
Matrice de commutation vidéo MegaPower 168

Manuel de l'administrateur système



Matrice de commutation vidéo

MegaPower 168

Manuel de l'administrateur système

Copyright 2002

Tous droits réservés.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Sensormatic® Electronics Corporation.

8000-0935-02, Révision B

06/02



ATTENTION

N'installez pas ce matériel dans des endroits dangereux où sont stockés, ou utilisés, des produits fortement combustibles ou explosifs.

CONFORMITE FCC

Ce matériel a été testé pour être conforme aux limitations des appareils numériques de Classe A, selon les Réglementations FCC (Part 15). Ces limitations fournissent une protection raisonnable contre des parasites nuisibles lorsque l'appareil fonctionne en environnement commercial. Cet appareil génère, utilise et peut rayonner une énergie à haute fréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, peut entraîner des parasites nuisibles aux communications par radio.

Si cet appareil est utilisé dans une zone résidentielle, il peut provoquer des parasites, auquel cas l'utilisateur doit y remédier à ses propres frais.

MODIFICATION DU MATERIEL

Les modifications du matériel qui ne sont pas expressément approuvées par Sensormatic Electronics Corporation, responsable de la conformité FCC, peuvent annuler l'autorisation pour l'utilisateur de faire fonctionner le matériel, et avoir pour résultat des conditions d'utilisation dangereuses.

RENONCIATION DE GARANTIE

Sensormatic Electronics Corporation ne garantit pas le contenu de ce manuel et dénie toutes garanties implicites d'adéquation du produit. Sensormatic Electronics Corporation se réserve le droit de modifier ce manuel et d'en changer le contenu à son gré sans obligation de préavis vis-à-vis de qui que ce soit.

Touch Tracker, American Dynamics et le logo American Dynamics sont des marques déposées de Sensormatic Electronics Corporation. Les noms de produits mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques commerciales ou des marques déposées d'autres sociétés.

Table des matières

A PROPOS DE CE MANUEL	V
Qui doit utiliser ce manuel ?	v
Comment utiliser ce manuel ?	v
Documents connexes	vi
Services de support	vi
CHAPITRE 1 : VUE D'ENSEMBLE DU SYSTEME MP168.....	1-1
Environnement de la station de travail	1-1
Matériel	1-2
Tâches de l'administrateur système	1-2
Tâches de l'opérateur système	1-3
CHAPITRE 2: CONFIGURATION DU SYSTEME MP168	2-1
Programmation avec le logiciel de configuration S³	2-1
Installation du logiciel S ³ sur votre PC	2-1
Procédure d'installation	2-2
Démarrage du logiciel S ³	2-3
Choix de la langue pour le logiciel S ³	2-3
Protection du PC par mot de passe	2-3
Boîte de dialogue "Matrice de commutation vidéo"	2-4
Fonctions Port PC / Date & heure / Transfert du système	2-5
Grille d'affichage des données	2-6
Définition de l'accès de l'administrateur au logiciel S ³	2-7
Accès au logiciel S ³	2-7
Protection du PC par mot de passe	2-8
Définition des opérateurs ayant accès au système MP168	2-8
Activation Connexion	2-9
Paramètres utilisateur	2-9
Paramètres clavier	2-10
Définition de l'étendue de l'accès au système	2-10
Niveaux de priorité	2-10
Partitionnement clavier / caméra	2-12
Partitionnement clavier / moniteur	2-13
Partitionnement moniteur / caméra	2-13
Définition des paramètres de communication	2-14
Paramètres des ports de communication du PC	2-14
Paramètres des ports RS-232 du système	2-15

Affichage de l'état du système	2-15
Date et heure du système	2-16
Messages sur le moniteur de programmation et messages imprimés	2-17
Etat moniteur / clavier	2-18
Configuration du système de commutation	2-19
Configuration des paramètres des caméras	2-20
Paramètres de définition des titres des prépositions	2-21
Configuration des paramètres des salves.....	2-22
Configuration des paramètres des séquences	2-23
Configuration des paramètres d'alarmes	2-25
Configuration des paramètres d'activation des moniteurs	2-29
Configuration des paramètres de programmations horaires	2-32
Programmation de calendrier de programmation horaire	2-34

CHAPITRE 3: PROGRAMMER AVEC UN CLAVIER DE COMMANDE 3-1

Disposition du Clavier.....	3-1
Aperçu du Clavier AD2079	3-2
Aperçu du Clavier AD2088	3-3
Aperçu du Clavier AD Touch Tracker (ADTTE).....	3-5
Positions de l'interrupteur à clé.....	3-7
Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Operate" (Calcul)	3-7
Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Prog" (Programme).....	3-7
Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Menu".....	3-7
Configurer le clavier pour faire fonctionner le système.....	3-8
Procédures de configuration du système	3-8
Se connecter au système MP168.....	3-9
Utilisation des codes de passe	3-9
Connexion.....	3-9
Déconnexion	3-9
Opérations de base au clavier (interrupteur à clé en position "Operate").....	3-10
Surimpressions de texte	3-10
Appeler un moniteur au clavier.....	3-11
Appeler une caméra sur le moniteur commandé par le clavier.....	3-11
Fonctions de commande des caméras.....	3-11
Commande Pan/Tilt ou Dôme	3-12
Contrôle de Zoom	3-12
Commande de focus.....	3-12
Commande d'iris	3-12
Appeler une réposition de caméra (cible).....	3-12
Exécution des trames	3-12
Activer un relais auxiliaire	3-13
Effectuer des séquences	3-13
Démarrer une séquence système.....	3-13
Commander des séquences.....	3-14
Changer le sens d'une séquence.....	3-14
Suspendre une séquence	3-14
Appeler des scènes simultanées (salves)	3-14

Accuser réception des alarmes et les effacer	3-15
Verrouillage des caméras	3-15
Paramètres de programmation par défaut.....	3-16
Réinitialisation du système	3-16
Configuration du format de date	3-16
Organisation de l'affichage sur le moniteur	3-17
Positionner l'affichage sur le moniteur	3-17
Détection de perte vidéo des caméras	3-17
Programmation des mouvements.....	3-18
Programmation des prépositions.....	3-19
Programmation des rondes (séquence) de surveillance.....	3-19
Options de programmation des séquences de surveillance.....	3-20
Activation du moniteur	3-21
Méthodes d'affichage des alarmes	3-21
Méthodes de mise en attente des alarmes	3-21
Méthodes d'effacement des alarmes	3-21
Codes d'activation des moniteurs	3-22
Option pour l'effacement manuel	3-23
Désactiver un moniteur	3-23
Programmation de l'alarme sonore.....	3-23
Programmation de l'alarme sonore pour un port du clavier.....	3-23
Programmation de l'alarme sonore pour l'ensemble du système.....	3-23
Autres options de programmation	3-23
Programmation par menus.....	3-24
Accéder au système de menus	3-24
Quitter le système de menus	3-24
Positionner le curseur / changer les pages dans les menus.....	3-24
Menu Sélection principale.....	3-25
Définitions fonctionnelles	3-25
Menu Système	3-27
Système / Options système	3-27
ID Utilisat	3-27
Accès menu.....	3-28
Messages au moniteur de programmation	3-28
Messages imprimés	3-28
Système / Heure et date	3-29
Format de la date	3-29
Date.....	3-29
Heure.....	3-29
Système / Ports.....	3-30
Baud	3-30
Bits de données.....	3-31
Parité	3-31
Bits de stop.....	3-31
Utilisation des ports	3-31
Menu Moniteur	3-32
Séquence	3-32
Etat séquence	3-32
Date / Heure	3-32
Affichage Titre	3-32

Menu Caméras	3-33
Pseudo numéros	3-34
Titre de caméra	3-35
Titres des prépositions	3-37
Menu Utilisateurs / Claviers	3-38
Utilisateur	3-39
Clavier	3-40
Priorité	3-41
APPENDICE A : PARAMETRES PAR DEFAUT DU SYSTEME MP168	A-1
Commande au clavier :	A-1
Paramètres de programmation par défaut:.....	A-1
Paramètres de programmation par défaut pour installations de grande envergure :.....	A-2
APPENDICE B : AFFICHAGE DES LIGNES D'ETAT	B-1
Programmation de la configuration du clavier	B-1
Fonctionnement normal du système	B-2
APPENDICE C : MESSAGES IMPRIMES.....	C-1
Messages d'alarme	C-1
Catégories des états d'alarme	C-1
Messages de détection de perte vidéo	C-1
Catégories des états de la vidéo.....	C-1
Catégories des états de synchronisation	C-1
Mode de détection de perte vidéo.....	C-2
Accès au menu / Messages de sortie.....	C-2
Messages d'état de l'alimentation.....	C-2
APPENDICE D: COMMANDES PAR TOUCHES DE FONCTIONS SPECIALES.....	D-1
APPENDICE E: COMMANDES DE PROGRAMMATION DU SPEEDDOME	E-1
Commandes de dôme pour SensorNet.....	E-2
APPENDICE F: ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL.....	F-1
GLOSSAIRE.....	G-1
INDEX	I-1

A propos de ce manuel

Le *Manuel de l'administrateur système MegaPower 168* American Dynamics fournit des informations sur la configuration du système à l'aide du logiciel S³, ou du logiciel incorporé à l'Unité centrale. De plus, ce manuel explique comment faire fonctionner et commander le système à partir de claviers installés sur les stations de travail.

Les fonctionnalités du logiciel S³ sont les suivantes :

- Cinq langues pouvant être choisies par l'utilisateur : Anglais, Français, Allemand, Espagnol et Portugais
- Accès pour au maximum 64 utilisateurs et 32 claviers
- Sécurité avec protection par mot de passe, définition de niveaux de priorité, et partitionnement du système
- Capacité de commutation pour 168 caméras, 24 moniteurs, 64 salves et 64 séquences
- Appel et effacements d'alarmes pour 1024 entrées maximum
- Jusqu'à 35 "programmations horaires" pour les appels de séquences système et d'alarmes programmés à des heures particulières de la journée et des jours particuliers de la semaine.

Qui doit utiliser ce manuel ?

Ce manuel est destiné aux personnes qui effectueront la configuration et l'édition des paramètres du logiciel du système MegaPower 168 (MP168), et aux personnes qui seront responsables de l'administration et de la maintenance du système.

Comment utiliser ce manuel ?

Ce manuel contient les chapitres et les paragraphes suivants :

- Le Chapitre 1, "Vue d'ensemble du système MP168", décrit l'environnement des stations de travail sur lesquelles s'effectuent les opérations, ainsi que le matériel utilisé dans le système MP168. Ce chapitre décrit aussi les tâches de base effectuées par les administrateurs et les opérateurs.
- Le Chapitre 2, "Configuration du système MP168", décrit comment installer et démarrer le logiciel S³ sur un PC, et comment l'utiliser pour configurer les différents paramètres du commutateur matriciel vidéo MP168.
- Le Chapitre 3, "Programmer avec un clavier de commande", décrit l'utilisation du clavier de commande AD2079 et AD2088, ou Touch Tracker pour faire fonctionner le système MP168, ainsi que pour programmer le système pour les opérations d'envergure limitée.
- L'Appendice A, "Paramètres par défaut du système MP168", fournit la liste des paramètres de programmation par défaut du logiciel S³ et du logiciel MP168 incorporé.
- L'Appendice B, "Affichage des lignes d'état" décrit les messages textuels qui apparaissent sur les moniteurs pendant la configuration et le fonctionnement normal du système.
- L'Appendice C, "Messages imprimés" fournit la liste des messages envoyés à une imprimante connectée à l'un des ports de l'Unité centrale du système MP168.
- L'Appendice D, "Commandes par touches de fonctions spéciales" fournit la liste des commandes disponibles en utilisant les touches de fonctions spéciales F1 et F2 sur les claviers AD2079, AD2088 et Touch Tracker.

- L'Appendice E, "Commandes de programmation des SpeedDomes" fournit la liste des commandes s'appliquant aux systèmes MP168 qui utilisent les appareils SpeedDome comme entrées vidéo.
- L'Appendice F, "Accord de Licence du Logiciel" décrit les termes et conditions de la licence d'utilisation du client.
- Glossaire - le glossaire fournit les définitions concises d'un ensemble de termes techniques utilisés dans ce document. Nous vous recommandons de consulter cette section si le vocabulaire de la technologie de commutation vidéo ne vous est pas familier.

Documents connexes

D'autres documents fournissent des informations supplémentaires sur le système MP168, et vous permettent de mieux comprendre le système et ses applications.

- *Manuel d'installation et de maintenance MegaPower 168*, document numéro 8000-0934-02
- *AD2079 Keyboard Operator's Manual*, document numéro 8000-1811-01
- *AD2088 Keyboard Operator's Manual*, document numéro 8000-1810-01
- *Manuel de l'opérateur AD Touch Tracker®*, document numéro 8000-1657-02
- Si vous avez besoin d'exemplaires supplémentaires du Manuel de l'opérateur système MP168, ou de toute autre documentation, contactez votre représentant American Dynamics. Le numéro de ce manuel est 8000-0935-02 ; utilisez-le pour commander ce manuel.

Services de support

De nombreux services de support sont disponibles pour vous aider à tirer le meilleur du système MP168.

Si vous avez une question sur le fonctionnement du système, à laquelle vous ne trouvez pas la réponse dans ce document, contactez votre détaillant/distributeur ou le Service client de Sensormatic.

Chapitre 1 : Vue d'ensemble du système MP168

Ce chapitre traite des sujets suivants :

- *Environnement de la station de travail MP168* qui permet aux administrateurs de configurer (programmer) le système MP168, et aux opérateurs système de surveiller et de contrôler les événements du système.
- *Matériel du système MP168*. Celui-ci comprend les caméras, les câbles et les moniteurs qui visualisent, transmettent et affichent la vidéo du système. Il comprend aussi la baie de commutation MP168, avec ses périphériques associés et son matériel accessoire, pour aiguiller les entrées vidéo vers les sorties, et pour réaliser les interfaces avec des appareils tels que des terminaux PC, des claviers, des alarmes et des contrôleurs auxiliaires.
- *Tâches de l'administrateur système*. Elles consistent essentiellement à paramétrer le système de commutation grâce à un logiciel sur PC, à déterminer qui a accès au système, et à organiser ces accès en conséquence. Du fait que la taille du système et ses conditions d'utilisation évoluent dans le temps, l'administrateur est responsable de l'édition de ses paramètres adaptés aux changements.
- *Tâches de l'opérateur système*. Elles consistent essentiellement à surveiller les événements du système sur une station de travail, et à y répondre par les actions adéquates. Garder trace des événements, accuser réception des alarmes et activer des relais auxiliaires sont des exemples de ces actions.

Environnement de la station de travail

Une station de travail est tout simplement l'endroit où ont lieu les opérations de surveillance et/ou de contrôle du système MP168.

La station de travail accueille jusqu'à 64 opérateurs qui observent et contrôlent le système au moyen de moniteurs vidéo et de claviers. Les moniteurs vidéo sont physiquement organisés en fonction des exigences particulières d'un système donné.

Par exemple, un groupe de moniteurs peut être disposé en bloc (chaque moniteur l'un à côté de l'autre) de façon que l'opérateur puisse confortablement examiner l'affichage simultané des scènes des caméras correspondantes. En même temps, une station de superviseur peut ne comporter qu'un ou deux moniteurs pour observer les points de sécurité critique. Une autre station peut ne pas avoir d'opérateur en permanence. Par exemple, un magnétoscope pourrait être installé dans un local fermé. La fonction du magnétoscope est simplement d'enregistrer le déroulement des événements pour les examiner ultérieurement.

L'organisation d'une station de travail donnée peut être déterminée dans un but particulier. Une station peut être dédiée pour répondre aux alarmes ; une autre à la surveillance générale ; une autre encore à l'activation des auxiliaires pour l'ouverture et la fermeture des portes et des barrières, ou l'allumage ou l'extinction des lumières.

Typiquement, un Administrateur système coordonnera la configuration et la conception d'une station de travail en accord avec les représentants du fabricant, les conseillers techniques et le personnel d'installation.

