



Erweiterter Dome-Kontroller

ADTT16E

Bedienungshandbuch



ADTT16E Erweiterter Dome-Kontroller

Bedienungshandbuch

Version

0701-2833-0103 (EEPROM)

0701-2834-0201 (Flash PROM)

Vielen Dank für Ihr Vertrauen in American Dynamics-Produkte. Wir unterstützen unsere Produkte über ein ausgedehntes weltweites Netz von Fachhändlern. Der Fachhändler, bei dem Sie dieses Produkt ursprünglich gekauft haben, ist Ihre Kontaktstelle für Service und Unterstützung. Unsere Fachhändler sind befähigt, hervorragenden Kundendienst und Unterstützung zu leisten. Fachhändler können American Dynamics unter (+1) 800 507-6268 oder (+1) 561 912-6259 oder im Web unter www.americandynamics.net kontaktieren.

AUSRÜSTUNGSÄNDERUNGS-WARNHINWEIS

Ausrüstungsänderungen oder -modifikationen, die durch Sensormatic Electronics Corporation (der für FCC-Konformität verantwortlichen Partei) nicht ausdrücklich genehmigt sind, können die Befugnis zum Betrieb der Ausrüstung nichtig machen und gefährliche Betriebsbedingungen verursachen.

FCC-KONFORMITÄT

Dieses Gerät entspricht bei Installation und Verwendung entsprechend den Anleitungen im Handbuch den Bestimmungen in Teil 15 der FCC-Vorschriften für digitale Geräte der Klasse A. Die Einhaltung dieser Vorschriften bietet angemessenen Schutz gegen schädliche Interferenzen von Geräten, die in kommerzieller Umgebung betrieben werden. Dieses Gerät sollte nicht in einem Wohnbereich installiert werden, da es Hochfrequenzenergie ausstrahlt und damit Funkverkehr stören kann; eine Situation, die der Benutzer ggf. auf eigene Kosten berichtigen muss.

GEWÄHRLEISTUNGS AUSSCHLUSS

Sensormatic Electronics Corporation macht keine Angaben und leistet keine Garantie in Bezug auf den Inhalt dieses Dokuments und lehnt ausdrücklich alle gesetzlichen Gewährleistungen hinsichtlich Durchschnittsqualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung aktuell. Der Hersteller behält sich vor, seine Produkte zu überarbeiten und zu verbessern. Änderungen der Spezifikationen sind daher vorbehalten.

RECHTSEINSCHRÄNKUNGEN

Bei Abteilungen des Department of Defense (US-Verteidigungsministeriums): diese Dokumentation und Handbücher wurden vollständig mit privaten Mitteln entwickelt, und kein Teil hiervon wurde auf Staatskosten entwickelt. Die Bestimmungen und Bedingungen, unter denen technische Daten, die mit dieser Legende gekennzeichnet sind, verwendet und bekannt gegeben werden können, sind in der Definition der „Limited Rights“ (Beschränkte Rechte) in Abschnitt (a) (15) der Klausel des DFARS 252.227.7013 festgelegt. Nicht veröffentlicht - Rechte unter dem Urheberrecht der Vereinigten Staaten vorbehalten.

MARKENHINWEIS

Touch Tracker, American Dynamics und das American Dynamics-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Sensormatic Electronics Corporation. Andere hierin erwähnte Produktbezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken von Sensormatic oder anderer Firmen sein.

URHEBERRECHTSHINWEIS

Unter den Urheberrechtsgesetzen darf der Inhalt dieses Handbuchs ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Sensormatic Electronics weder ganz noch teilweise kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in eine maschinenlesbare Form reduziert werden.

SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

Eine Softwarelizenzvereinbarung ist im Anhang A dieses Handbuchs enthalten. Bitte lesen Sie sie sorgfältig. Durch Nutzung der ADTT16E Systemsoftware erklären Sie sich mit den Bestimmungen dieser Vereinbarung einverstanden.

Copyright 2006

Alle Rechte vorbehalten.

PN- 8200-0306-0201, Rev. A

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT: BEVOR SIE BEGINNEN	V
Verwendung dieses Handbuchs	vi
Textkonventionen	vi
Verwandte Dokumente	vii
Unterstützungsdienste	viii
KAPITEL 1: ERSTE SCHRITTE MIT DEM ADTT16E ERWEITERTEN DOME-KONTROLLER	1
Was ist der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller?	2
Gerätübersicht	3
Systemmerkmale	4
Kontrollermerkmale	5
Kontroller-Betriebsmodi	6
Nächste Schritte	9
KAPITEL 2: ÄNDERN VON KONFIGURATIONSEINSTELLUNGEN	11
Festlegen der Sprache für Eingabeaufforderungen und Meldungen	12
Einrichten von Master/Sklaven-Kontrollern	13
Konfigurieren des externen Systems	15
Verwendung von Kennwörtern zu Einschränkung des Systemzugriffs	16
KAPITEL 3: BETRIEB DES ADTT16E ERWEITERTEN DOME-KONTROLLERS	21
Anmelden/Abmelden auf dem ADTT16E Kontroller	22
Bildschirmanzeigeformate	23
Auswählen und Steuern von Kameras	26
SpeedDome-Funktionen: Apple Peel und 180°-Schwenk	31
Anzeigen von Schnellansichten	32
Ausführen von Bereichsabfahrten	33
Ausführen der Kontrollersequenz	35
Steuerung der Dome-Ausgänge	36
Bestätigen von Systemalarmen	37
KAPITEL 4: PROGRAMMIERUNG VON KONTROLLERFUNKTIONEN	39
Programmieren von Schnellansichten	40
Programmieren von Bereichsabfahrten	41
Programmieren der Kontrollersequenz	43
Konfigurieren von Systemalarmen	46
SpeedDome LT: Auto-Schwenk-Programmierung	49
KAPITEL 5: QUEST MULTIPLEXER-UNTERSTÜTZUNG	51
Kurzbeschreibung MultiVision Quest Triplex Multiplexer	52
Mit dem Kontroller auf Multiplexer-Funktionen zugreifen	53
Ändern des Multiplexer-Anzeigeformats	54
Verwendung des Multiplexer-Digitalzooms	56
„Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“	57
Multiplexer-Sequenz	57
KAPITEL 6: VERWENDUNG VON SYSTEMDIENSTPROGRAMMEN UND LÖSEN VON PROBLEMEN ...	59
Was sind Systemdienstprogramme?	60
Verwendung von Dome-Dienstprogrammen	60
Verwendung von Kontroller-Dienstprogrammen	65
Lösen von Problemen	68
ANHANG A: SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG	73
GLOSSAR	77

NOTIZEN:

VORWORT: Bevor Sie beginnen

Dieses Bedienungshandbuch enthält Informationen über Funktionen und Bedienung des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers. Es wird erklärt, wie der Kontroller (Touch Tracker) zum Programmieren und Steuern des CCTV-Systems verwendet wird. Das Handbuch ist als beständige Quelle von Informationen und zum Nachschlagen während der Verwendung des Kontrollers konzipiert.

Inhalt dieses Kapitels

- Verwendung dieses Handbuchs vi
- Textkonventionen vi
- Verwandte Dokumente vii
- Unterstützungsdienste viii

Verwendung dieses Handbuchs

Dieses Handbuch behandelt die folgenden Themen:

- | | |
|-----------|--|
| Kapitel 1 | <i>Erste Schritte mit dem ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller:</i> Bietet einen Überblick über den ADTT16E Kontroller. Erklärt die verschiedenen Betriebsmodi, Zugriff auf und Verwendung der Kontrollermenüs und Programmierung des Kontrollers. |
| Kapitel 2 | <i>Ändern von Konfigurationseinstellungen:</i> Beschreibt die verschiedenen Einstellungen, die vor Durchführung von anderen Aufgaben konfiguriert werden müssen. |
| Kapitel 3 | <i>Betrieb des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers:</i> Erklärt die Steuerung der mit dem System verwendeten Geräte. Erklärt, wie Schnellansichten, Bereichsabfahrten und die Kontrollersequenz zum Automatisieren von Überwachungsaktivitäten gestartet werden. Ferner wird erklärt, wie für das System konfigurierte Dome-Alarme gelöscht werden. |
| Kapitel 4 | <i>Programmierung von Kontrollerfunktionen:</i> Enthält Anleitungen zum Programmieren von Schnellansichten, Bereichsabfahrten, der Kontrollersequenz und Dome-Alarmen für automatisierte Überwachung. |
| Kapitel 5 | <i>Quest Multiplexer-Unterstützung:</i> Beschreibt, wie der Kontroller verwendet wird, um die erweiterten Funktionen des Quest Triplex Multiplexers zu nutzen. |
| Kapitel 6 | <i>Verwendung von Systemdienstprogrammen und Lösen von Problemen:</i> Beschreibt die Dome- und Kontrollerdienstprogramme, die vom Menü aus gestartet werden. Ebenfalls enthalten sind Fehlerbehebungsverfahren, falls Probleme mit dem System oder den Komponenten auftreten. |
| Anhang A | <i>Softwarelizenzvereinbarung:</i> Erklärt die Bestimmungen für die Verwendung dieses Produkts. |

Textkonventionen

Dieses Handbuch stellt Text auf verschiedene Weisen dar, um damit verschiedene Arten von Informationen hervorzuheben.

- | | |
|------------------|---|
| <i>Kursiv</i> | Für den <i>Erweiterten Dome-Kontroller</i> spezifische Begriffe und andere Textelemente, die besondere Beachtung erfordern. |
| Konstant-schrift | Für LCD-Meldungen und Eingabeaufforderungen. Zum Beispiel Select Language (Sprache auswählen). |
| Fett | Für Bezeichnungen von Tasten auf dem Tastenfeld. Zum Beispiel View (Ansicht). |

Hinweise

Besondere Hinweise werden in einem Feld wie diesem angezeigt. Das Symbol repräsentiert den Typ der jeweiligen Informationen.



Besondere Betriebshinweise



Tipps zur Bedienung des Systems



Tipps für Programmieraufgaben



Wichtige Systembetriebsinformationen

Verwandte Dokumente

Die aufgeführten Quellen liefern zusätzliche Informationen zum ADTT16E.

- Die **Kurzübersicht** (Dokumentnummer 8200-0306-0301) enthält Informationen über die am häufigsten verwendeten Funktionen des erweiterten Dome-Kontrollers. Dieses Dokument sollte ergänzend, nicht an Stelle des Handbuchs verwendet werden.
- Die **Arbeitsblätter zur Programmierung** (Dokumentnummer 8200-0306-04) enthalten Informationen zur Vereinfachung der Programmierung des Systems. Arbeitsblätter für Schnellansichten, Bereichsabfahrten, Kontrollersequenz, Eingänge/Ausgänge sowie Alarmprogrammierung gehören dazu.
- Einige ADTT16E Systeme werden mit einem Vierfachprozessor installiert, der die Funktionalität des Systems ergänzen kann. Für weitere Informationen siehe die Anleitungen zum Vierfachprozessor (Quad).
- Einige ADTT16E Systeme werden mit einem Multiplexer installiert, der die Funktionalität des Systems ergänzen kann. Für weitere Informationen siehe die Anleitungen zum Multiplexer.
- Einige ADTT16E Systeme sind mit einem Videoaufnahmegerät verbunden. Für weitere Informationen siehe die Anleitungen zum Videoaufnahmegerät.

Wenn Sie zusätzliche Exemplare des Bedienungshandbuchs oder eines anderen technischen Dokuments benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler. Die Teilenummer für dieses Handbuch lautet 8200-0306-0201; verwenden Sie diese Nummer zum Bestellen zusätzlicher Exemplare.

Unterstützungsdienste

Die zahlreichen Unterstützungsdienste helfen Ihnen, den optimalen Nutzen aus dem ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller zu ziehen.

- Wenn Sie eine Frage zum Betrieb des Kontrollers haben und die Antwort in diesem Dokument nicht finden können, wenden Sie sich zuerst an die zuständige interne Fachstelle.
- Besuchen Sie die American Dynamics-Website für die neueste Produktdokumentation und Informationen. Die Website-Adresse lautet **www.americandynamics.net**.
- Wenn Sie ein Problem mit dem ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller haben, wenden Sie sich für Unterstützungsdienste an den Fachhändler, bei dem Sie dieses Produkt ursprünglich gekauft haben.

KAPITEL 1: Erste Schritte mit dem ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller

Dieses Kapitel bietet eine Übersicht über den ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller. Es beschreibt die Kontrollermerkmale und erklärt die verschiedenen Betriebsmodi, die bei der Verwendung des Kontrollers vorkommen können. Ebenfalls beschrieben sind Quellen für zusätzliche Informationen zur Verwendung des Systems.

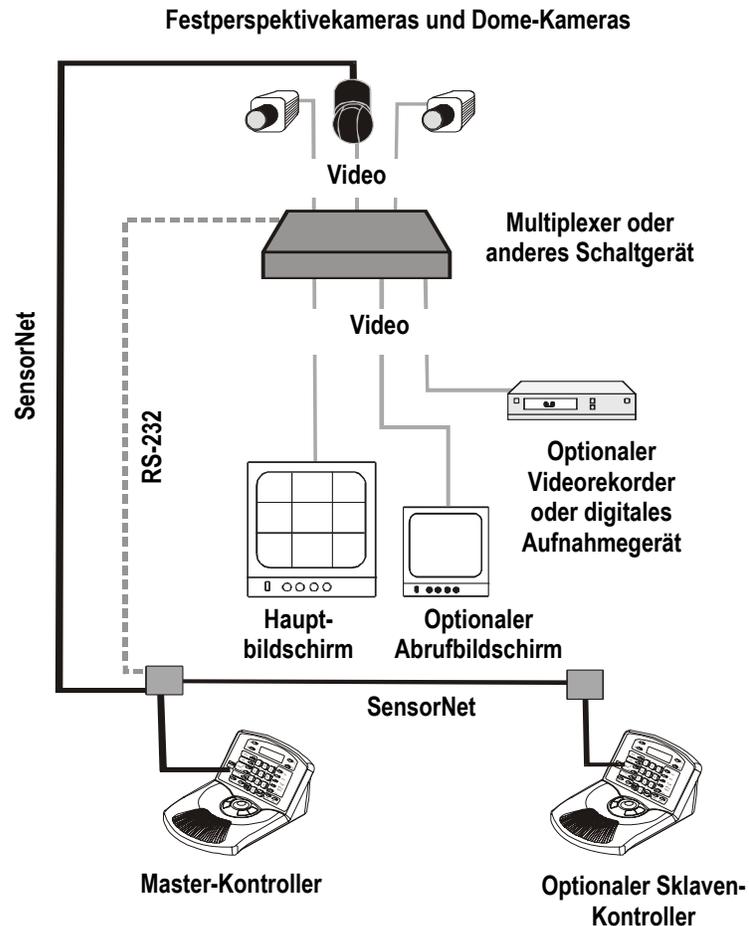
Inhalt dieses Kapitels

- Was ist der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller?2
- Gerätübersicht3
- Systemmerkmale4
- Kontrollermerkmale5
- Kontroller-Betriebsmodi6
- Nächste Schritte9

Was ist der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller?

Der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller ist ein Videosicherheitssystem, das Programmierung und Abruf automatisierter Systemfunktionen, wie Schnellansichten, Bereichsabfahrten und der Kontrollersequenz, unterstützt. Die Standardkonfiguration besteht aus einem oder zwei Controllern (Touch Tracker), einem Multiplexer oder anderen Videoschaltgerät, Bildschirmen, einem Aufnahmegerät und bis zu 64 Dome- und Festperspektivekameras. Abbildung 1 veranschaulicht eine typische Konfiguration.

Abbildung 1: Typische ADTT16E Systemkonfiguration



Gerätübersicht

Das ADTT16E System besteht aus Controllern, Kameras und Domes, Bildschirmen, einem Schaltgerät (z. B. Multiplexer oder Vierfachsplitter) und Aufnahmegegeräten. Diese Geräte sind in Abbildung 1 auf Seite 2 dargestellt. Beschreibungen der Komponenten folgen.

Erweiterte Dome-Kontroller

Kontroller (auch *Touch Tracker* genannt) sind die Systemsteuerungstastaturen zum Auswählen der Kameras, Durchführen der Programmier- und Konfigurationsaufgaben, Bestätigen von Alarmen und Ausführen automatisierter Systemaufgaben. Wenn zwei Kontroller (ein Master-Kontroller und ein Sklaven-Kontroller) installiert sind, können zwei Bediener gleichzeitig Systemüberwachungsfunktionen ausführen.

Der **Master-Kontroller** wird als Haupt-Systemtastatur verwendet. Er kommuniziert mit dem Multiplexer oder einem anderen Videoschaltgerät und bietet Systemverwaltungs- und Programmierfunktionen.

Der **Sklaven-Kontroller** ist die alternative Systemtastatur. Sie ermöglicht, dass zwei Benutzer gleichzeitig das System bedienen und steuern. Sie bietet begrenzte Programmierfunktionen.

Kameras und Domes

Mit Kameras und Domes können Sie Aktivitäten von einem einzigen Standort aus überwachen. Das System ist mit programmierbaren und nicht programmierbaren Domes, Viewer 360° Imaging Systemen und Festperspektivekameras kompatibel.

Bildschirme

Bildschirme werden zum Anzeigen von Video der Kameras und Domes verwendet. Sie können Bildschirme für jede installierte Kamera haben oder Bildschirme über das angeschlossene Schaltgerät führen.

Mit dem **Hauptbildschirm** können Sie Video in Multi-Fenster 4-, 9- oder 16-Kamera-Formaten oder die derzeit ausgewählte Kamera im Vollbildformat anzeigen. Der Master-Kontroller betreibt den Hauptbildschirm. Der **Abrufbildschirm** wird verwendet, um Video der derzeit ausgewählten Kamera ausschließlich im Vollbildformat anzuzeigen. Der Sklaven-Kontroller betreibt den Abrufbildschirm.

Schaltgerät

Videoschaltgeräte, wie **Vierfachprozessoren** und **Multiplexer**, ermöglichen es, mehrere Kameras und Domes an ein einziges Gerät anzuschließen und Video auf einem ebenfalls angeschlossenen Bildschirm zu betrachten. Je nach Gerät können 4, 9 oder 16 Kameras angeschlossen werden.

Wenn ein Multivision Quest **Triplex** Multiplexer verwendet wird, bietet das System unter Verwendung des Controllers Zugang zu den Multiplexer-Funktionen für verbesserte Systemfunktionalität.

Aufnahmegerät

Videorekorder oder digitale Aufnahmegeräte speichern eine Videoaufzeichnung von Überwachungsaktivitäten. Je nach Überwachungsanforderungen können Sie ein Aufnahmegerät für alle Kameras oder für jede installierte Kamera ein getrenntes Gerät verwenden.

Systemmerkmale

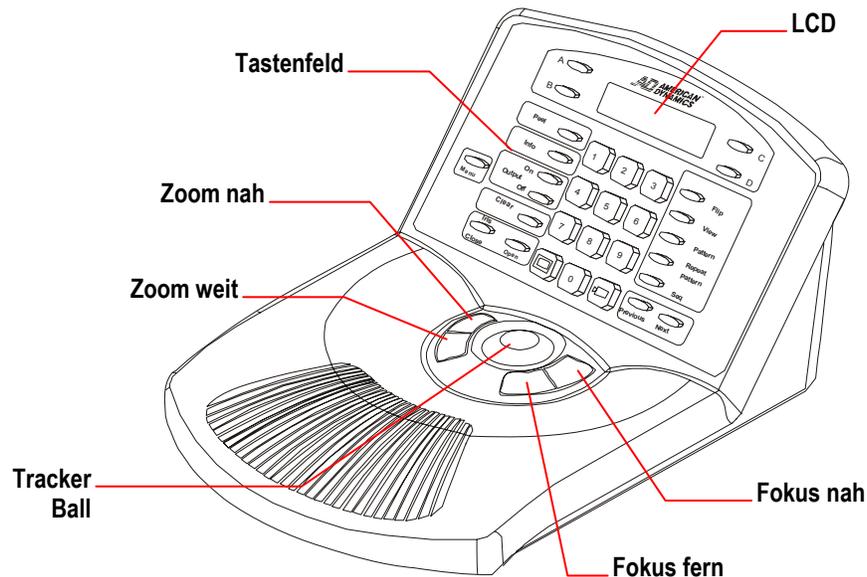
Der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller weist die folgenden Merkmale auf:

- Unterstützung für bis zu 64 Domes.
- Abruf von Video einzelner Kameras oder mehrerer Kameras unter der Verwendung eines kompatiblen Vierfachsplitters (Quad) oder Multiplexers.
- Steuerung der Schwenk- und Neigebewegungen einer Kamera sowie auch der Zoom-, Fokus und Blendeeinstellungen.
- Ausführung der Standard SpeedDome-Bereichsabfahrt (*Apple Peel* genannt), die umfassende Videoabdeckung eines Bereichs bietet.
- Auslösung eines SpeedDome-**180°-Schwenks**, der den Dome von der aktuellen Position 180° schwenkt.
- Definieren und Anzeigen von **Schnellansichten**: unmittelbare Kameraaufrufe vordefinierter Ansichten mit automatischem Zoom und Fokus.
- Definieren und Ausführen von **Bereichsabfahrten**: Folge von Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokusfunktionen einer einzelnen Kamera.
- Programmierung einer **Kontrollersequenz** mit bis zu 16 vordefinierten Schnellansichten und Bereichsabfahrten zur automatischen Anzeige in Folge auf dem Hauptbildschirm.
- Steuerung des Zustands der Dome-Ausgänge über den Kontroller. Mit diesen Ausgängen können Sie über Relais angeschlossene Lichter, Türsperrern oder andere Geräte steuern.
- Die Möglichkeit bis zu 64 über Dome-Eingänge ausgelöste Dome-Alarme zu definieren. Die Alarmrückmeldung ruft automatisch vordefinierte Schnellansichten, Bereichsabfahrten oder Festperspektiveaufnahmen ab und kann zur Auslösung eines Dome-Ausgangs konfiguriert werden.
- Bestätigung von Systemalarmen über den Master-Kontroller. Bis zu vier Alarme können gespeichert werden.
- Verwendung von Kontrollerdienstprogrammen zum Konfigurieren von Systemeinstellungen, Testen der Kommunikation, Rücksetzen von Domes und Anzeigen von Systeminformationen.

Kontrollermerkmale

Der ADTT16E Kontroller, abgebildet in Abbildung 2, ist eine Videosteuerungsstation, die einfachen Zugang zu einer Vielzahl von Videosteuerungsfunktionen bietet, von elementarer Kamerasteuerung bis zu erweiterten automatisierten Funktionen.

Abbildung 2: Kontrollermerkmale



Der **Tracker Ball** ermöglicht variable Geschwindigkeitssteuerung der Schwenk- und Neigefunktionen einer Kamera.

Mit den **Zoom** und **Fokus-Tasten** können Sie die Zoom- und Fokusfunktionen einer Kamera steuern. Bei Verwendung mit dem Kontrollermenü ermöglichen die Zoom- und Fokus-Tasten Auswählen der auf der LCD angezeigten Menüelemente.

Die **Tastatur** umfasst Tasten, die Video von den einzelnen Kameras abrufen und die vorprogrammierten Bewegungen dieser Kameras steuern. Ebenfalls vorhanden, sind Tasten für Kamerablendensteuerung, Dome-Ausgangssteuerung und Bildschirmanzeigeformate. Zudem können Dome-Alarme über die Kontrollertastatur bestätigt werden.

Die **LCD** (Liquid Crystal Display = Flüssigkristallanzeige) oberhalb der Tastatur zeigt die derzeit ausgewählte Kameranummer, Bereichsabfahrtsnummer oder Schnellansichtsnummer an. Auf der LCD können Sie beim Eingeben über die Tastatur die einzelnen Ziffern sehen. Die LCD zeigt auch das Kontrollermenü, Systemaufforderungen und Meldungen an.

Kontroller-Betriebsmodi

Der ADTT16E Kontroller funktioniert je nach aktuellem Betriebsmodus unterschiedlich. Es gibt fünf Betriebsmodi:

- Kamerasteuerungsmodus
- Menü-/Programmiermodus
- Sequenzmodus
- Alarmmodus
- Quest Multiplexer-Steuerungsmodus

Kamerasteuerungsmodus

Der **Kamerasteuerungsmodus** ist der normale Betriebsmodus für den Kontroller. In diesem Modus werden die derzeit ausgewählte Kameranummer und in Ausführung befindliche Bereichsabfahrten und Schnellansichten auf der LCD angezeigt. Der Tracker Ball funktioniert als Schwenk-/Neigesteuerung der Kamera, und die Zoom- und Fokus-Tasten steuern Zoom und Fokus der derzeit ausgewählten Kamera. Die folgenden Aufgaben können in diesem Modus durchgeführt werden:

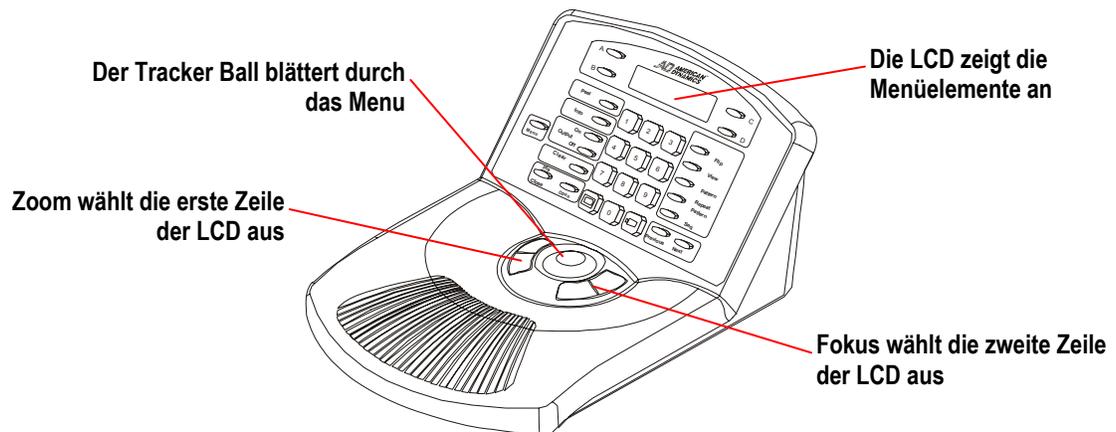
- Ändern des Anzeigeformats zum Betrachten von Video auf dem Hauptbildschirm
- Auswahl der einzelnen Kameras und Anzeige von Video auf dem Abrufbildschirm
- Manuelle Steuerung von Kameras
- Auslösen automatischer Systemfunktionen

Menü-/Programmiermodus

Drücken der Taste **Menu** auf der Tastatur aktiviert den **Menü-/Programmiermodus**. In diesem Modus zeigt die LCD die verfügbaren Menüelemente an, und der **Tracker Ball** blättert durch die Elemente. Es sind stets zwei Menüelemente auf der LCD sichtbar.

