



# Erweiterte Merkmale - Handbuch

**Network Client**

Version 4.04



Teilenummer 8200-0664-06 A0

---

## Endbenutzer-Lizenzabkommen (EULA) - Sensormatic

BITTE LESEN SIE VOR DEM ÖFFNEN DER DISKETTENPACKUNG, DEM HERUNTERLADEN DER SOFTWARE, DER INSTALLATION DER SOFTWARE ODER DEM BENUTZEN IHRES SYSTEMS DIESES LIZENZABKOMMEN DURCH.

IN DIESEM LIZENZABKOMMEN SIND IHRE RECHTE UND VERPFLICHTUNGEN DEFINIERT. DURCH ÖFFNEN DES SIEGELS DIESER VERPACKUNG, HERUNTERLADEN DER SOFTWARE, INSTALLIEREN DER SOFTWARE ODER BENUTZEN IHRES SYSTEMS ERKLÄREN SIE SICH MIT ALLEN BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN DIESES ABKOMMENS EINVERSTANDEN. SOLLTEN SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN UND KONDITIONEN DIESES ABKOMMENS EINVERSTANDEN SEIN, KÖNNEN SIE DIESES PAKET SAMT ALLEN DOKUMENTATIONEN UND BEGLEITMATERIALIEN INNERHALB VON 30 TAGEN AN DEN ORT ZURÜCKGEBEN, WO SIE DAS PRODUKT GEKAUFT HABEN, DAMIT IHNEN DER KAUFPREIS RÜCKERSTATTET WIRD.

### SOFTWARELIZENZ

Die Software umfasst den Computercode, Programme und Dateien, die zugehörigen Medien, Hardware- oder Software-Schlüssel und gedrucktes Material, sowie etwaige elektronische Dokumentation. Die Software kann bereits auf einem Speichergerät (Speichermedium) als Teil eines Systems installiert sein. Die Software wird lizenziert, nicht verkauft.

### LIZENZGEWÄHRUNG

Dieses Abkommen zwischen Sensormatic Electronics Corporation (Sensormatic) und Ihnen gestattet Ihnen die Benutzung der gekauften Software. Nachdem Sie die benötigte Anzahl von Kopien gekauft haben, können Sie die Software und das zugehörige Material benutzen, vorausgesetzt, dass Sie nicht mehr als die lizenzierte Anzahl von Kopien zu einem gegebenen Zeitpunkt installieren und benutzen. Die Softwarelizenz erstreckt sich lediglich auf ihre Verwendung mit spezifischen von Sensormatic gelieferten Geräten. Falls die Software durch einen Software- oder Hardware-Schlüssel oder durch ein anderes Gerät geschützt ist, darf die Software auf jedem Computer benutzt werden, auf dem der Schlüssel installiert ist. Falls der Schlüssel die Benutzung der Software mit einem bestimmten System verbindet, darf die Software nur auf diesem System benutzt werden.

### ANDERE RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

- Eine Evaluierungs- oder Demo-Kopie der Software wird als gekauft betrachtet und ist durch dieses Lizenzabkommen gedeckt.
- Sie dürfen die Software nicht dekompilen, disassemblieren oder zurückentwickeln (Reverse Engineering), kopieren, übertragen, ändern oder auf sonstige Weise benutzen außer gemäß diesem Abkommen.
- Der Hardware-/Software-Schlüssel ist, sofern zutreffend, Ihr Lizenznachweis für die Ausübung der hierin gewährten Rechte und muss von Ihnen aufbewahrt werden. Verlorene oder gestohlene Schlüssel werden nicht ersetzt.
- Falls die Software als Teil eines Systems bereitgestellt wird, darf sie nur mit dem System benutzt werden.
- Sie dürfen für die Software keine Sublizenz gewähren und die Software weder vermieten noch verpachten. Sie dürfen die Software jedoch durch Übergabe der Originaldiskette und des Materials, das aus dem Softwarepaket und diesem Lizenzabkommen besteht, an eine andere Partei permanent übertragen. Die Erstbenutzung der Software und des zugehörigen Materials durch den neuen Benutzer überträgt die Lizenz auf den neuen Benutzer und stellt die Annahme seiner Bedingungen und Konditionen durch den neuen Benutzer dar.
- Die Software ist nicht fehler tolerant und kann Fehler enthalten. Sie sind einverstanden, dass die Software nicht in einer Umgebung oder Anwendung benutzt wird, in der eine Fehlfunktion der Software zu vorhersehbaren Verletzungen oder zum Tod des Software-Bediener oder anderer führen könnte.
- Sensormatic behält sich das Recht vor, dieses Abkommen zu annullieren, falls Sie die Bedingungen und Konditionen dieses Abkommens nicht einhalten. In solch einem Fall müssen Sie alle Kopien der Software und alle seine Komponenten (z. B. Dokumentation, Hardware-Schlüssel, Software-Schlüssel) vernichten.
- Die Software kann Software dritter Parteien enthalten, die gemäß einem separaten Endverbraucher-Lizenzabkommen (EULA) lizenziert ist. Lesen Sie etwaige der Software beiliegende Lizenzunterlagen durch und bewahren Sie sie gut auf. Das Einhalten der Bestimmungen eines EULA von Drittanbietern ist eine der Bedingungen dieses Abkommens.
- Die Software muss vor dem Gebrauch u.U. bei Sensormatic registriert werden. Falls Sie die Software nicht registrieren, wird dieses Abkommen automatisch beendet, und Sie dürfen die Software nicht benutzen.
- Die Microsoft Windows® Preinstallation Environment Version 1.2, Services Edition Software, darf, sofern sie in dieser Software oder diesem System enthalten ist, nur zum Hochfahren, zur Diagnose oder zur Wiederherstellung benutzt werden.  
ANMERKUNG: DIESE SOFTWARE ENTHÄLT EIN SICHERHEITSMERKMAL, DAS BEI BENUTZUNG ALS BETRIEBSSYSTEM NACH EINER 24-STÜNDIGEN UNUNTERBROCHENEN BENUTZUNG DER SOFTWARE, OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG, EIN ERNEUTES HOCHFahren IHRES GERÄTS VERANLASST.
- UPGRADES UND AKTUALISIERUNGEN. Software-Upgrades und -Aktualisierungen dürfen nur benutzt werden, um die gesamte Originalsoftware oder einen Teil derselben zu ersetzen. Durch Software-Upgrades und -Aktualisierungen wird die Anzahl der an Sie lizenzierten Kopien nicht erhöht. Falls die Software ein Upgrade der Programmkomponente eines Softwarepakets ist, das Sie als ein einziges Produkt gekauft haben, darf die Software nur als Teil dieses einzelnen Produktpakets benutzt und übertragen werden und darf nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer aufgeteilt werden. Software Upgrades und -Aktualisierungen, die kostenlos von einer von Sensormatic genehmigten World Wide Website oder FTP-Site heruntergeladen werden, dürfen als Upgrade für mehrere Systeme benutzt werden, vorausgesetzt, Sie besitzen eine Lizenz zur Benutzung der Originalsoftware auf diesen Systemen.
- INTELLEX PLAYER. Die mit Video Clips exportierte und/oder über eine von Sensormatic genehmigte World Wide Website verteilte Intellex Player Software darf von Ihnen kopiert und innerhalb Ihrer Organisation benutzt werden, oder sie darf an externe Parteien weitergegeben werden, z.B. an Vollzugs-, Ermittlungs- oder Gerichtsbehörden, jedoch nur zur Anzeige von Video, das von einem Intellex-System aufgezeichnet wurde. Die Intellex Player Software darf nicht verkauft werden. Alle anderen Bedingungen und Konditionen dieses Abkommens treffen weiterhin zu.
- TOOLS UND DIENSTPROGRAMME. Software, die über eine von Sensormatic genehmigte World Wide Website oder FTP-Site als Tool oder Dienstprogramm verteilt wird, darf ohne Einschränkungen kopiert und installiert werden, vorausgesetzt, die Software wird nicht verteilt oder verkauft und wird nur für den vorgesehenen Zweck des Tools oder Dienstprogramms und in Verbindung mit Sensormatic-Produkten benutzt. Alle anderen Bedingungen und Konditionen dieses Abkommens treffen weiterhin zu.