Matériel

Le cœur du système MP168 est la baie de commutation. La baie est un panier à cartes compact en rack 19" EIA de 43 cm de large, 22 cm de haut et 40 cm de profondeur (43 x 22 x 40 cm) ; elle pèse 18,1 kg lorsqu'elle est complètement chargée. Le panier comporte 18 slots qui reçoivent les cartes électroniques qui commandent la commutation du système et les fonctions des périphériques. Le système MP168 est disponible en baies simple et double. Les systèmes en baie simple acceptent au maximum 168 entrées vidéo et 12 sorties vidéo. Les systèmes en baie double ont aussi 168 entrées vidéo au maximum, mais peuvent fournir jusqu'à 24 sorties vidéo. De nombreuses entrées vidéo, si ce n'est toutes, seront associées à des contacts d'alarme et à des relais auxiliaires connectés aux points de sécurité affichés. Les alarmes alerteront les utilisateurs des ruptures potentielles de la sécurité du système, telles que l'ouverture de portes et de fenêtres, ou la détection de mouvements dans une zone à accès contrôlé. Les auxiliaires commandent l'état "actif/inactif" (on/off) de portails de sécurité et d'appareils tels que des verrouillages de portes, des éclairages et des barrières.

Outre les entrées et sorties vidéo, il est possible de connecter divers appareils périphériques à la baie. Huit ports RS-232 du module Unité centrale (CPM) permettent la connexion d'un terminal PC, de claviers système, d'interfaces d'alarmes et d'auxiliaires, ainsi que d'une imprimante. Le CPM comporte aussi un connecteur BNC qui permet de connecter un moniteur de programmation qui, lorsqu'il est utilisé en tandem avec un clavier de commande, permet de programmer de nombreuses fonctions du système MP168.

Le Module d'alimentation de la baie (PSM) comporte une prise CA pour la connexion au secteur, ainsi qu'à une alimentation de secours en cas de coupure de courant. Ce module comporte aussi un port parallèle DB-25 pour imprimante, deux connecteurs de synchronisation externe de la vidéo, des connexions de données directes et en boucle de courant ; en outre il dispose d'un connecteur Arcnet RJ-45 pour les communications du bus entre les baies primaire et secondaire pour les configurations en baie double.

La baie peut aussi être livrée avec un Module de code de contrôle (CCM), qui permet les communications directes des codes Manchester et RS-422, ce qui supprime les appareils de conversion de code.

Des accessoires supplémentaires peuvent être connectés à la baie : claviers AD2079, AD2088 et ADTT, extensions de ports AD1981, distributeur de code Manchester AD1691, générateur/distributeur de code Manchester AD2091, distributeur de code SEC RS-422 2083-02X, interface d'alarmes AD2096X, suiveur de commutations AD2031, répondeur d'alarmes AD2032X, suiveur auxiliaire AD2033X.

Les panneaux de bouclage reçoivent les entrées vidéo, puis transfèrent les signaux vidéo à travers la(les) baie(s) vers des appareils externes tels que des magnétoscopes rapides.

Des informations détaillées sur le matériel du système MP168 sont fournies dans le Manuel d'installation et de maintenance MP168, document numéro 8000-0934-02.

Tâches de l'administrateur système

Typiquement, l'organisation et l'installation des caméras, des dômes, des moniteurs, des magnétoscopes et des baies avec tous les appareils périphériques et accessoires associés précèdent la configuration logicielle par l'Administrateur système. L'administrateur connaîtra nécessairement l'emplacement de toutes les caméras du système, ainsi que du champ de vision des caméras ayant des fonctionnalités de panoramique/inclinaison (pan/tilt) et d'objectif motorisé. Il peut décider des points de vue les plus utiles en panoramique/inclinaison, et peut programmer à l'avance ces cibles (prépositions) dans le système avant la configuration complètement opérationnelle.

Il disposera aussi de la liste des alarmes et des auxiliaires, et communiquera leurs fonctions à la configuration générale du système.

Typiquement, l'administrateur est le membre du groupe qui organise la conception et la disposition des stations de travail du système. Cette organisation comprend le regroupement et le placement des moniteurs vidéo et/ou des magnétoscopes, ainsi que des claviers de commande qui permettent aux opérateurs d'effectuer les opérations de surveillance et de contrôle.

L'administrateur prévoira les tours de garde des opérateurs, et déterminera le niveau d'accès au système pour chaque opérateur. Cette prévision déterminera aussi les différentes heures de la journée pour l'affichage de certaines séquences de caméras, et pour l'appel de certains groupes particuliers d'alarmes sur les moniteurs du système.

Lorsque le système évolue dans le temps, l'administrateur peut télécharger les changements des paramètres du système, vers un PC ou à partir d'un PC. Il configurera les ports de communication à la fois sur le PC et sur la baie de commutation MP168 ; il peut aussi, en option, reconfigurer la base de données du système pour des systèmes de commutation autres que le système MP168. De plus, l'administrateur déterminera si des messages d'état du système sont envoyés ou non à l'imprimante de la station de travail et/ou au moniteur de programmation.

Tâches de l'opérateur système

La tâche fondamentale d'un opérateur système MP168 est d'observer la partie du système à laquelle il, ou elle, a accès, et d'exécuter les actions adéquates en fonction de ses observations. L'outil de base de l'opérateur est le clavier de commande qui lui permet d'effectuer les actions suivantes :

- Commutation matricielle ("appeler" un moniteur pour afficher la vidéo, et appeler une caméra à afficher sur ce moniteur).
- Commander les mouvements des caméras équipées de systèmes panoramique/inclinaison (pan/tilt) et d'objectifs motorisés.
- Appeler des cibles pré-programmées (prépositions) pour lesquelles les mouvements de panoramique et d'inclinaison, ainsi que les réglages de zoom et de focale sont déterminés à l'avance.
- Appeler des salves, qui représentent plusieurs scènes de caméras affichées simultanément sur un groupe de moniteurs.
- Effectuer des séquences, qui sont des successions de caméras individuelles affichées l'une après l'autre sur un seul moniteur.
- Agir sur des relais auxiliaires qui commandent les fonctions d'activation et de désactivation (on - off) telles que le déverrouillage d'une porte, la fermeture d'une barrière, l'extinction d'une lumière, etc...
- Répondre à des alarmes et les effacer.

En fonction des caractéristiques particulières d'environnement d'un système, l'opérateur communiquera avec les responsables du système, les spécialistes de la sécurité, et les autres opérateurs pour optimiser l'efficacité et l'organisation du système de surveillance MP168. Les autres tâches sont : l'incorporation d'événements importants dans une base de données centrale, la génération de rapports, la communication au personnel de sécurité de problèmes potentiels dans les zones observées, et le travail avec les techniciens spécialisés pour la résolution des éventuels problèmes.

Pour des informations détaillées sur le fonctionnement du clavier de commande, voir le chapitre 3.

Chapitre 2: Configuration du système MP168

Ce chapitre explique comment l'Administrateur système programme les paramètres du système MP168 au moyen d'un ordinateur individuel et du logiciel S³.

Programmation avec le logiciel de configuration S³

La programmation avec un PC et le logiciel S³ concerne plusieurs parties importantes pour le fonctionnement :

- Installation du logiciel S³ sur votre PC (Page 2-1)
- Définition des personnes ayant accès au PC (Page 2-7)
- Définition des personnes ayant accès au système MP168 (Page 2-8)
- Définition de l'étendue de l'accès au système (Page 2-10)
- Définition des paramètres de communication (Page 2-14)
- Définition de l'état du système (Page 2-15)
- Configuration du système de commutation (Page 2-19)

Installation du logiciel S³ sur votre PC

Le logiciel nécessaire à l'installation de S³ sur votre PC est livré avec ce manuel sur une disquette haute densité de 3,5" protégée en écriture. Pour installer S³, insérez la disquette dans le lecteur du PC et procédez comme suit :

1. Sur le bureau de Windows 95™, cliquez deux fois sur l'icône "Poste de travail".
2. Cliquez deux fois sur "Disquette 3" ½ (A:)
3. Cliquez deux fois sur "Setup.exe". La boîte de dialogue "Choix de la langue" apparaît :

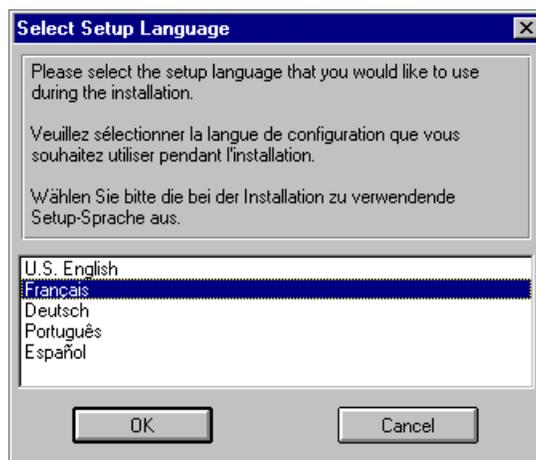


Figure 2-1 : Sélectionnez la langue

Sélectionnez la langue pour les instructions d'installation, et cliquez sur "OK". L'écran "Bienvenue" s'affiche dans la langue choisie.

Procédure d'installation

Appuyez sur le bouton "Suivant" dans l'écran "Bienvenue" (vous disposez aussi de l'option "Annuler"). Le dialogue "Sélectionner le répertoire de destination" apparaît :

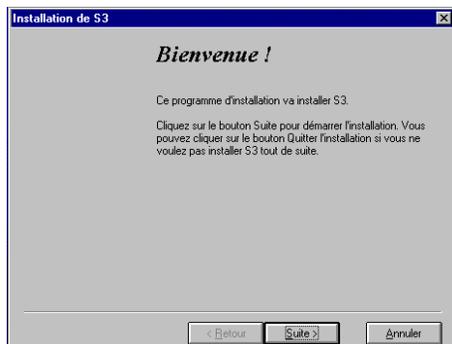


Figure 2-2 : Bienvenue !



Figure 2-3 : Répertoire de destination

Le répertoire de destination par défaut est le dossier "American Dynamics" du répertoire "Fichiers programmes". L'administrateur peut parcourir d'autres répertoires du PC et changer la sélection du répertoire. Si vous acceptez le répertoire par défaut, appuyez sur le bouton "Suivant" (vous disposez aussi de l'option "Annuler").



Figure 2-4 : Prêt à installer



Figure 2-5 : Installation terminée !

L'écran "Prêt à installer" apparaît : appuyez sur le bouton "Suivant" (vous disposez aussi de l'option "Annuler"). L'écran " Installation terminée !" apparaît :

Appuyez sur le bouton "Terminer". Le logiciel S³ est maintenant installé et activé automatiquement. Enlevez la disquette du lecteur "A".

Un dossier appelé *American Dynamics* est maintenant installé dans le dossier Fichiers de programme de Windows 95. Tous les fichiers nécessaires à l'archivage et à la récupération des données se trouvent dans ce dossier.

Remarque : l'utilisateur peut en option installer le logiciel S³ au moyen d'autres procédures décrites dans la documentation Windows 95.

Démarrage du logiciel S³

A la fin de l'installation, l'écran de démarrage MP168 s'affiche pendant environ 10 secondes, après quoi la grille d'affichage des données S³ apparaît, la boîte de dialogue du choix de la langue étant superposée au centre de la grille. L'administrateur doit d'abord choisir la langue utilisée pour les astuces et les messages du logiciel S³.

Remarque : une icône S³, automatiquement créée pendant la procédure d'installation, se trouve alors sur le bureau de Windows 95. Après avoir effectué les procédures de configuration décrites dans ce chapitre et quitté le logiciel S³, l'administrateur peut démarrer l'application à tout moment en cliquant deux fois sur l'icône AD S³.



Figure 2-6 : Icône S³ du bureau

Choix de la langue pour le logiciel S³

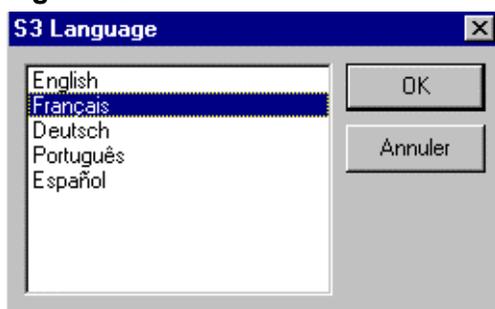


Figure 2-7 : Choix de la langue

Choisissez la langue pour S³ et cliquez sur "OK". A la suite du choix de la langue, la boîte de dialogue du mot de passe du PC apparaît au centre de la grille :

Protection du PC par mot de passe

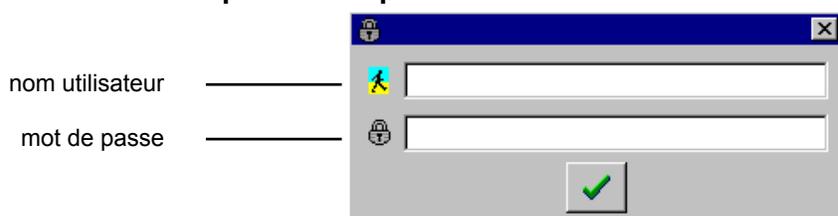


Figure 2-8 : Protection du PC par mot de passe

Pour accéder au logiciel S³, l'administrateur doit taper un *nom d'utilisateur* et un *mot de passe* corrects. Au moment de l'initialisation, le nom par défaut de l'Utilisateur n°1 est Système, et le mot de passe par défaut est UtilisateurSystème. Après avoir accédé au logiciel S³, l'administrateur est libre de modifier le nom d'utilisateur et le mot de passe de l'Utilisateur n°1 ; il peut aussi entrer des noms et des mots de passe supplémentaires pour 64 utilisateurs au maximum. A la suite de la saisie du mot de passe, la boîte de dialogue Matrice de commutation vidéo MP168 apparaît sur la grille, et la base de données du programme se charge (vous voyez progresser un indicateur passant de 0 à 100%).

Boîte de dialogue "Matrice de commutation vidéo"

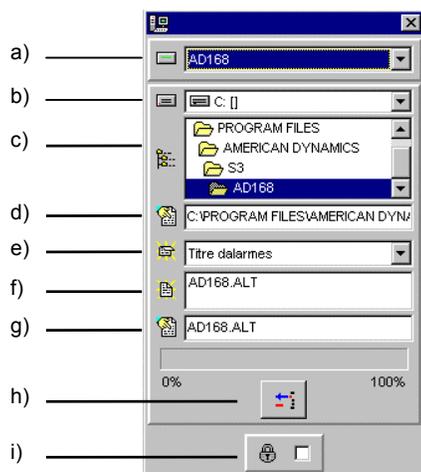


Figure 2-9 : Matrice de commutation vidéo

La boîte de dialogue Matrice de commutation vidéo permet à l'administrateur de sélectionner la Matrice de commutation vidéo spécifique à utiliser. Dans cette boîte de dialogue, l'administrateur peut créer et supprimer de nouveaux fichiers du système, associer des fichiers à des répertoires et à des lecteurs, et activer et désactiver la protection du PC par mot de passe.

- a) Sélection de la Matrice de commutation vidéo(MP168)
- b) Unité de disque
- c) Répertoire de la matrice de commutation vidéo
- d) Répertoire
- e) Type de fichier
- f) Fichier
- g) Noms des fichiers (initialement identique à liste des noms en "f"). Les noms peuvent être modifiés au choix de l'utilisateur.
- h) Option de suppression des fichiers
- i) Case d'option de la protection par mot de passe (peut être cochée ou vierge)

A la fin du chargement, cliquez sur la case d'option "Protection du PC par mot de passe" pour désactiver la protection par mot de passe et continuer la procédure d'installation. Quittez la boîte de dialogue en cliquant sur le bouton de fermeture dans le coin supérieur droit. Une boîte de dialogue apparaît pour permettre la sélection des paramètres du port de communication avec le PC.

Fonctions Port PC / Date & heure / Transfert du système

Les paramètres par défaut pour la communication RS-232 entre le PC et le système MP168 apparaissent dans chaque champ de la boîte de dialogue Ports PC. Pour continuer la procédure de configuration, quittez la boîte de dialogue (pour plus d'informations sur la façon d'éditer les ports de communication du PC, reportez-vous à la page 2-14). Après cela, la boîte de dialogue Système - Date / Heure apparaît dans la grille de données.

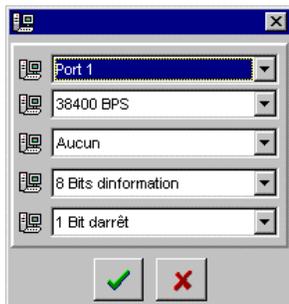


Figure 2-10 : Ports PC



Figure 2-11 : Date / Heure

La boîte de dialogue a pour valeurs par défaut les paramètres nord-américains (pour des informations sur la façon d'éditer les paramètres de date et d'heure, reportez-vous à la page 2-5. Pour continuer la procédure de configuration, quittez la boîte de dialogue. Après cela, la boîte de dialogue Transfert du système apparaît dans la grille de données.