Die Zoom- und Fokus-Tasten werden verwendet, um die Menüelemente auszuwählen. Die **Zoom**-Tasten wählen die erste Zeile der LCD aus. Die **Fokus**-Tasten wählen die zweite Zeile der LCD aus.

Abbildung 3: Betrieb im Menü-/Programmiermodus





Tipp: Die Tasten **A**, **B**, **C** und **D** können auch im Menü-/Programmiermodus verwendet werden. Die Tasten **A** bzw. **B** wählen Menüelemente aus. Die Tasten **C** und **D** blättern durch das Menü.

- **A** wählt die erste Zeile der LCD aus.
 - **B** wählt die zweite Zeile der LCD aus.
 - **C** blättert zum vorherigen Menüelement.
 - **D** blättert zum nächsten Menüelement.
-

Die folgenden Aufgaben können im Menü-/Programmiermodus durchgeführt werden:

- **Konfigurieren der Systemeinstellungen:** externes Gerät, LCD-Anzeigesprache und Master- oder Sklaven-Kontroller.
- **Programmieren automatischer Funktionen:** Schnellansichten, Bereichsabfahrten und Kontrollersequenz.
- **Programmieren von Dome-Alarmaktionen:** Eingänge, die Alarme auslösen, mit zugeordneten Kameraaktionen und aktiviertem Ausgang, falls ein Alarm ausgelöst wird.
- **Systemwartungsfunktionen:** Testen von Gerätkommunikation (Ping), Rücksetzen von Domes, Anzeigen von Versionsinformationen, Anpassen der LCD-Hintergrundbeleuchtung und Einstellen der Tastenklicklautstärke.

Sequenzmodus

Drücken der Taste **Seq** auf der Tastatur aktiviert den **Sequenzmodus**. Es wird die im Menü-/Programmiermodus programmierte Kontrollersequenz ausgeführt. Die Kontrollersequenz besteht aus 16 definierten Schnellansichten und Bereichsabfahrten (**Ereignisse**). Diese Ereignisse werden der Reihe nach ausgeführt auf dem Bildschirm angezeigt. Der Sequenzmodus bietet unbeaufsichtigte Überwachung der Einrichtung. Die Kontrollersequenz wird kontinuierlich wiederholt, bis Sie sie manuell stoppen.

Wenn sich der Kontroller im Sequenzmodus befindet, zeigt die LCD die folgende Information an:

- Kameranummer, deren Video auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- Die Ereignisnummer (1 bis 16), die die Sequenz derzeit anzeigt.
- Die bis zur Aktivierung des nächsten Ereignisses verbleibenden Sekunden.

Für weitere Informationen über die Kontrollersequenz siehe Kapitel 3 und 4.

Alarmmodus

Der Kontroller schaltet, unabhängig vom Betriebsmodus, automatisch in den *Alarmmodus*, wenn ein Alarm ausgelöst. Wenn der Alarmmodus aktiviert ist, piepst der Kontroller zeitweilig, bis der Alarm bestätigt wird (entweder automatisch oder manuell durch Drücken der Taste **Clear** [Löschen]).

Alarmer werden im Menü-/Programmiermodus konfiguriert. Beim Konfigurieren des Alarms bestimmen Sie, welche Trigger den Alarm auslösen und welche Aktionen als Rückmeldung auf den Alarm durchgeführt werden. Die folgende Darstellung zeigt ein Beispiel der Kontroller-LCD im Alarmmodus.

Kam 3 Alarm2
Src:Kam 5 Eing3

Im vorherigen Beispiel sind gerade zwei Alarmer aktiv. Der Alarm, dessen Informationen auf der LCD angezeigt werden, wurde durch Eingang 3 von Kamera 5 ausgelöst. Das Video von Kamera 3 erscheint auf dem Hauptbildschirm. Für weitere Informationen über Alarmer siehe Kapitel 3 und 4.

Quest Multiplexer-Steuerungsmodus

Wenn der Kontroller für Kommunikation mit dem Quest Triplex Multiplexer konfiguriert ist, kann auf viele erweiterte Funktionen des Multiplexers zugegriffen werden. Wenn sich der Kontroller im Quest Multiplexer-Steuerungsmodus befindet, können Sie mit dem Kontroller auf die Multiplexer-Anzeigeformate zugreifen, digital Zoomen, das Bild feststellen und Sequenzbildschirme auslösen. Es werden die folgenden Elemente verwendet:

A	Zeigt die Multiplexer-Sequenzbildschirme an.
B	Schaltet um zwischen Multiplexer-Digitalzoom und Zoombereichsanpassung.
C	Schaltet um zwischen Multiplexer-Modus „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“.
D	Beendet aktuellen Multiplexer-Modus.
Tracker Ball	Passt Position des hervorgehobenen Fensters oder Zoombereichs an.
 (Anzeige)	Schaltet Anzeigeformat zwischen Multiplexer-Fensterformaten um.
 (Kamera)	Ordnet Fenstern im Multiplexer-Fensterformat Kameras zu.
Zoom bzw. Fokus	Wählt zu programmierende Seite für ausgewählte Multiplexer-Sequenz aus.

Für weitere Informationen über Quest Triplex Multiplexer-Funktionen siehe Kapitel 5.

Nächste Schritte

Jetzt, da Sie ein elementares Verständnis des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers haben, können Sie beginnen das System zu nutzen. Die folgende Tabelle zeigt auf, wo Sie weitere Informationen über die Verwendung des Systems finden können:

Kapitel	Behandelte Funktionen
<i>Kapitel 2: Ändern von Konfigurations- einstellungen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ändern der Spracheinstellung • Konfigurieren des Master- und Sklaven-Kontrollers • Konfigurieren des externen Systems • Setzen der Controllerkennwörter
<i>Kapitel 3: Betrieb des ADTT16E Erweiterten Dome- Kontrollers</i>	<ul style="list-style-type: none"> • An- und Abmelden des Kontrollers • Auswahl des Anzeigeformats für den Bildschirm • Auswahl und Steuerung von Kameras • Ausführung von Schnellansichten, Bereichsabfahrten und der Controllersequenz • Steuerung der Dome-Ausgänge • Rückmeldung auf Alarme
<i>Kapitel 4: Programmieren von Systemfunktionen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programmieren von Schnellansichten • Programmieren von Bereichsabfahrten • Programmieren der 16-Ereignis-Kontrollersequenz • Programmieren von Aktionen für Dome-Alarme
<i>Kapitel 5: Quest Multiplexer- Unterstützung</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zugriff auf die Quest Multiplexer-Funktionen • Steuerung mit Multiplexer-Digitalzoom • Umschalten zwischen Multiplexer-Modus „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“ • Programmieren von Multiplexer-Sequenzen
<i>Kapitel 6: Verwendung von Systemdienstprogramme n und Lösen von Problemen</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zugriff auf die Dome-Dienstprogramme • Zugriff auf die Controller-Dienstprogramme • Lösen von Systemproblemen
<i>Anhang A: Softwarelizenz- vereinbarung</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bestimmungen für die Nutzung des Produkts

NOTIZEN:

KAPITEL 2: Ändern von Konfigurationseinstellungen

Bevor Sie weitere Aufgaben in Angriff nehmen, prüfen Sie, ob die Konfigurationseinstellungen des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers korrekt sind. Befolgen Sie die Anweisungen in diesem Kapitel, um die Sprache festzulegen, die Einstellungen für den Master- und Sklaven-Kontroller vorzunehmen, das externe System zu konfigurieren und Kennwörter zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

Inhalt dieses Kapitels

- Festlegen der Sprache für Eingabeaufforderungen und Meldungen 12
- Einrichten von Master/Sklaven-Kontroller 13
- Konfigurieren des externen System 15
- Verwendung von Kennwörtern zu Einschränkung des Systemzugriff 16



WICHTIG

Wenn Kennwörter für den Kontroller programmiert wurden, müssen Sie sich zuerst anmelden, bevor Sie die Aufgaben in diesem Kapitel durchführen können. Für Anmeldeanweisungen siehe *Kapitel 3*.

Festlegen der Sprache für Eingabeaufforderungen und Meldungen

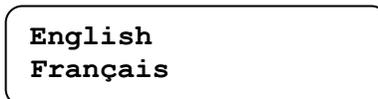
Englisch ist die Standardeinstellung für die Sprache von Eingabeaufforderungen und Meldungen. Ändern Sie die Spracheinstellung, falls Sie die Eingabeaufforderungen und Meldungen in einer anderen Sprache anzeigen möchten. Es werden die folgenden Sprachen unterstützt:

- Englisch (Standard)
- Französisch
- Spanisch
- Deutsch
- Niederländisch
- Italienisch
- Japanisch
- Portugiesisch
- Schwedisch
- Ungarisch

Ändern der Spracheinstellung:

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Sprache` ausgewählt auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, oder **Fokus**, um die zweite Zeile der LCD auszuwählen.

Die Liste der unterstützten Sprachen erscheint auf der LCD, zwei Elemente pro Anzeige.



3. Blättern Sie durch die Liste, bis die bevorzugte Spracheinstellung erscheint. Verwenden Sie **Zoom** oder **Fokus**, um die Spracheinstellung auszuwählen.

Der Controller startet automatisch neu, um die neue Einstellung zu aktivieren.

! WICHTIG

Extra Controller-Appiqués sind für jede unterstützte Sprache erhältlich. Wenden Sie sich für Ersatz-Appiqués an den zuständigen American Dynamics-Fachhändler. Ersetzen eines Appiqué:

1. Trennen Sie den Controller von der Stromversorgung.
 2. Verwenden Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher, um die Schrauben zu entfernen, mit denen die obere Abdeckung befestigt ist.
 3. Entfernen Sie das alte Appiqué.
 4. Setzen Sie das neue Appiqué ein.
 5. Bringen Sie die obere Abdeckung wieder an. Führen Sie die in Schritt 2 entfernten Schrauben wieder ein und ziehen Sie sie an.
 6. Schließen Sie den Controller wieder an der Stromversorgung an.
-

Einrichten von Master/Sklaven-Kontrollern

Wenn zwei Controller installiert werden, muss einer als Master-Kontroller und der andere als Sklaven-Kontroller konfiguriert werden. Der **Master-Kontroller** kommuniziert mit dem Multiplexer oder anderen Videoschaltgerät. Darüber hinaus kann der Master-Kontroller das Anzeigeformat des Hauptbildschirms ändern, und er unterstützt alle Systemprogrammierfunktionen.

Der **Sklaven-Kontroller** kontrolliert die Videoinformationen, die auf dem Abrufbildschirm angezeigt werden, und bietet begrenzte Programmierfunktionen.

Tabelle 1: Unterstützte Controllerfunktionen (Master/Sklave)

Kontrollerfunktionen	Master-Kontroller	Sklaven-Kontroller
Bestimmung, mit welchem externen Gerät das System verbunden ist (Vierfachsplitter, Multiplexer, PC, Kein)	✓	*
Auswahl Anzeigemodus (2x2, 3x3, 4x4 oder Vollbildformat)	✓	
Auswahl einer Kamera	✓	✓
Manuelle Steuerung einer Kamera (Schwenken, Neigen, Zoom, Fokus, Blende)	✓	✓
180°-Schwenk eines SpeedDome	✓	✓
Auslösen automatische Systemfunktionen (Schnellansichten, Bereichsabfahrten, Ausgänge)	✓	✓
Programmierung und Ausführung der Sequenz	✓	*
Programmierung und Bestätigung von Alarmen	✓	*
Definition automatische Systemfunktionen (Schnellansichten, Bereichsabfahrten)	✓	✓
Rücksetzung eines SpeedDome	✓	✓
Auswahl einer Sprache für Kontroller-LCD-Text	✓	✓
Einrichtung Master- und Sklaven-Kontroller	✓	✓
Einstellen der LCD-Helligkeit, Lautstärke und Aktivierung/Deaktivierung der Tastenklickfunktion	✓	✓
Sperrung des Multiplexers	✓	*
* Menüoptionen zu diesen Elementen werden auf dem Sklaven-Kontroller angezeigt. Wenn der Kontroller jedoch ausgewählt wird, piepst er, um anzuzeigen, dass die Funktion nicht verfügbar ist.		

Wenn Kennwörter aktiviert sind, sind bestimmte Funktionen abhängig von der derzeit verwendeten Kennwortebene u. U. nicht verfügbar. Siehe **Verwendung von Kennwörtern zu Einschränkung des Systemzugriffs** auf Seite 16.

Ändern der Einstellung Master/Sklaven-Kontroller



WICHTIG

Wenn nur ein Kontroller installiert ist, muss er als die Master-Einheit konfiguriert sein.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis **Master/Skl** umsch auf der LCD erscheint. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um auszuwählen.



Tipp: **Zoom** wählt die erste Zeile der LCD aus, **Focus** die zweite Zeile.

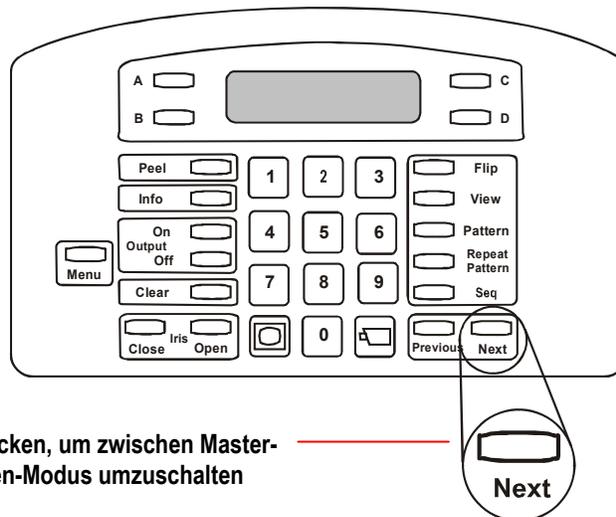
3. Wenn der Kontroller als Master konfiguriert ist, zeigt die LCD Folgendes an:

Master-Einheit
Mit <Next> Änd.

Wenn der Kontroller als Sklave konfiguriert ist, zeigt die LCD Folgendes an:

Sklaven-Einheit
Mit <Next> Änd.

4. Drücken Sie **Next** [Nächste], um diese Kontrollereinstellung zu ändern. Jedes Drücken von **Next** schaltet zwischen **Master-Einheit** und **Sklaven-Einheit** um.



5. Drücken Sie **Menu**, um die Einstellung zu speichern. Falls die Einstellung verändert wurde, startet der Kontroller neu, um die neue Einstellung zu aktivieren.

Konfigurieren des externen Systems

Die Controller können mit einer Reihe verschiedener externer Geräten kommunizieren. Für korrektes Funktionieren des Systems muss der Master-Controller für Kommunikation mit dem jeweiligen Gerät richtig konfiguriert sein. Tabelle 2 enthält die verfügbaren Einstellungen.

Tabelle 2: Liste der konfigurierbaren Geräteeinstellungen

<i>Geräteeinstellung</i>	<i>Beschreibung</i>
Gerät = Quad = POSEM	Vierfachprozessor (Quad)
Gerät = Mux 4 = POSEM	Standard 4-Kanal Multiplexer
Gerät = Mux 9 = POSEM	Standard 9-Kanal Multiplexer
Gerät = Mux 16 = POSEM	Standard 16-Kanal Multiplexer
Gerät = Mux 4 = Duplex	4-Kanal Quest Duplex Multiplexer
Gerät = Mux 9 = Duplex	9-Kanal Quest Duplex Multiplexer
Gerät = Mux 16 = Duplex	16-Kanal Quest Duplex Multiplexer.
Gerät = Mux 10 = Triplex	10-Kanal Quest Triplex Multiplexer
Gerät = Mux 16 = Triplex	16-Kanal Quest Triplex Multiplexer.
Gerät = PC	Reserviert für Servicegebrauch.
Gerät = Remote	Diese Option verwenden, wenn der Controller an einem entfernten Standort installiert wird und mit 1200 Baud kommuniziert.
Gerät = Kein	Kein externes Gerät angeschlossen.

Ändern der Einstellung „externes Gerät“



WICHTIG

Für diese Aufgabe kann nur der Master-Kontroller verwendet werden.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Geräte konfig.` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, bzw. **Focus**, um die zweite Zeile auszuwählen.
3. Die LCD zeigt die aktuelle Einstellung an. Drücken Sie **Next**, um die Gerättypen anzuzeigen.
4. Wenn der korrekte Gerättyp auf der ersten Zeile der LCD erscheint, drücken Sie **Menu**, um diese Geräteeinstellung zu speichern.

Verwendung von Kennwörtern zu Einschränkung des Systemzugriffs

Nach der erstmaligen Installation bietet das ADTT16E System uneingeschränkte Programmierbefugnis für alle Benutzer, die Zugriff auf den Master-Kontroller haben. Diese Konfiguration eignet sich, wenn keine Sorge besteht, dass Benutzer Systemfunktionen, wie Schnellansichten, Bereichsabfahrten oder Sequenzen, in unangebrachter Weise ändern. Falls dem so ist, fahren Sie mit der Programmierung anderer Systemfunktionen fort.

Wenn Sie jedoch nicht möchten, dass alle Benutzer Systemfunktionen programmieren können, implementieren Sie Kennwortschutz. Sie können damit drei Systemzugriffsebenen festlegen: *Administrator-Ebene*, *Programmierer-Ebene* und *Benutzer/Bediener-Ebene*. Um das System zu verwenden, muss auf dem Kontroller der entsprechende 4-stellige Code eingegeben werden, wenn die Eingabeaufforderung `Enter Password [Kennwort eingeben]` auf der LCD erscheint.



Hinweis: Kennwörter sind für jeden Kontroller separat. Wenn zwei Kontroller installiert sind, können Sie einen Kontroller mit Kennwörtern betreiben und den anderen ohne. Wenn Sie das Kennwort vergessen haben, wenden Sie sich für Anweisungen an den zuständigen American Dynamics-Fachhändler.

Für Kennwortschutz müssen Sie zuerst das Administrator-Kennwort programmieren. Nachdem das Administrator-Kennwort gesetzt ist, können Sie die Programmierer- und Bediener-Kennwörter programmieren.

Kennwort-Programmierrichtlinien

1. Erstellen Sie keine Kennwörter, die einfach erraten werden können. Vermeiden Sie wiederholte Ziffern, wie 1111 oder 2222, und sequenzielle Ziffern, wie 1234 oder 9876.
2. Kennwörter sollten sich für jede Berechtigungsebene deutlich unterscheiden. Wenn Sie das Administrator-Kennwort beispielsweise auf 6528 setzen, sollten Sie die Programmierer- und Bediener-Kennwörter nicht auf 6527, 6529 o. ä. setzen.
3. Bewahren Sie die Liste der Kennwörter an einem sicheren Ort auf. Erlauben Sie nur befugtem Personal Zugriff auf die Liste.

Setzen des Administrator-Kennworts



WICHTIG

Sie müssen das Administrator-Kennwort setzen, bevor Sie andere Kennwörter programmieren.

Administratoren sind befugt, alle in diesem Handbuch dokumentierten Aufgaben durchzuführen, dazu gehören das Zuordnen, Ändern oder Deaktivieren von Kennwörtern.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Admin Password` [Admin-Kennwort] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, bzw. **Focus**, um die zweite Zeile auszuwählen.
3. `Enter New Pswd` [Neues Kennwort eingeben] erscheint auf der LCD. Verwenden Sie die Zifferntasten und geben Sie das 4-stellige Administrator-Kennwort ein. Press Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.

Hinweis: Beim Eingeben der Ziffern werden Sternchen (*) auf der LCD angezeigt.

4. `ReEnter New Pswd` [Neues Kennwort bestätigen] erscheint auf der LCD. Geben Sie das in Schritt 3 verwendete 4-stellige Administrator-Kennwort erneut ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.



WICHTIG

Wenn nicht das gleiche Kennwort eingegeben wird, piepst der Controller und Sie müssen die Programmierung ab Schritt 3 wiederholen.

5. Sobald das Kennwort gesetzt ist, wird das Controllermenü eingeblendet. Drücken Sie **Menu**, um zu normalem Controllerbetrieb zurückzukehren.

Notieren Sie sich das Administrator-Kennwort und bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie dieses Kennwort nur Benutzern aus, die Berechtigung zum Setzen, Ändern und Deaktivieren von Kennwörtern auf dem Controller benötigen. Bei jeder Verwendung des Controllers muss ein Kennwort eingegeben werden.

Sie können jetzt die Programmierer- und Bediener-Kennwörter programmieren.

Setzen des Programmierer-Kennworts

Sobald das Administrator-Kennwort gesetzt ist, ordnen Sie die Programmierer- und Benutzer/Bediener-Kennwörter zu. **Programmierer** können (mit Ausnahme des Zuordnens, Ändern oder Deaktivierens von Kennwörtern) alle in diesem Handbuch dokumentierten Programmieraufgaben durchführen.



WICHTIG

Sie müssen als Administrator angemeldet sein, um das Programmierer-Kennwort zu setzen.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Program Password` [Kennwort programmieren] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, bzw. **Focus**, um die zweite Zeile auszuwählen.
3. `Enter New Pswd` [Neues Kennwort eingeben] erscheint auf der LCD. Verwenden Sie die Zifferntasten und geben Sie das 4-stellige Programmierer-Kennwort ein. Press Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.

Hinweis: Beim Eingeben der Ziffern werden Sternchen (*) auf der LCD angezeigt.

4. `ReEnter New Pswd` [Neues Kennwort bestätigen] erscheint auf der LCD. Geben Sie das in Schritt 3 verwendete 4-stellige Programmierer-Kennwort erneut ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.
-



WICHTIG

Wenn nicht das gleiche Kennwort eingegeben wird, piepst der Controller und Sie müssen die Programmierung ab Schritt 3 wiederholen.

5. Sobald das Kennwort gesetzt ist, wird das Kontrollermenü eingeblendet. Drücken Sie **Menu**, um zu normalem Controllerbetrieb zurückzukehren.

Notieren Sie sich das Programmierer-Kennwort und bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie dieses Kennwort nur Benutzern aus, die Berechtigung zum Programmieren von Systemfunktionen, wie Schnellansichten, Bereichsabfahrten und Sequenzen, benötigen. Bei jeder Verwendung des Controllers muss ein Kennwort eingegeben werden.

Setzen des Benutzer/Bediener-Kennworts

Benutzer/Bediener können keine Programmieraufgaben durchführen. Benutzer können das ADTT16E System lediglich bedienen, sich auf dem Controller an- und abmelden und die LCD-Spracheinstellung ändern.



WICHTIG

Sie müssen als Administrator angemeldet sein, um das Benutzer/Bediener-Kennwort zu setzen.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `User Password` [Benutzerkennwort] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, bzw. **Focus**, um die zweite Zeile auszuwählen.
3. `Enter New Pswd` [Neues Kennwort eingeben] erscheint auf der LCD. Verwenden Sie die Zifferntasten und geben Sie das 4-stellige Benutzerkennwort ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.

Hinweis: Beim Eingeben der Ziffern werden Sternchen (*) auf der LCD angezeigt.

4. `ReEnter New Pswd` [Neues Kennwort bestätigen] erscheint auf der LCD. Geben Sie das in Schritt 3 verwendete 4-stellige Benutzerkennwort erneut ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.



WICHTIG

Wenn nicht das gleiche Kennwort eingegeben wird, piepst der Controller und Sie müssen die Programmierung ab Schritt 3 wiederholen.

5. Sobald das Kennwort gesetzt ist, wird das Controllermenü eingeblendet. Drücken Sie **Menu**, um zu normalem Controllerbetrieb zurückzukehren.

Notieren Sie sich das Benutzerkennwort und bewahren Sie es an einem sicheren Ort auf. Händigen Sie dieses Kennwort Benutzern aus, die Berechtigung zum Durchführen elementarer Systemfunktionen benötigen. Bei jeder Verwendung des Controllers muss ein Kennwort eingegeben werden.

Deaktivierung von Kennwörtern

Deaktivieren Sie Kennwörter, indem Sie das Administrator-Kennwort auf **0000** (vier Nullen) setzen. Führen Sie diese Aufgabe auf allen Controllern durch, auf denen Kennwörter gesetzt sind.

1. Geben Sie das aktuelle Administrator-Kennwort bei der Eingabeaufforderung `Enter Password` [Kennwort eingeben] des Controllers ein.
2. Drücken Sie die Taste **Menu**.
3. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Admin Password` [Administrator-Kennwort] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen, bzw. **Focus**, um die zweite Zeile auszuwählen.
4. `Enter New Pswd` [Neues Kennwort eingeben] erscheint auf der LCD. Verwenden Sie die Zifferntasten und geben Sie **0000** ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.

Hinweis: Beim Eingeben der Ziffern werden Sternchen (*) auf der LCD angezeigt.

5. `ReEnter New Pswd` [Neues Kennwort bestätigen] erscheint auf der LCD. Geben Sie **0000** erneut ein. Verwenden Sie **Zoom** bzw. **Focus**, um zu speichern.



WICHTIG

Wenn nicht das gleiche Kennwort eingegeben wird, piepst der Controller und Sie müssen die Programmierung ab Schritt 4 wiederholen.

6. Drücken Sie **Menu**, um zu normalem Controllerbetrieb zurückzukehren.

Sobald das Administrator-Kennwort auf **0000** gesetzt ist, sind alle Kennwörter deaktiviert. Für die Verwendung des Controllers ist kein Kennwort mehr erforderlich.