---

Werden irgendwelche dieser Einschränkungen nicht eingehalten, hat dies eine automatische Kündigung dieser Lizenz zur Folge. Dadurch stehen Sensormatic auch andere Rechtsmittel zur Verfügung.

#### **URHEBERRECHT**

Die Software ist ein firmeneigenes Produkt von Sensormatic, das durch US-amerikanische und internationale Urheberrechtsgesetze geschützt ist.

#### **BESCHRÄNKTE GARANTIE**

Sensormatic garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Zustellungsdatum an den Erstbenutzer, dass das Medium, auf dem die Software aufgezeichnet ist, der Hardware-Schlüssel und die damit zur Verfügung gestellte Dokumentation bei normaler Verwendung frei von Materialschäden und Arbeitsmängeln ist. Sensormatic garantiert weiterhin, dass für den gleichen Zeitraum die gemäß dieser Lizenz auf dem Medium zur Verfügung gestellte Software im Wesentlichen die in der dem Produkt beiliegenden Benutzerdokumentation beschriebene Leistung erbringt, wenn sie mit der spezifizierten Hardware verwendet wird.

#### **RECHTSBEHELFE DER KUNDEN**

Sensormatics gesamter Haftungsumfang und Ihr exklusiver Rechtsbehelf gemäß dieser Garantie erstrecken sich nach Wahl von Sensormatic a) auf den Versuch, Softwarefehler mit Maßnahmen zu korrigieren, die dem Problem angemessen sind, b) auf den kostenlosen Ersatz des Aufzeichnungsmediums, der Software oder Dokumentation, je nachdem, was zutrifft, mit funktionierenden Entsprechungen oder c) auf die Rückerstattung der Lizenzgebühr und Beendigung dieses Abkommens. Für sämtliche Ersatzartikel gilt die Garantie für den Zeitraum, der von der Original-Garantiezeit verbleibt. Bei Versagen der Software wird keine Abhilfe gewährt, falls ein derartiges Versagen das Ergebnis eines Unfalls, von Missbrauch, einer Veränderung oder falschen Anwendung ist. Garantieservice oder Hilfe wird dort geleistet, wo Sie das Produkt gekauft haben.

#### **KEINE ANDEREN GARANTIE**

Die obige Garantie gilt anstelle aller anderen Garantien, ob ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich der stillschweigenden Gewährleistung der marktgängigen Qualität und Eignung für einen bestimmten Zweck, ohne sich darauf zu beschränken. Keine mündlichen oder schriftlichen Informationen oder Ratschläge, die von Sensormatic, seinen Vertretern, Lieferanten oder Händlern erteilt wurden, stellen eine andere Garantie dar, und Sie dürfen sich nicht auf derartige Informationen oder Ratschläge verlassen.

#### **KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN**

In keinem Fall ist Sensormatic haftbar für von Ihnen erlittene Schäden, einschließlich Gewinnverlust, Datenverlust oder anderer zufälliger oder Folgeschäden, die aufgrund Ihres Gebrauchs oder Ihrer Unfähigkeit des Gebrauchs der Software oder ihrer Dokumentation entstehen. Diese Einschränkung findet Anwendung, selbst wenn Sensormatic oder ein autorisierter Vertreter von der Möglichkeit solcher Schäden verständigt worden ist. Weiterhin garantiert Sensormatic nicht, dass der Betrieb der Software ununterbrochenen oder fehlerfrei ist. Diese beschränkte Garantie gibt Ihnen spezifische Rechte. Ihnen können auch andere Rechte zustehen, die in den einzelnen Bundesländern unterschiedlich sind. Einige Bundesländer lassen den Ausschluss von zufälligen oder Folgeschäden oder eine Einschränkung der Dauer einer stillschweigenden Garantie nicht zu, daher treffen einige der obigen Einschränkungen u.U. nicht auf Sie zu.

#### **ALLGEMEINE HINWEISE**

Falls eine Bestimmung dieses Abkommens unrechtmäßig, ungültig oder aus beliebigem Grund nicht durchsetzbar ist, wird sie von diesem Abkommen abgetrennt. Die Gültigkeit und Durchsetzbarkeit der verbleibenden Bestimmungen wird dadurch nicht beeinträchtigt. Dieses Abkommen unterliegt den Gesetzen des Bundesstaates Florida. Sie sollten einen Nachweis der bezahlten Lizenzgebühr, einschließlich Modellnummer, Seriennummer und Datum der Bezahlung aufbewahren und einen derartigen Zahlungsnachweis vorlegen, wenn Service oder Hilfe im Rahmen dieser Garantie beansprucht wird.

#### **BESCHRÄNKTE RECHTE DER US-REGIERUNG**

Die Software und Dokumentation unterliegt BESCHRÄNKTEN RECHTEN. Die Verwendung, Duplizierung oder Offenbarung durch die Regierung unterliegt je nach zutreffendem Fall den Einschränkungen gemäß Unterabschnitt (c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder Unterabschnitt (c)(1) und (2) von „Commercial Computer Software-Restricted Rights“ in 48 CFR 52.227-19. Der Hersteller ist Sensormatic Electronics Corporation, 6600 Congress Avenue, Boca Raton, FL 33487, USA.



## Inhalt

Inhalt .....	v
Virtuelle Matrix/Tastatur .....	1
Merkmale .....	3
Tastatursteuerung .....	3
Zweiweg-Tastatursupport .....	3
Kamerasteuerung .....	3
Dome-Steuerung über Matrix .....	3
Analoge Wiedergabe .....	3
Ereigniskontrolle .....	4
Matrix-Tastatur .....	4
Wiedergabe einer vordefinierten Videolänge .....	4
Kameraaufruf .....	4
Salvo-Aufrufe .....	4
Menüs und Dialoge .....	5
Matrix IDs .....	5
Monitore .....	7
Touren .....	8
Salvos .....	9
Wiedergabe .....	10
Wiedergabe-Steuerungen .....	11
COM-Einstellungen .....	12
Fehler in Statusleiste (Errors in Status Bar) .....	13
Monitornummer auf Overlay (Monitor Number on Overlay) .....	13
Videobilddatei überprüfen .....	14
Validieren der Testergebnisse .....	15
Verwendung von CSV-Dateien .....	16
Beispiel CSV-Datei .....	16
URL .....	16
Data Port .....	16
Live-Port .....	16
Event Port .....	16
Flags .....	16
Intellex Player .....	17
Frame-by-Frame-Wiedergabe .....	17