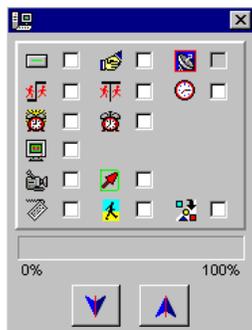


Figure 2-12 : Paramètres de transfert du système

La boîte de dialogue Transfert du système permet à l'administrateur de télécharger les valeurs actuellement programmées dans le système MP168 vers le logiciel S³ du PC, ou inversement de télécharger les valeurs actuelles du logiciel S³ vers le système MP168. Pendant l'initialisation, l'administrateur quittera tout simplement la boîte de dialogue ; il sera alors prêt à entrer les paramètres initiaux du système grâce aux boutons de la grille. Après l'initialisation, à chaque démarrage du logiciel S³, la boîte de dialogue Transfert du système apparaîtra sur la grille des données pour télécharger (en amont ou aval) les paramètres du système. Pour chaque ensemble de fonctions du système qui peut être téléchargé, il existe une case d'option correspondante. Des transferts réguliers du système garantissent que la base de données du PC reflète l'état actuel du système MP168.

Grille d'affichage des données

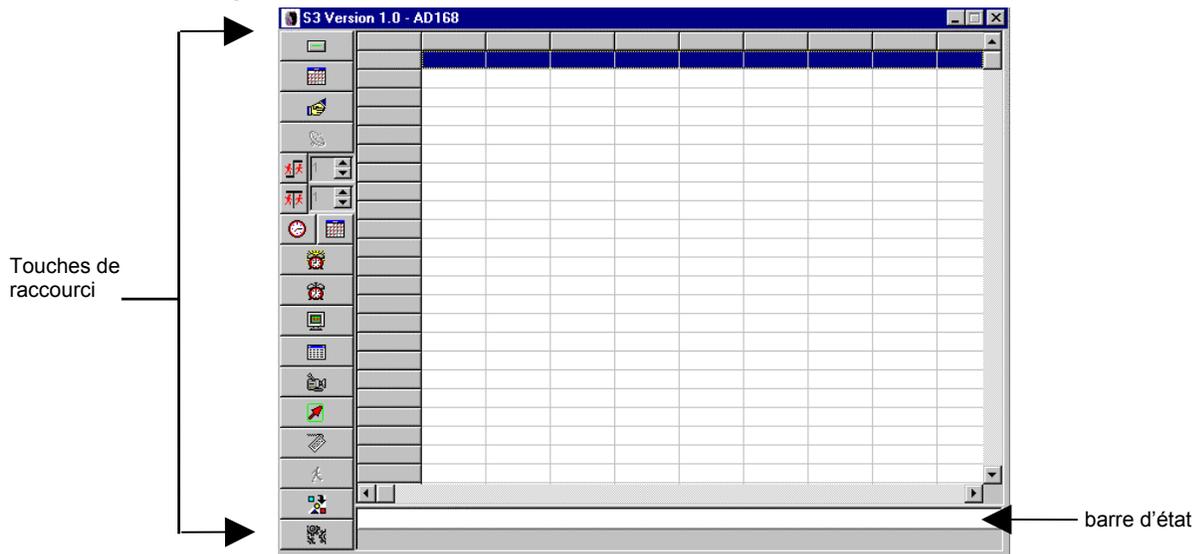


Figure 2-13 : Grille d'affichage des données S³

Après l'initialisation, l'administrateur voit la grille d'affichage des données S³ sans boîte de dialogue superposée. La plus grande partie de la grille est constituée de lignes et de colonnes sur fond blanc. La saisie et l'édition des données s'effectue au moyen de boîtes de dialogue qui apparaissent lorsque l'administrateur clique sur l'un des touches de raccourci situés sur la gauche de la grille. Lorsque l'administrateur se déplace dans le programme, des messages d'état apparaissent dans la barre juste au-dessous de la barre de défilement horizontale de la grille. Le tableau suivant détaille les touches de raccourci S³

	Système - Options		Moniteurs- Moniteur
	Système - Date / Heure		Moniteurs – Etat
	Système - Configuration de port		Caméras – Caméra
	Système - Satellite (non disponible actuellement)		Caméras – Préposition de caméra
	Commutation - Salve		Clavier / Utilisateurs - Clavier
	Commutation - Séquence		Clavier / Utilisateurs - Utilisateur
	Commutation - Programmation horaire(à gauche) Commutation - Programmation de calendrier (à droite)		Clavier / Utilisateurs - Priorité
	Alarms - Alarme		PC – Utilitaire
	Alarms - Titre d'alarme		

Tableau 1 : Touches de raccourci S³

Les fonctions des touches de raccourci sont décrites dans les paragraphes suivants.

Définition de l'accès de l'administrateur au logiciel S³

La première tâche de l'Administrateur système utilisant le logiciel S³ est de définir l'accès des utilisateurs. Bien que la responsabilité de la configuration du système MP168 au moyen du PC revienne en premier lieu à l'administrateur, il y aura plusieurs types d'utilisateurs qui auront le privilège d'éditer des paramètres du système. Par conséquent, l'administrateur définira des numéros, des noms, des titres et des mots de passe pour ces utilisateurs, et déterminera les fonctions du logiciel S³ que ces utilisateurs pourront respectivement éditer. Tout cela s'effectue au moyen du bouton *PC - Utilitaire*.



Accès au logiciel S³

- Cliquez sur le bouton *PC - Utilitaire*. Un menu apparaît.
- Cliquez sur *Accès PC* dans le menu (la boîte de dialogue Accès PC apparaît).

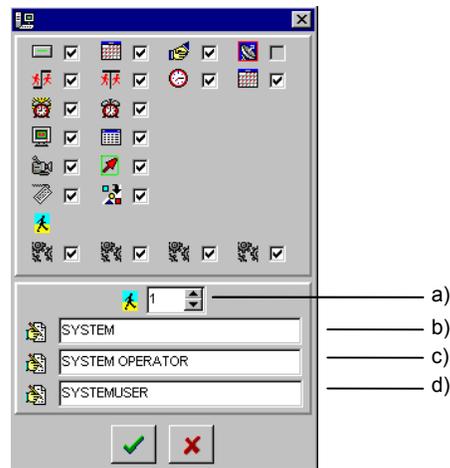


Figure 2-14 : Accès PC

- Entrez le numéro de l'utilisateur (de 1 à 64) en cliquant sur la flèche adéquate à droite de la zone de sélection numérique.
- Tapez le nom de l'utilisateur (24 caractères maximum). Le nom de l'utilisateur n'est pas téléchargé dans le système.
- Tapez le titre de l'utilisateur (24 caractères maximum). Le titre de l'utilisateur n'est pas téléchargé dans le système.
- Tapez le mot de passe de l'utilisateur (24 caractères maximum).

Remarque : *ce mot de passe permet d'accéder au PC. Il ne permet pas à un utilisateur du clavier système d'accéder à la matrice de commutation vidéo (voir Paramètres utilisateur à la page 2-9 pour des informations sur les codes de passe des utilisateurs).*

- Cliquez sur la case d'option appropriée pour sélectionner ou non l'accès de l'utilisateur à chaque fonction des touches de raccourci.
- Cliquez sur le bouton de "contrôle" vert pour enregistrer l'édition en cours. Cliquez sur le bouton rouge "X" pour annuler.

Au début de l'initialisation, l'utilisateur numéro 1 a pour paramètres par défaut : *Système* pour le nom ; *Opérateur de système* pour le titre ; et *UtilisateurSystème* pour le mot de passe. Les utilisateurs numéros 2 à 64 sont définis après l'initialisation. De façon à optimiser la sécurité du système, l'administrateur doit changer les paramètres de l'utilisateur numéro 1, et aussi éditer les paramètres des utilisateurs supplémentaires. A moins qu'ils n'y soient autrement autorisés, les utilisateurs désignés doivent être informés uniquement de leurs noms et mots de passe uniques ; ils doivent conserver confidentiellement ces informations.

Protection du PC par mot de passe

Pour limiter l'accès du logiciel S³ aux utilisateurs autorisés uniquement, l'administrateur doit activer la *protection du PC par mot de passe*. La protection du PC par mot de passe fait référence uniquement au logiciel de configuration S³. Il ne doit pas y avoir confusion avec la *protection par code de passe utilisateur* qui permet à un opérateur sur un clavier système d'accéder à la matrice de commutation. Reportez-vous à *Paramètres utilisateur* à la page 2-9 pour des informations sur les codes de passe.

Pour activer la protection par mot de passe :

- Cliquez sur le bouton *PC - Utilitaire*. Un menu apparaît.
- Cliquez sur *Matrice de commutation vidéo*. La boîte de dialogue "Matrice de commutation vidéo" apparaît.

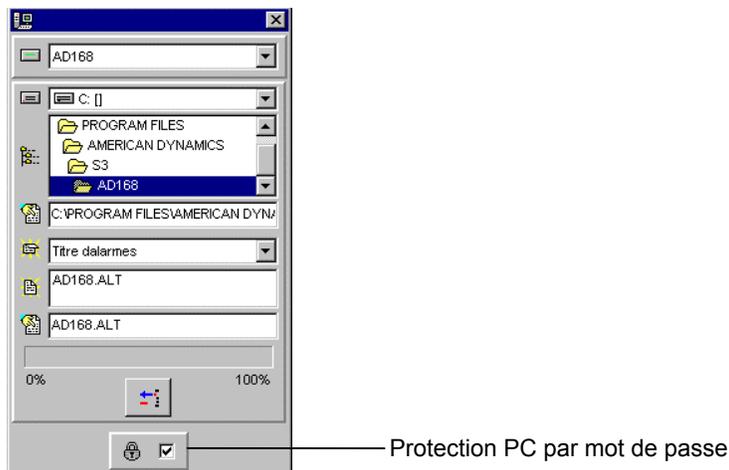


Figure 2-15 : Protection par mot de passe

- Pour activer la protection par mot de passe, cliquez sur la case Protection par mot de passe. Une marque apparaît dans la case.
- Quittez la boîte de dialogue.

Définition des opérateurs ayant accès au système MP168

Une partie importante des tâches de l'Administrateur système consiste à organiser et à gérer le travail et les tâches des opérateurs système. Les opérateurs sont les personnes responsables de la plupart des fonctions de surveillance et de commande du système MP168. Les principaux outils utilisés par les opérateurs sont les *moniteurs des stations de travail* et les *claviers système*. En utilisant les commandes par touches appropriées, les opérateurs peuvent contrôler avec leurs claviers des moniteurs individuels ou des ensembles de moniteurs. Des commandes supplémentaires permettent aux opérateurs "d'appeler" des caméras pour les afficher sur leurs moniteurs et les contrôler. Dans certains cas, les opérateurs n'affichent que les séquences de caméras qui ont été pré-programmées par l'Administrateur système pour apparaître sur certains moniteurs à des moments particuliers de la journée.

En définissant l'accès au système (à ne pas confondre avec l'accès au logiciel S³ du PC), l'administrateur doit décider :

- Si les utilisateurs doivent ou non se *connecter* en tant qu'utilisateurs autorisés aux claviers qui leur ont été affectés.
 - Dans ce cas, il est nécessaire d'attribuer un *code de passe* à l'opérateur, ce qui lui permettra d'accéder au système, ainsi qu'un *niveau de priorité*, ce qui déterminera son niveau de contrôle sur le système.
 - Dans le cas contraire, le clavier recevra un niveau de priorité qui déterminera le niveau de contrôle de n'importe quel opérateur utilisant ce clavier.

Activation Connexion

La fonction Activation Connexion est accessible par le bouton *Système - Options* :



- Cliquez sur le bouton *Système - Options*. La boîte de dialogue *Système - Options* apparaît.

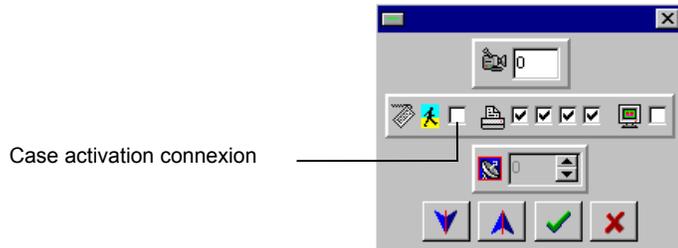


Figure 2-16 : Activation Connexion

- Si les opérateurs doivent se connecter en tant qu'opérateurs autorisés, sélectionnez la case Activation Connexion. Si cela n'est pas nécessaire, assurez-vous que cette case est vierge. Après avoir sélectionné ou non cette fonction, enregistrez ou annulez l'édition en cours et quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Paramètres utilisateur

Si la fonction d'activation de la connexion a été sélectionnée, l'administrateur doit affecter à chaque utilisateur autorisé un code de passe et un niveau de priorité. Cela s'effectue au moyen du bouton *Clavier / Utilisateurs - Utilisateur*.



- Cliquez sur le bouton *Clavier / Utilisateurs - Utilisateur*.
- Une grille apparaît avec des colonnes étiquetées "Utilisateur", "Code de passe" et "Priorité". En utilisant la barre de défilement verticale de la grille, l'administrateur peut afficher n'importe laquelle des 64 lignes, chacune représentant un numéro d'utilisateur.
- En cliquant deux fois sur une ligne, vous faites apparaître la boîte de dialogue Paramètres utilisateur.

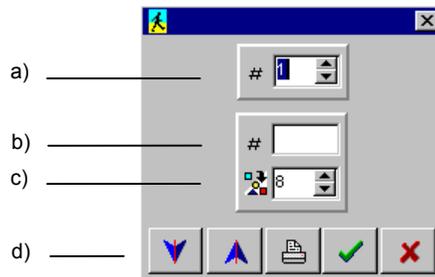


Figure 2-17 : Utilisateurs

Pour configurer les paramètres utilisateur :

- a) Sélectionnez le numéro de l'utilisateur (de 1 à 64) en cliquant sur la flèche adéquate à droite de la zone de sélection numérique.
- b) Entrez le code de passe de l'utilisateur (au maximum 6 chiffres).
- c) Entrez le niveau de priorité de l'utilisateur au moyen de la zone de sélection numérique. "8" est le niveau de priorité le plus élevé, donnant à l'utilisateur l'accès le plus vaste au système.
- d) Après avoir édité les paramètres utilisateur, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après avoir modifié la base de données, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Paramètres clavier

Si la fonction d'activation de la connexion a été désactivée, l'administrateur doit affecter à chaque clavier du système un niveau de priorité, le nom d'un opérateur (facultatif) et un nom d'emplacement (facultatif). Cela s'effectue au moyen du bouton *Clavier / Utilisateurs - Clavier* :



- Cliquez sur le bouton Clavier / Utilisateurs - Clavier.
- Une grille apparaît avec des colonnes étiquetées "Priorité", "Opérateur" et "Emplacement". En utilisant la barre de défilement verticale de la grille, l'administrateur peut afficher n'importe laquelle des 32 lignes, chacune représentant un clavier du système.

Remarque : la baie MP168 fournit huit ports RS-232 qui peuvent être connectés à des claviers. Chaque port peut faciliter jusqu'à quatre claviers de commande en utilisant une extension de ports AD1981 (voir Chapitre 3, *Numérotation du clavier*).

- Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des paramètres des claviers.

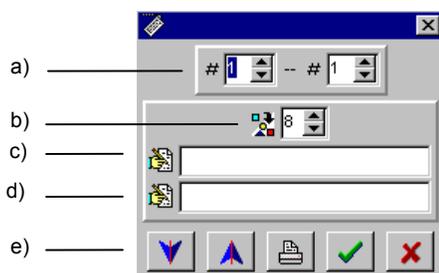


Figure 2-18 : Claviers

- Sélectionnez le numéro du clavier (de 1 à 32) au moyen de la zone de sélection numérique.
- Sélectionnez le niveau de priorité du clavier (de 1 à 8). "8" est le niveau de priorité le plus élevé, donnant l'accès le plus vaste au système.
- Tapez le nom de l'opérateur (16 caractères maximum). Le nom de l'opérateur n'est pas téléchargé dans la matrice de commutation.
- Tapez le nom de l'emplacement (16 caractères maximum). Le nom de l'emplacement n'est pas téléchargé dans la matrice de commutation.
- Après avoir édité les paramètres du clavier, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après avoir modifié la base de données, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Définition de l'étendue de l'accès au système

L'étendue d'accès d'un opérateur au système MP168 est déterminée par les *niveaux de priorité* et le *partitionnement*.