Tipp: Wenn beim Deaktivieren des Kennworts Probleme auftreten, programmieren Sie zuerst alle Kennwortebenen und folgen Sie dann den Anweisungen zur Deaktivierung der Kennwörter.

KAPITEL 3: Betrieb des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers

Dieses Kapitel erklärt, wie der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller bedient wird. Es werden An- und Abmeldung beim Kontroller beschrieben, wenn Kennwörter aktiviert sind. Ändern des Bildschirmanzeigeformats, Auswählen und Steuern von Kameras, Ausführen von automatisierten Systemfunktionen und Aktivieren von 180°-Schwenk- und Apple Peel-Funktionen für SpeedDome Serie Kamera-Domes werden ebenfalls beschrieben. Zudem wird erklärt, wie Dome-Ausgänge gesteuert und Systemalarme gelöscht werden.

Inhalt dieses Kapitels

• Anmelden/Abmelden auf dem ADTT16E Kontroller	22
• Bildschirmanzeigeformat.....	23
• Auswählen und Steuern von Kameras	26
• SpeedDome-Funktionen: Apple Peel und 180°-.....	31
• Anzeigen von Schnellansichten	32
• Ausführen von Bereichsabfahrten.....	33
• Ausführen der Kontrollersequenz	35
• Steuerung der Dome-Ausgänge	36
• Bestätigen von Systemalarm.....	37

Anmelden/Abmelden auf dem ADTT16E Controller

Wenn Kennwörter für den erweiterten Dome-Kontroller programmiert wurden, müssen Sie sich anmelden, bevor Sie das System verwenden. Kennwörter sind 4-stellige Codes, die den Zugriff auf Systemfunktionen einschränken. Es sind drei Kennwortstufen verfügbar: Administrator, Programmierer und Benutzer. Die Verfügbarkeit der Funktionen ist von der zugeordneten Kennwortebene abhängig.

- Administratoren haben uneingeschränkte Systemberechtigung. Administratoren können Kennwörter setzen, ändern oder deaktivieren, alle Systemfunktionen programmieren und alle Systemaufgaben durchführen.
- Programmierer können alle Programmierfunktionen und Systemaufgaben durchführen. Programmierer können keine Kennwörter setzen, ändern oder deaktivieren.
- Benutzer können alle Systemaufgaben durchführen und die Kontrollerspracheinstellung ändern. Benutzer können keine Programmierfunktionen durchführen und keine Kennwörter setzen, ändern oder deaktivieren.

Für Anweisungen zur Kennwortprogrammierung siehe *Kapitel 2*.

Anmelden auf dem Controller



Hinweis

Wenn `Enter Password` [Kennwort eingeben] nicht auf der LCD erscheint, sind Kennwörter u. U. nicht aktiviert, oder es ist ein anderer Bediener/Benutzer auf dem Controller angemeldet.

-
1. `Enter Password` [Kennwort eingeben] erscheint auf der LCD.
 2. Geben Sie das 4-stellige Kennwort ein.
 - Wenn der Code erkannt wird, erscheinen Kamerainformationen auf der LCD.
 - Wenn der Code nicht erkannt wird, piepst der Controller und `Enter Password` erscheint auf der LCD. Geben Sie das Kennwort nochmals ein.
 3. Sobald das Kennwort eingegeben ist, können Sie beginnen, die in diesem Handbuch beschriebenen Aufgaben durchzuführen.

Abmelden auf dem Controller

Wenn Sie fertig sind, melden Sie sich ab, um unbefugte Verwendung zu vermeiden.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**. `Logoff` [Abmelden] erscheint auf der ersten Zeile der LCD.
2. Drücken Sie **Zoom**, um die erste Zeile der LCD auszuwählen.
Hinweis: Die Zoom-Tasten befinden sich links neben dem **Tracker Ball**.
3. `Enter Password` erscheint auf der LCD; damit wird angezeigt, dass die Abmeldung erfolgreich war.

Hinweis: Falls `Logoff` ausgewählt wird, wenn keine Kennwörter aktiviert sind, piepst der Controller.

Bildschirmanzeigeformate



Tipp: Es kann nur der Master-Kontroller zur Durchführung dieser Aufgabe verwendet werden.

Je nach installiertem Schaltgerät kann Video im Format 2X2 (4 Kameras), 3X3 (9 Kameras), oder 4X4 (16 Kameras) angezeigt werden. Video der ausgewählten Kamera kann auch im Vollbildformat angezeigt werden.

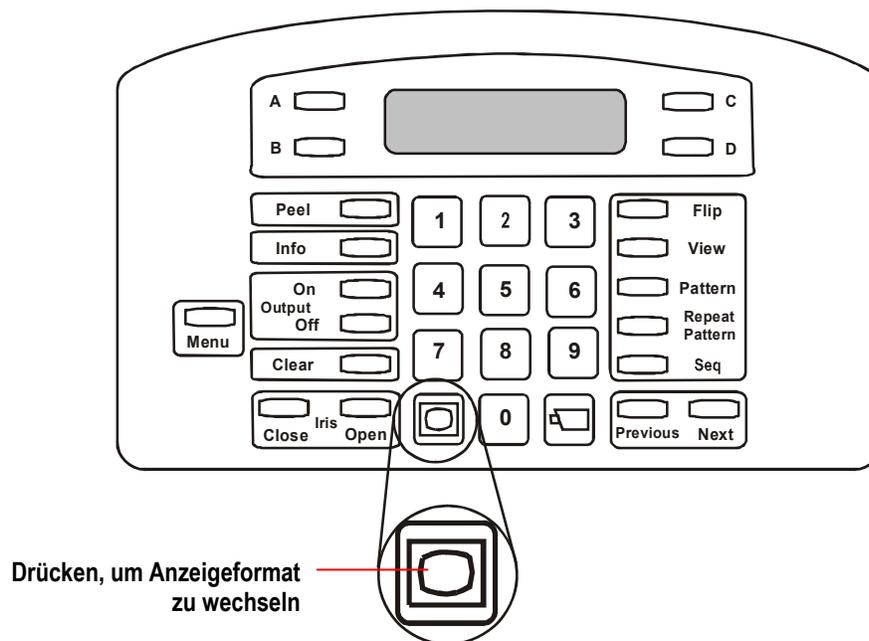


Hinweis

Wenn ein Multivision Quest Multiplexer installiert ist, sind weitere Anzeigeformate verfügbar. Für mehr Informationen siehe **Kapitel 5**.

Drücken von  (**Anzeigetaste**) auf dem Master-Kontroller schalten zwischen verfügbaren Anzeigeformaten um. Diese Taste hat auf dem Sklaven-Kontroller keine Funktion.

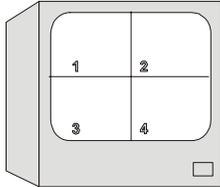
Abbildung 4: Anzeigetaste



Anzeige von Video mit Vierfachprozessoren (Quad)

Mit Vierfachprozessoren kann Video von bis zu acht Kameras angezeigt werden. Es kann Video einer einzelnen Kamera oder Video im *Vierfachmodus* betrachtet werden.

VIERFACHANZEIGE-MODUS



Vierfachanzeigemodus ermöglicht, dass Video von 4 Kameras gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die Kameranummer wird unten im jeweiligen Viertel auf dem Bildschirm angezeigt.

Je nach Modell können bis zu acht Kameras am System angeschlossen sein. Gleichzeitig kann jedoch nur Video von vier Kameras angezeigt werden. Wenn ein Doppelseiten-Vierfachprozessor verwendet wird, ist die Kameraanzeige in zwei „Seiten“ aufgeteilt. Seite 1 zeigt die Kameras 1 bis 4 an. Seite 2 zeigt die Kameras 5 bis 8 an.

Um zwischen Seiten umzuschalten, drücken Sie  (**Anzeigetaste**) auf dem Master-Kontroller.

Drücken von  bewirkt ein Umschalten der Bildschirmanzeige von Seite 1 auf Seite 2 und auf Vollbildanzeige. Egal welches Anzeigeformat aktiv ist, der Benutzer hat stets Kontrolle über die auf der Kontroller-LCD angezeigte Kamera.

 **Tipp:** Wenn das System nur einen Bildschirm umfasst, drücken Sie  (**Anzeigetaste**), um den Bildschirm in den Vierfachanzeigemodus zu schalten. Drücken Sie die Nummer einer einzelnen Kamera, um diese Kamera im Vollbildmodus abzurufen (oder wählen Sie den Vollbildanzeigemodus über die **Anzeigetaste** aus).

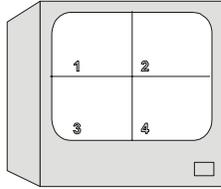
Wenn das System zwei Bildschirme umfasst, werden der *Hauptbildschirm* für Vierfachanzeige und der *Abrufbildschirm* für Vollbildanzeige reserviert.

Anzeigen von Video mit Multiplexern

Multiplexer ermöglichen es, 16 Kameras gleichzeitig zu betrachten. Kameras können einzeln abgerufen oder in einem Multiplexermodus angezeigt werden. Es sind drei Typen von Multiplexern verfügbar. **Triplex Multiplexer** ermöglichen gleichzeitiges Betrachten von Live-Video und Abspielen von aufgezeichnetem Video, während Video von bis zu 16 Kameras aufgenommen wird. **Duplex Multiplexer** ermöglichen Betrachten von Live-Video oder Abspielen von aufgezeichnetem Video, während Video von bis zu 16 Kameras aufgenommen wird. **Simplex Multiplexer** ermöglichen Betrachten von Kameras im Vollbildmodus, während Video von bis zu 16 Kameras aufgenommen wird oder Kameras in einem Multiplexermodus angezeigt werden, sofern Aufnahme ausgeschaltet ist.

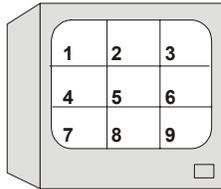
Standard-Simplex- und Duplex-Multiplexer sind in 4-Kamera-, 9-Kamera- und 16-Kameramodellen erhältlich. Wenn Kameras in einem Multiplexermodus angezeigt werden, können sie je nach installiertem Multiplexer in den Formaten 2x2, 3x3 oder 4x4 angezeigt werden. Für weitere Informationen über Quest Multiplexer und verfügbare Anzeigeformate siehe **Kapitel 5**.

2x2 ANZEIGEFORMAT



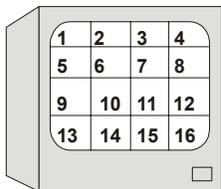
Videoanzeigen von 4 Kameras, wenn **2x2** Format aktiviert ist. 4-, 9- und 16-Kamera-Multiplexer unterstützen dieses Anzeigeformat.

3x3 ANZEIGEFORMAT



Videoanzeigen von 9 Kameras, wenn **3x3** Format aktiviert ist. 9- und 16-Kamera-Multiplexer unterstützen dieses Anzeigeformat.

4x4 ANZEIGEFORMAT



Videoanzeigen von 16 Kameras, wenn **4x4** Format aktiviert ist. 16-Kamera-Multiplexer unterstützen dieses Anzeigeformat.

Drücken Sie  (**Anzeigetaste**) auf dem Master-Kontroller, um ein verfügbares Anzeigeformat auszuwählen. Drücken von  schaltet den Bildschirm von 2x2 auf 3x3 auf 4x4 bzw. Vollbildformat. Egal welches Anzeigeformat aktiv ist, der Benutzer hat stets Kontrolle über die auf der Kontroller-LCD angezeigte Kamera.



Tipp: Wenn das System nur einen Bildschirm umfasst, drücken Sie  (**Anzeigetaste**), um den Bildschirm in das Multi-Kamera-Anzeigeformat zu schalten. Drücken Sie die Nummer einer einzelnen Kamera, um diese Kamera im Vollbildmodus abzurufen (oder wählen Sie den Vollbildanzeigemodus durch Drücken von  aus).

Wenn das System zwei Bildschirme umfasst, werden der *Hauptbildschirm* für Multi-Kamera-Anzeige und der *Abrufbildschirm* für Vollbildanzeige reserviert.

Wenn das System einen Kontroller mit zwei Bildschirmen aufweist, kann der Kontroller zur Steuerung des Hauptbildschirms und des Abrufbildschirms verwendet werden. Um die Steuerung zum Abrufbildschirm zu schalten, drücken Sie die Taste **Sel** am Multiplexer zweimal. Um die Steuerung zum Hauptbildschirm zurückzuschalten, drücken Sie die Taste **Sel** erneut.

Auswählen und Steuern von Kameras

Jede Kamera ist eine eindeutige Nummer zugeordnet. Um eine Kamera auszuwählen, geben Sie die Kameranummer ein und drücken  (**Kamerataste**).

Abbildung 5: Kamerataste



Vollbildvideo der ausgewählten Kamera erscheint auf dem Bildschirm. Die zugeordnete Kameranummer wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn die Kamera über den Master-Kontroller ausgewählt wird, wird das Video auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Wenn die Kamera über den Sklaven-Kontroller ausgewählt wird, wird das Video auf dem Abrufbildschirm angezeigt.

Wie das System Konflikte in der Kamerasteuerung löst

Wenn die Konfiguration zwei Kontroller aufweist, hat der Master-Kontroller stets Kamerasteuerungspriorität gegenüber dem Sklaven-Kontroller. Der Master-Kontroller „sperrt“ die ausgewählte Kamera, sodass der Sklaven-Kontroller lediglich das Video auf dem Abrufbildschirm anzeigen kann. Es können die folgenden Situationen auftreten:

Situation	Meldung auf Sklaven-Kontroller
Der Sklaven-Kontroller versucht eine Kamera zu steuern, die vom Master-Kontroller bereits ausgewählt wurde.	Kamera gesperrt
Der Master-Kontroller wählt eine derzeit durch den Sklaven-Kontroller gesteuerte Kamera aus. Der Master-Kontroller erlangt Kontrolle über die Kamera.	Kamera übersteu.

Der Bediener des Master-Kontrollers behält die Kontrolle über die Kamera, bis eines der folgenden Ereignisse eintritt:

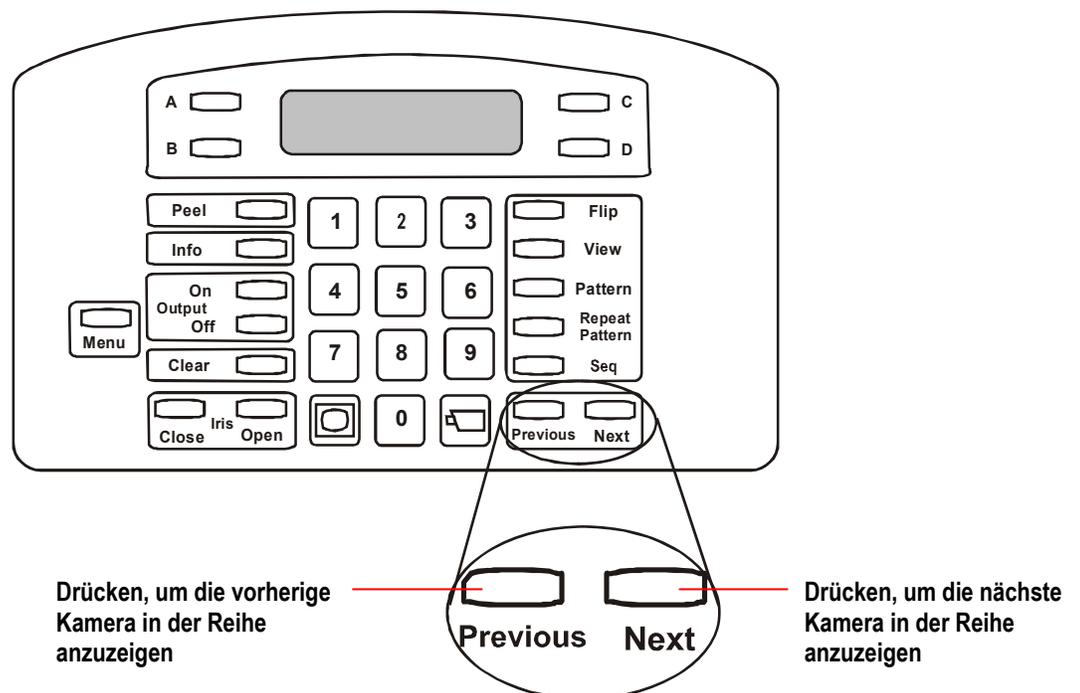
- Eine andere Kamera wird ausgewählt
- Menü/Programmiermodus wird gestartet
- Die Kontroller-Sequenz wird ausgelöst
- Ein Alarm gelangt in das System
- Die ausgewählte Kamera verbleibt 3 Minuten ohne Aktivität

Sobald der Bediener des Master-Kontrollers die Kontrolle über die Kamera aufgibt, wird die Meldung `Kamera freigegeben` auf dem Sklaven-Kontroller angezeigt (sofern der Bediener des Abrufbildschirms diese Kamera ausgewählt hat).

Durchgehen der Kameras

Drücken Sie die Tasten **Previous** (Vorherige) bzw. **Next** (Nächste) um alle für das System konfigurierten Kameras rückwärts bzw. vorwärts durchzugehen. Das Video wird je nach derzeit verwendetem Kontroller als Vollbild auf dem Hauptbildschirm oder Abrufbildschirm angezeigt.

Abbildung 6: Tasten „Previous“ und „Next“



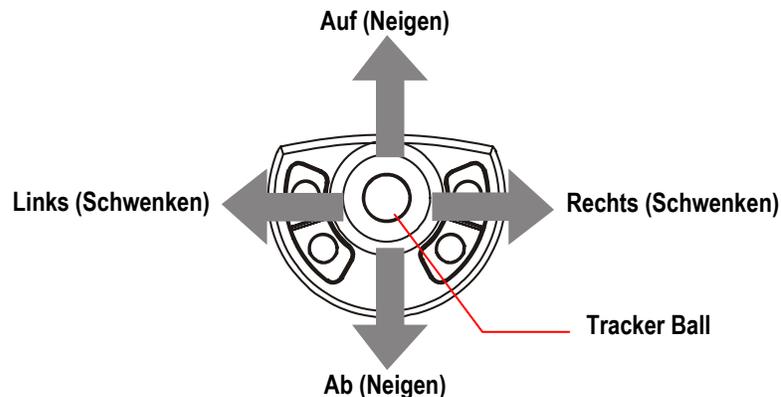
Hinweis: **Previous** und **Next** schreiten durch die ersten 16 Kameras. Wenn mehr als 16 Kameras installiert sind, muss die Kameranummer manuell eingegeben werden.

Steuerung der Schwenk- und Neigefunktionen einer Kamera

Kamerabewegung kann manuell gesteuert werden, sobald eine Kamera ausgewählt ist. **Schwenken** ist Links-Rechts-Kamerabewegung. **Neigen** ist Auf-Ab-Kamerabewegung.

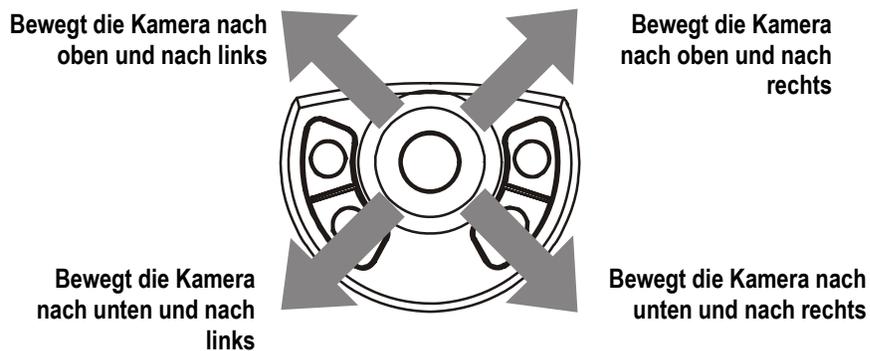
Der **Tracker Ball** steuert die Schwenk- und Neigebewegungen. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links und nach rechts um die Kamera zu schwenken. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach oben und nach unten, um die Kamera zu neigen.

Abbildung 7: Schwenk- und Neigebewegung mit dem Tracker Ball



Sie können die Kamera simultan schwenken und neigen, um eine diagonale Bewegung zu erzielen. Wenn Sie den **Tracker Ball** diagonal nach oben und nach rechts bewegen, bewegt sich die Zeigerichtung der Kamera ebenfalls nach oben und nach rechts.

Abbildung 8: Diagonale Kamerabewegung mit dem Tracker Ball



Die Kamerabewegungsgeschwindigkeit ist direkt proportional zur Entfernung des **Tracker Ball** zur Mitte. Wenn der **Tracker Ball** beispielsweise geringfügig nach rechts bewegt wird, schwenkt die Kamera langsam nach rechts. Je weiter der **Tracker Ball** nach rechts bewegt wird, desto schneller schwenkt die Kamera nach rechts, bis die maximale Schwenkgeschwindigkeit erreicht ist.

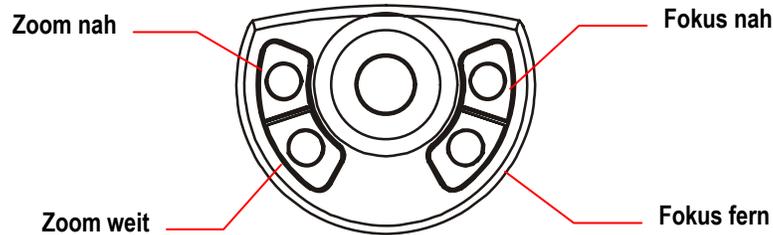


Hinweis: Diese regelbare Geschwindigkeit ist nur bei programmierbaren Domes verfügbar. Nicht programmierbare Domes bieten zwei Geschwindigkeiten: „normal“ und „schnell“.

Steuerung der Zoom- und Fokuseinstellungen einer Kamera

Steuern Sie die Zoom- und Fokuseinstellungen der ausgewählten Kamera durch Drücken der Tasten **Zoom** und **Fokus**.

Abbildung 9: Tasten „Zoom“ und „Fokus“



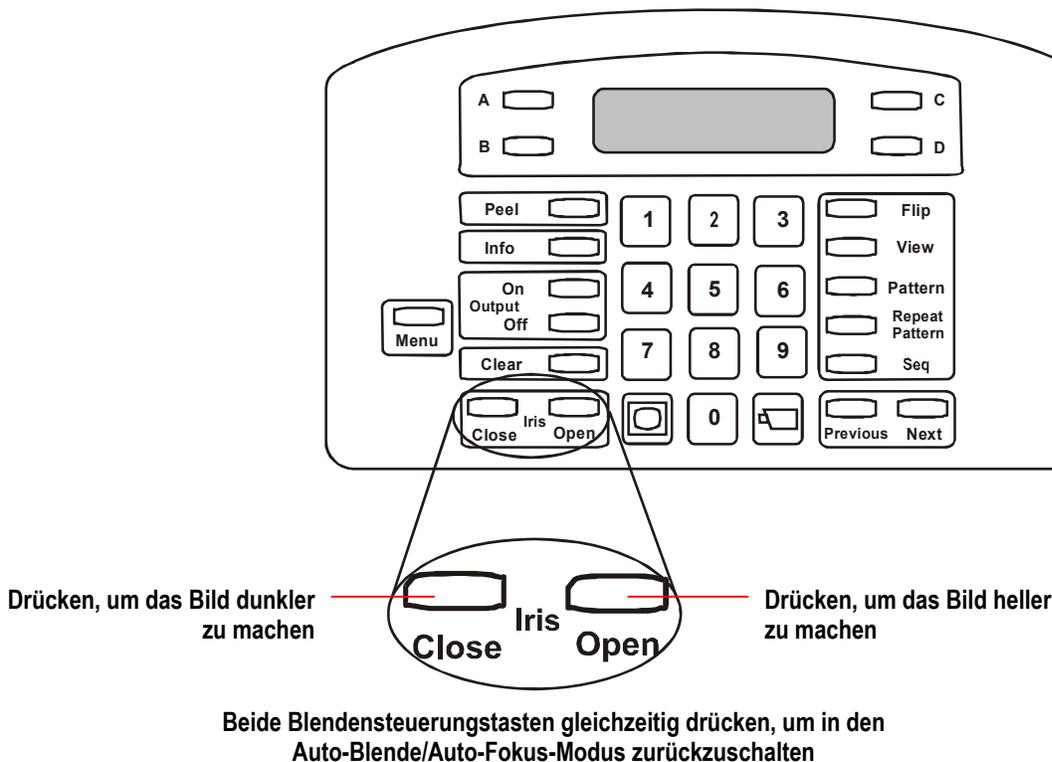
Zoom ist die Anpassung der Vergrößerung des Kameraobjektivs, um ein Objekt näher (größer) oder weiter weg (kleiner) erscheinen zu lassen. Um Objekte näher erscheinen zu lassen, drücken Sie **Zoom nah**. Um Objekte weiter weg erscheinen zu lassen, drücken Sie **Zoom weit**. Schnelles Drücken und Loslassen einer Zoom-Taste bewirkt eine geringfügige Änderung auf dem Bildschirm. Je länger eine Zoom-Taste gedrückt wird, desto auffälliger ist die Veränderung.

Fokus ist die Anpassung der Klarheit/Schärfe einer Szene oder eines Objekts, wie durch das Kameraobjektiv gesehen. Um die Fokuseinstellung für das angezeigte Objekt oder die Szene anzupassen, drücken Sie eine Fokus-Taste. Drücken Sie **Fokus nah**, wenn das Objekt näher liegt als die aktuelle Fokuseinstellung. Drücken Sie **Fokus fern**, wenn das Objekt weiter entfernt liegt als die aktuelle Fokuseinstellung. Die Szene auf dem Bildschirm wird entweder schärfer und klarer oder verschwommener und weniger klar. Wie die Zoom-Tasten reagieren die Fokus-Tasten im Verhältnis zur Zeitdauer des Drückens einer Taste. Je länger eine Fokus-Taste gedrückt wird, desto auffälliger ist die Veränderung.