## Virtuelle Matrix/Tastatur



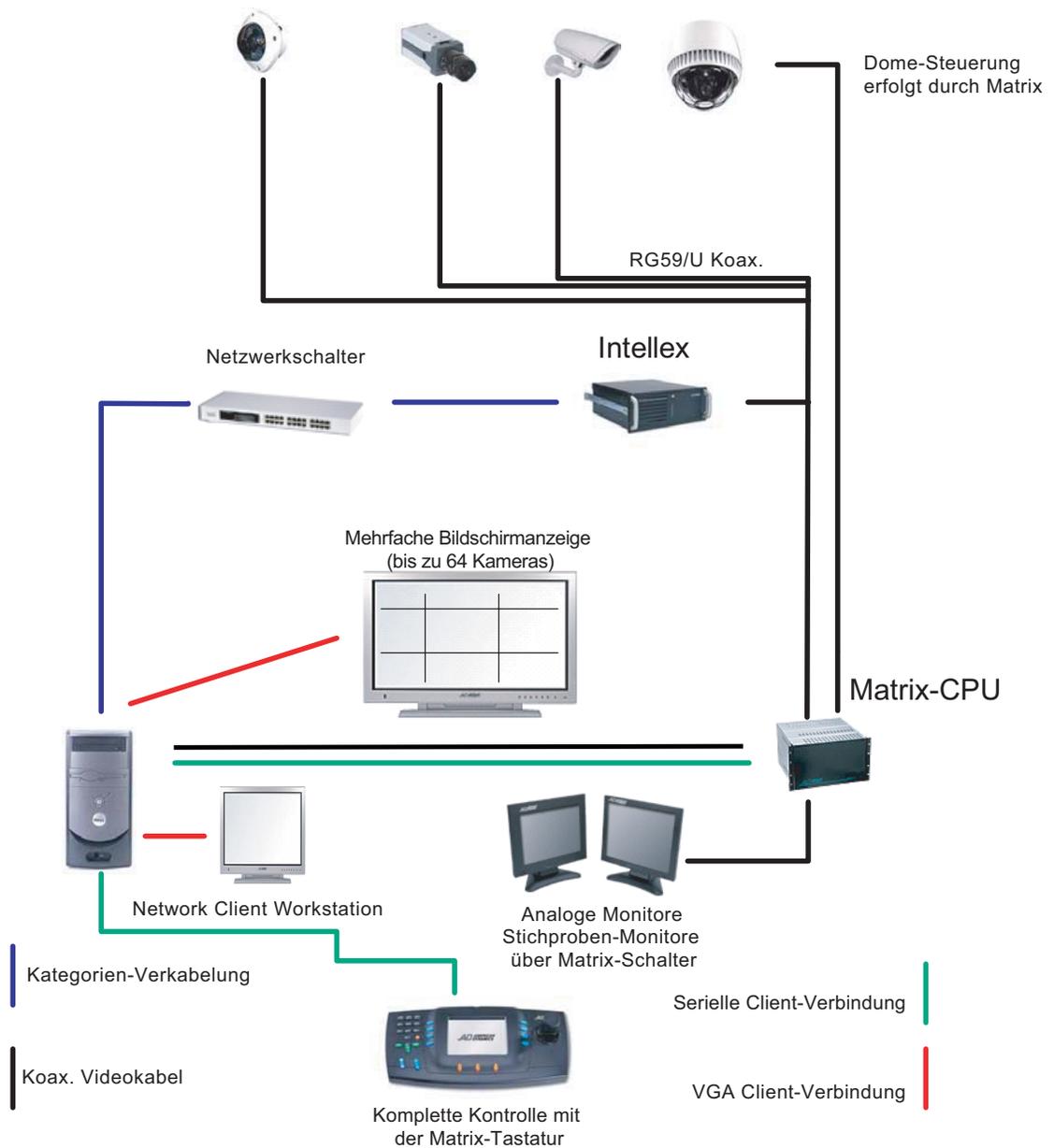
Integrationsdiagramm

Network Client bietet Matrix- and CCTV-Tastaturintegration als eine separat lizenzierte Produkterweiterung des Network Client. Mit diesem Merkmal können Sie bis zu 64 Kameras gleichzeitig ansehen, was Ihnen - kombiniert mit Tastatur-basierter Steuerung, die Effizienz einer virtuellen Matrix ermöglicht.

Anstatt Ihre Kameras auf Ihrem Videosicherheitsystem separat nach Intellex-Gerät nummerieren und arrangieren zu müssen, können Sie alle in einer Gruppe mit einem fortlaufenden Nummerierungssystem konsolidieren. Dies erfolgt durch Kopplung mit einer Matrix-Tastatur über einen lokalen seriellen Port. Diese Erweiterung zum Network Client integriert die 1024 American Dynamics Matrix-Schaltung, die eine Tastatur-gesteuerte Schaltung oder virtuelle Schaltung auf dem Network Client gestattet.

Das Diagramm auf der nächsten Seite zeigt die Verbindungen zwischen den Hauptkomponenten des Systems. Die Network Client Workstation ist über einen COM-Port mit einer Matrix-Tastatur und über einen weiteren COM-Port mit der Matrix CPU verbunden.

Die Network Client Version 4.04 unterstützt die Funktionalität einer Standardtastatur, einschließlich Kamera-Aufruf, Steuerung und Wiedergabe zusätzlich zu erweiterten Merkmalen wie Salvos und Touren. Die Dome-Programmierung wird durch das Dome-Bildschirmmenü sowie durch direktes Programmieren über die Tastatur unterstützt. Dies trifft auf AD2088, AD2089, MegaPower® ControlCenter™ 200 und 300, MegaPower ControlCenter 1100 und ADTTE Touch Tracker® Controller Tastaturen von American Dynamics zu.



## Merkmale

### Tastatursteuerung

Mit einem einzigen Tastendruck können Sie die virtuelle Matrix auf dem Network Client oder die auf Monitorauswahl basierte analoge Matrix steuern.

Jede Live-Anzeige auf dem Network Client hat einen konfigurierbaren Bereich von 16 virtuellen Monitornummern. Diese Bereiche dürfen sich nicht überschneiden, unterliegen aber ansonsten keinen Einschränkungen (solange sie unter der 4-Ziffern-Grenze der Tastaturen liegen). Network Client benutzt diese virtuellen Monitornummern zur Bestimmung der Befehle, auf die er direkt reagiert, und der Befehle, die zur analogen Matrix weitergeleitet werden.

Kamera-Pseudonummern müssen manuell synchronisiert werden, damit die Pseudonummern auf dem analogen und dem virtuellen Schalter gleich sind.

Virtuelle Monitornummern werden auf den Live-Bildschirmausschnitten als Overlays angezeigt.

### Zweiweg-Tastatursupport

Die Kommunikationen mit den unterstützten Tastaturen erfolgen wechselseitig, indem Befehle nicht nur von der Tastatur zum Network Client gesendet werden, sondern der Network Client liefert auch Feedback an die Tastatur über Erfolg oder Misserfolg der unternommenen Maßnahme. Der Support ist für jede Tastatur anders. Als Minimum ertönt ein Signal, wenn ein falscher Befehl eingegeben wird. Die meisten Tastaturen unterstützen das Aktualisieren der Kamera-Pseudonummern auf der Anzeige der Tastatur nach erfolgreicher Eingabe.

### Kamerasteuerung

Die Kamerasteuerung über eine Tastatur unterstützt die Tastatur-PTZ-Funktionalität mit Ausnahme der Hilfssteuerung.

#### Hinweis

Latenz kann problematisch sein, wenn die Kamera über Intellex gesteuert wird. Bei direkter Steuerung der Kamera über analoge Matrix tritt keine Latenz auf (siehe unten).

### Dome-Steuerung über Matrix

Als Option können Dome-Kameras zur Steuerung über analoge Matrix statt Intellex konfiguriert werden. Dies erfolgt durch Weiterleitung der Dome-Steuerbefehle direkt an den Schalter nach Umstellung der betroffenen Kamera auf einen vordefinierten Monitor.

Der Abschnitt über die Kamerasteuerung via Matrix und über den Matrix Dome werden nicht angezeigt, wenn die Matrix-Integration nicht aktiviert oder lizenziert ist. Die Dome-Steuerung über Matrix ist standardmäßig aktiviert (wird durch Kontrollkästchen angezeigt), wenn die Matrix-Integration aktiviert ist.

### Analoge Wiedergabe

Die Wiedergabe kann so konfiguriert werden, dass der volle Bildschirm auf einer analogen Ausgabe angezeigt wird (Videokarte zur Unterstützung der analogen Ausgabe ist erforderlich).

Bei der Konfiguration der analogen Ausgabe kann die Wiedergabe auch mit einer analogen Matrix-Eingabe verbunden werden. In diesem Fall wird eine Eingabenummer zum Umschalten der analogen Wiedergabe auf den gewählten analogen Matrix-Monitor benutzt. (Schlägt fehl, wenn der gewählte Monitor ein virtueller Matrix-Monitor ist. Wird durch ein hörbares Tastatursignal angezeigt.)

## Ereigniskontrolle

Im Wiedergabe-Modus löst die Aufzeichnungstaste auf der Tastatur ein Speichern des derzeitigen Segments als Ereignis in der vorkonfigurierten Datenbank und Kategorie aus.

## Matrix-Tastatur

### Wiedergabe einer vordefinierten Videolänge

Soll Video von einer Kamera abgespielt werden, wählen Sie die Kamera auf dem aktiven Monitor und drücken die Wiedergabetaste (Play). Ein Wiedergabe-Popupfenster erscheint, in dem das Video für diese Kamera abgespielt wird, beginnend mit dem vordefinierten Timer-Intervall, das vor der aktuellen Zeit liegt. Pause, Wiedergabe, schneller Vorlauf und schneller Rücklauf verhalten sich im Fenster erwartungsgemäß. Das Vor- und Zurückspulen von Einzelbildern erfolgt durch Druck auf schnellen Vorlauf (Fast Forward) und schnellen Rücklauf (Fast Reverse) bei pausiertem Video.