Niveaux de priorité

Un niveau de priorité est affecté à l'opérateur ou au clavier qu'il utilise. Il est possible de définir des niveaux de priorité de "1" à "8" en activant ou en désactivant six fonctions de clavier ("8" est le niveau de priorité le plus élevé, donnant l'accès le plus vaste au système. "1" est le niveau le plus bas.) Les fonctions sont définies ci-dessous :

- *Réinitialisation du système* : une réinitialisation du système efface toutes les informations programmées dans le processeur du système MP168 ; elle configure le système avec ses paramètres par défaut définis en usine. Un opérateur autorisé peut effectuer une réinitialisation du système au moyen d'une commande sur le clavier.

- *Verrouillage des caméras* : si un opérateur avec un niveau de priorité donné "verrouille" une caméra par une commande au clavier, les autres opérateurs avec un niveau de priorité identique ou inférieur ne peuvent pas contrôler le mouvement de cette caméra ou les fonctions auxiliaires. Les opérateurs avec des niveaux de priorité supérieurs peuvent commander la caméra.
- *Contourner* : à l'aide de la programmation du logiciel S³, l'Administrateur système peut empêcher certains claviers d'appeler certaines caméras pour les afficher, ou de commander les mouvements de certaines caméras appelées pour l'affichage (voir le paragraphe Partitionnement à la page 2-12). Si le niveau de priorité d'un opérateur comprend une possibilité de contournement, cet opérateur peut utiliser un clavier partitionné sans limitations d'affichage ou de commande des caméras.
- *Accès au menu* : l'Accès au menu permet à un opérateur d'afficher un ensemble limité de menus sur un moniteur de programmation au moyen d'un clavier de commande.
- *Paramètres* : les opérateurs ayant à la fois les possibilités Accès au menu et Paramètres peuvent éditer les paramètres du système disponibles sur l'ensemble des menus du moniteur de programmation. (Voir chapitre 3 pour des informations sur la programmation des menus).
- *Ajout utilisateurs* : si la fonction Ajouter utilisateurs est activée, l'opérateur peut ajouter (définir) un nouvel utilisateur du système MP168 grâce à la fonction Clavier / Utilisateurs - Utilisateur. Voir page 2-9.

Pour définir les huit niveaux de priorité, cliquez sur le bouton Clavier / Utilisateurs - Priorité :



Une grille apparaît, comportant huit lignes pour les niveaux de priorité, et six colonnes pour les paramètres des niveaux de priorité. Cliquez deux fois sur une ligne pour définir les paramètres du niveau de priorité sélectionné.

- Lorsque la boîte de dialogue du niveau de priorité apparaît, sélectionnez au moyen de la zone de sélection numérique le niveau de priorité que vous voulez définir.
- Cliquez sur la case d'option appropriée pour sélectionner ou effacer chacun des six paramètres de niveau de priorité.
- Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après l'édition, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

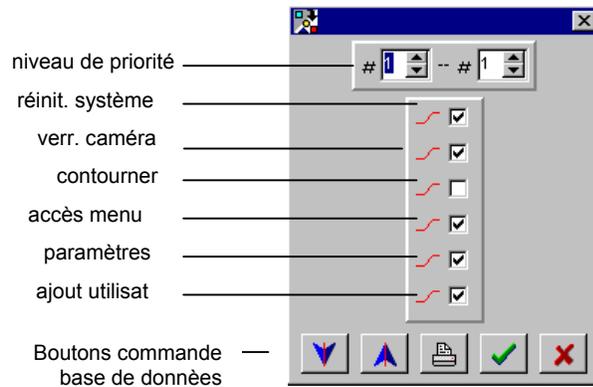


Figure 2-19 : Niveau de priorité

Partitionnement clavier / caméra

Partitionner consiste à limiter l'accès d'un élément du système à un autre élément du système. Il est possible d'empêcher des claviers d'appeler des moniteurs particuliers, et d'afficher et/ou de commander certaines caméras. Il est possible d'empêcher des moniteurs d'afficher des caméras particulières. Le partitionnement du clavier s'effectue soit au moyen du bouton "Caméras - Caméra", soit au moyen du bouton "Moniteurs- Moniteur".

Pour empêcher des claviers d'afficher des caméras particulières et de commander des caméras particulières, cliquez sur le bouton "Caméras - Caméra" :



Un écran apparaît avec une grille divisée en trois parties. La partie de gauche contient une colonne avec 180 entrées pour les caméras. En cliquant sur n'importe quelle ligne, celle-ci apparaît en surbrillance. La partie centrale est nommée "Partition clavier", et contient une colonne de 32 entrées pour les claviers. En cliquant sur n'importe quelle ligne, la boîte de dialogue de partitionnement des claviers apparaît ; celle-ci permet à l'utilisateur de partitionner le clavier sur la caméra précédemment sélectionnée.

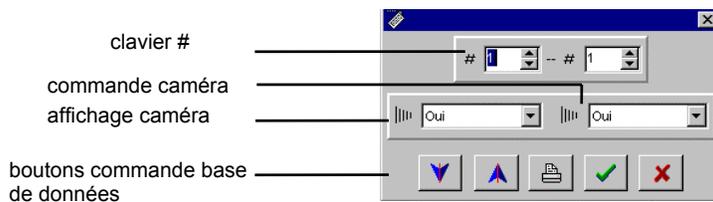


Figure 2-20 : Partitionnement clavier / caméra

- Sélectionnez le numéro du clavier au moyen de la zone de sélection numérique.
- Sélectionnez "Oui" ou "Non" pour l'affichage ou la commande de la caméra.

Remarque : le paramètre "Oui" est le paramètre par défaut de S³ pour tous les claviers. *Ceci indique que le clavier sélectionné peut appeler la caméra sélectionnée pour l'afficher et la commander. Pour partitionner le clavier, sélectionnez "Non".*

- Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après l'édition, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Partitionnement clavier / moniteur



Lorsque vous cliquez sur le bouton Moniteurs- Moniteur, un écran apparaît avec une grille divisée en deux parties. La partie de gauche contient une colonne avec 24 entrées pour les moniteurs. Le moniteur est sélectionné en cliquant sur sa ligne. La partie de gauche contient 32 entrées pour les claviers. En cliquant deux fois sur n'importe quelle ligne de clavier, la boîte de dialogue de partitionnement clavier / moniteur apparaît ; celle-ci permet à l'utilisateur de partitionner le clavier pour le moniteur précédemment sélectionné.

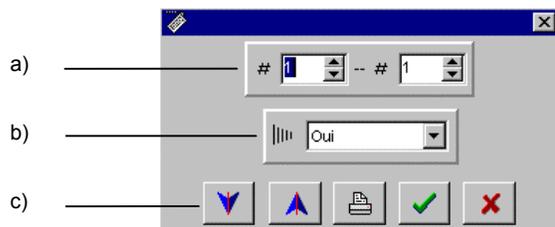


Figure 2-21 : Partitionnement clavier / moniteur

- Sélectionnez le clavier au moyen de la zone de sélection numérique.
- Sélectionnez "Oui" ou "Non" pour partitionner le moniteur à partir de clavier.
Remarque : "Oui" est la valeur par défaut du paramètre dans S³. Ceci indique que le clavier sélectionné peut appeler le moniteur sélectionné pour l'afficher. Pour partitionner le clavier, sélectionnez "Non".
- Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après l'édition, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Partitionnement moniteur / caméra



Lorsque vous cliquez sur le bouton "Caméras - Caméra", un écran apparaît avec une grille divisée en trois parties. La partie de gauche contient une colonne avec 180 entrées pour les caméras. La caméra est sélectionnée en cliquant sur sa ligne. La partie complètement à droite contient une colonne avec 24 entrées pour les moniteurs. En cliquant sur n'importe quelle ligne des moniteurs, la boîte de dialogue de partitionnement moniteur / caméra apparaît ; celle-ci permet à l'utilisateur de partitionner le moniteur sélectionné sur la caméra précédemment sélectionnée.

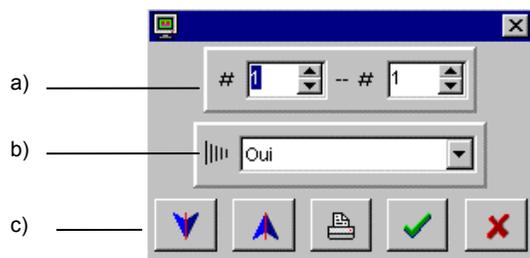


Figure 2-22 : Partitionnement moniteur / caméra

- Sélectionnez le moniteur au moyen de la zone de sélection numérique.
- Sélectionnez "Oui" ou "Non" pour partitionner la caméra à partir du moniteur.
Remarque : "Oui" est la valeur par défaut du paramètre dans S³. Ceci indique que le moniteur sélectionné peut afficher la caméra sélectionnée. Pour partitionner le moniteur, sélectionnez "Non".

- c) Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après l'édition, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Définition des paramètres de communication

Avec le logiciel S³, l'Administrateur système peut définir les paramètres de communication pour l'un des quatre ports de communication du PC sur lequel le logiciel est chargé, et pour au maximum huit ports RS-232 du module Unité centrale du système MP168.

Le port n°8 du système MP168 est le port par défaut de connexion au PC. A l'initialisation du système MP168 et du logiciel S³, les paramètres de communication par défaut du port COM 1 du PC et du port n°8 du module Unité centrale MP168 sont les suivants :

Débit en bauds	38400 BPS
Type de périphérique	Terminal
Parité	Aucun
Bits de données	8
Bits d'arrêt	1

Les paramètres par défaut des ports 1 à 7 du module Unité centrale MP168 sont les suivants :

Débit en bauds	1200 BPS
Type de périphérique	Clavier
Parité	Aucun
Bits de données	8
Bits d'arrêt	1

Paramètres des ports de communication du PC

Pour éditer un des quatre ports de communication du PC, cliquez sur le bouton *PC - Utilitaire*.



- Un menu apparaît.
- Dans ce menu, cliquez sur *Paramètres port COM*.
- La boîte de dialogue des paramètres des ports de communication du PC apparaît.

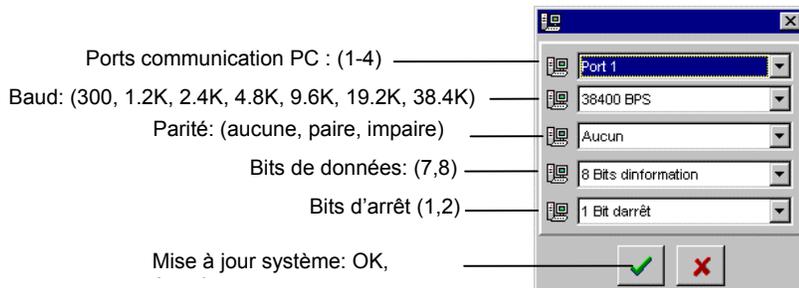


Figure 2-23 : Paramètres des ports de communication du PC

Cliquez sur la flèche vers le bas à droite de chaque champ d'édition pour accéder à tous les choix. Cliquez sur la sélection voulue pour changer le paramètre. Pour enregistrer l'édition, cliquez sur la coche. Pour annuler l'édition en cours, cliquez sur le bouton rouge "X". Après l'édition, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Paramètres des ports RS-232 du système

Pour éditer les paramètres des ports RS-232 du système MP168, cliquez sur le bouton *Système - Configuration des ports*.



Une grille apparaît avec une colonne comportant huit entrées pour les ports. Les ports sont définis par les paramètres suivants.

- a) Type de périphérique : Alarme, clavier, terminal, imprimante, auxiliaire et satellite
- b) Débit en bauds : (300, 1,2K, 2,4K, 4,8K, 9,6K, 19,2K, 38,4K bits par seconde)
- c) Parité : aucune, paire, impaire
- d) Bits de données : 7 ou 8
- e) Bits d'arrêt : 1 ou 2
- f) Emplacement (nom de 16 caractères maximum). Le nom de l'emplacement n'est pas téléchargé dans la matrice de commutation.

Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des paramètres des ports du système.

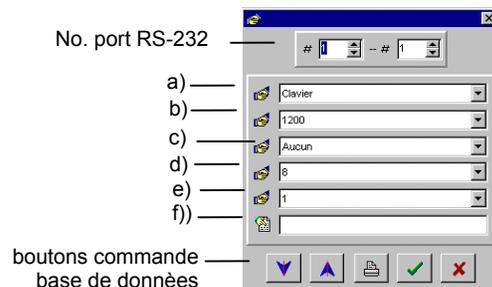


Figure 2-24 : Paramètres des ports du système

Editez le paramètre adéquat en cliquant sur la flèche vers le bas à droite du champ, puis cliquez sur la sélection voulue. Après avoir édité les paramètres adéquats, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), imprimer, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après cela, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Affichage de l'état du système

Il est possible d'observer plusieurs paramètres d'état de la matrice de commutation sur les moniteurs du système et sur le PC où se trouve le logiciel S³. Les messages d'état du système peuvent être envoyés :

- A un moniteur dédié connecté à la sortie Moniteur de programmation du module Unité centrale du système. A la sortie Moniteur de programmation, il est possible de connecter une entrée vidéo de la baie de commutation. La sortie peut ensuite être affichée sur n'importe quel moniteur du système en appelant l'entrée vidéo à partir d'un clavier de commande.
- Aux écrans Etat moniteur/clavier du logiciel S³.

L'Administrateur système peut définir le format de certains messages, et déterminer où seront envoyés ces messages. Ce paragraphe décrit les paramètres suivants de l'état du système :

- Date et heure du système
- Messages imprimés
- Messages sur le moniteur de programmation (messages imprimés aussi envoyés au moniteur de programmation).
- Messages d'état moniteur / clavier

D'autres points relatifs à l'état des caméras et des titres d'alarmes sont traités au paragraphe "Configuration du système de commutation" à la page 2-19.

Date et heure du système

Pour configurer les paramètres de date et d'heure du système MP168, cliquez sur le bouton Système - Date / Heure.



La boîte de dialogue Date et heure apparaît. Les paramètres de date et d'heure qui peuvent être édités sont les suivants :

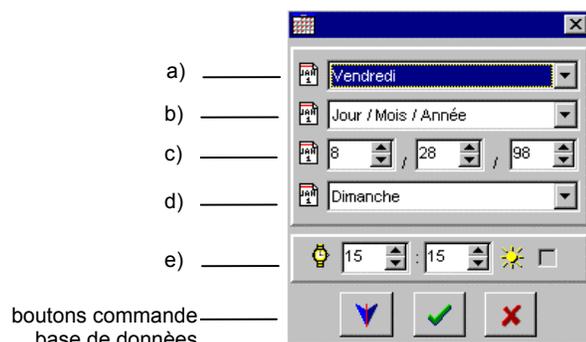


Figure 2-25 : Date / Heure

- Jour de la semaine (de Dimanche à Samedi)
- Format de date (**Mois / Jour / Année**, **Jour / Mois / Année**, ou **Année / Mois / Jour**)
- Date (exprimée dans le format précédemment sélectionné)
- Jour de début de la semaine (les formats américains commencent typiquement par Dimanche. Les formats européens commencent typiquement par Lundi).
- Heure / minutes (exprimées en format 24 heures)

Editez les paramètres adéquats en cliquant sur les flèches vers le haut ou vers le bas à droite de chaque champ, puis cliquez sur la sélection voulue. Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger, enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après cela, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Messages sur le moniteur de programmation et messages imprimés

Les messages d'état relatifs aux alarmes, à la perte de la vidéo, à l'accès aux menus de programmation et à l'alimentation peuvent être envoyés à l'imprimante et/ou au moniteur de programmation. La sortie du moniteur de programmation peut être connectée à n'importe quelle entrée vidéo de la baie de commutation ; cette entrée peut être affectée dans le logiciel S³ par la fonction d'accès au menu. Pour activer ou désactiver les sorties sur imprimante et/ou sur le moniteur de programmation, cliquez sur le bouton Système - Options.



La boîte de dialogue Système - Options apparaît. Les fonctions de messages d'état suivantes sont disponibles dans cette boîte de dialogue.