Steuerung der Blende einer Kamera

Normalerweise steuern die automatische Verstärkungsfunktion und die automatische/manuelle Blendenfunktion der Kamera die Helligkeit des Bilds. Es kann jedoch Situationen geben, in denen die Szene auf dem Bildschirm dunkler oder heller dargestellt werden sollte. Die Blendensteuerungstasten—**Iris Close** und **Iris Open**—regulieren die Helligkeit.

Abbildung 10: Blendensteuerungstasten (Iris)

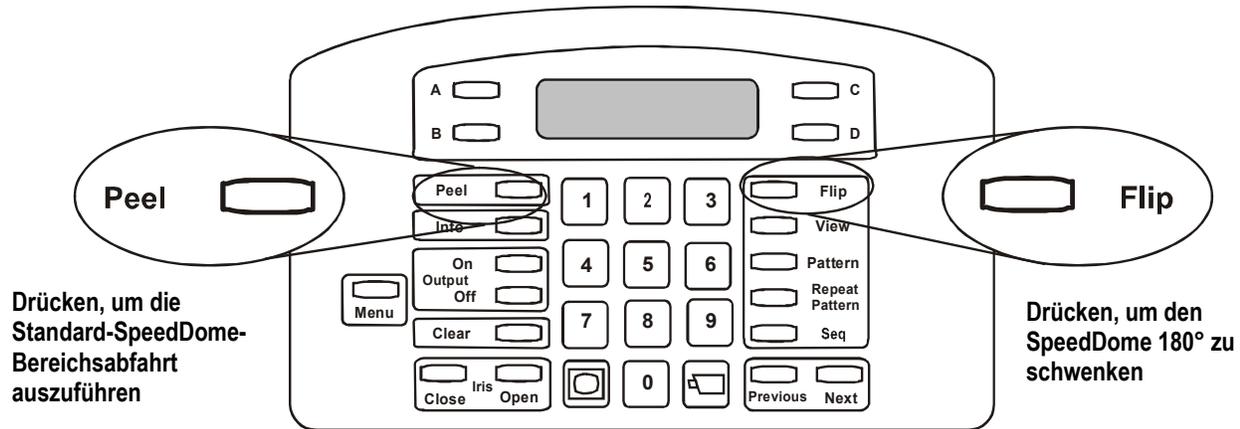


Drücken Sie **Iris Close**, um das Bild dunkler zu machen. Drücken Sie **Iris Open**, um das Bild heller zu machen. Um in den Auto-Blende/Auto-Fokus-Modus zurückzuschalten, drücken Sie beide Blendensteuerungstasten gleichzeitig.

SpeedDome-Funktionen: Apple Peel und 180°-Schwenk (Flip)

SpeedDome Serie Kamera-Domes unterstützen zwei Sonderfunktionen, *Apple Peel* und *180°-Schwenk*. Drücken der entsprechenden Tasten auf dem Controller aktiviert diese Funktionen automatisch.

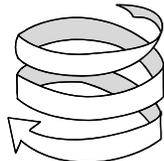
Abbildung 11: Tasten „Peel“ und „Flip“



Ausführen der Bereichsabfahrt „Apple Peel“

Die *Apple Peel-Bereichsabfahrt* besteht aus drei Umläufen von Kameraschwenkfunktionen (mit Neigung), beginnend an der Decke. Jeder Umlauf ist ungefähr 30° nach unten geneigt. Die Apple Peel-Bereichsabfahrt bietet eine vollständige Ansicht des Bereichs.

Abbildung 12: Apple Peel-Bereichsabfahrt



Wählen Sie die Kamera aus und drücken Sie **Peel**, um die Apple Peel-Bereichsabfahrt auszuführen. Die Apple Peel-Bereichsabfahrt wird endlos wiederholt, bis ein Kamerabefehl (Schwenken, Neigen, Zoom, Fokus oder Blende) zur Kamera gesendet wird. Die folgende Meldung wird auf der LCD angezeigt, während die Apple Peel-Bereichsabfahrt ausgeführt wird:

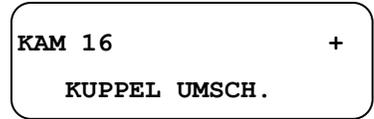
```
KAM 16      +
APPLE-PEEL-BER.
```



Hinweis: Wenn der ADTT16E Controller mit einem Sensor-net-zu-RS-422-Code-Umsetzer verwendet wird, *und* Bereichsabfahrt 3 wurde programmiert, bewirkt das Drücken von **Peel**, dass Bereichsabfahrt 3 ausgeführt wird.

SpeedDome 180° schwenken

Eine SpeedDome-Kamera kann durch Drücken der Taste **Flip** ab der derzeitigen Zeigerichtung 180° geschwenkt werden. Diese Funktion ist bei einer Überwachung nützlich, wenn sich eine Person direkt unter den SpeedDome begibt und dann auf der anderen Seite weitergeht. Die Meldung **Flip Dome** [Kuppel umschalten] erscheint auf der zweiten Zeile der LCD, wenn die Taste **Flip** gedrückt wird.

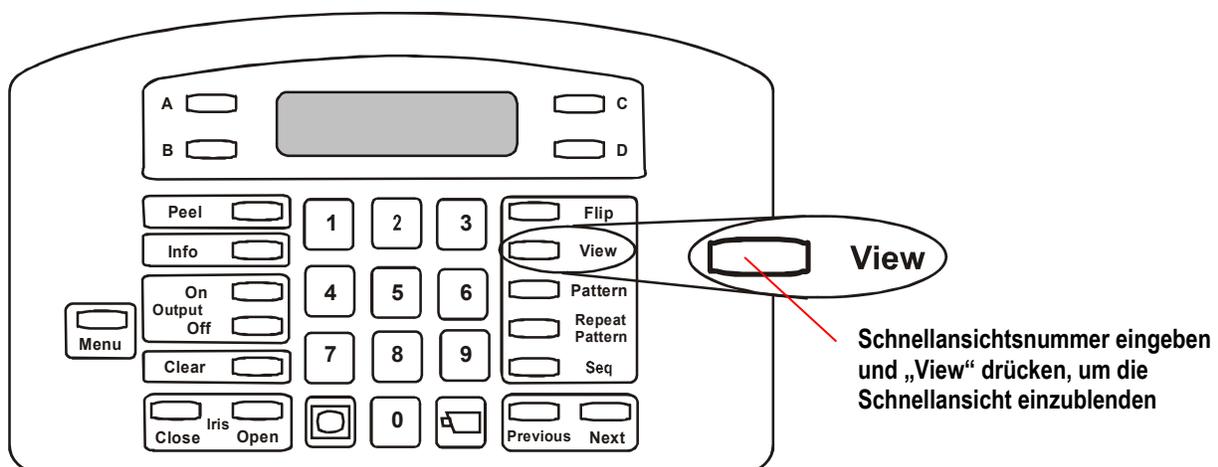


KAM 16 +
KUPPEL UMSCH.

Anzeigen von Schnellansichten

Verwenden Sie **Schnellansichten**, um unabhängig von der aktuellen Zeigerichtung spezifische Szenen von programmierbaren Domes abzurufen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie ein bestimmtes Objekt oder einen Bereich schnell einsehen möchten, ohne Schwenk-, Neige- und Zoomfunktionen manuell einzustellen. Je nach Dome-Typ sind 4 bzw. 96 Schnellansichten für den ausgewählten Dome definiert.

Abbildung 13: Taste „View“

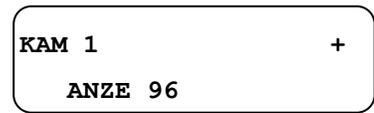


Kapitel 4 enthält Anweisungen zum Programmieren von Schnellansichten. Möglicherweise wurde eine Liste für den Standort zusammengestellt; die **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04) beziehen, um zu bestimmen, welche Schnellansichten verfügbar sind.

Anzeigen einer Schnellansicht:

1. Wählen Sie die Kamera aus, auf der die Schnellansicht gespeichert ist.
2. Geben Sie die Schnellansichtsnummer (1-96) ein und drücken Sie **View**.

Die Kamera bewegt sich unverzüglich in die programmierte Position und passt dann Zoom und Fokus an. Die Informationen zur Schnellansicht erscheinen auf der zweiten Zeile der LCD.



KAM 1 +
ANZE 96

Hinweis: Der Controller piepst, wenn eine ungültige Schnellansichtsnummer eingegeben wird.

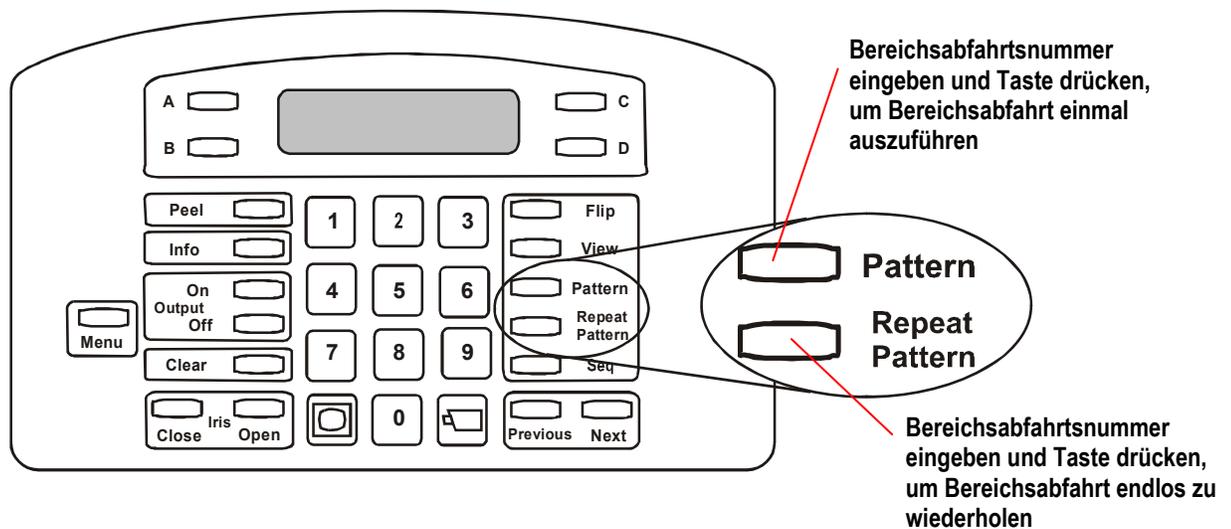
Ausführen von Bereichsabfahrten

! WICHTIG

Der SpeedDome LT unterstützt eine Auto-Schwenk-Funktion, mit der Sie eine glatte Links-Rechts-Kamerabewegung für einen Bereich programmieren können. Für weitere Informationen siehe **Kapitel 4**.

Eine **Bereichsabfahrt** besteht aus einer Folge von Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Bewegungen für eine einzige Kamera. Sie „lehren“ der Kamera eine Kombination dieser Bewegungen. Wenn die Bereichsabfahrt ausgeführt wird, ruft die Kamera automatisch die „gelernten“ Bewegungen ab. Bereichsabfahrten können einmal ausgerührt oder wiederholt werden, bis sie manuell gestoppt werden. Die meisten programmierbaren Domes unterstützen bis zu drei definierte Bereichsabfahrten. Der SpeedDome LT unterstützt die Auto-Schwenk-Funktion für Bereichsabfahrt 1; die Programmierung weiterer Bereichsabfahrten ist nicht unterstützt.

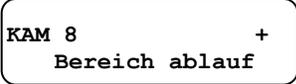
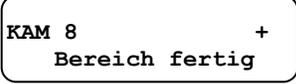
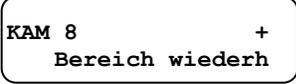
Abbildung 14: Tasten „Pattern“ und „Repeat Pattern“



Kapitel 4 enthält Anweisungen zum Programmieren von Bereichsabfahrten. Möglicherweise wurde eine Liste für den Standort zusammengestellt; die **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04) beziehen, um zu bestimmen, welche Bereichsabfahrten verfügbar sind.

Ausführen einer Bereichsabfahrt:

1. Wählen Sie die Kamera aus, auf der die Bereichsabfahrt gespeichert ist.
2. Geben Sie die Bereichsabfahrtsnummer ein und drücken Sie eine „Pattern“-Taste.

Aktion	LCD-Informationen
Die Taste Pattern führt die Bereichsabfahrt einmal aus. Bereichsabfahrt fertig.	 
Die Taste Repeat Pattern führt die Bereichsabfahrt wiederholt aus, bis sie manuell gestoppt wird.	



Hinweis:

Wenn die ausgewählte Bereichsabfahrt programmiert ist, wird sie automatisch ausgeführt. Wenn die ausgewählte Bereichsabfahrt nicht programmiert ist, wird die Standard-Apple-Peel-Bereichsabfahrt ausgeführt. Für eine Beschreibung siehe *Ausführen der Bereichsabfahrt „Apple Peel“* auf Seite 31.

Der Kontroller piepst, wenn eine Bereichsabfahrt für einen nicht programmierbaren Dome oder eine ungültige Bereichsabfahrtsnummer (jede Nummer > 3) eingegeben wird.

Ausführen der Kontrollersequenz



Tipp: Für diese Aufgabe kann nur der Master-Kontroller verwendet werden.

Die **Kontrollersequenz** besteht aus einer Kollektion von 16 Ereignissen (Schnellansichten, Bereichsabfahrten und Festperspektiveaufnahmen) der Systemkameras. Wenn die Sequenz ausgeführt wird, werden diese Ereignisse automatisch der Reihe nach auf dem Hauptbildschirm angezeigt. Jedes Ereignis bleibt eine bestimmte Zeitdauer (von 1 bis 90 Sekunden) angezeigt; jedes Ereignis kann eine individuelle Zeitdauer haben.

Kapitel 4 enthält Anweisungen zum Programmieren der Kontrollersequenz. Verwenden Sie **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04), um Schnellansichten und Bereichsabfahrten für die Kontrollersequenz aufzuführen.

Drücken Sie die Taste **Seq** auf dem Master-Kontroller, um die Kontrollersequenz auszuführen.

Abbildung 15: Taste „Seq“

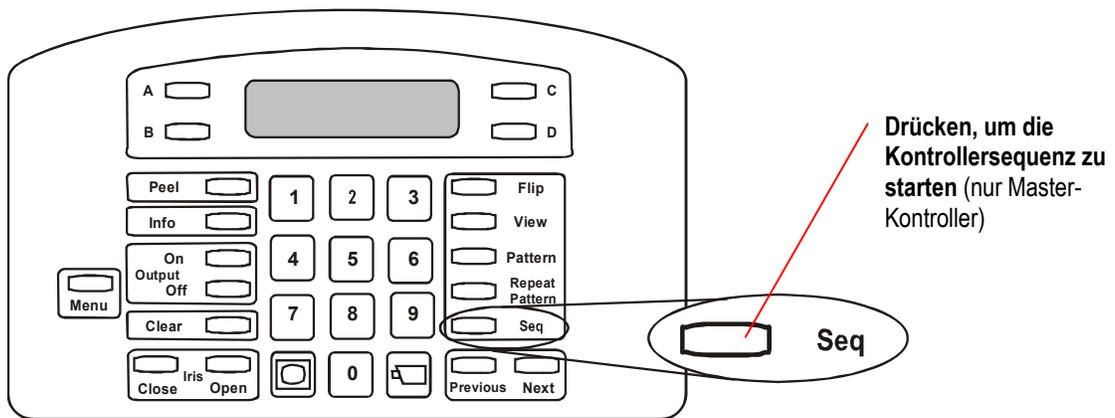
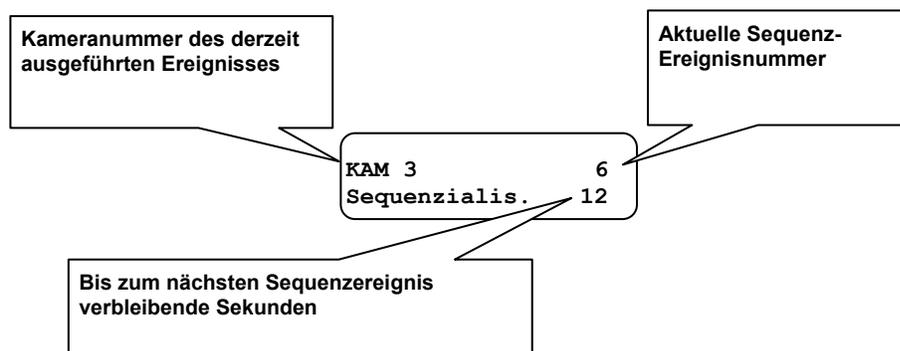


Abbildung 16: Sequenz-LCD-Informationen

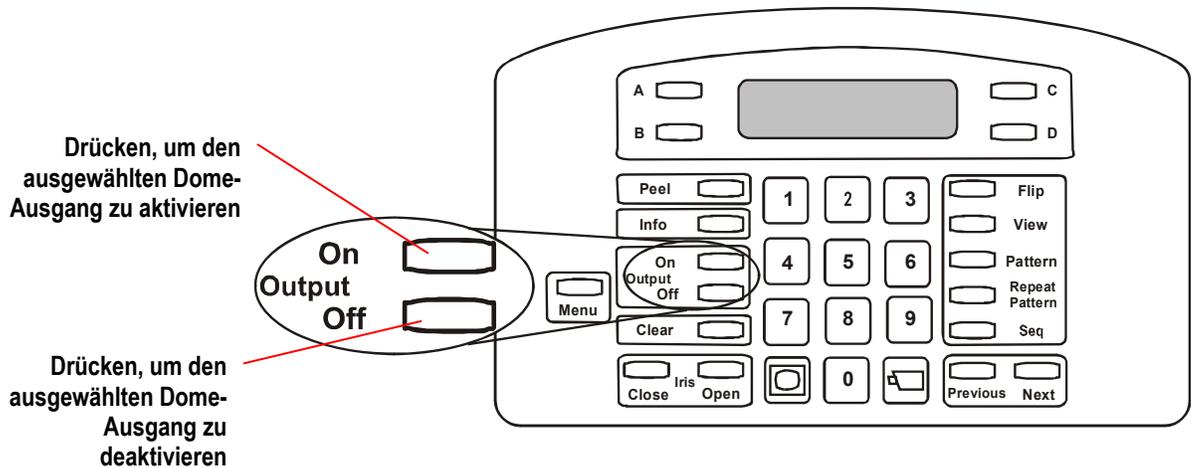


Die Sequenz wird endlos wiederholt, bis die Taste **Seq** oder **Clear** auf dem Master-Kontroller gedrückt wird.

Steuerung der Dome-Ausgänge

Ausgangsgeräte sind Hardwarekomponenten, die an Dome-Ausgänge angeschlossen sind und über den Controller gesteuert werden können. Zu den typischen Ausgangsgeräten gehören Schranken, Türschlösser und Lampen. Je nach Dome-Typ können bis zu vier Ausgangsgeräte angeschlossen werden. Die **Ausgangssteuerungstasten** auf dem Controller aktivieren bzw. deaktivieren die am derzeit ausgewählten Dome angeschlossenen Ausgangsgeräte.

Abbildung 17: Tasten „Output On“ und „Output Off“



Das folgende Verfahren beschreibt, wie ein Dome-Ausgang aktiviert bzw. deaktiviert wird. Sie müssen dazu die Dome-Nummer und die Ausgangsnummer kennen.

1. Wählen Sie die Kamera aus, deren Ausgang Sie steuern möchten.
2. Geben Sie die Ausgangsnummer ein und drücken Sie eine **Ausgangssteuerungstaste**.

Aktion	LCD-Informationen
Die Taste Output On aktiviert den Ausgang	KAM 13 + Ausgabe Ein
Die Taste Output Off deaktiviert den Ausgang	KAM 13 + Ausgabe Aus

Der Controller piepst, wenn eine ungültige oder nicht existierende Ausgangsnummer eingegeben wird.



Tipp: Es können bis zu 64 Ausgangsgeräte an einem Standort konfiguriert werden. Schlagen Sie eine Kopie des Eingänge/Ausgänge-Arbeitsblatts, siehe **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04), neben den Controllern an, um die Bediener über die verfügbaren Ausgänge zu informieren.

Bestätigen von Systemalarmen



Tipp: Für diese Aufgabe kann nur der Master-Kontroller verwendet werden.

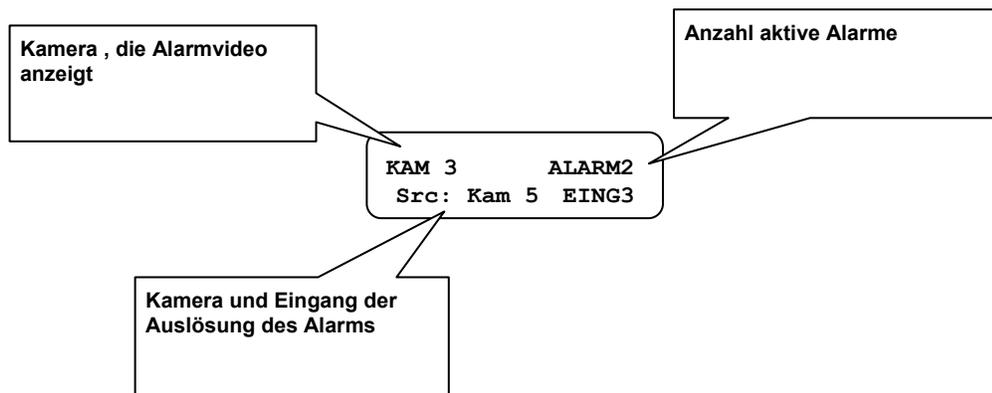
Der ADTT16E Erweiterte Dome-Kontroller kann für bis zu 64 Alarme konfiguriert werden. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, erhält der Alarm Vorrang gegenüber der derzeit auf dem Hauptbildschirm und dem Master-Kontroller ausgeführten Aktivität. Wenn sich der Kontroller zum Beispiel im Programmiermodus befindet, ersetzen die Alarminformationen die Programmierinformationen. Wenn die Kontrollersequenz ausgeführt wird, ersetzen die Alarminformationen die Sequenzinformationen auf dem Hauptbildschirm. Der Abrufbildschirm und der Sklaven-Kontroller sind durch eingehende Alarme nicht betroffen.

Jeder Alarm kann so konfiguriert werden, dass automatisch Video abgerufen und ein Ausgang aktiviert wird. Ein ausgelöster Alarm kann zum Beispiel eine bestimmte Bereichsabfahrt ausführen und einen akustischen Alarm auslösen. Zudem piepst der Kontroller bei jeder Alarmauslösung, um einen aktiven Alarm anzuzeigen. Der Kontroller piepst zwischenzeitlich, bis der Alarm bestätigt wird.

Es können jeweils maximal vier Alarme aktiv sein. Wenn ein fünfter Alarm aktiviert wird, wird der jeweils älteste Alarm aus der Warteschlange entfernt.

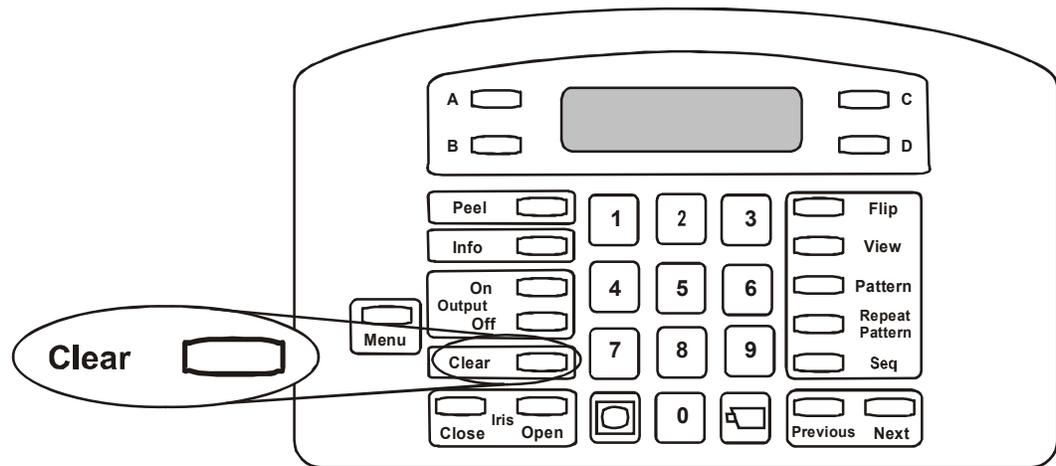
Die folgende Abbildung zeigt ein Beispiel der LCD, wenn zwei Alarme aktiv sind.

Abbildung 18: Alarminformationen auf der LCD



Mit der Standardeinstellung werden Alarme nach 60 Sekunden automatisch bestätigt/gelöscht. Der Bediener muss nicht eingreifen, um Alarme zu bestätigen, solange die automatische Alarmbestätigung aktiviert ist. Alarme können jedoch durch Drücken der Taste **Clear** auf dem Master-Kontroller manuell bestätigt werden.

Abbildung 19: Taste „Clear“



Wenn Sie einen Alarm bestätigen/löschen, kehrt der zugeordnete Ausgang in seinen Originalzustand zurück und die Alarminformationen auf der LCD werden entfernt. Drücken Sie weiter **Clear**, bis alle aktiven Alarme bestätigt sind.

Der Kontroller hört auf zu piepsen, sobald alle aktiven Alarme bestätigt sind. Wenn vor Auftreten des Alarms die Kontrollersequenz in Ausführung war, wird die Sequenz neu gestartet. Wenn bei Auftreten des Alarms Systemprogrammierung im Gange war, wird der Programmiermodus reaktiviert.

KAPITEL 4: Programmierung von Controllerfunktionen

Dieses Kapitel erklärt, wie die automatischen Funktionen des ADTT16E Erweiterten Dome-Kontrollers programmiert werden. Dazu gehören Anweisungen zum Programmieren von Schnellansichten, Bereichsabfahrten und der Controllersequenz. Darüber hinaus wird die Einrichtung von Systemalarmen erklärt.

