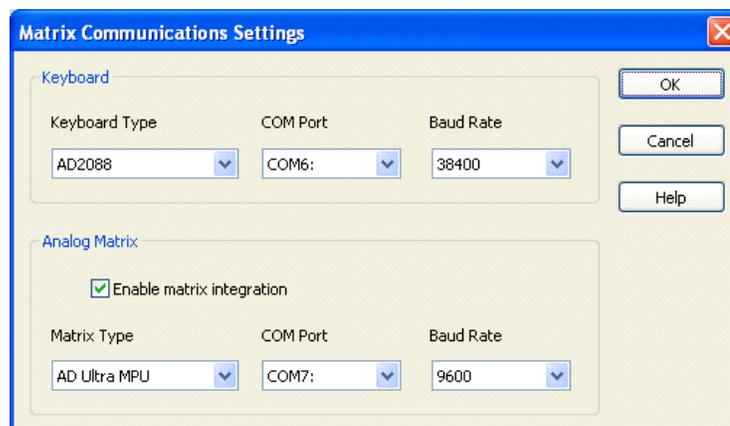
- Les commandes de lecture sont toujours capturées et traitées par Network Client, à moins qu'elles soient appelées par un numéro pseudo de caméra. Dans ce cas, la commande est transmise à la matrice analogique.
- En mode Lecture commuté, si vous saisissez un numéro de 4 chiffres au format mmjj (mois, jour) et appuyez sur la touche Shot, la lecture sera entamée à l'heure actuelle, mais à la date saisie (si une telle vidéo existe). Ceci permet de rechercher une date quelconque de l'année précédente. La durée de la vidéo visualisée est égale à la valeur configurée dans la durée de téléchargement.
- En mode Lecture commuté, si vous saisissez un numéro de 4 chiffres au format hhmm (heure au format 24 heures, minutes) et appuyez sur la touche « Patr », la lecture sera entamée à l'heure indiquée, du jour actuel (qui pourrait être la date sélectionnée avec la touche Shot). La durée de la vidéo visualisée est égale à la valeur configurée dans la durée de téléchargement.

L'aspect des touches de lecture est le suivant :



Paramètres COM

Le dialogue Matrix Communications Settings (Configuration des communications de matrice) vous permet de configurer le clavier à matrice et le port COM, et la matrice analogique. Le dialogue a l'aspect suivant :



- La section Keyboard (Clavier) du dialogue inclut une boîte de sélection pour le type de clavier. Sélectionnez le type de clavier dans la liste.
 - Une fois le type de clavier sélectionné, vous pouvez sélectionner le port COM pour le clavier dans la liste déroulante des ports COM disponibles sur le système client.
 - D'autres paramètres du port COM sont contrôlés par le gestionnaire de chaque clavier et ne doivent pas être configurés par l'utilisateur.
- La section Analog Matrix (Matrice analogique) du dialogue vous permet d'activer l'intégration de matrice. Lorsque vous cochez la case Enable matrix integration (Activer l'intégration de matrice), vous pourrez sélectionner le type de matrice (Matrix Type), le port COM (COM Port) et le débit en Bauds (Baud Rate) pour la matrice à partir des listes déroulantes.
 - Les ports COM peuvent être échangés entre le clavier (Keyboard) et la matrice (Matrix) en sélectionnant <none> (<aucun>) pour le port de l'un pour libérer le port pour être utilisé par l'autre.
 - Le débit en baud de la connexion au clavier ne doit pas être le même que celle vers la matrice. Cependant, pour des raisons de performances, nous recommandons que vous utilisiez ces deux connexions à la vitesse la plus élevée possible pour les dispositifs/câbles.
 - Toute la section Analog Matrix (Matrice analogique) est grisée si vous n'avez pas la licence nécessaire.

Errors in Status Bar (Erreurs dans la barre d'état)

Cochez cette case si vous souhaitez faire apparaître les messages d'erreur dans la barre d'état au lieu de dans des dialogues instantanés.

Monitor Number on Overlay (Numéro du moniteur en superposition)

Lorsque cet élément du menu est coché, le numéro du moniteur virtuel est affiché dans le coin supérieur gauche de chaque volet.

Vérifier fichier d'images vidéo

La fonction Verify (Vérification) contrôle un fichier d'images vidéo American Dynamics Intellex, qui se trouve dans le fichier de base de données d'événements, pour vérifier que le fichier n'a pas été modifié.

Remarque

Cette fonction ne peut être exécutée qu'à partir de l'onglet Database (Base de données) dans l'écran Network Client.

Il y a trois méthodes d'utilisation de la fonction de vérification.