### Kameraaufruf

Der Kameraaufruf über Matrix erfolgt durch Eingabe der Kameranummer und Klicken auf die Kamera-Schaltfläche. Als Option kann auch zuerst die Monitornummer eingegeben und auf die Monitor-Schaltfläche geklickt werden.

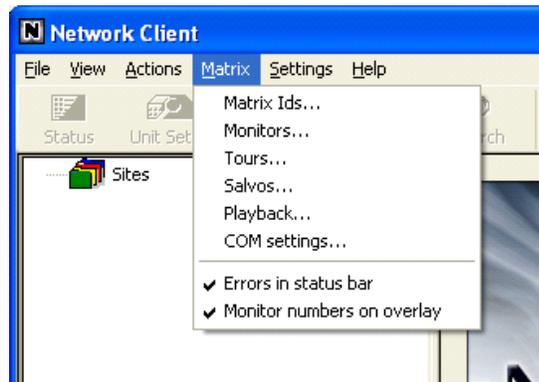
- Zur Steuerung des Network Client wird anhand der Monitorwahl bestimmt, welcher Videoausschnitt aufgerufen wird, und die Kamerawahl bestimmt die Videoquelle. Falls kein Monitor eingegeben wird, erscheint als Vorgabe Monitor 1.
- Jedem Live-Anzeigefenster sind 16 Monitornummern zugewiesen, unabhängig von der Anzahl der Videoausschnitte im aktuellen Layout.
  - Nehmen wir einmal an, der Network Client hat zwei VGA-Monitore mit jeweils einer Live-Anzeige. VGA-1 benutzt ein 3x3 Layout und VGA-2 benutzt ein 1x1 Layout. In diesem Fall sind der Anzeige VGA-1 die virtuellen Monitore 1-9 zugewiesen, und VGA-2 ist Monitor 17 zugewiesen. Die Nummern 10-16 sind für VGA-1 reserviert, werden aber in einer 3x3-Anzeige nicht benutzt. Wird das Layout von VGA-1 auf 4x4 umgewechselt, sind ihm die virtuellen Monitore 1-16 zugewiesen; wird das Layout von VGA-2 auf 4x4 umgewechselt, benutzt es die virtuellen Monitore 17 bis 32.
- Die einer Anzeige zugewiesenen virtuellen Monitornummern werden in der oberen linken Ecke eines jeden Ausschnitts angezeigt (optional).

### Salvo-Aufrufe

Salvo-Aufrufe erfolgen durch Klicken auf die Salvo-Pseudonummer und anschließendes Klicken auf die Salvo-Schaltfläche. Network Client antwortet mit einem dem aktuellen Monitor entsprechenden Layout-Wechsel der Live-Anzeige und anschließendem Aufruf des zugehörigen nummerierten Salvos, wodurch die jeweiligen Touren, sofern vorhanden, gestartet und die gewünschten Kamerasteuerungs-Voreinstellungen und Muster angefordert werden. Das Salvo startet auf dem derzeit gewählten Monitor (Ausschnitt).

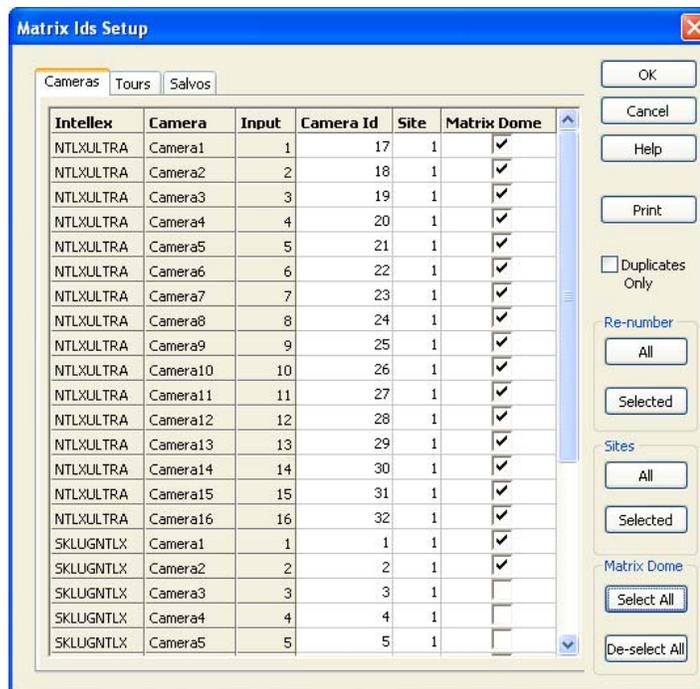
## Menüs und Dialoge

Das Matrix-Hauptmenü erscheint auf der Menüleiste des Network Client. Es sieht wie folgt aus:



### Matrix IDs

Im Dialogfeld Matrix ID Setup werden Kameras, Touren und Salvos anhand ihrer Matrix-ID-Nummern konfiguriert. Der Dialog sieht wie folgt aus:



#### Hinweis

Pseudonummern für die virtuelle Matrix und analoge Matrix müssen manuell synchronisiert werden, damit die Matrix-Integrationsmerkmale nahtlos funktionieren.

- Wenn das Matrix Dome Kontrollkästchen für eine bestimmte Kamera aktiviert ist, versucht die virtuelle Matrix, die analoge Matrix zur Kontrolle des Domes für diese Kamera zu benutzen, indem die analoge Matrix auf einen vordefinierten Monitor umgeschaltet wird und Steuerbefehle an den Dome gesendet werden. Dies bleibt jedoch wirkungslos, wenn kein Dome mit dieser Kamera verbunden ist.

- Der Raster ermöglicht die Eingabe einer Matrix-ID (Nummer) für jede Kamera. Alle Kameras werden standardmäßig in der Reihenfolge angezeigt, in der die Intellex-Geräte im Network Client konfiguriert sind. Der Raster kann nach Intellex Name (Intellex-Namen), Camera Name (Kameranamen), Input Number (Eingabenummer) oder Pseudo Num (Pseudonummer) sortiert werden.
- Sie können die Nummern einzeln eingeben oder über die Schaltflächen Re-number (Neu nummerieren) entweder die gesamte Liste oder bestimmte Auswahlen neu nummerieren, und zwar in der Reihenfolge, in der sie derzeit sortiert sind.
- Der Matrix Dome kann durch Klicken auf die Schaltflächen Select All (Alles auswählen) und De-Select All (Alles abwählen) im Matrix Dome Abschnitt für alle Auswahlen aktiviert oder deaktiviert werden.
- Die Kombination von Kamera-ID und Site-Nummer muss eindeutig sein. Der Dialog erzwingt dies nicht, doppelte Einträge werden jedoch in einer anderen Farbe angezeigt. Der Dialog zeigt nur dann doppelte Einträge auf, wenn das Kontrollkästchen Duplicates Only (Nur doppelte Einträge) aktiviert ist.
- Der Matrix Dome-Abschnitt, der Sites (Standort) -Sites (Abschnitt), die Site (Standort) -Spalte und die Matrix Dome-Spalte werden nicht angezeigt, wenn die Matrix-Integration nicht aktiviert bzw. nicht lizenziert ist.
- Die Steuerung über Matrix Dome ist standardmäßig aktiviert, wenn die Matrix-Integration aktiviert ist.
- Im Sites (Standort) -Abschnitt können Standorte mit den Schaltflächen All (Alle) und Ausgewählt (Selected) insgesamt oder in Gruppen eingestellt werden.