Inhalt dieses Kapitels

- Programmieren von Schnellansichten.....40
- Programmieren von Bereichsabfahrten.....41
- Programmieren der Controllersequenz.....43
- Konfigurieren von Systemalarmen46
- SpeedDome LT: Auto-Schwenk-Programmierung.....49

Programmieren von Schnellansichten

Eine **Schnellansicht** ist eine programmierte Videoszene, die auf spezifischen Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen für einen programmierbaren Dome basiert. Programmieren Sie Schnellansichten, wenn bestimmte Standorte (z. B. Eingänge, Eingangshallen oder Ladedocks) regelmäßig beobachtet werden müssen. *Zielanfahrten* und *Ziele* werden ebenfalls als Bezeichnungen für Schnellansichten verwendet.

Wenn eine Schnellansicht ausgelöst wird, ruft sie automatisch die Szene für den ausgewählten Dome ab, unabhängig von dessen Zeigerichtung. Je nach Typ des programmierbaren Domes können entweder 4 oder 96 Schnellansichten programmiert werden.

Anweisungen zum Programmieren von Schnellansichten

1. Wählen Sie die Kamera aus, auf der die Schnellansicht gespeichert werden soll.
2. Passen Sie die Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen für die Kamera an, bis die zu speichernde Szene auf dem Bildschirm angezeigt wird.
3. Drücken Sie die Taste **Menu**.
4. Blättern Sie durch das Menü, bis `Ansicht aufstell` auf der LCD erscheint. Verwenden Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.



Tipp: **Zoom** wählt die erste Zeile aus; **Focus** wählt die zweite Zeile aus.

5. `Ansicht# eing` erscheint auf der LCD. Geben Sie die Ansichtsnummer (1-96) ein und drücken Sie dann **Zoom**, **Focus** oder **View**, um zu speichern. `Ansicht gesp.` erscheint kurzzeitig auf der LCD.

Hinweis: Der Controller piepst, wenn eine ungültige Schnellansichtsnummer eingegeben wird. Wenn das vorkommt, geben Sie eine gültige Nummer ein, worauf die Schnellansicht gespeichert wird.

Der Controller kehrt nach Speicherung einer Schnellansicht automatisch in den Kamerasteuerungsmodus zurück. Notieren Sie sich die Schnellansicht, einschließlich Kameranummer und einer kurzen Beschreibung auf den **Programmierarbeitsblättern** (8200-0306-04).



Einsparung von Programmierzeit

Um eine Schnellansicht zu programmieren, stellen Sie die Kamera zuerst auf die gewünschte Szene ein. Drücken Sie die Taste **Menu** und dann **View**. Sie werden aufgefordert, eine Ansichtsnummer zuzuordnen. Geben Sie die Schnellansichtsnummer (1-96) und drücken Sie **Zoom**, **Focus** oder **View**, um zu speichern.

Programmieren von Bereichsabfahrten

Eine **Bereichsabfahrt** ist eine Folge von Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Bewegungen eines einzelnen programmierbaren Domes. Programmieren Sie Bereichsabfahrten, wenn Sie große Bereiche einer Einrichtung beobachten müssen, zum Beispiel, Parkplätze, Lagerhäuser oder lange Korridore. *Rundgang* ist eine andere Bezeichnung für Bereichsabfahrt. Je nach Typ des programmierbaren Domes können bis zu drei Bereichsabfahrten programmiert werden.

WICHTIG

Wenn Sie SpeedDome LT Domes installiert haben, ist die besondere Bereichsabfahrt **Auto-Schwenk** verfügbar. Auto-Schwenk ist eine glatte Links-Rechts-Bewegung, die für Bereichsabfahrt 1 programmiert werden kann. Für den SpeedDome LT können keine anderen Bereichsabfahrten programmiert werden. Für weitere Informationen siehe **SpeedDome LT: Auto-Schwenk-Programmierung** auf Seite 49.

Programmireinschränkungen für Bereichsabfahrten

Zwei Variablen schränken Länge und Komplexität von Bereichsabfahrten ein:

- Anzahl verfügbarer Kamerabefehle
- Zeit

Kamerabefehle werden abgesetzt, wenn die Kamera bewegt wird oder Zoom/Fokus angepasst werden. Die drei Bereichsabfahrten für einen Dome können zusammen 98 Kamerabefehle verwenden. Beim Programmieren einer Bereichsabfahrt wird die Anzahl der verbleibenden Kamerabefehle auf der LCD angezeigt. Je nach Typ von Dome wird die Anzahl der verfügbaren Befehle auch auf dem Bildschirm angezeigt.

Bereichsabfahrten haben Zeiteinschränkungen. Die maximale Dauer für Bereichsabfahrten beträgt 6 Minuten und 50 Sekunden. Selbst wenn die Bereichsabfahrt lediglich zwei Kamerabefehle aufweist, stoppt die Bereichsabfahrt die Aufnahme, wenn die maximale Dauer überschritten wird.

Bereichsabfahrten werden in *Echtzeit* programmiert. Das bedeutet, dass die Kamera jeden durchgeführten Programmierbefehl mit der Geschwindigkeit aufzeichnet, mit der der Befehl abgesetzt wird. Wenn die Kamera zum Beispiel 20 Sekunden bewegungslos belassen wird, pausiert die Kamera 20 Sekunden, wenn immer diese Bereichsabfahrt ausgeführt wird. Die 20 Sekunden ohne Bewegung sind Teil der Bereichsabfahrt.

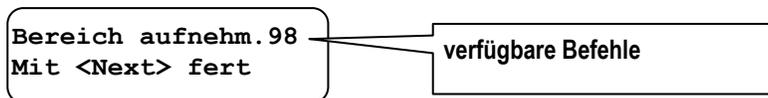


Tipp: Wenn Sie beim Programmieren einen Fehler machen und die Bereichsabfahrt nicht mehr benötigen, drücken Sie die Taste **Menu** oder die Taste **Clear** zu einem beliebigen Zeitpunkt, um die Programmierung abzubrechen. Der Controller kehrt in den Kamerasteuerungsmodus zurück.

Anweisungen zum Programmieren von Bereichsabfahrten

1. Wählen Sie die Kamera aus, für die Sie eine Bereichsabfahrt programmieren möchten.
2. Passen Sie die Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen für die Kamera an, bis der Startpunkt der Bereichsabfahrt auf dem Bildschirm erscheint.
3. Drücken Sie die Taste **Menu**.
4. Blättern Sie durch das Menü, bis `Bereich aufnehm.` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
5. `Ber#` eingeben erscheint auf der LCD. Geben Sie die Bereichsabfahrtsnummer (1-3) ein.

Es werden die folgenden Informationen auf der LCD angezeigt:



6. Bewegen Sie die Kamera und erstellen Sie die Bereichsabfahrt. Die LCD zeigt während der Programmierung der Bereichsabfahrt die Anzahl verbleibender Befehle an.
7. Drücken Sie **Next**, wenn Sie fertig sind. `Ber. gespeich.` erscheint kurzzeitig auf der LCD.

Der Controller kehrt nach Speicherung einer Bereichsabfahrt automatisch in den Kamerasteuerungsmodus zurück. Notieren Sie sich die Bereichsabfahrt, einschließlich Kameranummer und einer kurzen Beschreibung auf den **Programmierarbeitsblättern** (8200-0306-04).



Einsparung von Programmierzeit

Um eine Bereichsabfahrt zu programmieren, stellen Sie die Kamera zuerst auf den Startpunkt der Bereichsabfahrt ein. Drücken Sie **Menu** und dann **Pattern**. Geben Sie die Bereichsabfahrtsnummer (1-3) ein, um die Programmierung zu beginnen. Bewegen Sie die Kamera in der gewünschten Bereichsabfahrt. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Next**, um die Bereichsabfahrt zu speichern.

Programmieren der Kontrollersequenz

Programmieren Sie die **Kontrollersequenz**, wenn mehrere Standorte regelmäßige Überwachung erfordern. Die Sequenz ist eine Kollektion von 16 *Ereignissen*, die für die Kameras des Systems definiert wurden und durch den Master-Kontroller ausgelöst werden. Jedes Ereignis kann eine Schnellansicht, eine Bereichsabfahrt oder eine Festperspektiveaufnahme sein, die für eine bestimmte Zeitdauer (1 bis 90 Sekunden) angezeigt wird.

Wenn die Sequenz ausgeführt wird, zeigt der Hauptbildschirm diese Ereignisse in der programmierten Folge an. Wenn verdächtige Aktivität beobachtet wird, kann die Kontrollersequenz auf der angezeigten Kamera durch Drücken von **Seq** oder **Clear** gestoppt werden.

Verwenden Sie die **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04), um die Ereignisse aufzulisten, die zur Kontrollersequenz gehören sollen. Beschreiben Sie alle zu programmierenden Ereignisse, einschließlich Kameranummer, Schnellansichtsnummer oder Bereichsabfahrtsnummer und Dauer. Verwenden Sie dieses Arbeitsblatt beim Programmieren.

Programmieranzeige

Bevor Sie die Programmierung der Sequenz in Angriff nehmen, sollten Sie verstehen, welche Informationen angezeigt werden und wie der Kontroller zur Programmierung verwendet wird.

Abbildung 20: LCD-Anzeige Sequenzprogrammierung

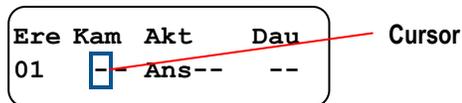


Tabelle 3: Sequenzprogrammierfelder

Feld	Beschreibung
Ere	<i>Ereignis</i> : 16 Plätze zur Ausführung der Aktionen in der Sequenz. Die Ereignisnummer bestimmt, wann die zugeordnete Aktion ausgeführt wird.
Kam	<i>Kameranummer</i> : Eine der 16 Kameras im System installierten Kameras.
Akt	<i>Aktion</i> : Schnellansichten, Bereichsabfahrten oder Festperspektiveaufnahmen für die Kameras, die ausgeführt werden, wenn das zugeordnete Ereignis eintritt. Wenn „Ans--“ im Feld erscheint, ist dem Ereignis eine Festperspektiveaufnahme zugeordnet.
Dau	<i>Dauer</i> : Die Zeitdauer (1 bis 90 Sekunden), die dem Ereignis zur Ausführung zugeordnet ist.

Das blinkende Quadrat auf der LCD repräsentiert die Position des Cursors. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links und rechts, um den Cursor zwischen den Feldern des Ereignisses zu bewegen. Bewegen Sie den **Tracker Ball** auf und ab, um zwischen Ereignissen umzuschalten.



Hinweis: Wenn die Felder in einem Ereignis Bindestriche anstatt Werte aufweisen, ist das Ereignis nicht definiert. Die Kontrollersequenz überspringt dieses Ereignis bei Ausführung.

Das Kontrollertastenfeld wird bei der Programmierung der Sequenz ebenfalls verwendet.

Abbildung 21: Kontrollertasten für Sequenzprogrammierung

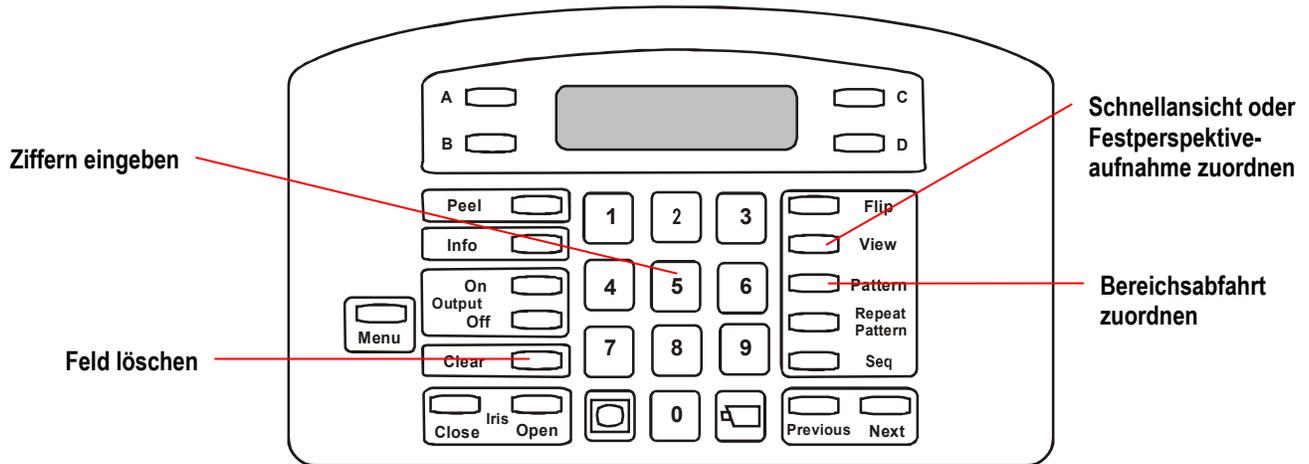


Tabelle 4: Tasten für Sequenzprogrammierung

Verwendete Taste	Beschreibung
Numerisches Tastenfeld	Eingabe von Kameranummern, Schnellansichts- und Bereichsabfahrtsnummern und Ereignisdauer.
Pattern	Ändern der zugeordneten Aktion einer Bereichsabfahrt.
View	Ändern der zugeordneten Aktion einer Schnellansicht oder Festperspektiveaufnahme. Belassen Sie die Ansichtsnummer für Festperspektiveaufnahmen leer.
Clear	Löschen der Informationen im ausgewählten Feld. Dies ermöglicht, das Ereignis neu zu programmieren oder zu überspringen.

Anweisungen zum Programmieren der Sequenz

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch das Menü, bis `Seq definieren` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen. Informationen für das erste Ereignis werden auf der LCD angezeigt. Fahren Sie mit Schritt 4 fort, um dieses Ereignis zu programmieren. Andernfalls fahren Sie mit Schritt 3 fort.
3. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach oben oder nach unten, um zum Ereignis zu blättern, das Sie definieren möchten. Drücken Sie nötigenfalls **Clear**, um alle zuvor programmierten Informationen zu löschen.
4. Geben Sie die Kameranummer in das Feld `Kam` ein.
5. Bewegen Sie den Cursor nach rechts zum Feld `Akt.` Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Drücken Sie **View** und geben Sie die Ansichtsnummer (1-96) ein, um eine Schnellansicht anzuzeigen.
 - Drücken Sie **View** und belassen Sie das Nummerfeld leer, um eine Festperspektiveaufnahme anzuzeigen.
 - Drücken Sie **Pattern** und geben Sie die Bereichsabfahrtsnummer (1-3) ein, um eine Bereichsabfahrt auszuführen.
6. Bewegen Sie den Cursor nach rechts zum Feld `Dau.` Geben Sie die Ereignisdauer (1 bis 90 Sekunden) ein.
7. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 6, um weitere Ereignisse zu programmieren. Wenn Sie mit der Definition der Sequenz fertig sind, drücken Sie die Taste **Menu**. Dies schaltet den Controller in den Kamerasteuerungsmodus zurück.



Einsparung von Programmierzeit

Um die Controllersequenz zu programmieren, drücken Sie die Taste **Menu** und dann die Taste **Seq**. Führen Sie die Schritte 3 bis 7 durch.

Konfigurieren von Systemalarmen

Alarme sind Ereignisse, die automatisch als Antwort auf externe Bedingungen auftreten. Eingangsgeräte, wie Rauchmelder und Bewegungsmelder, werden am Standort an Domes angeschlossen. Alarme treten auf, wenn Eingangsgeräte auf ihren abnormalen Zustand wechseln. Diese Situation stellt den Alarm in eine Warteschlange, in der die Einträge auf Bestätigung warten. Programmierte Alarme bieten Benachrichtigung über dringliche Umstände am Standort.

Für das ADTT16E System können 64 Dome-Alarme konfiguriert werden. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, kann er automatische eine Videoaktion (Schnellansicht, Bereichsabfahrt oder Festperspektiveaufnahme) auslösen und einen Ausgang aktivieren. Der Ausgang muss am Dome angeschlossen sein, der die Videoaktion anzeigt.

Die **Programmierarbeitsblätter** (8200-0306-04) enthalten eine Reihe von Ressourcen zur Programmierung von Alarmen. Das *Eingänge/Ausgänge-Arbeitsblatt* identifiziert die Eingänge, die Alarme auslösen können, und die Ausgänge, die als Antwort aktiviert werden können. Das *Schnellansicht-Arbeitsblatt* und das *Bereichsabfahrt-Arbeitsblatt* identifizieren die Schnellansichten und Bereichsabfahrten, die für Videoaktionen verwendet werden können. Darüber hinaus kann das *Alarmeinrichtungs-Arbeitsblatt* verwendet werden, um alle Programmierinformationen für jeden zu programmierenden Alarm aufzuführen.

Programmieranzeige

Bevor Sie die Programmierung von Systemalarmen in Angriff nehmen, sollten Sie verstehen, welche Informationen angezeigt werden und wie der Controller zur Programmierung verwendet wird.

Abbildung 22: LCD-Anzeige Alarmprogrammierung

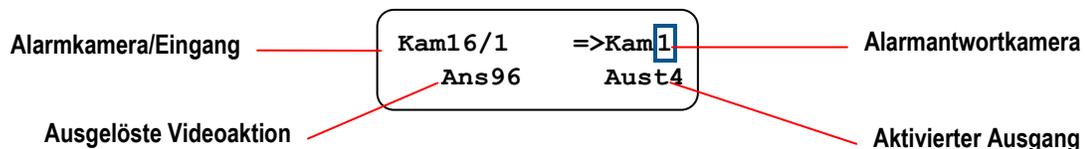


Tabelle 5: Alarmprogrammierungsfelder

Feld	Beschreibung
Alarmkamera/Eingang	Ausgewählte Kamera und Eingangsnummer, deren Alarminformationen konfiguriert werden. In diesem Beispiel wird Eingang 1 von Kamera 16 konfiguriert.
Alarmantwortkamera	Die Kamera, deren Video als Antwort auf den Alarm angezeigt wird. In diesem Beispiel wird Kamera 1 als Antwort auf den Alarm angezeigt.
Ausgelöste Videoaktion	Schnellansicht, Bereichsabfahrt oder Festperspektiveaufnahme von der Alarmantwortkamera. In diesem Beispiel wird Ansicht 96 von Kamera 1 als Antwort auf den Alarm angezeigt.
Aktivierter Ausgang	Der Ausgang, der als Antwort auf den Alarm aktiviert wird. In diesem Beispiel wird Ausgang 4 von Kamera 1 als Antwort auf den Alarm aktiviert.

Das blinkende Quadrat auf der LCD repräsentiert die Position des Cursors. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach oben und nach unten, um zwischen Eingängen für die ausgewählte Kamera umzuschalten. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links und nach rechts, um den Cursor zwischen den Feldern zu bewegen.

Das Kontrollertastenfeld wird bei der Programmierung von Alarmen ebenfalls verwendet.

Abbildung 23: Kontrollertasten für Alarmprogrammierung

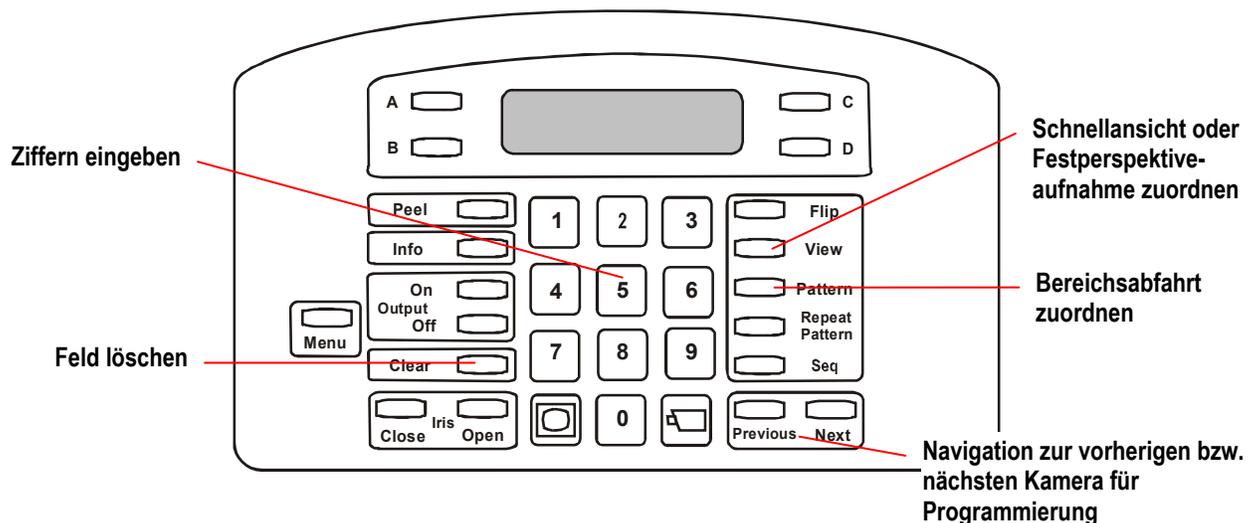


Tabelle 6: Tasten für Alarmprogrammierung

Verwendete Taste	Beschreibung
Numerisches Tastenfeld	Eingabe der Nummern für Alarmantwortkamera, Schnellansicht oder Bereichsabfahrt und aktivierten Ausgang.
Pattern	Ändern der zugeordneten Aktion einer Bereichsabfahrt.
View	Ändern der zugeordneten Aktion einer Schnellansicht oder Festperspektiveaufnahme. Belassen Sie die Ansichtsnummer für Festperspektiveaufnahmen leer.
Previous	Anzeige der vorherigen Alarmkamera in der Reihe für weitere Programmierfunktionen.
Next	Anzeige der nächsten Alarmkamera in der Reihe für weitere Programmierfunktionen.
Clear	Löschen der Informationen im ausgewählten Feld. Dies ermöglicht, das Ereignis neu zu programmieren oder zu überspringen.

Anweisungen für Alarmprogrammierung



Tip: Für diese Aufgabe kann nur der Master-Kontroller verwendet werden.

1. Wählen Sie die Kamera aus, die Alarmprogrammierung erfordert.
 2. Drücken Sie die Taste **Menu**.
 3. Blättern Sie durch das Menü, bis **Tätigt b Alarm** auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
 4. Die Informationen für Eingang 1 erscheinen auf der LCD. Wenn dies nicht die korrekte Eingangsnummer ist, verwenden Sie den **Tracker Ball**, um zu blättern, bis die korrekte Eingangsnummer erscheint. Fahren Sie mit Schritt 5 fort.
-



Hinweis: Drücken Sie nötigenfalls **Clear**, um alle zuvor programmierten Alarminformationen zu löschen.

5. Geben Sie die Antwortkameranummer in das Feld **Kam** ein (oben rechts auf der LCD).
 6. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach rechts zum Feld **Videoaktion** (zweite Zeile der LCD). Do Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Drücken Sie **View** und geben Sie die Ansichtsnummer (1-96) ein, um eine Schnellansicht anzuzeigen.
 - Drücken Sie **View** und belassen Sie das Nummerfeld leer, um eine Festperspektiveaufnahme anzuzeigen.
 - Drücken Sie **Pattern** und geben Sie die Bereichsabfahrtsnummer (1-3) ein, um eine Bereichsabfahrt auszuführen.
 7. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach rechts zum Feld **Aktivierter Ausgang** (unten rechts auf der LCD). Geben Sie die Ausgangsnummer ein. Dieser Ausgang muss an der Kamera angeschlossen sein, die Sie in Schritt 5 ausgewählt haben.
-



Hinweis: Lassen Sie dieses Feld leer, wenn kein Ausgang aktiviert werden soll.

8. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - **Konfigurieren eines anderen Alarmeingangs für die gleiche Kamera:** Verwenden Sie den **Tracker Ball**, um zu einem anderen Eingang zu blättern. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 7.
 - **Konfigurieren von Alarmeingängen für eine andere Kamera:** Drücken Sie **Previous** oder **Next**, bis die korrekte Kameranummer im Alarmerkamerfeld (oben links auf der LCD) erscheint. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 7.
 - **Abschluss der Alarmprogrammierung:** Drücken Sie **Menu**, um die Programmierung zu speichern und in den Kamerasteuerungsmodus zurückzuschalten.

SpeedDome LT: Auto-Schwenk-Programmierung

Auto-Schwenk ist eine besondere Funktion, die der SpeedDome LT unterstützt. Sie können damit einen glatten Links-Rechts-Kameraschwenk eines Bereichs programmieren. Mit dem SpeedDome LT können Sie nicht die gleichen Typen von Bereichsabfahrten programmieren wie mit anderen Domes. Verwenden Sie stattdessen Bereichsabfahrtprogrammierung, um die Auto-Schwenk-Funktion einzurichten.

Auto-Schwenk-Programmierungseinschränkungen

Beachten Sie die folgenden Einschränkungen, wenn Sie die Auto-Schwenk-Funktion des SpeedDome LT programmieren:

- Obwohl es den Anschein macht, dass 3 Bereichsabfahrten verfügbar sind, können Sie die Auto-Schwenk-Funktion nur für Bereichsabfahrt 1 programmieren.
- Unwesentliche Bewegungen während der Auto-Schwenk-Programmierung werden nach Abschluss der Programmierung ignoriert. Sobald der Endpunkt der Auto-Schwenk-Funktion gesetzt ist, ist das Ergebnis ein glatter Schwenk zwischen Startpunkt und Endpunkt.
- Versuchen Sie nicht, einen Auto-Schwenk zu erstellen, der mehr als eine Umdrehung (360°) des SpeedDome LT umfasst. Der Dome akzeptiert eine derartige Bereichsabfahrt während der Programmierung, doch zum Zeitpunkt der Ausführung wird sie nicht funktionieren. Für korrektes Funktionieren der Auto-Schwenk-Funktion müssen der Startpunkt und der Endpunkt innerhalb einer Umdrehung des SpeedDome liegen.
- Wenn Sie versuchen Bereichsabfahrt 2 oder 3 für den Dome zu programmieren, erlaubt Ihnen das System dies pro forma zu tun, doch der neue Auto-Schwenk wird nicht gespeichert. Programmieren Sie nicht mehr als einen Auto-Schwenk pro SpeedDome LT.
- Wenn Sie den Auto-Schwenk für den Dome ändern möchten, müssen Sie Bereichsabfahrt 1 auswählen. Wenn Sie eine andere Bereichsabfahrt auswählen, wird der zuvor programmierte Auto-Schwenk nicht verändert.