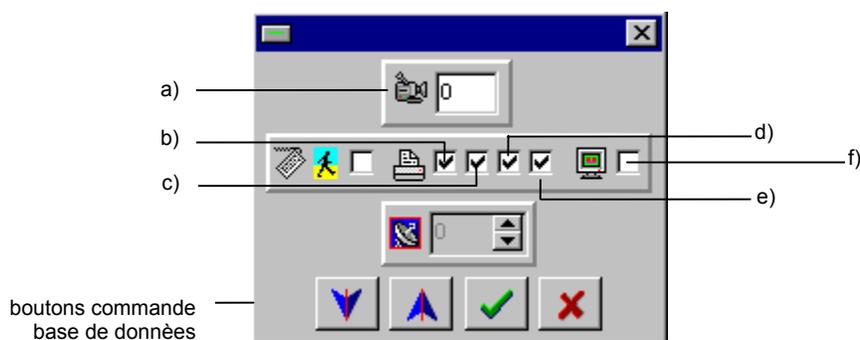


Figure 2-26 : Messages d'état

- a) *Requête de menu* : cliquez deux fois dans cette boîte pour afficher une boîte de dialogue donnant la liste de toutes les entrées vidéo. L'administrateur doit alors cliquer sur l'entrée qui doit être connectée à la sortie vidéo du moniteur de programmation. Le paramètre par défaut est zéro signifiant "pas de sortie vidéo". Lorsque l'entrée vidéo du moniteur de programmation est appelée sur n'importe quel moniteur du système, un ensemble de menus de programmation peut être affiché. Pour des informations sur la programmation par menus à l'aide d'un clavier de commande, reportez-vous au chapitre 3 de ce manuel.
- b) *Messages d'alarme* : lorsque cette case est cochée, les messages d'alarme du système sont envoyés au port imprimante du système MP168, ou vers n'importe quel port série du système MP168 dont le périphérique associé est "imprimante" (voir page 2-15). Pour la liste complète des messages d'alarme, veuillez vous reporter à l'Appendice C de ce manuel.
- c) *Messages de détection de perte vidéo* : lorsque cette case est cochée, les messages de détection de perte vidéo du système sont envoyés au port imprimante du système MP168, ou vers n'importe quel port série du système MP168 dont le périphérique associé est "imprimante". Pour la liste complète des messages de perte vidéo, veuillez vous reporter à l'Appendice C de ce manuel.
- d) *Messages d'état de l'alimentation* : lorsque cette case est cochée, le message ALIMENTATION RESTAUREE est envoyé chaque fois que le système est mis sous tension.
- e) *Menu Messages de moniteur* : lorsque cette case est cochée, un message est envoyé indiquant qu'un opérateur a accédé ou a quitté le système de programmation des menus.
- f) *Messages au moniteur de programmation* : lorsque cette case est cochée, les messages imprimés qui ont été activés sont aussi envoyés au moniteur de programmation.

Après avoir édité les paramètres, l'administrateur peut utiliser les boutons de commande de la base de données pour télécharger (en amont ou aval), enregistrer ou annuler l'édition en cours. Après cela, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Etat moniteur / clavier

L'état des sorties vidéo et des claviers du système MP168 peut être affiché en cliquant sur le bouton Moniteur - Etat.



Après avoir cliqué sur ce bouton, une grille apparaît avec une colonne pour 24 moniteurs. En cliquant deux fois sur n'importe laquelle des lignes des moniteurs, l'écran bascule et affiche une grille avec une colonne comportant 32 entrées d'état des claviers. Aucun écran ne peut être édité. Les données affichées montrent l'état en temps réel d'un système MP168.

Moniteur	Site	Caméra	Commutateur	Alarme	Etat	Tour	Vidéo	Synchronisation
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

Figure 2-27 : Affichage de l'état des moniteurs.

Keyboard	Monitor	Camera	Priority	User
1 (1a)				
2 (1b)				
3 (1c)				
4 (1d)				
5 (2a)				
6 (2b)				
7 (2c)				
8 (2d)				
9 (3a)				
10 (3b)				
11 (3c)				
12 (3d)				
13 (4a)				
14 (4b)				
15 (4c)				
16 (4d)				
17 (5a)				
18 (5b)				
19 (5c)				
20 (5d)				
21 (6a)				
22 (6b)				
23 (6c)				
24 (6d)				

Figure 2-28 : Affichage de l'état des claviers.

Etat des moniteurs

L'écran d'état des moniteurs affiche les informations concernant les paramètres suivants :

- **Site** (0 à 16) : concerne les systèmes par satellite (non supporté par la version actuelle du produit).
- **Caméra** : indique le numéro de l'entrée vidéo actuellement appelée sur le moniteur.
- **Ponctuel** : indique que la vidéo actuellement affichée sur le moniteur fait partie d'une séquence de caméras ("Exécuter"), ou que l'image est une scène d'une séquence suspendue à l'écran ("Suspendre"), ou que la scène affichée fait partie d'une salve, qui est un affichage simultané de plusieurs scènes de caméras sur des moniteurs adjacents ("Salve").
- **Alarme** : indique si une alarme est en cours d'affichage sur le moniteur.
- **Etat** : indique si les informations affichées sur le moniteur, tels que le titre et le numéro d'une caméra, l'état d'une alarme ou d'une séquence, etc., changeront lorsque la vidéo envoyée au moniteur bascule. Si les informations changent lorsque la vidéo bascule, on dit que l'état du moniteur est **déverrouillé**. Si les informations restent lorsque la vidéo bascule, on dit que l'état du moniteur est **verrouillé**.
- **Séquence** : indique le numéro de la séquence (1 à 64) en cours d'exécution sur le moniteur.
- **Vidéo** : indique si la perte vidéo est détectée ou non.
- **Sync** : indique si un signal de synchronisation est détecté ou non.

Etat du clavier

L'écran d'état des claviers affiche les informations concernant les paramètres suivants :

- *Moniteur* : indique le numéro du moniteur actuellement appelé sur le clavier.
- *Caméra* : indique le numéro de la caméra appelée sur le moniteur commandé par le clavier.
- *Priorité* : indique le niveau de priorité actuellement affecté au clavier, ou à l'opérateur qui utilise ce clavier.
- *Utilisateur* : indique le numéro de l'utilisateur actuellement connecté sur le clavier.

Configuration du système de commutation

Après avoir installé le logiciel S³ sur le PC, et après avoir défini les paramètres d'accès au système, de communications et d'état, l'Administrateur système peut configurer la matrice de commutation vidéo. Le cœur du système MP168 est la baie MP168. La baie reçoit des signaux d'entrée vidéo provenant des caméras du site, puis commute ces signaux sur des moniteurs et des magnétoscopes situés sur les stations de travail. La commutation de différentes scènes de caméras en différentes séquences sur différentes combinaisons de moniteurs peut être effectuée manuellement par les opérateurs exécutant des commandes au clavier, ou automatiquement par programmation de l'Administrateur système. La programmation du système de commutation implique la saisie et l'édition de données relatives aux paramètres suivants :

- Caméras
- Titres pré-réglés
- Salves
- Séquences
- Alarmes
- Titres d'alarmes
- Activation du moniteur
- Programmation horaire

L'édition des paramètres ci-dessus est décrite dans les paragraphes suivants.

Configuration des paramètres des caméras

Pour éditer les paramètres des caméras, cliquez sur le bouton Caméras - Caméra.



Une grille divisée en trois parties apparaît. La partie de gauche contient une colonne avec 180 entrées pour les caméras. Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître une boîte de dialogue et éditer les paramètres suivants.

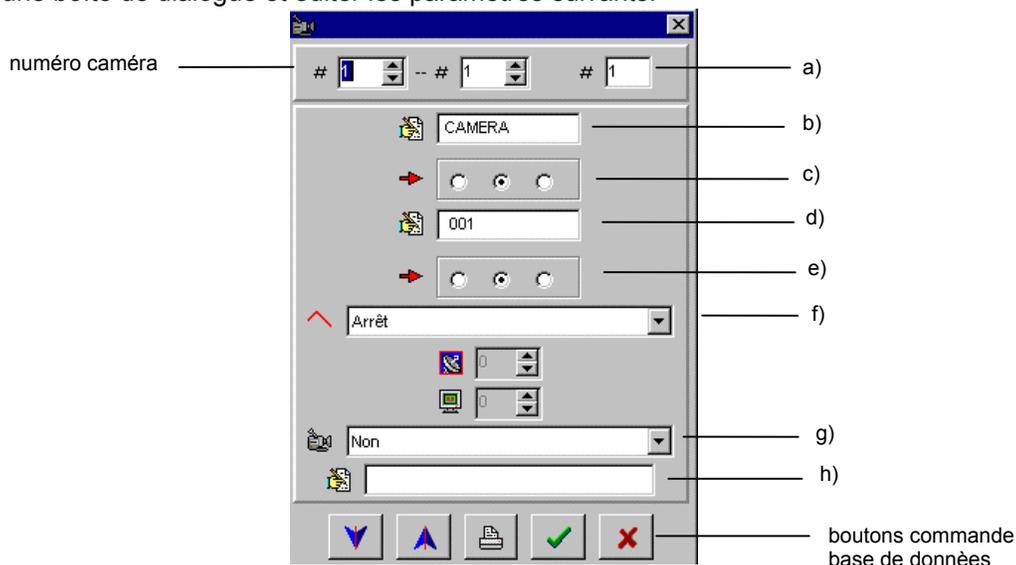


Figure 2-29 : Caméras

- a) *Pseudo numéro* : chaque caméra peut se voir affecter un pseudo numéro de 1 à 9999, tapé directement dans la zone de texte. Si c'est le cas, le pseudo numéro remplacera le numéro "réel" de la caméra sur les moniteurs.
- b) *Titre (ligne 1)* : il est possible d'affecter à chaque caméra un titre de deux lignes. La première ligne peut contenir au maximum huit caractères alphanumériques.
- c) *Position (ligne de titre 1)* : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).
- d) *Titre (ligne 2)* : la seconde ligne d'un titre de caméra peut contenir au maximum huit caractères alphanumériques.
- e) *Position (ligne de titre 2)* : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).
- f) *Détection de perte vidéo* chaque caméra peut être configurée pour un mode de détection de perte vidéo parmi quatre : "Sync. Seulement", "Vidéo faible", "Vidéo moyen" ou "Vidéo élevé" (cliquez sur la flèche vers le bas et effectuez votre sélection). Pour des informations supplémentaires sur la détection de perte vidéo, veuillez vous reporter au chapitre 3 de ce manuel.
- g) *Pan/Tilt* : si une caméra du système a la fonctionnalité de panoramique/inclinaison (pan/tilt), l'Administrateur système sélectionne "Oui". Si la caméra est installée dans une position fixe fournissant une vision unique et identique, l'Administrateur système sélectionne "Non".
Remarque : cette sélection n'est pas téléchargée dans le système. Elle informe uniquement l'utilisateur S³ de l'état de la caméra.
- h) *Emplacement* : à des fins de rapport et d'identification dans la base de données, l'Administrateur système peut affecter à la caméra le nom d'un emplacement de 16 caractères maximum.

Après avoir édité les paramètres et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Paramètres de définition des titres des prépositions

Les prépositions (cibles) sont programmées au moyen des claviers de commande AD2079, AD2088 ou ADTT Touch Tracker, et d'un moniteur de programmation (voir chapitre 3, *Programmation des scènes pré-réglées*). Lorsqu'une préposition est programmée pour une caméra donnée, il se voit affecter un numéro compris entre 1 et 72, en fonction de l'appareil auquel est connectée la caméra. Avec le logiciel S³, au maximum 4096 titres peuvent être affectés aux prépositions programmées des claviers.

Lorsqu'une préposition est appelée pour être affichée, son titre remplacera le titre de la caméra sur le moniteur. Pour éditer les paramètres des titres des prépositions (cibles), cliquez sur le bouton "Caméras - Préposition de caméra".



Une grille apparaît avec une colonne à gauche pour 4096 titres de prépositions. Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des prépositions et éditer les paramètres suivants.

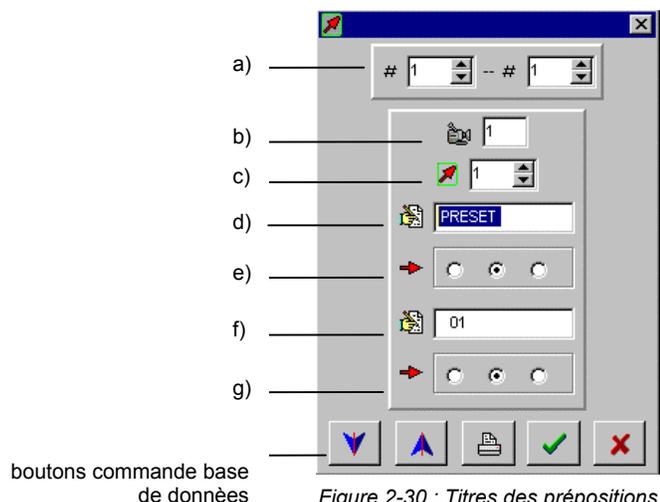


Figure 2-30 : Titres des prépositions

- a) *Titre de préposition* : 1 à 4096
- b) *Numéro de caméra* : cliquez deux fois sur le champ caméra pour faire apparaître une boîte de dialogue fournissant la liste de tous les numéros réels et pseudo numéros des caméras. Cliquez sur le numéro voulu pour le sélectionner, puis quittez la boîte de dialogue de liste des caméras.
- c) *Numéro de préposition* : de 1 à 72 (fonction de l'interface du périphérique). Ceci sélectionne une des 72 positions pré-réglées pour la caméra sélectionnée. Sélectionnez le numéro de la préposition au moyen de la zone de sélection numérique.
- d) *Titre (ligne 1)* : il est possible d'affecter à chaque préposition un titre de deux lignes. La première ligne peut contenir au maximum huit caractères alphanumériques.
- e) *Position (ligne de titre 1)* : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).
- f) *Titre (ligne 2)* : la seconde ligne d'un titre de préposition peut contenir au maximum huit caractères alphanumériques.
- g) *Position (ligne de titre 2)* : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).

Après avoir édité les paramètres et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue des prépositions au moyen du bouton de fermeture.

Configuration des paramètres des salves

Pour éditer les paramètres des salves, cliquez sur le bouton Commutation - Salve.



La zone de sélection numérique à droite de l'icône de salve apparaîtra en surbrillance, permettant à l'administrateur de sélectionner un numéro de salve de 1 à 64. Une grille apparaît avec une colonne de gauche comportant 16 entrées pour les salves. Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des salves et éditer les paramètres suivants pour la salve sélectionnée.

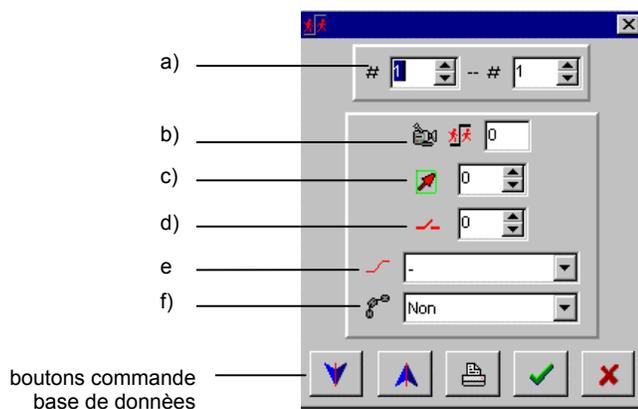


Figure 2-31 : Salves

- Numéro d'entrée de la salve** : chaque salve peut contenir au maximum 16 entrées. Chaque entrée peut être représentée par un numéro de caméra réel ou un pseudo numéro, ou un autre numéro de salve. Si une caméra dispose de la fonctionnalité de panoramique/inclinaison (pan/tilt), il est aussi possible de lui affecter un numéro de préposition.
- Numéro de caméra ou de salve** : cliquez deux fois dans la zone de texte pour faire apparaître une boîte de dialogue fournissant la liste de tous les pseudo numéros. Cliquez sur le numéro voulu pour le sélectionner, puis quittez la zone de liste des pseudo numéros. Pour sélectionner un numéro de salve, positionnez le curseur dans la zone de texte et tapez le numéro de salve voulu.
- Numéro de préposition** : Vous pouvez sélectionner un numéro de préposition de 1 à 72 au moyen de la zone de sélection numérique.
- Auxiliaire** : si une entrée de salve est associée à une action auxiliaire, il est possible de sélectionner un numéro d'auxiliaire de 1 à 3 au moyen de la zone de sélection numérique.
- Etat** : spécifie que, lorsque la salve est appelé, l'auxiliaire est activé, désactivé ou ne change pas d'état.
- Connexion suivante** : "Connexion suivante" est la fonction qui lie une entrée de salve à l'entrée suivante. Toutes les entrées d'une salve auront un état de liaison de "Oui", à l'exception de la dernière qui sera soit "Non" (terminant donc la salve), ou "Salve" (terminant la salve et appelant une autre salve pour former une "macro-salve" plus importante).