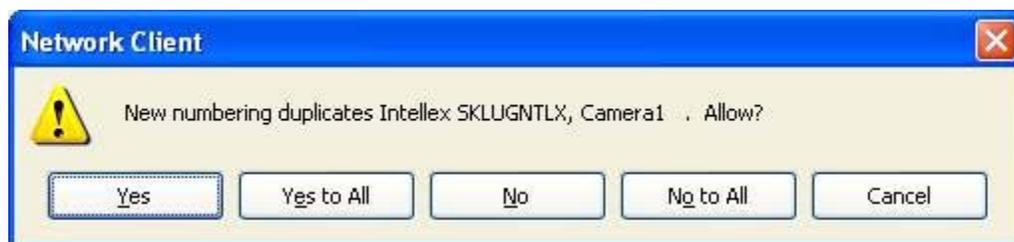
### Neu nummerieren

Durch Klicken auf eine der Schaltflächen Neu nummerieren (Re-number) im Dialogfeld Matrix ID Setup wird folgender Dialog angezeigt:



Geben Sie eine Matrix-ID-Anfangsnummer in das Feld ein und klicken auf OK, dann werden alle Kamera-ID-Nummern (einschließlich der Nummern, denen keine Kameras zugewiesen sind) ab der in diesem Dialogfeld eingegebenen Nummer in der Reihenfolge neu zugewiesen, in der sie auf dem Raster erscheinen.

- Wenn Sie auf das Schaltfeld Re-number/Selected (Neu nummerieren/Ausgewählt) klicken und die neuen Nummern überschneiden sich mit denen anderer Kameras, erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Nummerierung der Kameras, die sich mit den bereits zugewiesenen Nummern überschneiden, überschreiben können. Der Dialog sieht wie folgt aus:



- Die Anfangsnummer für Re-number All (Neu nummerieren/Alles) und Re-number Selected (Neu nummerieren/Ausgewählt) geht auf die erste nicht zugewiesene ID-Nummer nach der höchsten bereits zugewiesenen ID-Nummer über. Die durch die Neuzuweisung verfügbar gewordenen ID-Nummern können neuen Kameras zugewiesen werden.
- Tour IDs und Salvo IDs werden ähnlich wie Kameras zugewiesen. Wird eine neue Konfiguration hinzugefügt, erhält sie automatisch die nächste ID-Nummer nach der höchsten in dieser Kategorie zugewiesenen ID-Nummer.
- Wird dem Network Client ein Intellex-Gerät hinzugefügt, erhalten seine Kameras automatisch Kamera-IDs, die mit der nächsten ID-Nummer nach der höchsten derzeit zugewiesenen ID-Nummer beginnen.
- Das Entfernen von Salvos, Touren oder Intellex-Geräten hat keinen Einfluss auf derzeit zugewiesene ID-Nummern.

## Monitore

Das Dialogfeld Monitor-Setup ermöglicht das Definieren virtueller Monitornummernbereiche.

Name	First Monitor #	Last Monitor #
Live Display <default>	1	16
Live Display 1	17	32
Live Display 2	33	48
Live Display 3	49	64
Live Display 4	65	80
Live Display 5	81	96
Live Display 6	97	112
Live Display 7	113	128
Live Display 8	129	144
Live Display 9	145	160

Renumber Monitors

Renumber All Starting At: 1

Analog Camera Control

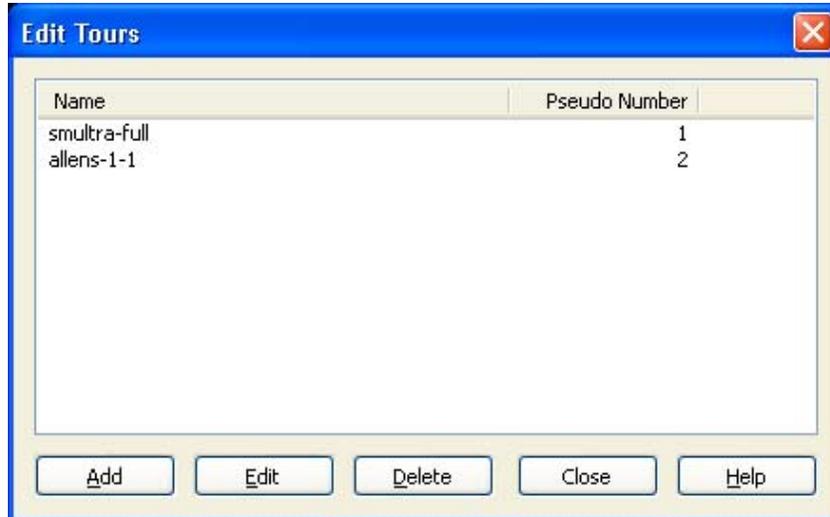
Monitor Number: 1

OK Cancel Help

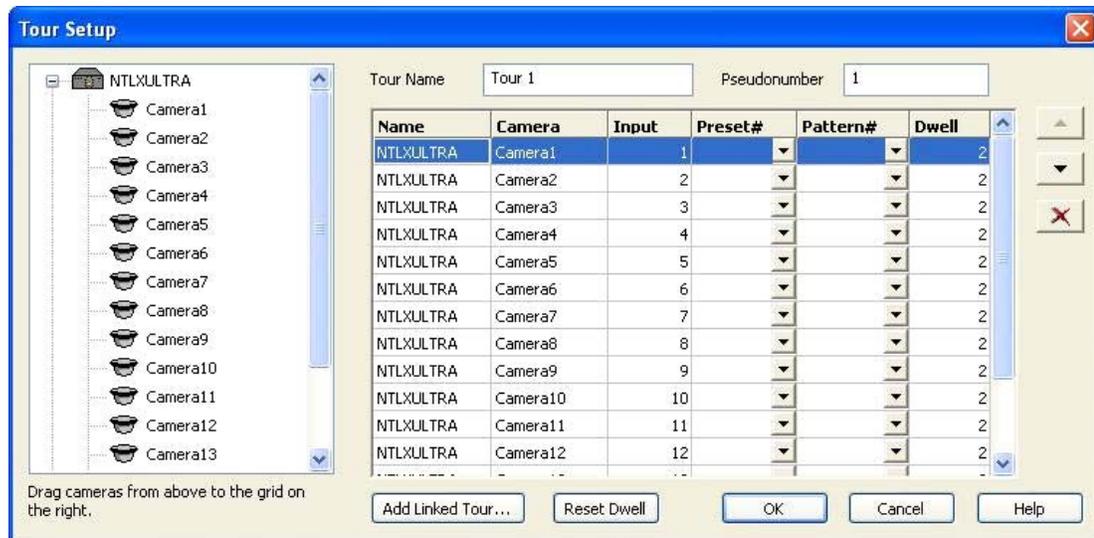
- In den Raster dieses Dialogfelds werden die Anfangs-Monitornummern für jede Live-Anzeige eingegeben. Jeder Live-Anzeige werden automatisch sechzehn virtuelle Monitornummern zugewiesen. Ein Überschneiden der Bereiche ist nicht zulässig.
- Bereiche können ab einer beliebigen Nummer neu nummeriert werden.
- Maximal 10 Live-Anzeigen können für Tastatursteuerung konfiguriert werden.
- Die Bereiche beginnen mit der virtuellen Monitornummer 1.
- Eine analoge Matrix-Monitornummer muss eingegeben werden, wenn die Dome-Steuerung über Matrix-Integration benutzt wird. Dieses Feld wird grau unterlegt angezeigt, wenn die Matrix-Integration deaktiviert oder nicht lizenziert ist.
- Jede Workstation muss eine andere Monitornummer benutzen, da sich andernfalls bei Benutzen der Dome-Steuerung ein Konflikt zwischen den Benutzern ergibt.

## Touren

Eine Tour ist eine Reihe von Live-Aufrufen, die optional mit Kamerasteuerungsvorgängen verbunden sind, welche in einer zeitlich definierten Sequenz wiedergegeben werden. Durch Klicken auf die Option Tours... (Touren) im Matrix-Menü wird das Dialogfeld Edit Tours (Touren bearbeiten) angezeigt.



- Zum Definieren einer neuen Tour klicken Sie auf Add (Hinzufügen), oder wählen Sie eine bereits existierende Tour und klicken auf Edit (Bearbeiten) oder Delete (Löschen). Nach einem Löschvorgang erscheint ein Bestätigungsfenster. Nach einem Hinzufüge- oder Bearbeitungsvorgang erscheint das Dialogfeld Tour Setup.