Anweisungen zum Programmieren der Auto-Schwenk-Funktion

1. Wählen Sie die Kamera aus, die programmiert werden soll.
2. Passen Sie die Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen für die Kamera an, bis der Startpunkt der Bereichsabfahrt auf dem Bildschirm angezeigt wird.
3. Drücken Sie die Taste **Menu**.
4. Blättern Sie durch das Menü, bis `Bereich aufnehm.` auf der LCD erscheint. Verwenden Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
5. `Ber#` eingeben erscheint auf der LCD. Geben Sie **1** ein.
6. Bewegen Sie die Kamera, bis der Endpunkt der zu programmierenden Auto-Schwenk-Funktion angezeigt wird.



WICHTIG!

Dieser Endpunkt muss innerhalb von einer Umdrehung des Domes liegen.

7. Drücken Sie **Next**, wenn Sie fertig sind. `Ber. gespeich.` erscheint kurzzeitig auf der LCD.

Der Controller kehrt nach Speicherung einer Bereichsabfahrt automatisch in den Kamerasteuerungsmodus zurück. Notieren Sie sich die Bereichsabfahrt, einschließlich Kameranummer und einer kurzen Beschreibung auf den **Programmierarbeitsblättern** (8200-0306-04).

KAPITEL 5: Quest Multiplexer-Unterstützung

Der ADTT16E Erweitere Dome-Kontroller bietet Unterstützung für den MultiVision Quest Triplex Multiplexer. Dieses Kapitel beschreibt, wie mit dem Kontroller auf die erweiterten Funktionen des Quest Triplex Multiplexers zugegriffen werden kann. Dieser Funktionen werden mit dem Quest Duplex Multiplexer nicht unterstützt.

Inhalt dieses Kapitels

- Kurzbeschreibung MultiVision Quest Triplex Multiplexer.....52
- Mit dem Kontroller auf Multiplexer-Funktion53
- Ändern des Multiplexer-Anzeigeformat54
- Verwendung des Multiplexer-Digitalzoom56
- „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“57
- Multiplexer-Sequen.....57

Kurzbeschreibung MultiVision Quest Triplex Multiplexer

Der MultiVision Quest Triplex Multiplexer ist ein 10- oder 16-Kanal-Multiplexer, mit dem mehrere Kameras auf einem einzigen Bildschirm betrachtet werden können. Darüber hinaus können die Videosignale aller Kameraeingänge mit einem einzigen Videorekorder aufgezeichnet werden. Wenn zwei Videorekorder angeschlossen werden, können die Triplex-Funktionen des Multiplexers genutzt werden. Triplex-Betrieb ermöglicht Videoaufnahme und gleichzeitige Betrachtung von Live-Video (von Kameras) und Wiedergabe-Video (des zweiten Videorekorders). Das heißt Wiedergabe mit dem zweiten Videorekorder beeinträchtigt die Aufnahme von Kameras mit dem ersten Videorekorder nicht.

Der Multiplexer bietet umfassende Kontrolle über die Systemeinrichtung, dazu gehören:

- Layout von Fenstern auf dem Bildschirm
- Bildschirmanzeige einschließlich Datum/Uhrzeit und Kameratitel
- Programmierbares sequenzielles Umschalten auf dem Hauptbildschirm
- Erweiterte Alarmbehandlung mit Verlaufsprotokoll
- Intelligente Bewegungsmeldung
- Spezielle Unterstützung für Zeitraffervideorekorder

Mit dem ADTT16E Master-Kontroller können Sie auf Multiplexer-Anzeigeformate und Digitalzoom-, Bild-feststellen- und Sequenzfunktionen zugreifen.



WICHTIG!

Alle in diesem Kapitel dokumentierten Verfahren können auch über die Vorderseite des Multiplexers durchgeführt werden. Zahlreiche Multiplexer-Funktionen sind über den Kontroller nicht zugänglich. Für vollständige Multiplexer-Anweisungen siehe die mit dem Multiplexer gelieferte *Triplex Digital Video Multiplexer Benutzeranleitung*.

Mit dem Controller auf Multiplexer-Funktionen zugreifen

Bestimmte Kontrollertasten liefert Zugriff auf bestimmte Quest Multiplexer-Funktionen.

Abbildung 24: Kontrollertasten für Multiplexer-Funktionen

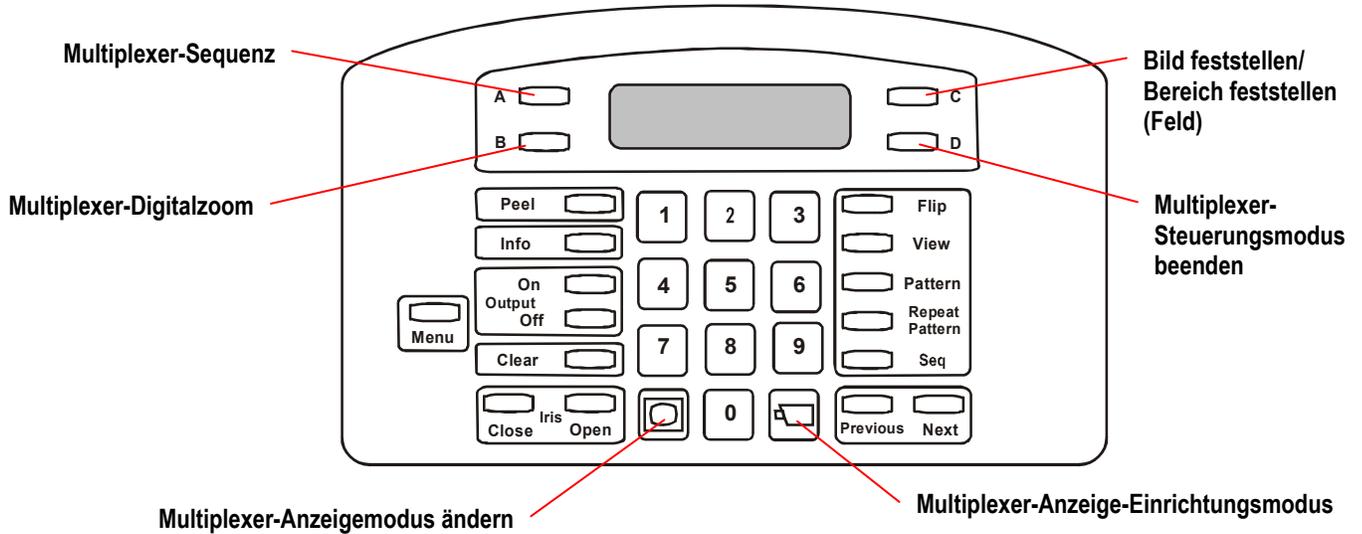


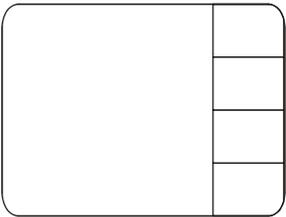
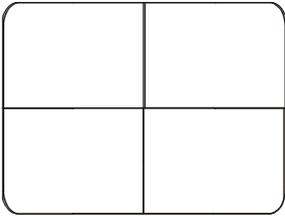
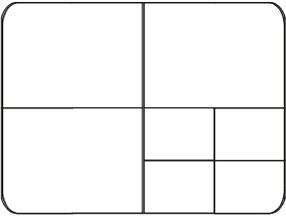
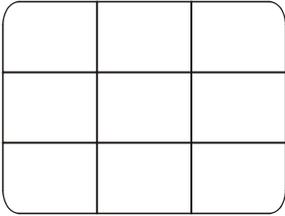
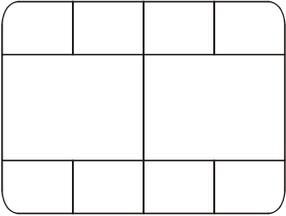
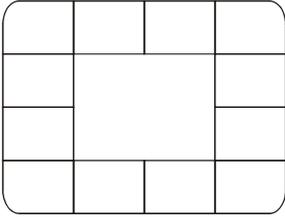
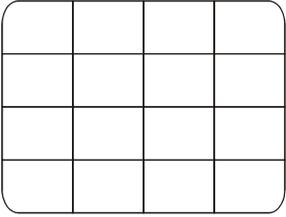
Tabelle 7: Beschreibung der Controllerelemente, die für Multiplexer-Funktionen verwendet werden

Element	Beschreibung
A	Zeigt die drei Multiplexer-Sequenzbildschirme an.
B	Schaltet um zwischen Multiplexer-Digitalzoom und Zoombereichsanpassung.
C	Schaltet um zwischen Multiplexer-Modus „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“.
D	Beendet aktuellen Multiplexer-Modus.
Tracker Ball	Passt Position des hervorgehobenen Fensters oder Zoombereichs an.
 (Anzeige)	Schaltet Anzeigeformat zwischen Multiplexer-Fensterformaten um.
 (Kamera)	Ordnet Fenstern im Multiplexer-Fensterformat Kameras zu.
Zoom/Focus	Wählt zu programmierende Seite für ausgewählte Multiplexer-Sequenz aus.

Ändern des Multiplexer-Anzeigeformats

Der Quest Multiplexer bietet eine Palette von Anzeigeformaten an, die bei anderen American Dynamics-Multiplexern nicht verfügbar sind. Darüber hinaus kann die Reihenfolge der in den verschiedenen Formaten angezeigten Kameras manuell zugeordnet werden, um die jeweiligen Überwachungsanforderungen zu erfüllen. Drücken Sie , um das Anzeigeformat zu ändern.

Abbildung 25: Quest Multiplexer-Anzeigeformate

<p>Vollbild</p> 	<p>Bild im Bild (PIP)**</p> 
<p>2X2 (4 Kameras)</p> 	<p>7 Kameras**</p> 
<p>3X3 (9 Kameras)</p> 	<p>10 Kameras**</p> 
<p>13 Kameras*,**</p> 	<p>4X4 (16 Kameras)*</p> 

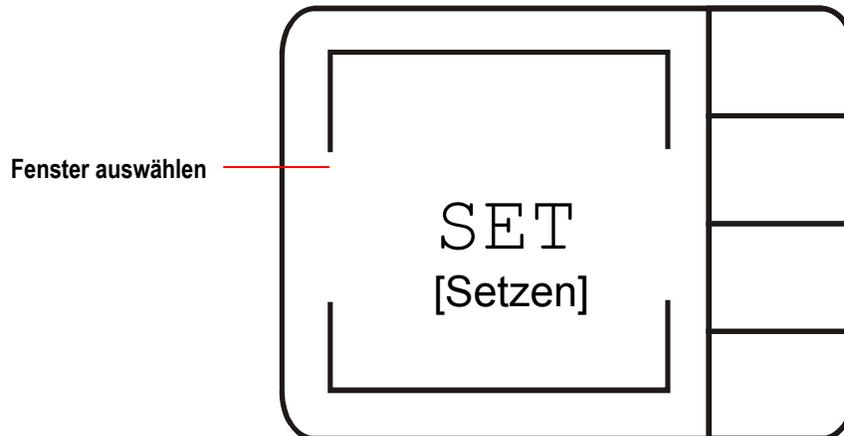
* Nicht verfügbar auf 10-Kamera-Multiplexern.

** Nicht verfügbar auf Duplex-Multiplexern.

Zuordnen von Kameras zu Multiplexer-Anzeigeformaten

1. Drücken Sie , bis das gewünschte Anzeigeformat auf dem Bildschirm erscheint.
2. Drücken Sie , um den Einrichtungsmodus zu starten. Das Wort **Set [Setzen]** und ein hervorgehobenes Feld erscheinen auf dem Bildschirm.

Abbildung 26: Beispiel Multiplexer-Anzeigeprogrammierungsbildschirm

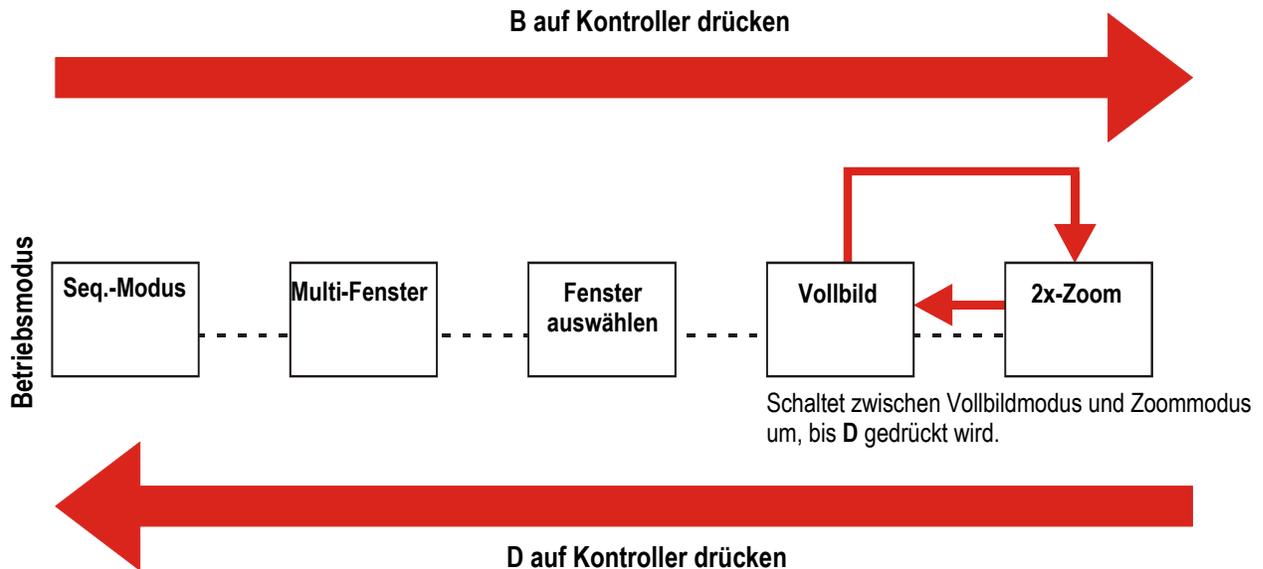


3. Verwenden Sie den **Tracker Ball**, um das hervorgehobene Feld auf das Fenster zu bewegen, das Sie setzen möchten.
4. Geben Sie die Kameranummer ein und drücken Sie , um die Kamera dem hervorgehobenen Fenster zuzuordnen.
5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für jedes Fenster, das Sie einrichten möchten. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **D** (rechts neben der LCD), um den Einrichtungsmodus zu beenden.

Verwendung des Multiplexer-Digitalzooms

Der Quest Multiplexer unterstützt 2x-Digitalzoom für die aktuell ausgewählte Kamera. Diese Funktion ist nützlich, wenn Festperspektivekameras installiert sind und das Zoom nicht anderweitig angepasst werden kann. Während der Ausführung der Multiplexer-Sequenz funktionieren die Tasten **B** (Zoom) und **D** (Escape) in folgendermaßen. Für Einzelheiten siehe Abbildung 27.

Abbildung 27: Multiplexer-Zoom und -Escape-Funktion



1. Wählen Sie eine Kamera aus. Das Bild erscheint im Vollbildmodus auf der Anzeige.
2. Drücken Sie **B** (links neben der LCD), um Digitalzoom zu aktivieren. Das Bild schaltet automatisch auf 2x-Zoom im Zentrum des Bildschirms (*Digitalzoom-Anzeigemodus*).
3. Drücken Sie **B** erneut, um in den Bereichsauswahlmodus zu schalten. Es erscheint ein Feld auf dem Bildschirm, das die Lage des derzeitigen Zoombereichs anzeigt (*Digitalzoom-Auswahlmodus*).
4. Verwenden Sie den **Tracker Ball**, um die Lage des Zoombereichs anzupassen.
5. Drücken Sie **B**, um den Digitalzoom-Anzeigemodus für den ausgewählten Bereich zu aktivieren.



Hinweis: Wenn **B** gedrückt wird, schaltet der Multiplexer zwischen Digitalzoom-Anzeigemodus und Digitalzoom-Auswahlmodus um.

6. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **D** (rechts neben der LCD), um den Digitalzoom-Modus zu beenden.

„Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“

Der Quest Multiplexer unterstützt eine Funktion zum Feststellen des aktuellen Bilds auf dem Bildschirm. Dies ist nützlich, wenn Sie das Live-Video kurz anhalten möchten, um relevante Informationen über eine Situation zu notieren oder das Bild zu vergrößern. Sie können zum Beispiel Autonummern von Fahrzeugen aufschreiben, die in die Parkgarage einfahren.

Es sind zwei Feststellmodi verfügbar: „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“. **Bild feststellen** ist für statische Bilder mit wenig Bewegung geeignet. **Bereich feststellen** ist für Bilder mit Bewegung geeignet. Drücken Sie **C** auf dem Controller, um zwischen den Modi „Bild feststellen“ und „Bereich feststellen“ umzuschalten.

Multiplexer-Sequenz

Der Quest Multiplexer unterstützt drei Sequenzen. Die Anzahl der angezeigten „Seiten“, die Verweilzeit zwischen Seiten und das Bildschirmanzeigeformat können mit dem Controller programmiert werden.

- Drücken Sie **A** (links neben der LCD), um den Multiplexer-Sequenzmodus zu aktivieren. Drücken Sie **A**, um zur nächsten verfügbaren Sequenz zu schalten.
- Drücken Sie , um Sequenzprogrammierung für die derzeit angezeigte Sequenz zu starten. Befolgen Sie die Anweisungen in **Multiplexer-Sequenzprogrammierung**, um die ausgewählte Multiplexer-Sequenz zu programmieren.
- Wenn keine Taste gedrückt wird, beginnt die angezeigte Sequenz. Um den Multiplexer-Sequenzmodus zu beenden, drücken Sie **D**.

Multiplexer-Sequenzprogrammierung

1. Drücken Sie **A**, bis die zu programmierende Sequenz auf dem Bildschirm erscheint. Seq1, Seq2 oder Seq3 erscheinen oben links auf dem Bildschirm.
2. Drücken Sie , um den Programmiermodus zu aktivieren. Es wird der Sequenzeinrichtungsbildschirm eingeblendet.

Abbildung 28: Sequenzeinrichtungsbildschirm

Anzahl Seiten in Sequenz	Sequence_1	Set Up	Ausgewählte Sequenz
1	Pages 16	11	Page 8
2	Mode 1	12	Page 9
3	Timer 5	13	Page10
4	Page1	14	Page11
5	Page2	15	Page12
6	Page3	16	Page13
7	Page4	17	Page14
8	Page5	18	Page15
9	Page6	19	Page16
10	Page7	20	Exit

Fensteranzeigeformat

Verweilzeit für Seiten

Programmierung beenden und Sequenz ausführen

3. Die Hervorhebung erscheint auf der Einstellung 1 Pages. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links oder nach rechts, um die Anzahl der angezeigten Seiten (1-16) zu ändern.
 - Links reduziert die Anzahl Seiten.
 - Rechts erhöht die Anzahl Seiten.

4. Verschieben Sie die Hervorhebung zur Einstellung **2 Mode**. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links oder nach rechts, um den Modus zu ändern. Abbildung 25 auf Seite 54 veranschaulicht die Formate.

Tabelle 8: Displaymodi

Modus	Einstellung
0	Vollbild
1	Bild im Bild, (PIP = Picture-in-Picture)
2	2x2 (4 Fenster)
3	7 Fenster
4	9 Fenster
5	10 Fenster
6*	13 Fenster
7*	4x4 (16 Fenster)

* Nicht verfügbar auf 10-Kanal-Multiplexern.

5. Verschieben Sie die Hervorhebung zur Einstellung **3 Timer**. Bewegen Sie den **Tracker Ball** nach links oder nach rechts, um die Verweilzeit (1-255 Sekunden) zu ändern.
 - Links reduziert die Verweilzeit.
 - Rechts erhöht die Verweilzeit.
6. Bewegen Sie die Hervorhebung zur Seite, die Sie konfigurieren möchten. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen. Dieser Seite wird im Modus (Format) angezeigt, der in Schritt 4 ausgewählt wurde.
7. **Set** und ein Fensterauswahlfeld erscheinen auf dem Bildschirm (siehe Abbildung 26 auf Seite 55).
 - a. Verwenden Sie den **Tracker Ball**, um ein Fenster auszuwählen.
 - b. Geben Sie die Kameranummer ein und drücken Sie , um die Kamera zum Fenster hinzuzufügen.
 - c. Wiederholen Sie die Schritte 7a und 7b, bis alle Fenster programmiert sind. Drücken Sie **D**, um ins Sequenzprogrammierungsmenü zurückzukehren.
8. Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7 für jede Seite, die Sie programmieren müssen.



Hinweis: Sie können ausschließlich die durch die Einstellung 1 Pages repräsentierte Anzahl Seiten programmieren. Wenn Sie in Schritt 3 zum Beispiel 5 auswählen, bewegt sich die Hervorhebungsleiste zu 8 Page5 und springt zu 20 Exit, wenn Sie den **Tracker Ball** nach unten bewegen.

9. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **D** (oder bewegen Sie die Hervorhebung zu 20 Exit und drücken Sie **Zoom** oder **Focus**), um die programmierte Sequenz auszuführen.

KAPITEL 6: Verwendung von Systemdienstprogrammen und Lösen von Problemen

Dieses Kapitel enthält Information über die Durchführung von Dienstprogrammaufgaben für den ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller. Ebenfalls enthalten sind Fehlerbehebungsinformationen für Problemdiagnose.

Inhalt dieses Kapitels

• Was sind Systemdienstprogramme?	60
• Verwendung von Dome-Dienstprogrammen	60
• Verwendung von Kontroller-Dienstprogrammen	65
• Lösen von Problem	68

Was sind Systemdienstprogramme?

Für Unterhaltsaufgaben auf dem ADTT16E Kontroller verwenden Sie die *Systemdienstprogramme*. Systemdienstprogramme bieten Selbsthilfe-Diagnose und praktische Funktionen für den Systembetrieb. Es gibt zwei Typen von Dienstprogrammen: Dome-Dienstprogramme und Kontroller-Dienstprogramme.

Dome-Dienstprogramme ermöglichen die Durchführung von Unterhaltsaufgaben auf am Standort installierten Domes. Verwenden Sie diese Dienstprogramme, um Dome-Firmware-Versionen anzuzeigen, die Kommunikation zwischen Domes und Kontroller zu testen, Domes zurückzusetzen, Vertikalphasenabstimmung auf Kameras durchzuführen und das Dome-DirectSet-Menü anzuzeigen. Für weitere Informationen siehe ***Verwendung von Dome-Dienstprogrammen***.

Kontroller-Dienstprogramme ermöglichen die Durchführung von Unterhaltsaufgaben hinsichtlich der Kontrollerleistung. Verwenden Sie diese Dienstprogramme, um Kontrollereinstellungen, wie LCD-Helligkeit, Tastenklicklautstärke, Tastenklickfunktion (aktivier/deaktiviert) und automatische Alarmbestätigung, zu ändern. Darüber hinaus können Sie Systeminformationen anzeigen und die Multiplexer-Vorderseite sperren bzw. entsperren. Für weitere Informationen siehe ***Verwendung von Kontroller-Dienstprogrammen*** auf Seite 65.

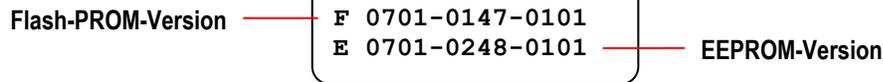
Verwendung von Dome-Dienstprogrammen

Die folgenden Themen behandeln die verschiedenen Dome-Dienstprogramme.

Thema	Seitennummer
Anzeigen von Dome-Identifikationsinformation	61
Rücksetzen eines Dome	61
Abstimmung der Kamera-V-Phase	61
Testen von Dome/Kontroller-Kommunikation	62
Anzeigen des Dome-DirectSet-Men	62

Anzeigen von Dome-Identifikationsinformationen

1. Wählen Sie den Dome aus, dessen Informationen Sie anzeigen wollen.
2. Drücken Sie die Taste **Menu**.
3. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Show Dome Info` [Dome-Info anzeigen] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
4. Die Flash-PROM- und EEPROM-Informationen des Domes erscheinen auf der LCD:



5. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.

Rücksetzen eines Domes

Setzen Sie einen Dome zurück, wenn dieser nicht länger auf Controllerbefehle reagiert.

1. Wählen Sie den Dome aus, der nicht auf Befehle reagiert.
2. Drücken Sie die Taste **Menu**.
3. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Kuppel zurückst.` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
4. Die LCD zeigt die ausgewählte Kameranummer und `Rückstell. fert. an.`

Hinweis: Der Dome kann während der Rücksetzung nicht verwendet werden. Sobald die Rücksetzung beendet ist, kehrt der Controller in den Kamerasteuerungsmodus zurück.

Abstimmung der Kamera-V-Phase



WICHTIG

Wenn das V-Phase-Dienstprogramm auf Offline-Domes oder Festperspektivekameras verwendet wird, wird ein akustisches Warnsignal erzeugt und die Verwendung des Dienstprogramms wird verweigert. Für weitere Informationen zum Abstimmen der V-Phase siehe das Servicehandbuch.

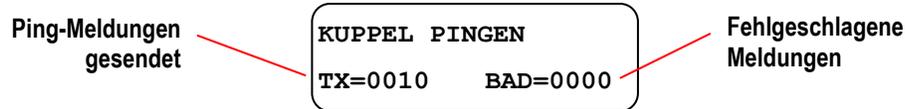
Diese Funktion sollte nur von befugtem Servicepersonal verwendet werden!

Abstimmen der V-Phase einer ausgewählten Kamera:

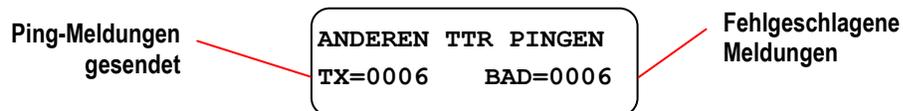
1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `V-Phase einst.` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
3. Drücken Sie **Next** oder **Previous**, um die V-Phase über das Oszilloskop oder Fluke Scope zu beobachten.
4. Wenn die V-Phase-Einstellung akzeptabel ist, drücken Sie **Menu**, um zu beenden.