Cliquez sur le bouton de droite sur l'événement sélectionné :

- 1 Sélectionnez un événement ou un fichier d'images vidéo dans le volet gauche de l'écran Network Client.
- 2 Dans le menu qui s'ouvre en cliquant sur le bouton droit, sélectionnez l'option Verify (Vérification) dans le sous-menu Incident (événements).

Remarque

L'option Verify (Vérification) n'est disponible que lorsqu'un événement ou un fichier d'images a été sélectionné.

- 3 Lorsque l'option Verify (Vérification) est sélectionnée, le fichier d'images est examiné et les résultats sont affichés dans une boîte de message (voir Résultats de test de validation).

Menu File/Image File (Fichier/Fichier d'images) :

- 1 Dans le menu principal, cliquer sur File (Fichier) > Image File (Fichier d'images) > Verify (Vérification).
- 2 Naviguez au répertoire de la base de données contenant vos fichiers d'image. Le chemin est :
C:/Program Files/Sensormatic/NetworkClient/Database/Vpd_*/Multi/
- 3 Double-cliquez sur le fichier d'images (*.img) pour le vérifier. Le fichier d'images est examiné et les résultats sont affichés dans une boîte de message (voir Résultats de test de validation).

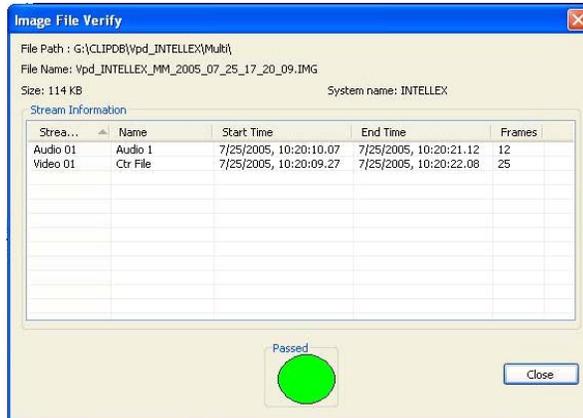
Menu File/Incident (Fichier/Événements) :

- 1 Sélectionnez un événement ou un fichier d'images vidéo dans le volet gauche de l'écran Network Client.
- 2 Dans le menu principal, cliquer sur File (Fichier) > Incident (Événement) > Verify (Vérification). Lorsque l'option est sélectionnée, le fichier d'images est examiné et les résultats sont affichés dans une boîte de message (voir Résultats de test de validation).

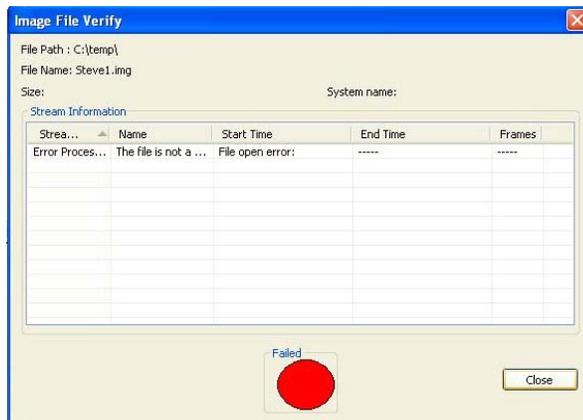
Résultats de test de validation

Lorsque l'option Verify (Vérification) est sélectionnée, le fichier d'images vidéo est examiné. Les résultats du test de validation peuvent être :

Valide :



Invalide :



Utiliser des fichiers CSV

La configuration et le contrôle des instruments peuvent être exécutés par le biais d'un fichier CSV (valeurs séparées par virgule). L'inventaire des instruments peut être tenu dans une feuille de calcul Excel pouvant être convertie en fichier .csv.

Pour utiliser cette fonction, un fichier CSV (appelé *RemoteConfig.csv*) doit se trouver au même emplacement que le fichier *RemoteConfig.dat*. Lorsque le fichier .csv est présent, vous ne pourrez ajouter, éditer ou supprimer des instruments. Ces actions devront être exécutées en modifiant et en actualisant le fichier *RemoteConfig.csv*. Afin que les éventuels changements du fichier .csv puissent entrer en vigueur, Network Client doit être redémarré.

Exemple de fichier CSV

L'exemple suivant montre le format nécessaire pour le fichier CSV et quelques valeurs d'exemple :

```
URL,Data Port,Live Port,Event Port,Flags
SASIN2,4000,4001,4003,1
SASIN,,,,
SASIN2,,,,
10.10.10.10,,,,
```

URL

Une URL est nécessaire. Si ce champ est laissé vide, le reste des données pour cette ligne seront ignorées. L'URL peut être une adresse IP ou un nom DNS.