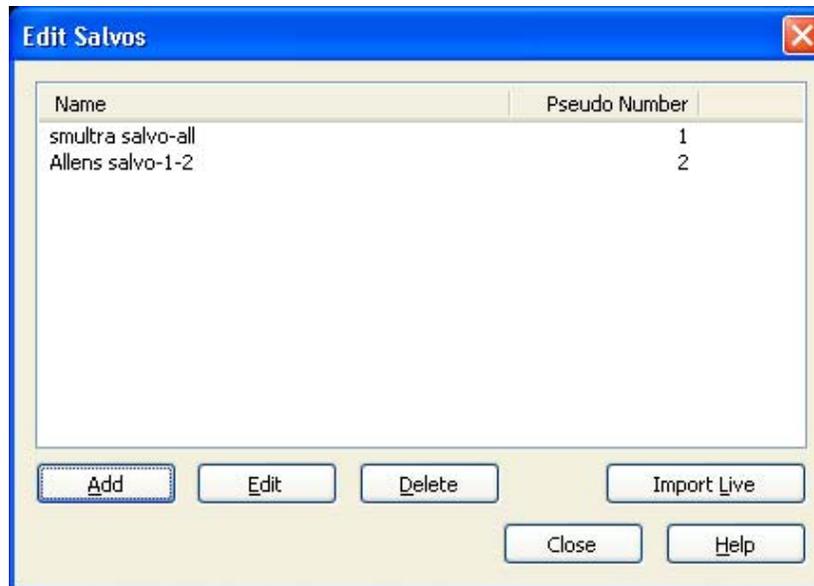


Im Dialogfeld Tour Setup erscheint ein Raster mit Schritten in der Tour. Jeder Schritt enthält ein Intellex-Gerät und eine Kamera mit Dropdown-Optionen für Voreinstellungen und Muster sowie eine Zeitdauer. Eine Zeitdauer von 2 Sekunden wird vorgegeben. Die Reihenfolge eines jeden Schritts innerhalb der Sequenz kann geändert werden, und es können Kameras der Liste hinzugefügt oder von der Liste entfernt werden.

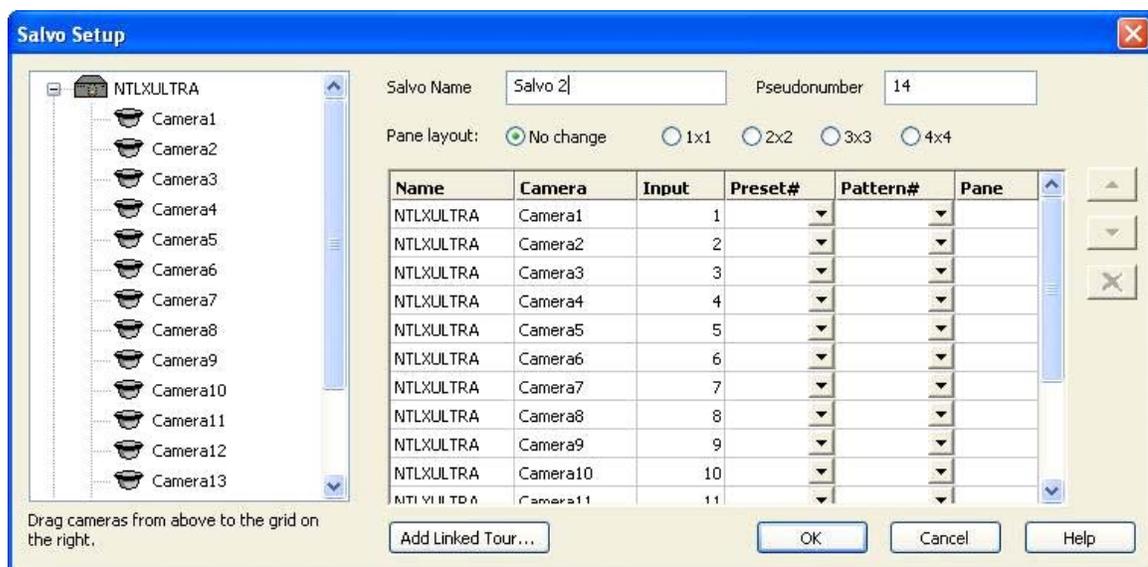
- Jeder Tour muss ein Name zugewiesen werden.
- Sie können einer Tour eine bereits existierende Tour als Schritt hinzufügen.
- Eine Rekursion der Touren ist nicht gestattet.

## Salvos

Ein Salvo ist eine Gruppe von Kameras, die spezifischen Ausschnitten mit optionalen Kamera-Steuervorgängen zugewiesen sind. Durch Klicken auf die Option Salvos... im Matrix-Menü wird das Dialogfeld Salvos bearbeiten (Edit Salvos) angezeigt.



- Zum Definieren eines neuen Salvos klicken Sie auf Add (Hinzufügen), oder wählen Sie ein bereits existierendes Salvo und klicken auf Edit (Bearbeiten) oder Delete (Löschen). Nach einem Löschvorgang erscheint ein Bestätigungsfenster. Nach einem Hinzufüge- oder Bearbeitungsvorgang erscheint das Dialogfeld Salvo-Setup.
- Mit Import Live werden die derzeit auf der Live-Hauptanzeige angezeigten Layout- und Kamerazuweisungen in ein Salvo zusammengefasst.



Im Dialog Salvo-Setup wird ein Raster mit Kameras in der Tour angezeigt.

- Für jede Kamera können Ausschnittnummer, Kameravoreinstellung und Kameramuster spezifiziert werden. Dies sind alle optionale Einstellungen. Wenn eine Ausschnittnummer angegeben ist, wird bei Aufruf eines Salvos die angegebene Kamera in dem Ausschnitt angezeigt. Ist kein Ausschnitt spezifiziert, erscheint die Kamera im nächsten Ausschnitt in der Sequenz, beginnend mit dem Ausschnitt der derzeit gewählten Monitornummer.
- Sie können ein Layout der Live-Anzeige spezifizieren. Zur Auswahl stehen 1x1, 2x2, 3x3 und 4x4. Wird auf das Schaltfeld No change (Keine Änderung) geklickt, bleibt das Layout so, wie es beim Salvo-Aufruf war. Wenn auf der Anzeige nicht genügend Platz für alle Kameras ist und mehr Live-Anzeigen aktiv sind, geht das Salvo zur nächsten sequenziellen Live-Anzeige über.
- Die Reihenfolge von Kameras kann verändert und Kameras können entfernt werden, und anstelle einer Kamera in einem Salvo kann ein Link zu einer Tour eingefügt werden, wodurch die angegebene Tour in dem Ausschnitt, in dem ansonsten die Kamera angezeigt würde, abläuft.

## Wiedergabe

Im Dialogfeld Playback Settings (Wiedergabe-Einstellungen) kann das Videoclip als Ereignis in einer Datenbank gespeichert und die analoge Wiedergabe mit dem Matrix-Monitor integriert werden. Der Dialog sieht wie folgt aus:

- Die zum Herunterladen benötigte Zeit definiert die Länge des Videoclips. Die Standardeinstellung lautet 30 Sekunden.