Testen von Dome/Kontroller-Kommunikation

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis Kupp/TTR pinggen auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
3. Die LCD zeigt die Dome-Kommunikationstest-Informationen (Ping) an.



4. Drücken Sie **Next**, um die Kontroller-Ping-Test-Informationen anzuzeigen.



5. Prüfen Sie, ob es fehlgeschlagene Tests gibt. Drücken Sie **Menu**, um zu beenden.



WICHTIG!

Die Anzahl der fehlgeschlagenen Meldungen sollte Null sein. Wenn in diese Feld eine Wert größer Null erscheint, wenden Sie sich für Anweisungen an die zuständige Servicevertretung.

Anzeigen des Dome-DirectSet-Menüs

SpeedDome Ultra VII und andere entsprechend ausgerüstete Domes bieten ein *DirectSet*-Menü, um auf häufig verwendete Funktionen zuzugreifen. Je nach Dome-Typ sind unterschiedliche DirectSet-Menüoptionen verfügbar.

Mit der Taste **Info** auf dem ADTT16E Kontroller kann dieses Menü eingeblendet werden.

Abbildung 29: Anzeigen des SpeedDome Ultra VII DirectSet-Menüs (auch andere entsprechend ausgerüstete Domes)

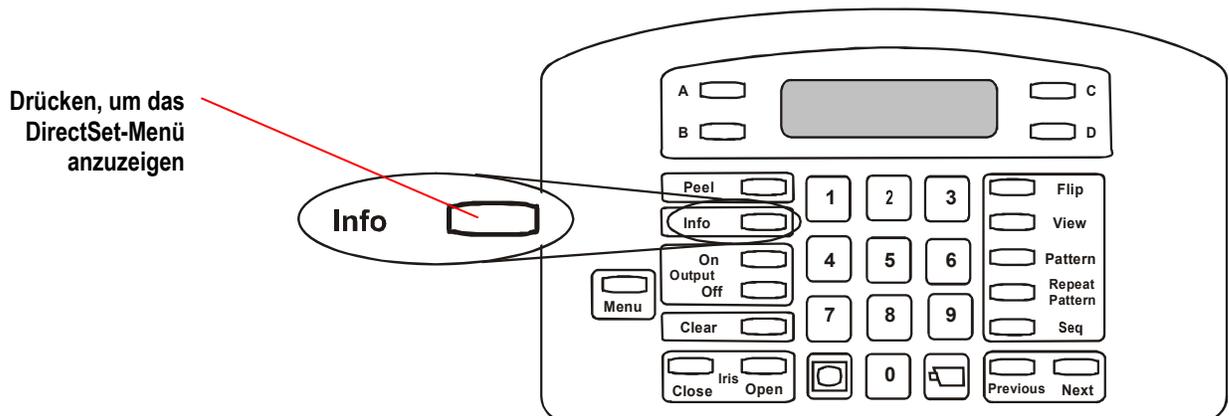


Tabelle 9 enthält eine Beschreibung der DirectSet-Menüoptionen.

* Optionen 10-14 gelten nur für SpeedDome Ultra VII Tag/Nacht Domes.

Tabelle 9: DirectSet-Menüoptionen

DirectSet-Befehl/Menüelement	Beschreibung
0+Info: Toggle Quick Set Menu (Quick Set-Menü umschalten)	Schaltet um zwischen eingblendetem und ausgeblendetem DirectSet-Menü.
1+Info: Dome Config Menu (Dome-Konfigurationsmenü)	Zeigt das SpeedDome Ultra-Konfigurationsmenü an. Für Informationen über die verfügbaren Einstellungen siehe das Dome-Handbuch.
2+Info: Auto Iris/Auto Focus (Auto-Blende/Auto-Fokus)	Reaktiviert Auto-Fokus/Auto-Blende-Modus.
3+Info: Flip (180°-Schwenk)	Dreht den SpeedDome 180° von der aktuellen Zeigerichtung. Dies entspricht Drücken der Taste Flip .
4+Info: Peel Pattern (Apple Peel-Bereichsabfahrt)	Führt die Standard-Apple Peel-Bereichsabfahrt aus. Dies entspricht Drücken der Taste Peel .
* 10+Info: Night Mode (Nachtmodus)	Setzt die Dome-IR-Moduseinstellung auf ON/EIN. Der Dome schaltet auf Permanent-Schwarzweißmodus (B/W).
* 11+Info: Day Mode (Tagmodus)	Setzt die Dome-IR-Moduseinstellung auf OFF/AUS. Dome schaltet auf Permanent-Farbmodus .
* 12+Info: Auto-Tag/Nachtmodus	Reaktiviert die zuletzt ausgewählte automatische IR-Moduseinstellung. <ul style="list-style-type: none"> • Auto High: Schwarzweißmodus aktiviert ~30 lux. • Auto Mid: Schwarzweißmodus aktiviert ~3 lux. • Auto Low: Schwarzweißmodus aktiviert ~ 0,5 lux.
* 13+Info: WDR ON (Breiter dynamischer Bereich ein)	Aktiviert WDR. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn helle Bereiche und Bereiche mit niedrigem Licht gleichzeitig betrachtet werden müssen.
* 14+Info: WDR OFF (Breiter dynamischer Bereich aus)	Deaktiviert WDR. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Beleuchtung konstant ist oder sich nur langsam ändert.
15+Info: Smooth Scan (Scan, glatt)	Startet, beginnend an der linken Scan-Grenze, einen glatten Scan zwischen der linken und der rechten Scan-Grenze. Wenn keine Scan-Grenzen gesetzt sind, wird mit den aktuellen Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen eine glatte 360°-Umdrehung im Uhrzeigersinn um die Dome-Achse ausgelöst.
16+Info: Stepped Scan (Scan, schrittweise)	Startet, beginnend an der linken Scan-Grenze, einen Scan zwischen der linken und der rechten Scan-Grenze und pausiert kurzzeitig alle 10° (bei 1x Zoom). Bei Erreichen der rechten Scan-Grenze wird die Richtung umgekehrt. Wenn keine Scan-Grenzen gesetzt sind, wird mit den aktuellen Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen eine Umdrehung im Uhrzeigersinn um die Dome-Achse ausgelöst, wobei der Dome alle 10° (bei 1x Zoom) 3 Sekunden pausiert.

DirectSet-Befehl/Menüelement	Beschreibung
17+Info: Random Scan (Scan, zufällig)	Startet einen Scan zwischen der linken und der rechten Scan-Grenze und pausiert zufallsbestimmt zwischen den Grenzen. Wenn keine Scan-Grenzen gesetzt sind, wird mit den aktuellen Neige-, Zoom- und Fokus-Einstellungen eine Umdrehung im Uhrzeigersinn oder im Gegenuhrzeigersinn um die Dome-Achse ausgelöst. Der Dome pausiert zufallsbestimmt während der Drehung um die Achse.
20+Info: Dome Information (Dome-Informationen)	Zeigt den Dome-Informationsbildschirm an, der über das Dome-Konfigurationsmenü verfügbar ist.

Verwenden des DirectSet-Menüs

1. Wählen Sie den Dome aus, dessen DirectSet-Menü Sie anzeigen möchten.
2. Drücken Sie die Taste **Info**. Es wird das Dome-DirectSet-Menü angezeigt. Drücken Sie nötigenfalls **Focus Far** (Fokus fern) oder **Focus Near** (Fokus nah), um zwischen Seiten des Menüs zu blättern.
3. Geben Sie eine Nummer ein und drücken Sie **Info**, um eine DirectSet-Funktion zu verwenden. Für eine Beschreibung der Optionen siehe Tabelle 9.
4. Sobald eine Auswahl getroffen ist, wird das DirectSet-Menü automatisch geschlossen. Um das Menü zu schließen, ohne eine Auswahl zu treffen, drücken Sie die Taste **Info**.



Einsparung von Programmierzeit

DirectSet-Funktionen können jederzeit durch Eingabe der Menünummer und Drücken der Taste Info abgerufen werden.

Verwendung von Controller-Dienstprogrammen

Die folgenden Themen behandeln die verschiedenen Controller-Dienstprogramme.

Thema	Seitennummer
Einstellen der LCD-Helligkeit	65
Ein/Ausschalten der Tastenklickfunktion	66
Einstellen der Tastenklicklautstärke	66
Sperren bzw. Entsperren der Multiplexer-Vorderseite	66
Ändern der Alarmbestätigungseinstellung	67
Anzeigen von Systeminformation	67



Hinweis: Sie können auch die Spracheinstellung ändern, die Master- bzw. Sklaven-Controller-Einstellung vornehmen, das externe Gerät konfigurieren und das Kennwort setzen.

Diese Themen sind in **Kapitel 2** behandelt.

Einstellen der LCD-Helligkeit

Wenn die auf der Controller-LCD angezeigten Elemente schwer zu lesen sind, kann die Anzeige u. U. durch Einstellung der Helligkeit verbessert werden.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Gegenlicht` `einst` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
3. Drücken Sie **Previous** bzw. **Next**, um die Einstellung zu ändern.
 - **Previous** macht die Anzeige dunkler.
 - **Next** macht die Anzeige heller.
4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.

Ein/Ausschalten der Tastenklickfunktion

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Tastklk EIN/AUS` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen. Die aktuelle Tastenklickeinstellung erscheint auf der LCD.

TASTKCLK EIN
MIT <NEXT> ÄND.

TASTKCLK AUS
MIT <NEXT> ÄND.

3. Drücken Sie **Next**, um die Einstellung zu ändern.
 - `Tastklk EIN` gibt an, dass die Tastenklickfunktion aktiviert ist.
 - `Tastklk AUS` gibt an, dass die Tastenklickfunktion deaktiviert ist.
4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.

Einstellen der Tastenklicklautstärke

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Tstkl Ltst einst` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.
3. Drücken Sie **Previous** bzw. **Next**, um die Einstellung zu ändern.
 - **Previous** reduziert die Lautstärke.
 - **Next** erhöht die Lautstärke.
4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.

Sperrn bzw. Entsperrn der Multiplexer-Vorderseite



Tip: Es kann nur der Master-Kontroller zur Durchführung dieser Aufgabe verwendet werden.

Verwenden Sie die Sperr/Entsperr-Funktion, um unbefugten Zugriff auf die Funktionen auf der Vorderseite des Multiplexers zu vermeiden.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Tog MUX Lock [MUX-Sperre umschalten]` auf der LCD erscheint. Die Tasten **Zoom** und **Focus** schalten die Einstellung um.
3. Drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzuschalten.

Hinweis: Wenn die Sperre aktiviert ist, wird die Quest Multiplexer-Vorderseiten-Sperrtaste  angezeigt.

Ändern der Alarmbestätigungseinstellung



Tipp: Es kann nur der Master-Kontroller zur Durchführung dieser Aufgabe verwendet werden.

Der Kontroller ist standardmäßig für automatische Alarmbestätigung nach einer 60-Sekunden-Verzögerung eingestellt. Die Einstellung kann auf manuelle Alarmbestätigung gesetzt werden.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Tog Alarm ACK` [Alarm-ACK umschalten] auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**, um auszuwählen.

Die aktuelle Alarmbestätigungseinstellung erscheint auf der LCD.

MAN-BESTÄT ALARM
MIT <NEXT> ÄND.

MAN-BESTÄT ALARM
MIT <NEXT> ÄND.

3. Drücken Sie **Next**, um die Einstellung zu ändern.
 - `Auto-Best Alarm` erscheint auf der LCD, wenn automatische Bestätigung aktiviert ist.
 - `Man-Bestät Alarm` erscheint auf der LCD, wenn automatische Bestätigung deaktiviert ist.
4. Drücken Sie **Menu**, um die Änderungen zu speichern und in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.



WICHTIG

Alarmer können manuell bestätigt werden, wenn automatische Bestätigung aktiviert ist. Drücken Sie **Clear**, wenn immer Alarms auftreten.

Anzeigen von Systeminformationen

Mit diesem Verfahren können Sie Systeminformationen über den ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller anzeigen.

1. Drücken Sie die Taste **Menu**.
2. Blättern Sie durch die Menüelemente, bis `Sys-Info anzeig.` auf der LCD erscheint. Drücken Sie **Zoom** oder **Focus**. Die aktuelle Einstellung erscheint auf der LCD.

Es sind die folgenden Systeminformationen verfügbar:

- Kontrollertyp: Master- oder Sklaven-Einheit
 - ROM-Prüfsummenwerte
 - Kalibrierinformationen (es sollten nur Nullen angezeigt werden)
 - Produktcode Flash-Version
 - Produktcode EEPROM-Version
3. Drücken Sie **Previous** oder **Next**, um die Informationen anzuzeigen.
 4. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **Menu**, um in den Kamerasteuerungsmodus zurückzukehren.

Lösen von Problemen

Wenn Sie mit dem ADTT16E Erweiterten Dome-Kontroller Probleme haben, verwenden Sie diesen Abschnitt, um mögliche Lösungen zu identifizieren. Wenn die hier aufgeführten Verfahren das Problem nicht lösen, oder das Problem hier nicht aufgeführt ist, wenden Sie sich für Unterstützung an die zuständige American Dynamics-Vertretung.

Problemtyp	Seitennummer
Bildschirm- und Videorekorder-Probleme	68
Probleme mit der Schwarzweiß-Videoschalteinheit	69
Probleme mit der Farb-Videoschalteinheit	69
Probleme mit Multiplexer-Live-Modus	70
Probleme mit dem Multiplexer-Bewegungserkennung	70
Probleme mit Multiplexer-Aufnahmemodus	70
Probleme mit der Kontroller-Kamerasteuerung	71
Probleme mit der Kontroller-Kamerasteuerung	71

Bildschirm- und Videorekorder-Probleme

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Kein Video auf Bildschirm.	<ul style="list-style-type: none">• Prüfen Sie, ob der Bildschirm an eine Steckdose angeschlossen, eingeschaltet und korrekt eingestellt ist.• Prüfen Sie Eingangskamera/Dome-Stromversorgung und Objektiveneinstellungen (Blende).• Prüfen Sie die Videokameraverbindungen zur Videoschalteinheit und angeschlossenen Bildschirmen.• Prüfen Sie die Videoverbindungen zwischen Multiplexer/Videoschalteinheit und Bildschirmen.
Alle Live-Bilder sind zu hell, zu dunkel oder farblich verfälscht.	<ul style="list-style-type: none">• Prüfen Sie die Bildschirmeinstellungen.
Einige Live-Bilder sind zu dunkel.	<ul style="list-style-type: none">• Prüfen Sie, ob die Kamerablende korrekt eingestellt ist.
Schlechte oder instabile Videorekorderbilder.	<ul style="list-style-type: none">• Der Videorekorder ist u. U. defekt oder erfordert Wartung. Führen Sie periodisch Wartung durch und testen Sie die Leistung des Videorekorders.
Videorekorder nimmt nicht auf.	<ul style="list-style-type: none">• Stellen Sie sicher, dass der Videorekorder an einer Steckdose angeschlossen und eingeschaltet ist.• Stellen Sie sicher, dass ein Datenträger im Videorekorder eingelegt ist.

Probleme mit der Schwarzweiß-Videoschaltseinheit

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Kein Video auf Bildschirm.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob der Bildschirm eingeschaltet und korrekt eingestellt ist. • Prüfen Sie die Objektiveneinstellungen (Blende) der Kamera. • Prüfen Sie die Videoverbindungen zwischen Kameras und Videoschaltseinheit. • Prüfen Sie die Videoverbindungen zwischen Videoschaltseinheit und Bildschirmen.
Kann Menüanzeigen nicht steuern.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass sich die Videoschaltseinheit nicht im Videorekorder-Wiedergabemodus befindet. • Prüfen Sie, ob ein Abrufausgang am Bildschirm angeschlossen ist.
Vierfachanzeige wird in automatischen Sequenzen nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob Vierfachmodus Teil der ausgeführten Sequenz ist.
Vierfachanzeige ist festgestellt und lässt sich nicht lösen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass Alarmeingänge nicht aktiviert/geschlossen sind.
Kein Alarmabruf.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie die Alarmeingangsverbindungen. • Prüfen Sie, ob die ALARM-Taste leuchtet.

Probleme mit der Farb-Videoschaltseinheit

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Kein Video auf Bildschirm.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob der Bildschirm eingeschaltet und korrekt eingestellt ist. • Prüfen Sie die Objektiveneinstellungen (Blende) der Kamera. • Prüfen Sie die Videoverbindungen zwischen Kameras und Videoschaltseinheit. • Prüfen Sie die Videoverbindungen zwischen Videoschaltseinheit und Bildschirmen.
Kann Menüanzeigen nicht steuern.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass sich die Videoschaltseinheit nicht im Videorekorder-Wiedergabemodus befindet. • Prüfen Sie, ob der Hauptausgang am Bildschirm angeschlossen ist. • Prüfen Sie, ob Kameraeingang 1 Video aufweist.
Vierfachanzeige wird in automatischen Sequenzen nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob Vierfachmodus Teil der ausgeführten Sequenz ist.
Vierfachanzeige ist festgestellt und lässt sich nicht lösen.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass Alarmeingänge nicht aktiviert/geschlossen sind.

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Kein Alarmabruf.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie die Alarmeingangsverbindungen. • Prüfen Sie, ob die ALARM-Taste leuchtet.

Probleme mit Multiplexer-Live-Modus

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Alle LIVE-Bilder sind zu hell, zu dunkel oder farblich verfälscht.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Bildschirm ist u. U. nicht korrekt eingestellt. Stellen Sie die grauen Leisten des Multiplexers ein.
Einige LIVE-Bilder sind zu dunkel.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kamera ist u. U. nicht korrekt eingestellt. Stellen Sie die Kamerablende mit Hilfe eines kalibrierten Bildschirms ein.

Probleme mit Multiplexer-Aufnahmemodus

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Schlechte oder instabile Bilder.	<ul style="list-style-type: none"> • Der Videorekorder ist u. U. defekt oder erfordert Wartung. Führen Sie periodisch Wartung durch und testen Sie die Leistung des Videorekorders.
Videorekorder nimmt nicht auf.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass der Videorekorder an einer Steckdose angeschlossen und eingeschaltet ist. • Stellen Sie sicher, dass ein Datenträger im Videorekorder eingelegt ist.

Probleme mit dem Multiplexer-Bewegungserkennung

Für mehr Informationen zum Ändern dieser Einstellungen siehe das Multiplexer Bedienungshandbuch.

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Wichtige Kamerabewegung nicht erkannt.	<ul style="list-style-type: none"> • Erforderliche Kamerabewegungsziele sind möglicherweise ausgeschaltet. Führen Sie die Bewegungserkennungseinrichtung durch und schalten Sie die erforderlichen Kamerabewegungsziele ein. • Kamerabewegungsempfindlichkeit ist möglicherweise zu niedrig. Stellen Sie die Bewegungserkennungsempfindlichkeit ein. • Verzögerungseinstellung ist zu groß. Stellen Sie die Verzögerungseinstellung ein.

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Unwichtige Kamerabewegung erkannt.	<ul style="list-style-type: none"> • Unnötige Kamerabewegungsziele sind möglicherweise eingeschaltet. Führen Sie die Bewegungserkennungseinrichtung durch und schalten Sie die unnötigen Kamerabewegungsziele aus. • Kamerabewegungsempfindlichkeit ist möglicherweise zu hoch. Stellen Sie die Bewegungserkennungsempfindlichkeit ein. • Verzögerungseinstellung ist zu klein. Stellen Sie die Verzögerungseinstellung ein.

Probleme mit der Controller-Kamerasteuerung

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Tracker Ball lässt sich nicht glatt bewegen, blockiert bzw. hängt.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie auf Staub und Verunreinigung im Bereich des Tracker Ball. Entfernen Sie Fremdstoffe.
Anormale bzw. keine Kamerasteuerung über Controller.	<ul style="list-style-type: none"> • Stellen Sie sicher, dass nur ein Controller als „Master“ konfiguriert ist. • Führen Sie einen Ping-Test auf Controller und Kamera durch, um zu bestimmen, ob eine dieser Einheiten fehlerhaft ist. Ersetzen Sie ggf. die defekte Einheit. • Stellen Sie sicher, dass die richtige Kameraadresse ausgewählt wurde und diese mit der korrekten Videoeingangsnummer übereinstimmt. • Prüfen Sie die Verbindungen zwischen Controller und EIM (External Interconnect Module).
Kann Video nicht schalten.	<ul style="list-style-type: none"> • Prüfen Sie, ob der Controller korrekt an Multiplexer/Videoschalteneinheit angeschlossen ist. • Prüfen Sie die Verdrahtung zwischen Controller, EIM und Multiplexer/Videoschalteneinheit.

Probleme bei der Alarmverarbeitung

Problembeschreibung	Mögliche Lösung
Keine Reaktion auf einen Kontaktalarmeinang.	<ul style="list-style-type: none"> • Das Alarmgerät ist möglicherweise als Öffner-Kontakt (NC) konfiguriert. Konfigurieren Sie das Alarmgerät als Schließer-Kontakt (NO).
Keine Reaktion auf einen TTL/CMOS-Alarmeinang.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Alarmgerätlogik ist u. U. für positive Logik (Active High) konfiguriert. Konfigurieren Sie die Alarmgerätlogik für negative Logik (Active Low).
Daueralarm, wenn Alarmeinang angeschlossen ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Die Alarmgerätpolarität und die Multiplexer-Alarmeinangspolarität stimmen möglicherweise nicht überein. Ändern Sie die Alarmgerätpolarität oder die Multiplexer-Alarmeinangspolarität.

NOTIZEN:

ANHANG A: Softwarelizenzvereinbarung

Durch die Nutzung dieser Software akzeptieren Sie die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung. Lesen Sie diese Lizenzvereinbarung sorgfältig durch.

SOFTWARELIZENZVEREINBARUNG

- Allgemeines.** Für die Software wird dem Kunden eine Lizenz gemäß den folgenden Bedingungen, die jegliche Kauf- oder Mietverträge („Equipment Agreement“ oder Ausrüstungsvertrag) zwischen dem Kunden und Sensormatic Electronics Corporation („SEC“) ergänzen, erteilt. Durch Annahme oder Nutzung solcher Software erklärt sich der Kunde mit den Bedingungen dieser Softwarelizenzvereinbarung („License Agreement“) einverstanden. Der Begriff „Software“ umfasst hier alle durch SEC (oder SEC-Zulieferer) in beliebiger Form und auf beliebigen Medien an den Kunden gelieferten Computerprogramme, Anleitungen, Daten und Datenbanken und alle aktuellen und zukünftigen Versionen, Revisionen, Aktualisierungen, Aufrüstungen und Neuausgaben davon. Abgesehen von den in dieser Lizenzvereinbarung definierten Abweichungen, gelten die Bedingungen des Ausrüstungsvertrags (Equipment Agreement) für die Software, die darauf bezogenen technischen Handbücher und Benutzerhandbücher („Dokumentation“) und die hier erteilte Lizenz.
- Lizenz.** SEC erteilt dem Kunden gegen eine im Ausrüstungsvertrag festgelegte (oder im Produktpreis enthaltenen) Lizenzgebühr(en) und unter den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung eine Lizenz für die Software und die Dokumentation. Die Lizenz ist eine einfache Lizenz und durch die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung begrenzt. Der Kunde darf die Lizenz nicht übertragen, ausgenommen an eine Partei, an die die Ausrüstung übertragen wird, und dann nur mit schriftlichem Einverständnis von SEC. Die Software und die Dokumentation werden in Lizenz abgegeben und nicht an den Kunden verkauft oder vermietet. SEC oder SEC-Zulieferer, die SEC zur Unterlizenzvergabe für bestimmte Teile der Software und Dokumentation ermächtigt haben, behalten die Eigentumsansprüche für die Software und Dokumentation. Die Software wird lizenziert für die Nutzung auf nur (i) einem einzigen Computer, welcher (A) im Besitz des Kunden ist oder durch diesen gemietet wird und im Ausrüstungsvertrag identifiziert ist oder (B) in der Dokumentation anderweitig als zur Software kompatibler Computer identifiziert ist, oder (ii) einer Backup-Maschine, falls der primäre Computer vorübergehend ausfällt, begrenzt auf die Dauer des Ausfalls.
- Laufzeit.** Die Laufzeit dieser Lizenz ist fortlaufend mit der Ausnahme, dass die Lizenz unverzüglich aufgelöst wird, wenn der Kunde die Software oder die zugehörige Ausrüstung verkauft oder anderweitig entsorgt oder gegen eine beliebige Bestimmung dieser Lizenzvereinbarung oder des Ausrüstungsvertrags verstößt. Wenn die Lizenz aufgelöst wird, hat SEC das Recht, alle beim Kunden existierenden Kopien der Software und Dokumentation einzufordern oder die Vernichtung aller existierenden Kopien einschließlich einer an SEC gerichteten schriftlichen Bestätigung der Vernichtung zu verlangen.
- Eigentum.** Der Kunde erklärt sich einverstanden und bestätigt, dass (i) SEC (oder SEC-Zulieferer) der ausschließliche Eigentümer der Software und Dokumentation (einschließlich aller Kopien davon, unabhängig von der Form oder vom gelieferten oder kundenbeschafften Medium) ist, und dass alle Patente, Copyrights und andere Rechte für geistiges Eigentum mit Bezug darauf und (ii) die Software und Dokumentation wertvolle Geschäftsgeheimnisse, vertrauliche Informationen und Markenschutzrechte von SEC und SEC-Zulieferern darstellen. Demzufolge erklärt sich der Kunde einverstanden, dass er bezüglich der Software und Dokumentation, abgesehen von den in dieser

Lizenzvereinbarung erteilten Rechte, keinerlei Rechte besitzt, und dass er die Einschränkungen bezüglich der Nutzung der Software und Dokumentation gemäß Abschnitt 5 dieser Lizenzvereinbarung einhält.