Port de données

Un port de données n'est pas nécessaire. Si ce champ est vide, la valeur par défaut est 5000.

Port en direct

Un port en direct n'est pas nécessaire. Si ce champ est vide, la valeur par défaut sera 5001.

Port d'événement

Un port d'événement n'est pas nécessaire. Si ce champ est vide, la valeur par défaut sera *Pas de contrôle d'événements*.

Balises

Les balises ne sont pas nécessaires. Si ce champ est configuré à 1, l'instrument ne sera pas détecté automatiquement.

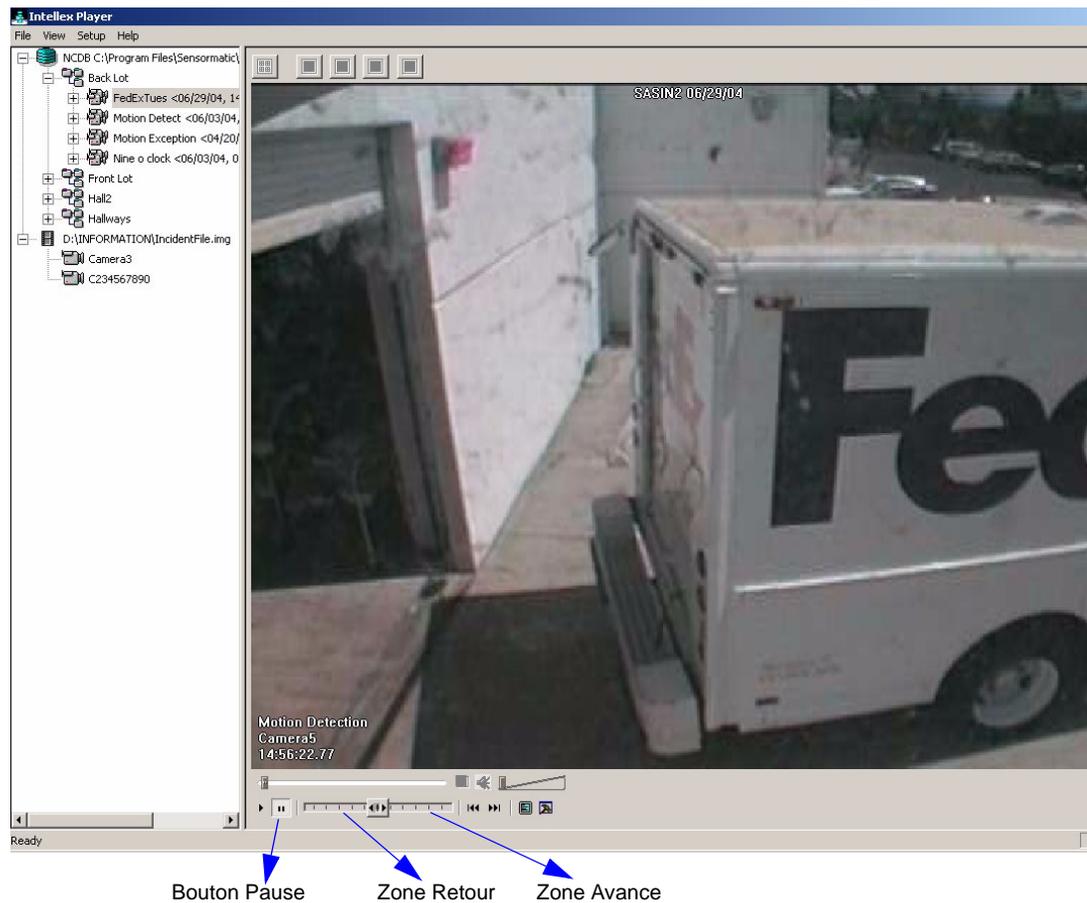
Intellex Player

L'Intellex Player vous permet de visualiser des vidéos téléchargées en format propriétaire Intellex sur tout PC compatible. Pour plus d'informations à propos du Intellex Player, reportez-vous au Guide de l'utilisateur pour Network Client 4.0 (8200-0570-00 A0).

Le lecteur installé avec Network Client 4.04 dispose d'une fonction de lecture image par image. Remarquez que la lecture image par image ne fonctionne que lorsque la lecture normale est en pause.

Lecture image par image

- 1 Ouvrez un fichier vidéo exporté. L'Intellex Player affiche :



- 2 Cliquez sur le bouton Pause.
- 3 Placez le curseur de la souris dans la zone Avance ou Retour de l'écran. Le curseur change à :
 - ◀ pour Retour
 - ▶ pour Avance

Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour avancer ou reculer le video image par image.

Remarque

Si vous vous trouviez au début de la vidéo, les essais de reculer image par image n'auront aucun effet.