- Unter Ereignis speichern (Save Incident) kann das Videoclip als Ereignis in einer Datenbank gespeichert werden. Wenn ein Ereignis über die Tastatur gespeichert wird, müssen Datenbank (Database), Kategorie (Category) und Ereignisname (Incident name) angegeben werden.
  - Im Wiedergabe-Modus löst die Aufzeichnungstaste auf der Tastatur ein Speichern des derzeitigen Segments als Ereignis in der vorkonfigurierten Datenbank und Kategorie aus.
  - Die Funktion Ereignis speichern kann deaktiviert werden, indem das Kontrollkästchen Ereignis speichern erlaubt (Allow save incident) deaktiviert wird.
- Die Funktion Analoge Wiedergabe (Analog Playback) ermöglicht das Konfigurieren der Wiedergabe auf einer analogen Vollbild-Ausgabe (eine Videokarte, die analoge Ausgabe unterstützt, ist erforderlich) oder auf einem VGA-Bildschirm. Bei der analogen Konfiguration kann die Wiedergabe auch mit einer analogen Matrix-Eingabe verbunden werden. In diesem Fall wird eine Eingabenummer zum Umschalten der analogen Wiedergabe auf den gewählten analogen Matrix-Monitor benutzt. (Schlägt fehl, wenn der gewählte Monitor ein virtueller Matrix-Monitor ist. Wird durch ein hörbares Tastatursignal angezeigt.)
  - Ist die Matrix-Integration deaktiviert oder nicht lizenziert, wird die analoge Wiedergabe (Analog Playback) im Dialogfeld grau unterlegt angezeigt.
  - Wenn Sie Playback on analog monitor (Wiedergabe auf analogen Monitor) wählen, müssen Sie in dem Kombinationsfeld mit den Monitornummern den für die analoge Wiedergabe gewünschten Monitor auswählen.
  - Wenn Sie Switch analog output to matrix monitor (analoge Ausgabe auf Matrix-Monitor) wählen, müssen Sie die Eingabenummer und den analogen Schalter, an den die analoge Ausgabe vom PC angeschlossen wird, wählen.

## Wiedergabe-Steuerungen

Die Firmware der AD2089-Tastatur verfügt über folgende Wiedergabetasten.

DVR-basiertes Symbol*	DVR (Intellex) -Funktionsbeschreibung
	Wird nach Eingabe einer Kameranummer gedrückt. Initiiert Wiedergabe-Fenster oder hebt Video-Pause auf. Wird die Taste mehrmals gedrückt, verlängert sich die Herunterladedauer entsprechend (wird mit Tastendruckanzahl multipliziert).
	Speichert das heruntergeladene Clip in der vorkonfigurierten Datenbank.
	Stoppt die Wiedergabe von aufgezeichnetem Video und fährt mit Live-Video fort. Tastatur ist nicht mehr auf Wiedergabe umgeschaltet.
	Pause/Freeze Videobild
	Schnelle Wiedergabe. Erhöht die Geschwindigkeit mit jedem Tastendruck (bis zu 5-mal).
	Schneller Rücklauf. Erhöht die Geschwindigkeit mit jedem Tastendruck (bis zu 5-mal).
<b>Date</b>	Mit einer vorgestellten 4-stelligen Zahl <i>MMTT</i> zur Wahl des Wiedergabedatums.
<b>Time</b>	Mit einer vorgestellten 4-stelligen Zahl <i>SSMM</i> zur Wahl der Wiedergabezeit.

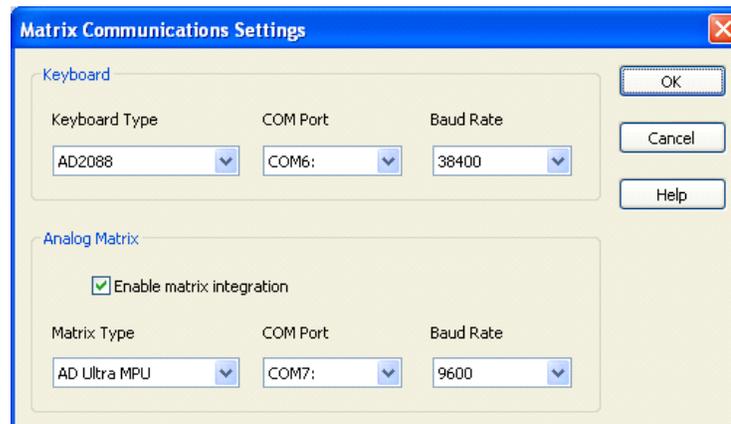
- Wiedergabebefehle werden immer vom Network Client erfasst und verarbeitet, es sei denn, sie werden über eine unbekannte Kamera-Pseudonummer aufgerufen. In solch einem Fall wird der Befehl an die analoge Matrix weitergeleitet.
- Im Wiedergabe-Umschaltmodus wird bei Eingabe einer 4-stelligen Zahl in dem Format MMTT (Monat und Tag) und Drücken der Shot-Taste die Wiedergabe des eingegebenen Datums aufgerufen, sofern solch ein Video existiert, und zwar zu der gleichen Tageszeit wie das aktuelle Video. Damit ist das Abrufen eines beliebigen Datums des Vorjahres möglich. Die Dauer der Video-Wiedergabe entspricht der konfigurierten Heruntergeladedauer.
- Im Wiedergabe-Umschaltmodus wird bei Eingabe einer 4-stelligen Zahl in dem Format SSMM (Stunden und Minuten im 24-Stunden-Format) und Drücken der Taste Patr die Wiedergabe der eingegebenen Zeit des gegenwärtigen Tages aufgerufen. (Kann auch der mit der Shot-Taste gewählte Tag sein). Die Dauer der Video-Wiedergabe entspricht der konfigurierten Heruntergeladedauer.

Layout der Wiedergabetasten:



## COM-Einstellungen

Im Dialogfeld Matrix Communications Settings (Matrix-Kommunikationseinstellungen) können Matrix-Tastatur, COM-Port und analoge Matrix eingerichtet werden. Der Dialog sieht wie folgt aus:



- Der Keyboard (Tastatur-Abschnitt) des Dialogfeldes enthält ein Kombinationsfeld für den Tastaturtyp. Wählen Sie den Tastaturtyp aus der Dropdown-Liste.

- Nach der Wahl des Tastaturtyps können Sie aus der Dropdown-Liste mit verfügbaren COM-Ports auf dem Client-System den COM-Port für die Tastatur wählen.
- Andere COM-Port-Einstellungen werden vom Tastatur-Handler vorgenommen und müssen nicht vom Benutzer eingegeben werden.
- Im Abschnitt Analog Matrix (Analoge Matrix) des Dialogfeldes wird die Matrix-Integration aktiviert. Durch Aktivieren des Feldes Enable matrix integration (Matrix-Integration aktivieren) können aus den Dropdown-Listen Matrix Type (Matrixtyp), COM Port (COM-Port) und Baud Rate (Baudrate) für die Matrix gewählt werden.
  - Wird als Port <none> (Kein(e)) gewählt, wird dieser Port frei, und die COM-Ports können zwischen Keyboard (Tastatur) und Matrix umgeschaltet werden.
  - Die Baudrate der Verbindung zur Tastatur muss nicht der Baudrate für die Matrix entsprechen. Zur Erzielung einer optimalen Leistung ist jedoch empfehlenswert, beide mit der jeweils höchsten unterstützten Geschwindigkeit laufen zu lassen.
  - Falls die Matrix-Integration nicht lizenziert ist, wird der Abschnitt Analog Matrix (Analoge Matrix) grau unterlegt angezeigt.

## Fehler in Statusleiste (Errors in Status Bar)

Aktivieren Sie diese Option, damit Fehlermeldungen in der Statusleiste statt in Pop-up-Dialogfeldern erscheinen.

## Monitornummer auf Overlay (Monitor Number on Overlay)

Bei Aktivieren dieser Option wird die virtuelle Monitornummer in jedem Ausschnitt oben links angezeigt.

## Videobilddatei überprüfen

Mit der Funktion Verify (Überprüfen) wird eine American Dynamics Intellex Videobilddatei in der Ereignisdatenbank auf Abänderungen überprüft.

### **Hinweis**

Dieses Merkmal funktioniert nur über die Registerkarte Database (Datenbank) im Network Client Fenster.

Die Funktion Verify (Überprüfen) kann auf dreifache Weise benutzt werden.

### **Ereigniswahl mit der rechten Maustaste:**

- 1 Wählen Sie eine Ereignis- oder Videobilddatei im linken Ausschnitt des Network Client Fensters.
- 2 Wählen Sie aus dem mit der rechten Maustaste aufgerufenen Menü die Option Verify (Überprüfen) im Ereignis-Submenü.

### **Hinweis**

Die Option Verify (Überprüfen) ist nur verfügbar, wenn eine Ereignis- oder Bilddatei gewählt ist.

- 3 Mit der Option Verify (Überprüfen) wird die Bilddatei geprüft, und die Ergebnisse werden in einer Meldung angezeigt (siehe Validieren der Testergebnisse).