5. Nutzung und Kopien. Der Kunde darf die Software und Dokumentation nur in Verbindung mit der im Ausrüstungsvertrag identifizierten Ausrüstung als Teil von Zutrittskontroll-, Kameraüberwachungs- oder anderen Sicherheitssystemen, die er bei SEC für interne Geschäftszwecke erworben hat, nutzen. SEC gibt dem Kunden die Software ausschließlich in der Form von Objektcode ab.

Der Kunde darf maximal 2 Kopien der Software erstellen und diese ausschließlich zu Backup- und Archivierungszwecken nutzen. Der Kunde darf in der Software oder Dokumentation enthaltene Copyrightvermerke und andere Markenschutzvermerke und Legenden von SEC und SEC-Zulieferern nicht entfernen oder modifizieren und muss alle Vermerke und Legenden dieser Art in allen selbst erstellten Kopien der Software reproduzieren. Der Kunde darf keine Kopien der Dokumentation anfertigen; er kann jedoch von SEC gegen eine festgelegte Gebühr zusätzlicher Kopien der Dokumentation beziehen. Das Kopieren der Software und Dokumentation ist, ausgenommen der weiter oben definierten Rechte, verboten.

Der Kunde darf diese Lizenz nicht verkaufen, weitergeben, unterlizenzieren oder übertragen oder die Software oder Dokumentation (oder Teile davon) anderweitig an eine andere Partei übertragen. Der Kunde muss die Software und Dokumentation vertraulich behandeln und darf keinerlei Daten oder andere in der Software oder Dokumentation enthaltene Informationen an andere Parteien weitergeben; ausgenommen davon sind Mitarbeiter des Kunden und Vertreter von Firmen, die zum Zwecke der Arbeit an kunden-internen Geschäftsanwendungen Zugriff auf die Software haben müssen, sofern die Nutzung in Übereinstimmung mit den in dieser Lizenzvereinbarung aufgeführten Bedingungen erfolgt. Der Kunde darf die Software nicht zur Bereitstellung von Teilnehmerdiensten für andere Parteien nutzen. Der Kunde darf die Software nicht modifizieren, dekompileieren, disassemblieren oder anderweitig zurückentwickeln und hat kein Recht aus der Software abgeleitete Arbeiten zu erstellen, dazu zählen uneingeschränkt jegliche übersetzte oder lokalisierte Versionen der Software. Der Kunde darf ohne entsprechende Lizenzen der US-Behörden oder Behörden anderer Länder die Software oder die Dokumentation oder Teile davon nicht exportieren oder wiedereinführen.

Der Kunde muss zur Erfüllung seiner hierin aufgeführten Pflichten angemessene Maßnahmen, wie zum Beispiel die Unterzeichnung entsprechender Geheimhaltungsvereinbarungen durch Mitarbeiter und andere Personen mit Zugriff auf die Software, implementieren und die Software und Dokumentation mit der gleichen Sorgfalt behandeln, mit der der Kunde seine eigenen vertraulichen Informationen schützt. Der Kunde nimmt zu Kenntnis, dass er für Copyright- oder Geschäftsgeheimnis-Verletzungen, die ganz oder teilweise auf einer Nichteinhaltung der Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung beruhen, rechtlich zur Verantwortung gezogen werden kann. Da nicht-autorisiertes Übertragen, Nutzen oder Offenlegen der Software und Dokumentation, deren Wert für SEC und SEC-Zulieferer in einem Umfang mindern könnte, der vor Gericht nicht angemessene geltend gemacht werden könnte, falls der Kunde seine Pflichten nicht einhält, haben SEC und SEC-Zulieferer (direkte und bestimmungsgemäße Nutznießer dieser Lizenzvereinbarung) Anspruch auf ein Verfahren auf einstweiligen Rechtsschutz - dies gilt im Falle eines Vertragsbruchs zusätzlich zu anderen ihnen zur Verfügung stehenden Rechtsmitteln und Rechtsschutz.

6. Begrenzte Gewährleistung und Haftungsbegrenzung. Die Bestimmungen des Ausrüstungsvertrags bezüglich Unterhalt und Garantie gelten nicht für die Software und die Dokumentation, sofern dies nicht durch beide Parteien schriftlich und ausdrücklich anders vereinbart wurde. SEC garantiert bezüglich der Software und Dokumentation lediglich, dass (i) SEC Eigentümer der Software und Dokumentation ist und/oder das Recht zur Erteilung der Lizenz gemäß dieser Lizenzvereinbarung an den Kunden besitzt,

und (ii) dass das elektronische Medium, auf dem die Software gespeichert ist, unter normaler Nutzung frei von Material- und Fertigungsfehlern ist. SEC einzige Verpflichtung unter dieser Garantie besteht im Ersatz aller defekten Medien, die ohne Kostenfolge an SEC zurückgesendet werden. Die Laufzeit dieser Garantie beträgt 12 Monate ab dem Datum des Ausrüstungsvertrags („Warranty Period“, Garantiedauer).

AUSGENOMMEN DER IN DIESEM ABSCHNITT 6 FESTGELEGTEN AUSNAHMEN, LEHNT SEC JEDE GARANTIE, AUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND, BEZÜGLICH DER SOFTWARE ODER DER DOKUMENTATION ODER DEREN BETRIEB ODER NUTZUNG AB; EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF ALLE GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNGEN FÜR HANDELSÜBLICHE QUALITÄT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER EINE BESTIMMTE NUTZUNG. EINIGE GERICHTSBARKEITEN ERLAUBEN KEINEN AUSSCHLUSS DER GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNGEN, SO DASS DER OBIGE AUSSCHLUSS IN DIESEN LÄNDERN NICHT GILT. DIESE GARANTIE GIBT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; SIE HABEN MÖGLICHERWEISE WEITERE RECHTE, DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN.

SEC UND SEC-ZULIEFERER, MITARBEITER, VERTRETER UND FRANCHISENEHMER HAFTEN UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR JEDLICHE ART VON SCHADENERSATZ, FOLGESCHÄDEN ODER DIREKTEN ODER INDIREKTEN SCHÄDEN (FÜR VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN ODER -GEWINNEN ODER ANDERWEITIG), DIE DER KUNDE, MITARBEITER DES KUNDEN, VERTRETER ANDERER FIRMEN ODER ANDERE PERSONEN AUFGRUND DER NUTZUNG ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DER NUTZUNG ODER DER UNMÖGLICHKEIT DER NUTZUNG DER SOFTWARE ODER DER DOKUMENTATION ODER DER WARTUNG UND UNTERSTÜTZUNG DAVON ERLEIDEN; DIES GILT AUCH DANN, WENN SEC ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN INFORMIERT WURDE. SEC übernimmt im Zusammenhang mit der Lizenz, Nutzung oder Leistung der Software oder Dokumentation keinerlei andere Haftung und autorisiert keinen Mitarbeiter, Vertreter oder Franchisenehmer für SEC eine solche Haftung einzugehen.

Der Kunde ist allein verantwortlich für die Auswahl der Software zur Erzielung der beabsichtigten Ergebnisse, für die Übereinstimmung des Computers, auf dem die Software ausgeführt wird, mit den Spezifikationen oder Anforderungen von SEC und für den sachgerechten Unterhalt dieses Computers und Reparaturen. Die SEC-Zulieferer geben keine Garantie zur Software ab, übernehmen keinerlei Haftung bezüglich der Nutzung der Software und bieten keine Unterhalts- oder Unterstützungsdienste oder Informationen bezüglich der Software an.

7. US-Behörden „Restricted Rights“. Die Software und Dokumentation werden mit eingeschränkten Rechten abgegeben. Die Nutzung, Duplikaterstellung oder Offenlegung durch US-Behörden unterliegt je nach Fall den Einschränkungen in den Absätzen (c)(1)(ii) in „Rights in Technical Data and Computer Software Clause of Department of Defense Federal Acquisition Supplement (DFARS) 252.227-7013“ oder im Absatz (g)(3)(i) in „Federal Acquisition Regulations (FAR) 52.227-14, Alternate III“.
8. Schadloshaltung. SEC wird den Kunden gegenüber allen Klagen, Ansprüchen, Gerichtsfällen oder Verfahren, die gegen den Kunden aufgebracht werden, verteidigen und schadlos halten, soweit eine solche Klage auf der Nutzung der Software basiert und als solche mit dieser Lizenzvereinbarung übereinstimmt und nicht als Ergebnis einer Kombination davon mit beliebigen anderen Artikeln, Computersoftware oder -prozessen eine Verletzung beliebiger US-Patente oder Copyrights oder Handelsgeheimnisse darstellt; dies gilt nur dann, wenn SEC ganz am Anfang unverzüglich informiert wird und die Kontrolle über die Verteidigung, jegliche Verhandlungen zur Schlichtung und vollständige Kooperation durch den Kunden erhält.

SEC wird für alle Schäden und Kosten aufkommen, die dem Kunden in Zusammenhang mit solchen Klagen auferlegt werden. SEC wird jedoch nicht für Beträge haften, die unter jeglicher Art von Kompromissen oder Schlichtungen vereinbart wurden, ohne dass die Zustimmung von SEC eingeholt wurde. Wenn die Software Gegenstand einer Klage bezüglich Patent- oder Copyright-Verletzungen darstellt, kann SEC unter alleiniger Entscheidung und Kostenübernahme (und Zustimmung von seitens des Kunden) dem Kunden das Recht zur fortgesetzten Nutzung der Software beschaffen oder die Software modifizieren oder ersetzen, so dass sie keine Rechtsverletzung mehr darstellt. Wenn keine solchen Alternativen zu Bedingungen, die SEC als annehmbar erachtet, zur Verfügung stehen, muss der Kunde auf SECs Aufforderung alle in seinem Besitz stehenden Kopien der Software und Dokumentation an SEC zurücksenden, und SEC wird einen angemessenen Teil der durch den Kunden an SEC bezahlten Lizenzgebühr zurückerstatten. Dieser Abschnitt 8 legt SECs gesamte Haftung bezüglich Urheberrechtsverletzungen und ähnlich gelagerten Rechtsverletzungen fest.

Glossar

180°-Schwenk (Flip)	Diese Funktion schwenkt den SpeedDome unverzüglich 180° in die der momentanen Position entgegengesetzte Richtung.
2x2 Format	Anzeigeformat, das auf dem Hauptbildschirm verfügbar ist, wenn ein Vierfachsplitter oder ein Multiplexer verwendet wird. Video von 4 Kameras erscheint gleichzeitig auf dem Bildschirm (2 horizontal, 2 vertikal).
3x3 Format	Anzeigeformat, das auf dem Hauptbildschirm verfügbar ist, wenn ein 9- oder 16-Kanal-Multiplexer verwendet wird. Video von 9 Kameras erscheint gleichzeitig auf dem Bildschirm (3 horizontal, 3 vertikal).
4x4 Format	Anzeigeformat, das auf dem Hauptbildschirm verfügbar ist, wenn ein 16-Kanal-Multiplexer verwendet wird. Video von 16 Kameras erscheint gleichzeitig auf dem Bildschirm (4 horizontal, 4 vertikal).
Abrufbildschirm	Der Bildschirm, der das Video anzeigt, das über den Sklaven-Kontroller gesteuert wird. Dieser Bildschirm zeigt Video ausschließlich im Vollbildformat an.
Alarm	Die Antwort des Systems, wenn ein Eingangsgerät von seinem normalen Zustand in einen nicht normalen Zustand wechselt. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, piepst der Kontroller (z. B. Touch Tracker), bis der Alarm bestätigt wird.
Alarmmodus	Der Zustand des Kontrollers, wenn ein Alarm aktiv ist. Im Alarmmodus piepst der Kontroller und es werden die relevanten Alarminformationen auf der LCD angezeigt.
Apple Peel-Bereichsabfahrt	Eine Standard-Bereichsabfahrt, die ein SpeedDome-Kamera-Dome ausführt, wenn auf dem Kontroller die Taste Peel gedrückt wird. Der Dome macht drei vollständige Umdrehungen, an der Decke beginnend und 30° nach unten geneigt.
Ausgang	Ein Anschlusspunkt an einer Hardwarekomponente, über den das System Ausgangsgeräte steuern kann.
Ausgangsgerät	Ein Hilfsanschluss. Eine Hardwarekomponente, die durch das System gesteuert werden kann. Zu den typischen Ausgangsgeräten gehören Schranken, Türsperrern und Lampen.
Auswählen	<ol style="list-style-type: none">1. Sie können eine Kamera für die Anzeige von Video in Vollbildformat auf dem Bildschirm auswählen.2. Sie können ein auf der LCD angezeigtes Menüelement auswählen, wenn sich der Kontrolle im Menü/Programmiermodus befindet.

Automatische Systemfunktion	Eine Systemfunktion, die, nachdem Sie sie programmiert haben, automatisch über den Controller ausgelöst werden kann. Schnellansichten, Bereichsabfahrten und die Sequenz sind automatische Systemfunktionen.
Bereichsabfahrt	Eine Bereichsabfahrt besteht aus einer Reihe von Schwenk-, Neige-, Zoom- und Fokus-Bewegungen, die auf einem programmierbaren Kamera-Dome ausgeführt werden. Sie „lehren“ der Kamera eine Kombination dieser Bewegungen, die dann automatisch abgespielt werden können.
Betriebsmodus	Der aktuelle Betriebszustand des Controllers. Es gibt fünf Betriebsmodi: Kamerasteuerungsmodus, Menü/Programmiermodus, Sequenzmodus, Alarmmodus und Quest Multiplexer-Steuerungsmodus. Der Controller funktioniert abhängig von seinem aktuellen Betriebsmodus unterschiedlich. <i>Siehe auch „Modus“.</i>
Bildschirm	Der Bildschirm, auf dem Kameravideo angezeigt wird. Einige Konfigurationen umfassen einen Bildschirm, andere umfassen zwei Bildschirme (Hauptbildschirm und Abrufbildschirm).
Blende (Iris)	Die Kamerakomponente, die bestimmt, wie Licht in die Kamera eindringt. Durch Anpassung der Iris kann die Helligkeit des auf dem Bildschirm angezeigten Videos eingestellt werden.
Cursor	Das blinkende Quadrat, das auf der LCD erscheint, wenn sich der Controller im Menü/Programmiermodus befindet. Dieser Cursor zeigt das derzeit aktive Feld auf der LCD an.
Dauer	Die Zeitdauer in Sekunden, die ein Ereignis innerhalb der Sequenz auf dem Bildschirm verweilt, bevor das nächste Ereignis startet.
Dienstprogramm	Eine Menüwahl, die Sie entweder mit Selbsthilfe-Systemdiagnose unterstützt oder Ihnen eine praktische Funktion für den Systembetrieb liefert. Die Dienstprogramme werden über das Menü aktiviert.
DirectSet-Menü	Ein besonderes Menü, das auf SpeedDome Ultra VII und anderen entsprechend ausgerüsteten Domes verfügbar ist und einfachen Zugriff auf häufig verwendete Funktionen bietet. Die Taste Info auf dem ADTT16E Controller wird verwendet, um dieses Menü anzuzeigen.
Dome	Eine in einem Kunststoffgehäuse untergebrachte Kamera. Das ADTT16E System kann zur Steuerung programmierbarer SpeedDome Serie, SpeedDome Ultra Serie und SpeedDome Optima Serie Kamera-Domes verwendet werden. <i>Siehe auch SpeedDome, SpeedDome LT, SpeedDome Optima, SpeedDome Optima LT und SpeedDome Ultra Serie Kamera-Dome.</i>
Eingang	Ein Anschlusspunkt an einer Systemkomponente, über den das System Eingangsgeräte überwachen kann.
Eingangsgerät	Eine Hardwarekomponente, die ein elektrisches Signal liefert, um den Zustand eines Geräts anzugeben. Zu den typischen Eingangsgeräten gehören Türkontakte, Bewegungsmelder und Rauchmelder.

Ereignis	Eine Schnellansicht, Bereichsabfahrt oder Festperspektiveaufnahme innerhalb der Sequenz.
Festperspektiveaufnahme	Ein Kameraschalter. Die Sicht einer Kamera zum Zeitpunkt ihres Abrufs auf dem Bildschirm.
Fokus	Der Vorgang, in dem die Schärfe einer Szene oder eines Objekts durch die Kamera betrachtet eingestellt wird.
Hauptbildschirm	Der Bildschirm, der das Video anzeigt, das über den Master-Kontroller gesteuert wird.
ID-Code	Eine Kennzeichnung, mit der der Typ des derzeit ausgewählten Domes identifiziert werden kann. Dieser Code ist nützlich, wenn Sie dem technischen Kundendienst erklären müssen, welcher Typ von Domes an Ihrem Standort installiert ist.
Kamerabefehl	Eine Anweisung/Funktion (Schwenken, Neigen, Zoom, Fokus oder Blende), die über den Kontroller an eine Kamera gesendet wird.
Kamerasteuerungsmodus	Der aktive Betriebsmodus, in dem ein Bediener Kameras auswählt und steuert, ein Bildschirmanzeigeformat auswählt, automatische Systemfunktionen ausführt oder den Zustand eines Dome-Ausgangs umschaltet.
Kontroller	Die Videokontrollstation, über die Sie einfach auf die verschiedenen Videosteuerungsfunktionen zugreifen können (<i>auch „Touch Tracker“ genannt</i>).
LCD	Die LCD (Liquid Crystal Display = Flüssigkristallanzeige) zeigt an, welche Kamera derzeit ausgewählt ist, und ob derzeit eine Schnellansicht oder Bereichsabfahrt ausgeführt wird. Die LCD zeigt zudem Systemmeldungen, Eingabeaufforderungen und Menüs an.
Master-Benutzer	Die Person, die den Master-Kontroller verwendet.
Master-Kontroller	Der Kontroller, der die gesamte in diesem Handbuch beschriebene Funktionalität aufweist. Sie können damit Systemprogrammierung durchführen, automatische Funktionen auslösen, Alarme bestätigen und sämtliche Dienstprogramme ausführen. (Dieser Bildschirm wird auch Haupt-Touch-Tracker genannt).
Menü/Programmiermodus	Dieser Kontrollerzustand ermöglicht es Ihnen, das Menü anzuzeigen und Menüelemente auszuwählen, die automatischen Systemfunktionen zu programmieren, das externe Gerät zu bestimmen, an das das System angeschlossen ist und Dienstprogramme auszuführen.
Modus	Der aktuelle Betriebszustand des Kontrollers. Es gibt fünf Betriebsmodi: Kamerasteuerungsmodus, Menü/Programmiermodus, Sequenzmodus, Alarmmodus und Quest Multiplexer-Steuerungsmodus. Der Kontroller funktioniert abhängig von seinem aktuellen Betriebsmodus unterschiedlich. <i>Siehe auch „Betriebsmodus“.</i>

Multiplexer	Die Einheit, an der bestimmte ADTT16E Systeme angeschlossen sind. Sie können damit Video von bis zu 16 Kameras gleichzeitig betrachten und das Anzeigeformat des Bildschirms auswählen (Vollbild, 2x2, 3x3 oder 4x4). Wenn der Quest Multiplexer installiert ist, sind weitere Anzeigeformate verfügbar.
Mux	Abkürzung für „Multiplexer“ auf der LCD.
Neigen	Aufwärts-Abwärts-Kamerabewegung.
Nicht normaler Zustand	Beschreibt einen unerwarteten Zustand eines Eingangsgeräts oder ein unerwartetes Ergebnis einer Funktion. Wenn zum Beispiel ein Benutzer den normalen Zustand einer Tür auf „geschlossen“ setzt, wäre es ein nicht normaler Zustand, wenn die Tür offen ist. Bei Erkennung eines nicht normalen Zustands kann ein Alarm ausgelöst werden.
Nicht programmierbare Kamera	Eine Kamera oder ein Dome (z. B. SpeedDome NP), der keine programmierbaren Funktionen aufweist.
Normalzustand	Beschreibt den erwarteten Zustand eines Geräts oder das erwartete Ergebnis einer Funktion. Wenn zum Beispiel ein Benutzer den normalen Zustand einer Tür auf „geschlossen“ setzt, wäre es ein nicht normaler Zustand, wenn die Tür „offen“ ist.
Peel	Die TOUCH TRACKER-Taste, mit der Sie die SpeedDome Apple Peel-Bereichsabfahrt auslösen können.
Programmierbare Kamera	Ein Dome, z. B. der SpeedDome, der zur Durchführung von automatischen Funktionen programmiert werden kann.
Quad	Abkürzung für Quad-Prozessor (Vierfachprozessor) auf der LCD.
Rücksetzung	Der Prozess, in dem ein SpeedDome neu initialisiert, neu kalibriert, Grundstellung einnimmt und sich dann wieder online schaltet. Der Rücksetzungsprozess dauert ungefähr 30 Sekunden und der SpeedDome ist während dieser Zeit nicht betriebsfähig.
Schnellansicht	Eine Zielfahrt. Die ausgewählte Kamera ruft automatisch und unverzüglich eine Ansicht von einem programmierbaren Dome ab, unabhängig von der aktuellen Zeigerichtung des Domes.
Schwenken	Links-Rechts-Kamerabewegung.
Sequenz	Eine Kollektion von bis zu 16 Schnellansichten, Bereichsabfahrten und Festperspektiveaufnahmen, die der Reihe nach auf dem Hauptbildschirm abgespielt werden. Die Sequenz bietet eine umfassende Überwachung eines Standorts. Diese Funktion kann mit einem Bildschirmrundgang verglichen werden.
Sequenzmodus	Der Zustand des Master-Kontrollers, wenn die Sequenz ausgeführt wird.
Sklaven-Benutzer	Die Person, die den Sklaven-Kontroller verwendet.

Sklaven-Kontroller	Der Kontroller, dessen Funktionalität etwas eingeschränkt ist. Sie können damit keine Systemprogrammierung durchführen, keine Sequenz auslösen, keine Bildschirmanzeigeformate auswählen und keine Alarmer bestätigen. (Dieser Bildschirm wird auch Abruf-Touch-Tracker genannt).
SpeedDome LT Serie Kamera-Dome	Eine programmierbare Kamera, mit der Sicherheitspersonal ein Ziel verfolgen oder einen Bereich überwachen kann. Diese Kamera unterstützt programmierbare Funktionen (Zielanfahrten und Auto-Schwenk) und 360°-Drehung und verfügt über ein optisches 12x-Zoomobjektiv. Dieser Typ von Kamera unterstützt Bereichsabfahrt-Programmierung und Alarmeingänge und -ausgänge nicht.
SpeedDome Optima LT Serie Kamera-Dome	Eine programmierbare Kamera, mit der Sicherheitspersonal ein Ziel verfolgen oder einen Bereich überwachen kann. Diese Kamera unterstützt programmierbare Funktionen (Zielanfahrten und Bereichsabfahrten) und 360°-Drehung und verfügt über ein optisches 16x/22x-Zoomobjektiv. Dieser Dome unterstützt keine Eingänge oder Ausgänge.
SpeedDome Optima Serie Kamera-Dome	Eine programmierbare Kamera, mit der Sicherheitspersonal ein Ziel verfolgen oder einen Bereich überwachen kann. Diese Kamera unterstützt programmierbare Funktionen (Zielanfahrten und Bereichsabfahrten) und 360°-Drehung und verfügt über ein optisches 16x/22x-Zoomobjektiv. Dieser Dome bietet einen Eingang und einen Ausgang.
SpeedDome Serie Kamera-Dome	Eine programmierbare Kamera, mit der Sicherheitspersonal ein Ziel verfolgen oder einen Bereich überwachen kann. Diese Kamera unterstützt programmierbare Funktionen (Zielanfahrten und Bereichsabfahrten) und 360°-Drehung, Alarmeingänge und -ausgänge und verfügt über ein 10x-Fast-Zoomobjektiv.
SpeedDome Ultra Serie Kamera-Dome	Eine programmierbare Kamera, mit der Sicherheitspersonal ein Ziel verfolgen oder einen Bereich überwachen kann. Diese Kamera ist im Vergleich zu anderen SpeedDomes kompakt. Sie unterstützt programmierbare Funktionen (Zielanfahrten und Bereichsabfahrten) und 360°-Drehung und Alarmeingänge und -ausgänge. SpeedDome Ultra II und neuere Modelle unterstützen Konfiguration über Bildschirmmenüs. Für weitere Informationen über unterstützte Funktionen siehe die Dome-Dokumentation.
Tastenfeld	Der Teil des Kontrollers, in dem die Tasten zum Abrufen einer einzelnen Kamera und Steuern der ausgewählten Kamera untergebracht sind. Das Tastenfeld bietet Blendensteuerung, 180°-Schwenk eines SpeedDome, Ausführung der Apple Peel-Bereichsabfahrt, Anzeige von Schnellansichten, Ausführung von Bereichsabfahrten, Umschalten des Zustands eines Dome-Ausgangs, Zuordnung eines Bildschirmanzeigeformats und Auslösen der Sequenz.
Touch Tracker	Eine andere Bezeichnung für Kontroller. <i>Für eine Definition siehe „Kontroller“.</i>
Tracker Ball	Der Teil des Kontrollers, mit dem Sie die Kamera schwenken und neigen und durch die Elemente des Menüs blättern können.

Umschalten	Wechseln des Zustands eines Ausgangs. Wenn der Ausgang ausgeschaltet ist, wird er durch diese Funktion eingeschaltet, und umgekehrt.
Vierfachprozessor	Die Einheit, an der bestimmte ADTT16E Systeme angeschlossen sind. Sie können damit Video von bis zu 4 Kameras gleichzeitig betrachten.
Viertel	Ein Bereich auf einem Bildschirm, in dem Kameravideo angezeigt werden kann, falls der Bildschirm im Multiplexermodus betrieben wird.
Vollbild	Ein Kameraanzeigeformat, bei dem Video von einer einzigen Kamera auf dem Bildschirm angezeigt wird und den gesamten Bildschirm ausfüllt.
Zoom	Zur Anpassung der durch das Objektiv erzielten Vergrößerung. Objekte können näher oder weiter entfernt erscheinen.

NOTIZEN :

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte unsere Website.

www.americandynamics.net

© 2006 Sensormatic Electronics Corporation
Änderung der Produktspezifikationen vorbehalten.
Hierin erwähnte Produktnamen können Marken
und/oder eingetragene Marken anderer Firmen sein.

8200-0306-0201 A