Après avoir édité les paramètres et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue des salves au moyen du bouton de fermeture.

Configuration des paramètres des séquences

Pour éditer les paramètres des séquences, cliquez sur le bouton Commutation - Séquence.



La zone de sélection numérique à droite de l'icône de séquence apparaîtra en surbrillance, permettant à l'administrateur de sélectionner un numéro de séquence de 1 à 64. Une grille apparaît avec une colonne de gauche comportant 64 entrées pour les séquences. Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des séquences et éditer les paramètres suivants pour la séquence sélectionnée.

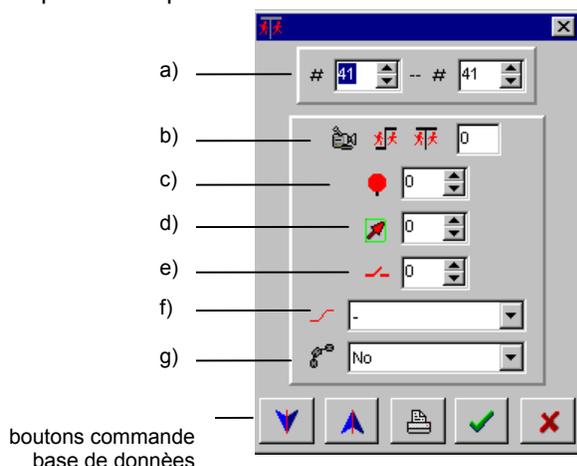


Figure 2-32 : Séquences

- a) **Numéro d'entrée de la séquence** : chaque séquence peut contenir au maximum 64 entrées. Chaque entrée peut être représentée par un numéro de caméra réel ou un pseudo numéro, ou un numéro de salve, ou un autre numéro de séquence. Si une caméra dispose de la fonctionnalité de panoramique/inclinaison (pan/tilt), il est aussi possible de lui affecter un numéro de préposition.
- b) **Numéro de caméra, de salve ou de séquence** : cliquez deux fois dans la zone de texte pour faire apparaître une boîte de dialogue fournissant la liste de tous les pseudo numéros. Cliquez sur le numéro voulu pour le sélectionner, puis quittez la zone de liste des pseudo numéros. Pour sélectionner un numéro de salve ou de séquence, positionnez le curseur dans la zone de texte et tapez le numéro.
- c) **Temps d'arrêt** : chaque scène de caméra ou salve d'une séquence de séquence s'affiche sur un moniteur pendant un certain temps, appelé temps d'arrêt. L'administrateur peut entrer un temps d'arrêt de 1 à 60 secondes au moyen de la zone de sélection numérique. "61" indique que l'entrée de la séquence sera suspendue à l'écran jusqu'à ce qu'elle soit libérée par une commande au clavier.
- d) **Numéro de préposition** : Vous pouvez sélectionner un numéro de préposition de 1 à 72 au moyen de la zone de sélection numérique.
- e) **Auxiliaire** : si une entrée de séquence est associée à une action auxiliaire, il est possible de sélectionner un numéro d'auxiliaire de 1 à 3 au moyen de la zone de sélection numérique.
- f) **Etat** : spécifie que, lorsque la séquence est appelée, l'auxiliaire est activé, désactivé ou ne change pas d'état. Accédez aux options en cliquant sur la flèche vers le bas, et cliquez pour effectuer la sélection appropriée.
- g) **Connexion suivante** : "Connexion suivante" est la fonction qui lie une entrée de ronde à l'entrée suivante. Quatre options se présentent : "Oui", "Non", "Salvo" et "Ronde".
 - Si vous sélectionnez " Oui ", la fonction " Connexion suivante " appelle l'entrée de ronde suivante sur le prochain moniteur adjacent. *L'utilisateur simule ainsi un salvo.*
 - Si vous sélectionnez " Non ", la fonction " Connexion suivante " sur le moniteur appelé à l'origine pour la ronde. En sélectionnant " Non " exclusivement pour les liens " Connexion suivante " d'une ronde donnée, l'utilisateur verra apparaître chaque entrée de ronde sur le moniteur appelé à l'origine. Chaque entrée de ronde apparaîtra pendant le temps d'arrêt qui lui a été affecté.

- Si “ Salvo ” est sélectionné, une autre ronde pré-programmée du système sera appelée sur le moniteur appelé à l'origine. Chacune des autres entrées du salvo apparaîtra sur les moniteurs adjacents.
- Si “ Ronde ” est sélectionné, une autre ronde pré-programmée du système sera appelée sur le moniteur appelé à l'origine. La sélection “ Ronde ” lie effectivement une ronde à un autre pour constituer une ronde plus importante sur le même moniteur.

Une ronde système simple et typique affiche une séquence d'entrées de caméra sur un seul moniteur. *Pour cette configuration de ronde simple, l'option “ Connexion suivante ” a la valeur “ Non ” pour toutes les entrées de la ronde.*

Après avoir édité les paramètres et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue des séquences au moyen du bouton de fermeture.

Configuration des paramètres d'alarmes

Pour éditer les paramètres d'alarmes, cliquez sur le bouton Alarmes - Alarme.



Une boîte de dialogue apparaît contenant 11 noms de fichiers de tables de contacts. Le fichier "MANUAL.ACA" est la *table active*, qui est l'emplacement en mémoire du "bloc-notes" où sont écrits les paramètres d'alarmes actuels. Le tableau manuel ("MANUAL.ACA") est utilisé uniquement lorsqu'un seul ensemble d'associations moniteurs/contacts est nécessaire. Les fichiers "AUTO01.ACA" à "AUTO10.ACA" sont des tables enregistrées en mémoire et qui sont associées à des heures particulières de la journée et à des jours particuliers de la semaine. Les tableaux 1 à 10 sont utilisés lorsque plusieurs ensembles d'associations moniteurs/contacts sont utilisés conjointement à des horloges d'événements. Pour éditer une table de contacts d'alarmes, cliquez sur un des noms de fichiers de tables.

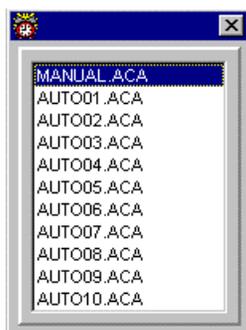


Figure 2-33 : Sélection des tables d'alarmes

En sélectionnant un des 11 tableaux, un écran divisé en 2 parties s'affiche :

Alarme	Caméra ou Salvo	Arrêt momentané	Prédéterminé	Auxiliaire	Etat	Numéro de	Moniteur	Associé
1	1	2	0	0	-	0	1	Non
2	2	2	0	0	-	0	2	Non
3	3	2	0	0	-	0	3	Non
4	4	2	0	0	-	0	4	Non
5	5	2	0	0	-	0	5	Non
6	6	2	0	0	-	0	6	Non
7	7	2	0	0	-	0	7	Non
8	8	2	0	0	-	0	8	Non
9	9	2	0	0	-	0	9	Non
10	10	2	0	0	-	0	10	Non
11	11	2	0	0	-	0	11	Non
12	12	2	0	0	-	0	12	Non
13	13	2	0	0	-	0	13	Non
14	14	2	0	0	-	0	14	Non
15	15	2	0	0	-	0	15	Non
16	16	2	0	0	-	0	16	Non
17	17	2	0	0	-	0	17	Non
18	18	2	0	0	-	0	18	Non
19	19	2	0	0	-	0	19	Non
20	20	2	0	0	-	0	20	Non
21	21	2	0	0	-	0	21	Non
22	22	2	0	0	-	0	22	Non
23	23	2	0	0	-	0	23	Non
							24	Non

Figure 2-34 : Grille des alarmes

1. La partie gauche, plus importante, représente le tableau des contacts d'alarmes qui permet à l'utilisateur d'associer jusqu'à 1 024 contacts d'alarmes aux caméras configurées sur le système MP168. Il n'y a qu'un tableau des contacts d'alarmes dans le système MP168 ; il s'affiche pour disposer d'une référence pratique lors de la modification d'un des 11 tableaux moniteurs/contacts.

2. La partie droite, plus moins large, représente le tableau moniteurs/contacts sélectionné dans la liste. Ce tableau permet à l'utilisateur d'associer des moniteurs aux contacts sélectionnés (en surbrillance) dans le tableau des alarmes du système, dans la partie gauche.
 - Les saisies effectuées dans la partie droite sont intégrées au tableau moniteurs/contacts sélectionné dans la liste d'origine.
 - Les saisies effectuées dans la partie gauche sont intégrées au tableau des contacts d'alarmes et s'appliquent à tous les tableaux moniteurs/contacts.

La partie gauche doit être conforme à la configuration physique du site : contacts d'alarmes, caméras associées et autres paramètres (temps d'arrêt, pré-réglages, auxiliaires, numéros de titres et liaisons des contacts). La modification est indispensable uniquement si la configuration du site change ou en cas d'erreur de saisie des données.

Des ensembles d'associations moniteurs/contacts sont créés pour chaque tableau moniteurs/contacts utilisés pour la définition des horloges d'événements.

Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne de la partie gauche, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître la boîte de dialogue des paramètres d'alarmes et éditer les paramètres pour le contact d'alarme sélectionné.

Boîte de dialogue des paramètres d'alarme

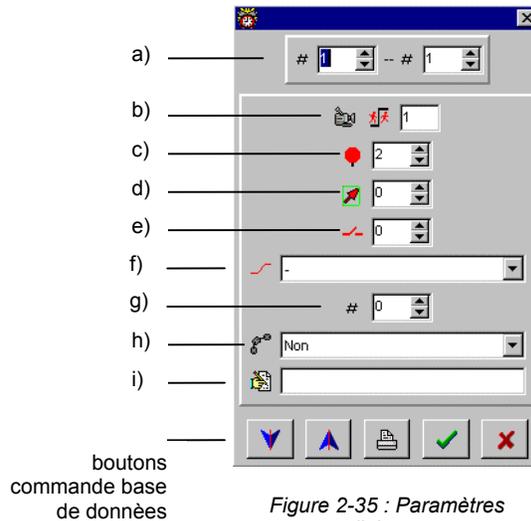


Figure 2-35 : Paramètres d'alarme

Paramètres d'alarme

- a) *Numéro du contact d'alarme* : un numéro de 1 à 1024 apparaîtra en fonction des entrées sélectionnées dans la grille d'alarmes.
- b) *Numéro de caméra ou de save* : cliquez deux fois dans la zone de texte pour faire apparaître une boîte de dialogue fournissant la liste de tous les pseudo numéros. Cliquez sur le numéro voulu pour le sélectionner, puis quittez la zone de liste des pseudo numéros au moyen du bouton de fermeture. Pour sélectionner un numéro de save, positionnez le curseur dans la zone de texte et tapez le numéro de save voulue.
- c) *Temps d'affichage* : Il est possible d'afficher les alarmes sur les moniteurs du système dans les modes *arrêt* ou *séquence*. Les alarmes en mode arrêt sont affichées sur l'écran jusqu'à ce qu'elles soient effacées puis remplacées par l'alarme suivante dans la file d'attente. Les alarmes en mode séquence sont affichées l'une après l'autre ; chacune apparaît à l'écran pendant un temps d'affichage pré-programmé. Les alarmes continueront à boucler sur l'écran jusqu'à ce qu'elles soient toutes effacées. Un temps d'affichage peut durer de 1 à 60 secondes. "61" provoque l'arrêt de l'alarme sur l'écran jusqu'à ce qu'elle soit effacée.

- d) *Numéro de préposition* : sélectionnez un numéro de préposition de 1 à 72 au moyen de la zone de sélection numérique.
- e) *Auxiliaire* : si le numéro de contact d'alarme est associé à une action auxiliaire, il est possible de sélectionner un numéro d'auxiliaire de 1 à 3 au moyen de la zone de sélection numérique.
- f) *Etat* : spécifie que, lorsqu'une alarme est activée, l'auxiliaire associé est activé, désactivé ou ne change pas d'état. Accédez aux options en cliquant sur la flèche vers le bas, et cliquez pour effectuer la sélection appropriée.
- g) *Numéro de titre d'alarme* : l'administrateur peut saisir, en option, 128 titres d'alarmes au maximum. Si le contact d'alarme en cours d'édition doit être édité pour avoir un titre, entrez un numéro d'auxiliaire de 1 à 128 au moyen de la zone de sélection numérique. La saisie des titres réels s'effectue au moyen du bouton Alarmes - Alarme décrite plus loin dans ce paragraphe.
- h) *Connexion suivante* : "Connexion suivante" offre à l'administrateur quatre options de liaison des alarmes ("Non", "Oui", "Salve" et " Ensemble câblé" et trois options d'effacement des alarmes ("ACQ de groupe câblé", "Aucun ACQ de groupe", et "ACQ de groupe Salve").

Remarque : "ACQ de groupe" est une option non supportée par la firmware actuelle.

"Non" indique que le contact d'alarme est soit non lié à un autre contact d'alarme, soit le dernier membre d'un groupe lié de contacts d'alarmes. "Oui" indique que l'entrée du contact d'alarme sera liée à l'entrée de contact d'alarme suivante. Un groupe de contacts liés de cette manière émule une salve système sans pour autant être déclarée en tant que tel par la fonction Salve. "Salve" indique que l'entrée de contact d'alarme appellera une salve sur un ensemble de moniteurs.

"Ensemble câblé" indique que l'entrée du contact d'alarme sera liée à l'entrée suivante dans un ensemble câblé. Un ensemble câblé est un ensemble de contacts d'alarmes tel *que si un élément de cet ensemble est activé, tous les éléments le sont*. Chaque membre d'un ensemble câble doit porter la désignation "Ensemble câblé" ou " ACQ de groupe câblé", à l'exception du dernier membre de l'ensemble qui doit porter la désignation ("Non", "Aucun ACQ de groupe", "Salve" ou "ACQ de groupe Salve").

"ACQ de groupe câblé", "Aucun ACQ de groupe", et "ACQ de groupe Salve" indiquent que l'entrée du contact d'alarme est un membre d'un ensemble câblé qui, *lorsqu'il est effacé manuellement par un opérateur au clavier, efface l'alarme pour tous les membres de l'ensemble câblé*. Accédez aux options en cliquant sur la flèche vers le bas, et cliquez sur le choix approprié pour le sélectionner.

- i) *Nom d'emplacement* : l'administrateur peut, en option, taper le nom de l'emplacement du contact d'alarme (maximum 16 caractères). Le nom de l'emplacement n'apparaîtra pas sur les moniteurs, mais il sera envoyé aux rapports de la base de données.

Après avoir édité les paramètres d'alarme et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue. Pour associer le contact d'alarme en cours d'édition au moniteur sur lequel il apparaîtra, cliquez sur une des 24 lignes d'entrée pour faire apparaître la boîte de dialogue Association moniteur/alarme.

Boîte de dialogue Association moniteur/alarme

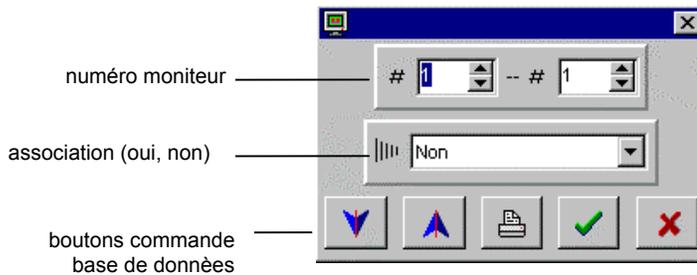


Figure 2-36 : Association moniteur/alarme

Pour associer un (ou des) moniteur(s) à l'entrée de contact d'alarme sélectionnée, cliquez deux fois sur une entrée de moniteur, ou glissez sur plusieurs entrées pour faire apparaître la boîte de dialogue d'association des moniteurs. Cliquez sur la flèche vers le bas du champ "Association", et cliquez sur "Oui" pour associer l'entrée. Après avoir associé le moniteur et l'avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue au moyen du bouton de fermeture.

Boîte de dialogue Titre d'alarme

Pour accéder aux titres des alarmes, cliquez sur le bouton Alarmes - Titre d'alarme.