### **Datei-/Bilddateimenü (File/Image File):**

- 1 Klicken Sie im oberen Menü auf File (Datei), > Image File (Bilddatei), > Verify (Überprüfen).
- 2 Navigieren Sie zu dem Datenbankverzeichnis, in dem sich Ihre Bilddateien befinden. Geben Sie folgenden Pfad ein:

C:/Program Files/Sensormatic/NetworkClient/Database/Vpd\_\*/Multi/

- 3 Doppelklicken Sie auf die Bilddatei (.img), um sie zu überprüfen. Die Bilddatei wird überprüft, und die Ergebnisse werden in einer Meldung angezeigt (siehe Validieren der Testergebnisse).

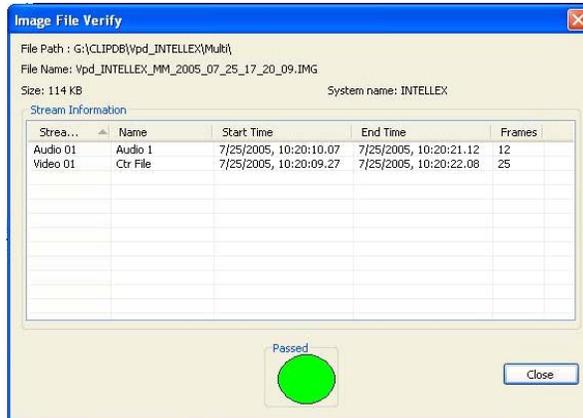
### **Datei-/Ereignismenü (File/Incident):**

- 1 Wählen Sie eine Ereignis- oder Videobilddatei im linken Ausschnitt des Network Client Fensters.
- 2 Klicken Sie im oberen Menü auf File (Datei), > Incident (Ereignis), > Verify (Überprüfen). Mit dieser Option wird die Bilddatei geprüft, und die Ergebnisse werden in einer Meldung angezeigt (siehe Validieren der Testergebnisse).

## Validieren der Testergebnisse

Bei Wahl der Option Verify (Überprüfen) wird die Videobilddatei geprüft. Die Validierungstestergebnisse lauten:

### Gültig:



### Ungültig:



## Verwendung von CSV-Dateien

Die Instrumenteneinrichtung und -steuerung kann über CSV-Dateien (Comma Separated Value) durchgeführt werden. Das Inventar der Instrumente kann über eine Excel-Tabelle geführt und in eine CSV-Datei umgewandelt werden.

Um diese Funktion zu verwenden, muss sich eine CSV-Datei unter dem Namen *RemoteConfig.csv* am selben Speicherort wie die *RemoteConfig.dat*-Datei befinden. Wenn die CSV-Datei vorhanden ist, können Sie keine Instrumente hinzufügen, bearbeiten oder löschen. Stattdessen werden diese Vorgänge durchgeführt, indem die Datei *RemoteConfig.csv* geändert und aktualisiert wird. Damit die Änderungen in der CSV-Datei wirksam werden, muss Network Client neu gestartet werden.

### Beispiel CSV-Datei

Im Folgenden werden das Format und Beispieldaten für die CSV-Datei dargestellt:

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

#### URL

Eine URL ist erforderlich. Wenn das Feld leer bleibt, werden die restlichen Daten für diese Zeile ignoriert. Die URL kann aus einer IP-Adresse oder einem DNS-Namen bestehen.

#### Data Port

Ein Datenport ist nicht erforderlich. Wenn das Feld leer bleibt, ist die Standardeinstellung 5000.

#### Live-Port

Ein Live-Port ist nicht erforderlich. Wenn das Feld leer bleibt, ist die Standardeinstellung 5001.

#### Event Port

Ein Ereignisport ist nicht erforderlich. Wenn das Feld leer bleibt, ist die Standardeinstellung *Keine Ereignisüberwachung*.

#### Flags

Eine Flag ist nicht erforderlich. Wenn dieses Feld auf 1 steht, wird das Instrument nicht automatisch entdeckt.

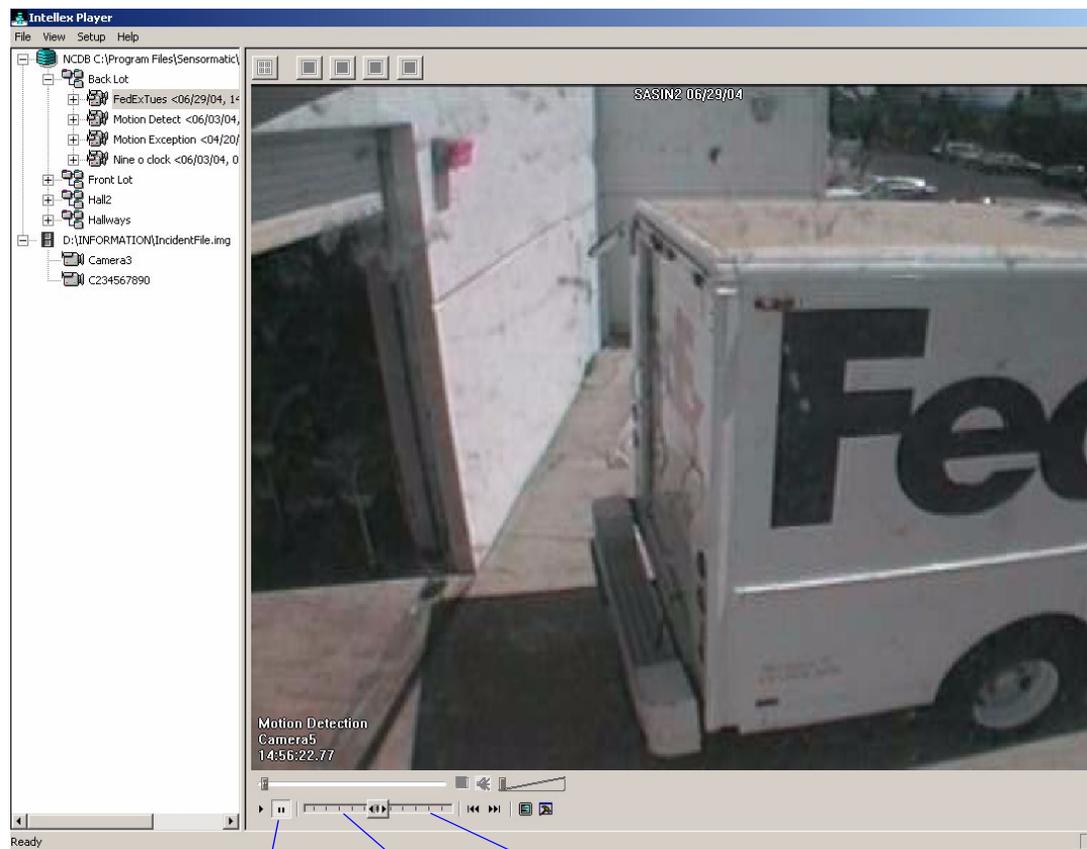
## Intellex Player

Der Intellex Player ermöglicht die Wiedergabe heruntergeladener Videodateien im proprietären Intellex-Format auf jedem kompatiblen PC. Weitere Informationen zum Intellex Player finden Sie im Network Client 4.0-Handbuch (8200-0570-00 A0).

Unter Network Client 4.04 hat der Player eine neue Frame-By-Frame-Wiedergabefunktion. Die Frame-By-Frame-Wiedergabe funktioniert nur während die Wiedergabe angehalten ist.

### Frame-by-Frame-Wiedergabe

- 1 Öffnen Sie eine exportierte Video-Datei. Der Intellex Player zeigt an:



Schaltfläche "Pause"

Rücklaufbereich

Vorlaufbereich

- 2 Klicken Sie auf "Pause".
- 3 Plazieren Sie Ihren Cursor entweder im Vorlauf- oder Rücklaufbereich auf dem Bildschirm. Ihr Cursor ändert sich in:
  - ◀ für Rücklauf
  - ▶ für Vorlauf

Mit der linken Maustaste können Sie nun Frame für Frame vorwärts oder rückwärts springen.

#### Hinweis

Wenn die Wiedergabe am Anfang des Videos steht, ist der Rücklauf für einen Frame nicht möglich.