Une grille de 128 lignes apparaît. Cliquez deux fois sur n'importe quelle ligne, ou glissez sur plusieurs lignes pour faire apparaître une boîte de dialogue qui active la saisie d'un titre d'alarme sur deux lignes, avec des options de positionnement.

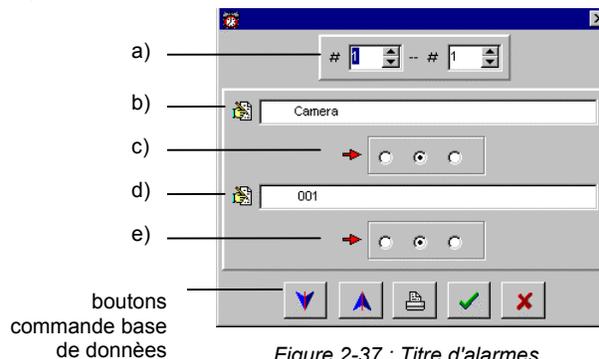


Figure 2-37 : Titre d'alarmes

- Numéro de titre d'alarme** : il s'agit d'un numéro compris entre 1 et 128 qui a été affecté à un (ou des) contact(s) d'alarmes au moyen de la boîte de dialogue des paramètres d'alarme (voir page 2-26).
- Titre d'alarme (ligne 1)** : il est possible d'affecter à chaque alarme un titre de deux lignes. La première ligne peut contenir au maximum 24 caractères alphanumériques.
- Position (ligne de titre 1)** : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).
- Titre d'alarme (ligne 2)** : la seconde ligne d'un titre d'alarme peut contenir au maximum 24 caractères alphanumériques.
- Position (ligne de titre 2)** : chaque ligne de titre peut être placée à gauche, à droite ou être centrée sur les moniteurs (cliquez la case d'option adéquate).

Après avoir édité les paramètres des titres d'alarme et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue.

Configuration des paramètres d'activation des moniteurs

Chaque moniteur associé à une alarme doit être *activé* pour être appelé par l'alarme. Activer un moniteur consiste à définir comment les vues des alarmes associées seront *affichées, mises en attente et effacées*.

Les alarmes peuvent être affichées sur un seul moniteur, ou sur des moniteurs en configuration double ou en bloc.

Les alarmes sont mises en attente en *séquence* (la vue d'une alarme est affichée pendant un temps d'affichage donné, puis est remplacée par une autre vue d'alarme), ou en mode *maintien* (une vue d'alarme est conservée à l'écran jusqu'à ce qu'elle soit effacée).

Une alarme peut être programmée pour un *effacement* instantané (lorsqu'elle revient à son état d'origine. Par exemple, l'ouverture d'une porte active une alarme. La fermeture de la porte efface instantanément l'alarme). L'effacement *Auto* est équivalent à l'effacement Instantané avec un retard intégré de 20 secondes. Par exemple, l'ouverture d'une porte active une alarme. La porte se ferme immédiatement, mais l'alarme ne s'effacera pas à moins que la porte reste fermée pendant 20 secondes. L'effacement *Manuel* (accusé de réception) est effectué par un opérateur système au moyen de commandes au clavier. L'effacement Manuel peut prendre le pas sur les effacements Instantané et Auto s'il est effectué avant la réinitialisation de la source de l'alarme.

Modes d'affichage

En *mode d'affichage simple*, un signal vidéo est affecté à un seul moniteur. Si plusieurs alarmes sont affectées à un moniteur en mode d'affichage simple, les alarmes sont mises en attente d'affichage sur le moniteur dans l'ordre où elles surviennent.

En *mode d'affichage double*, un signal vidéo est affecté à deux moniteurs. Le premier moniteur est appelé le *moniteur de maintien*. Le moniteur de maintien affiche la première alarme survenue, et maintient son affichage jusqu'à ce qu'elle soit effacée. Le second moniteur est appelé le *moniteur d'attente*. Le moniteur d'attente conserve toutes les alarmes ultérieures dans une file d'attente dans l'ordre où elles sont survenues. Lorsqu'une alarme est effacée sur le moniteur d'arrêt, la première alarme du moniteur d'attente passe sur le moniteur d'arrêt pour être affichée et effacée.

En *mode d'affichage en bloc*, un signal vidéo est affecté à un ensemble de moniteurs. L'affectation des blocs est nécessaire pour l'affichage des salves d'alarmes, mais elle peut aussi être utilisée pour afficher plusieurs alarmes associées à des vues de caméras isolées. *Le mode d'effacement des blocs de moniteurs est déterminé uniquement par le premier moniteur (celui ayant le plus petit numéro) du bloc. Seul le premier moniteur du bloc peut être associé à un contact d'alarme.*

Il existe trois conditions de mise en file d'attente avec des blocs de moniteurs :

- 1) Pour les blocs composés de vues de caméras isolées, chaque moniteur du bloc peut être activé pour une mise en attente en maintien (suspension) ou en séquence.
- 2) Pour activer un bloc salve pour la mise en attente en maintien (suspension), activez tous les moniteurs pour ce type d'attente.
- 3) Pour activer un bloc pour la mise en attente en séquence, activez le premier moniteur du bloc (celui ayant le plus petit numéro en séquence), et les autres moniteurs en maintien (suspension).

Combinaisons affichage / file d'attente

Le logiciel fournit 25 types d'activation déterminés par les modes d'affichage et d'effacement utilisés pour les alarmes.

Il existe cinq combinaisons entre les affichages et les files d'attente :

- 1) Affichage simple, attente en séquence
- 2) Affichage simple, attente en maintien (suspension)
- 3) Affichage de bloc, attente en séquence
- 4) Affichage de bloc, attente en maintien (suspension)
- 5) Affichage double, attente en maintien (suspension) et séquence.

Méthodes d'effacement

Chacune des combinaisons affichage / file d'attente ci-dessus peut être effacée de cinq manières :

- 1) Effacement instantané sans option d'effacement manuel ("Pas ACQ instantané")
- 2) Effacement instantané avec option d'effacement manuel ("ACQ instantané")
- 3) Effacement automatique sans option d'effacement manuel ("Pas ACQ auto")
- 4) Effacement automatique avec option d'effacement manuel ("ACQ automatique")
- 5) Effacement manuel ("ACQ manuel")

Remarque : les options d'effacement entre parenthèses indiquent les noms des options dans S³.

Reportez-vous au [Tableau 2 : Types d'activation des moniteurs](#) à la page 2-31 pour l'affichage des 25 types d'activation.

Boîte de dialogue Activation des moniteurs

Pour activer les moniteurs du système MP168, cliquez sur le bouton Moniteurs- Moniteur.



Une grille apparaît comportant une partie gauche contenant 24 lignes pour les moniteurs.

- Pour entrer les paramètres d'un moniteur en mode d'affichage simple, cliquez deux fois sur la ligne adéquate pour faire apparaître la boîte de dialogue d'activation des moniteurs.
- Pour entrer les paramètres d'une paire de moniteurs en mode d'affichage double, cliquez deux fois sur la *ligne du premier moniteur (celui ayant le plus petit numéro)* pour faire apparaître la boîte de dialogue d'activation des moniteurs.
- Pour entrer les paramètres d'un ensemble salve de moniteurs avec file d'attente en arrêt, *faites glisser sur les lignes d'un groupe de moniteurs ayant des numéros se suivant pour les mettre en surbrillance*, et faites apparaître la boîte de dialogue d'activation des moniteurs.
- Pour entrer les paramètres de tous les autres ensembles de moniteurs, éditez individuellement chaque moniteur de l'ensemble (cliquez deux fois sur une ligne pour faire apparaître la boîte de dialogue, éditez les paramètres, enregistrez dans la base de données, et quittez la boîte de dialogue). Répétez successivement cette procédure pour chaque moniteur de l'ensemble. *N'oubliez pas que le mode d'effacement de tout bloc de moniteurs est déterminé par le premier moniteur (celui ayant le plus petit numéro) du bloc.*

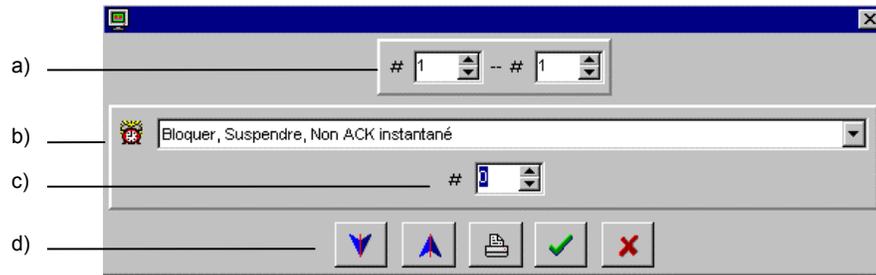


Figure 2-38 : Paramètres d'activation des moniteurs

- a) Numéro(s) du(des) moniteur(s) (1 à 24)
- b) Type d'activation - cliquez sur la flèche vers le bas et sélectionnez le type d'activation adéquat. La liste des 25 types d'activation figure dans le tableau ci-dessous. Ces 25 types sont définis par 1) un des trois modes d'affichage. 2) un des deux modes d'attente. 3) un des cinq modes d'effacement.

	ATTENTE		AFFICHAGE		
	Simple	Bloquer	Ensemble		
Séquence	Pas ACQ instantané	Pas ACQ instantané			E
Séquence	ACQ instantané	ACQ instantané			F
Séquence	Pas ACQ auto	Pas ACQ auto			F
Séquence	ACQ auto	ACQ auto			A
Séquence	ACQ manuel	ACQ manuel			C
Maintien	Pas ACQ instantané	Pas ACQ instantané	Pas ACQ instantané		E
Maintien	ACQ instantané	ACQ instantané	ACQ instantané		M
Maintien	Pas ACQ auto	Pas ACQ auto	Pas ACQ auto		E
Maintien	ACQ auto	ACQ auto	ACQ auto		N
Maintien	ACQ manuel	ACQ manuel	ACQ manuel		T

Tableau 2 : Types d'activation des moniteurs

- c) Numéro de bloc - après la sélection du type d'activation, le champ du bloc apparaîtra en surbrillance. Sélectionnez le numéro du bloc au moyen de la zone de sélection numérique.
- d) Boutons de commande de la base de données (Téléchargement amont, Téléchargement aval, Imprimer, Enregistrer, Annuler)

Après avoir édité les paramètres d'activation des moniteurs et les avoir enregistré dans la base de données, quittez la boîte de dialogue.

Pour configurer l'heure de l'événement automatique initial, utilisez les zones de sélection numérique à droite de la boîte de dialogue au centre de la grille de la programmation horaire. Les zones de sélection numérique de gauche indiquent la valeur par défaut de 24:00 heures pour les événements automatiques. 24:00 heures indique un temps inactif. Après avoir paramétré la nouvelle heure de l'événement, quittez la boîte de dialogue en cliquant sur le bouton de fermeture. Après avoir configuré l'événement automatique initial, cliquez sur une ligne pour faire apparaître la boîte de dialogue et éditer l'événement suivant.

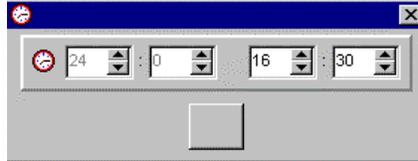


Figure 2-40 : Configuration des heures des événements

Pour affecter des tables de contacts d'alarmes à l'heure sélectionnée pour chaque jour de la semaine, entrez les valeurs au moyen des zones de sélection numérique. Après avoir affecté les tables des contacts d'alarmes, quittez la grille de programmation horaire initiale. Après cela, une deuxième grille apparaît avec 24 lignes pour les moniteurs, et des colonnes pour chaque jour de la semaine. Pour affecter des séquences système à l'heure sélectionnée pour chaque jour de la semaine, et pour que les séquences apparaissent sur un moniteur particulier, cliquez deux fois sur n'importe laquelle des 24 lignes, ou glissez sur plusieurs lignes.

Moniteur	Dimanche	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
1	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0
10	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	0	0	0
17	0	0	0	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0
20	0	0	0	0	0	0	0
21	0	0	0	0	0	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0
23	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	0	0	0	0

Figure 2-41 : Grille de programmation horaire n°2

Une boîte de dialogue apparaît permettant de saisir les numéros des séquences système pour chaque jour de la semaine, qui devront être affichées sur le(s) moniteur(s) sélectionné(s). Sélectionnez les séquences pour chacun des sept jours de la semaine au moyen des zones de sélection numérique.

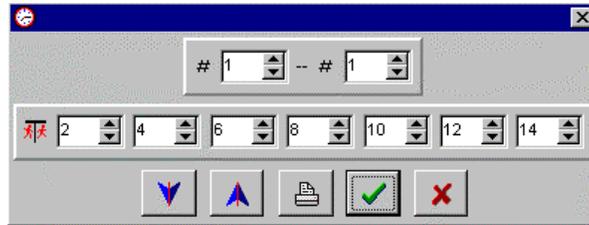


Figure 2-42 : Configuration des séquences système

Après avoir configuré les numéros des séquences système et les avoir enregistrés dans la base de données, quittez la boîte de dialogue. Répétez la procédure pour chaque moniteur devant être utilisé à cette heure. Pour revenir à la grille initiale des programmations horaires, cliquez deux fois sur le bouton Commutation – Programmation horaire. Répétez les procédures de configuration de l'heure, d'affectation des tables d'alarmes et des séquences/moniteurs pour chaque heure voulue. Téléchargez (amont ou aval), ou imprimez comme vous le souhaitez.

Programmation de calendrier de programmation horaire

Les événements automatiques sont organisés en groupes hebdomadaires. La fonction de commutation de calendrier de la programmation horaire permet à un administrateur de prévoir un an à l'avance des plans individuels d'événements hebdomadaires. Cliquez sur le bouton "Commutation - Programmation de calendrier de programmation horaire"



Un écran de planification du calendrier apparaît.

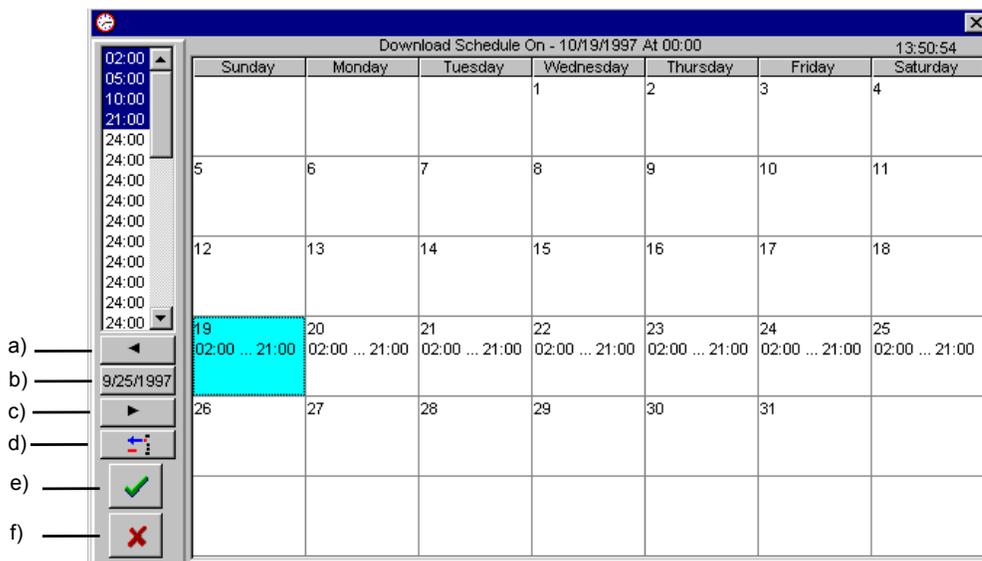


Figure 2-43 : Planification du calendrier

Jusqu'à 35 moments d'événements peuvent apparaître dans la zone de liste située dans le coin supérieur gauche de l'écran. 24:00 heures est la valeur par défaut pour les programmations horaires inactives. Juste au-dessous de la zone de liste, du haut en bas, se trouvent:

- a) le bouton *mois précédent*
- b) *la date du jour*
- c) le bouton *mois suivant*
- d) le bouton *effacer le calendrier*
- e) *OK* (enregistrer)
- f) *annuler*

Pour sélectionner une seule programmation horaire, cliquez sur l'heure dans la zone de liste. Pour sélectionner plusieurs programmations horaires adjacentes, cliquez en maintenant enfoncée la touche Shift/Maj sur chaque horaire. Pour sélectionner plusieurs horaires non adjacentes, cliquez en maintenant enfoncée la touche Ctrl sur chaque horaire. Puis faites glisser l'heure (les heures) sur la semaine appropriée du calendrier. Plusieurs sélections d'horaires seront affichées en affichant le moment le plus tôt et le plus tard du groupe, séparés par une ellipse (...). Toutes les heures du groupe hebdomadaire apparaîtront en surbrillance dans la zone de liste. Cliquez sur le jour du début de la semaine pour le téléchargement manuel ou automatique, ou pour effacer les événements automatiques hebdomadaires prévus.

Remarque : *S³ doit être en ligne, et le programme de calendrier de programmation horaire doit être affiché à l'écran lorsque le téléchargement automatique prévu du système doit s'effectuer.*

Après avoir saisi les entrées du calendrier, mettez à jour la base de données, et quittez l'écran du calendrier au moyen du bouton de fermeture.

Chapitre 3: Programmer avec un clavier de commande

Le système MP168 peut être utilisé dans des applications où la large gamme de fonctionnalités offertes par le logiciel de configuration S³ n'est pas nécessaire. La programmation de systèmes de moindre envergure s'effectue au moyen d'un clavier de commande, d'un moniteur de programmation et du firmware MP168.

Les installations qui n'utilisent pas les séquences système et les salves, ni le fonctionnement des alarmes avec les programmations horaires, peuvent toutefois maintenir un système de commutation vidéo permettant d'appeler manuellement des scènes fixes de caméras et des prépositions sur les moniteurs des stations de travail, avec du texte en surimpression. Les identifications des utilisateurs et des claviers ainsi que les codes de passe peuvent être programmés avec des niveaux de priorité appropriés. Les messages d'état peuvent être envoyés à une imprimante système, et les ports du système peuvent être configurés avec la même souplesse que pour les applications de grande envergure. Des séquences provisoires peuvent être programmées pour être affichées sur des moniteurs appelés par des commandes au clavier.

Il est possible d'utiliser les contrôleurs de clavier AD2079 ou AD2088, ou le clavier ADTT Touch Tracker® pour la programmation système. Ce manuel traite de la programmation système par le biais des contrôleurs de clavier. Pour plus d'informations à propos de Touch Tracker, veuillez consulter le *Manuel d'Utilisation AD Touch Tracker*, document numéro 8000-1657-02.

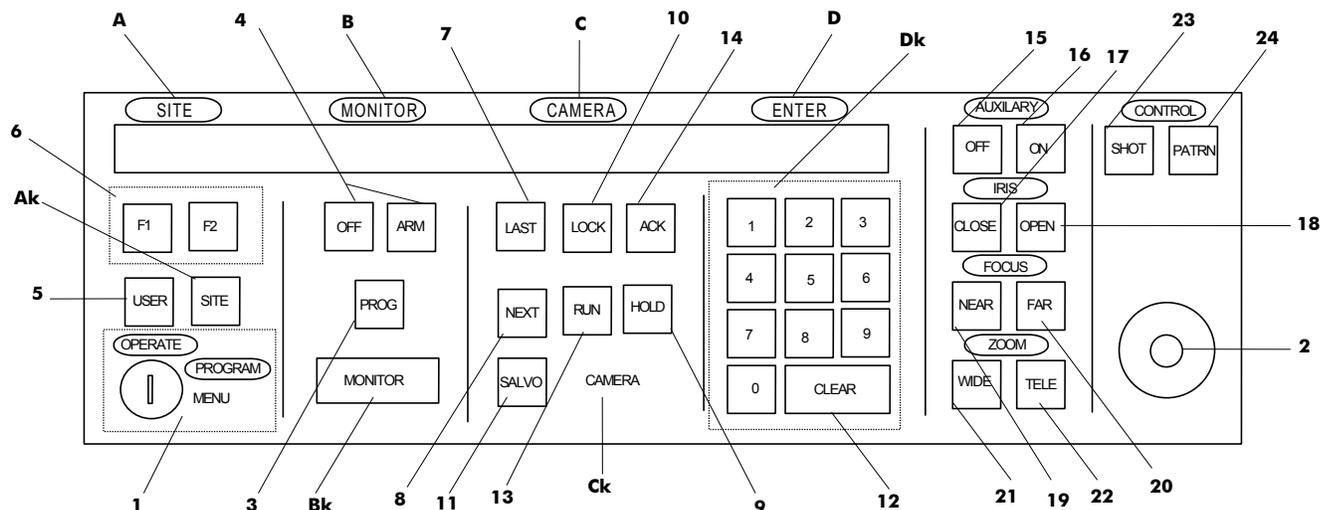
Il est possible que des fonctions de programmation système plus avancées soient associées à votre contrôleur de clavier. Veuillez consulter votre manuel d'utilisation du clavier pour plus d'informations. Les contrôleurs de clavier AD2079 et AD2088 sont décrits en détail respectivement dans le *Manuel d'Utilisation du Clavier AD2079*, 8000-1810-01, et dans le *Manuel d'Utilisation du Clavier AD2088*, 8000-1811-01.

Disposition du Clavier

La disposition du clavier AD2079 est détaillée dans : Aperçu du Clavier AD2079 page 3-2.

La disposition du clavier AD2088 est détaillée dans : Aperçu du Clavier AD2088 page 3-3.

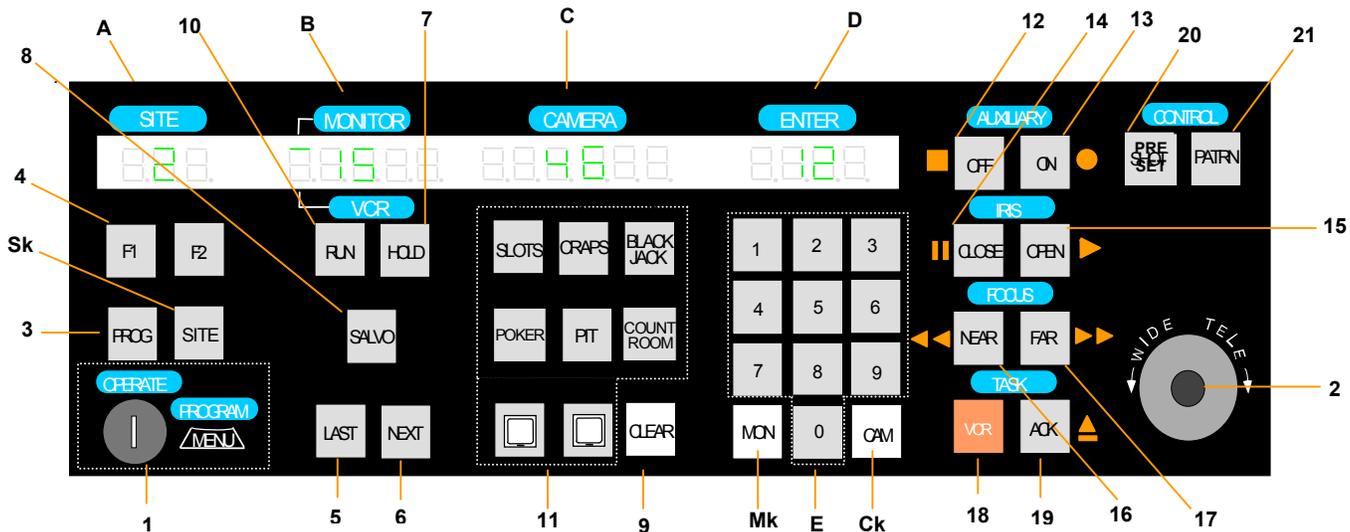
La disposition du clavier AD Touch Tracker (ADTTE) est détaillée dans : Aperçu du Clavier AD Touch Tracker (ADTTE) page 3-5.



Aperçu du Clavier AD2079

Le clavier AD2079 est constitué des éléments suivants:

- | | |
|--|---|
| <p>A. Affichage du Site – affiche le numéro du site saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche du SITE (Ak)</p> <p>B. Affichage du Moniteur – affiche le numéro du moniteur saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche du MONITEUR (Bk).</p> <p>C. Affichage de la Caméra – affiche le numéro de la caméra saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche de la CAMÉRA (Ck).</p> <p>D. Affichage Saisie – affiche le numéro saisi au PAVÉ NUMÉRIQUE (Dk).</p> <p>1. Manipulateur – permet à l'utilisateur de basculer dans les modes Calcul (Operate), Programme ou Menu. Lorsque le manipulateur est en position Menu, les fonctions secondaires des touches à double fonction sont activées.</p> <p>2. Manette – permet à l'utilisateur de faire des panoramiques, de zoomer, d'incliner et de retourner la caméra à l'aide du clavier.</p> <p>3. Touche PROG – permet à l'utilisateur de mettre en place des séquences et des filtres de mémoire bloc-note, ainsi qu'un grand nombre d'autres fonctions de systèmes de commutation.</p> <p>4. Touches ARM & OFF – permet à l'utilisateur d'armer et de désarmer les moniteurs pour l'affichage de l'alarme.</p> <p>5. Touche USER – sert à clore la session d'un utilisateur d'un clavier système.</p> <p>6. Touches F1 & F2 – touches fonction spéciales qui servent à exécuter les commandes système de base et le contrôle SpeedDome.</p> <p>7. Touche LAST – appelle la caméra précédente affichée dans la séquence.</p> <p>8. Touche NEXT – appelle la caméra suivante affichée dans la séquence.</p> <p>9. Touche HOLD – maintient la caméra active de la séquence.</p> <p>10. Touche LOCK – touche à bascule qui autorise ou interdit le contrôle de la caméra pour les autres opérateurs du clavier.</p> | <p>11. Touche SALVO – appelle une salve spécifique dont le numéro est saisi au pavé numérique.</p> <p>12. Touche CLEAR – efface les données saisies au pavé numérique.</p> <p>13. Touche RUN - exécute les séquences système et de mémoire bloc-note.</p> <p>14. Touche ACK - accuse réception des alarmes, exécute les séquences, met en place et répète les filtres.</p> <p style="text-align: center;">TOUCHES À DOUBLE FONCTION</p> <p>15. Touche OFF/Page Left – arrête les périphériques auxiliaires en mode Calcul. Affiche la page de gauche en mode Menu.</p> <p>16. Touche ON/Page Right - met en marche les périphériques auxiliaires en mode Calcul. Affiche la page de droite en mode Menu.</p> <p>17. Touche CLOSE/Page Up – ferme le diaphragme de la caméra en mode Calcul. Affiche l'image précédente en mode Menu.</p> <p>18. Touche OPEN/Page Down – ouvre le diaphragme de la caméra en mode Calcul. Affiche la page menu suivante en mode Menu.</p> <p>19. Touche NEAR/Left Arrow – Ajuste la mise au point d'objets proches en mode Calcul. Déplace le curseur d'un caractère sur la gauche en mode Menu.</p> <p>20. Touche FAR/Right Arrow – Ajuste la mise au point d'objets lointains en mode Calcul. Déplace le curseur d'un caractère sur la droite en mode Menu.</p> <p>21. Touche WIDE/Up Arrow – Zoom arrière afin d'obtenir un angle de vue plus large en mode Calcul. Déplace le curseur d'un caractère vers le haut en mode Menu.</p> <p>22. Touche TELE/Down Arrow – Zoom avant afin d'obtenir une vue en téléphoto en mode Calcul. Déplace le curseur d'un caractère vers le bas en mode Menu.</p> <p>23. Touche SHOT/Enter – Appelle les préréglages en mode Calcul. Organise les préréglages en mode Programme. Enregistre les données de menu saisies.</p> <p>24. Touche PATRN/Exit – Exécute et répète les filtres en mode Calcul. Organise les filtres en mode Programme. Sort du mode Menu.</p> |
|--|---|



Aperçu du Clavier AD2088

Le clavier AD2088 est constitué des éléments suivants :

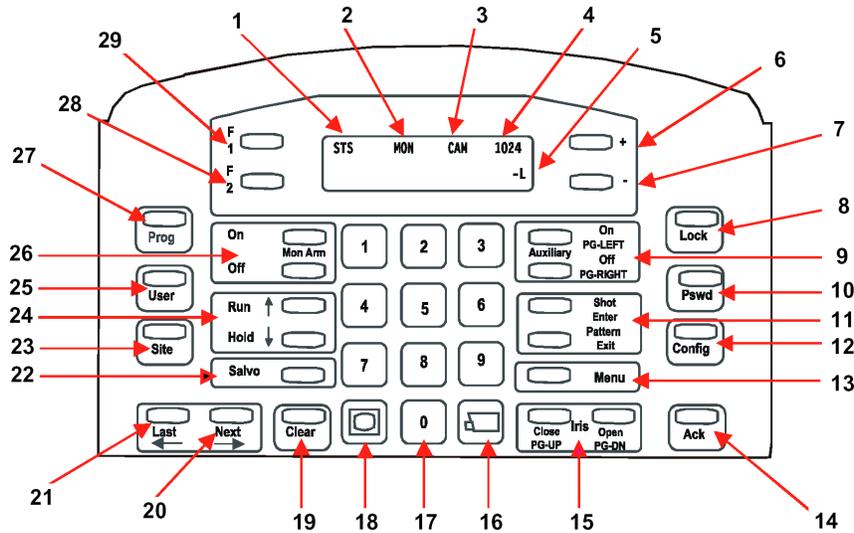
- A. **Affichage du Site** – affiche le numéro du site saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche du **SITE (Sk)**.
- B. **Affichage du Moniteur/ECV** – affiche le numéro du moniteur ou de l'enregistrement sur cassette vidéo saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche **MON (Mk)** ou **ECV**.
- C. **Affichage de la Caméra** – affiche le numéro de la caméra saisi au pavé numérique lorsqu'on appuie sur la touche de la **CAMÉRA (Ck)**.
- D. **Affichage Saisie** – affiche le numéro saisi au **PAVÉ NUMÉRIQUE (E)**.
- E. **Pavé Numérique** – les touches 0 à 9 qui permettent à l'utilisateur de sélectionner une caméra, un moniteur, une salve, une séquence, un pré-réglage, une trame, un auxiliaire, un enregistreur, un site ou une macro spécifique.
 1. **Manipulateur** – permet à l'utilisateur de basculer dans les modes Calcul (Operate), Programme ou Menu. **Lorsque le manipulateur est en position Menu, les fonctions de navigation de page et de curseur des touches multifonction sont activées.**
 2. **Manette** – permet à l'utilisateur de faire des panoramiques, de zoomer, d'incliner et de retourner la caméra à l'aide du clavier.
 3. **Touche PROG** – permet à l'utilisateur de mettre en place des séquences et des trames de mémoire bloc-note, ainsi qu'un grand nombre d'autres fonctions de systèmes de commutation.
 4. **Touches F1 & F2** - touches fonction spéciales qui servent à exécuter les commandes système de base et les touches F1 & F2 de contrôle DeltaDome - touches fonction spéciales qui servent à exécuter les commandes système de base et le contrôle DeltaDome.
 5. **Touche LAST** – appelle la caméra précédente affichée dans la séquence.
 6. **Touche NEXT** – appelle la caméra suivante affichée dans la séquence.
 7. **Touche HOLD** – maintient la caméra active de la séquence.

10. **Touche RUN** – exécute les séquences système et de mémoire bloc-note.
19. **Touches MACRO** – Chacune des huit touches macro appelle une macro spécifique dont le numéro est saisi au pavé numérique.

TOUCHES MULTIFONCTION

12. **Touche OFF/Page Left/Stop** – arrête les périphériques auxiliaires en mode Calcul Moniteur. Affiche la page de gauche en mode Menu. Arrête l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
13. **Touche ON/Page Right/Record** – met en marche les périphériques auxiliaires en mode Calcul Moniteur. Affiche la page de droite en mode Menu. Commence l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
14. **Touche CLOSE/Page Up/Pause** – ferme le diaphragme de la caméra en mode Calcul. Affiche l'image précédente en mode Menu. Suspend l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
15. **Touche OPEN/Page Down/Play** – Ouvre le diaphragme de la caméra en mode Calcul Moniteur. Affiche la page menu suivante en mode Menu. Exécute l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
16. **Touche NEAR/Left Arrow/Rewind** – Ajuste la mise au point d'objets proches en mode Calcul Moniteur. Déplace le curseur d'un caractère sur la gauche en mode Menu. Rembobine l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
17. **Touche FAR/Right Arrow/Fast Forward** – Ajuste la mise au point d'objets lointains en mode Calcul Moniteur. Déplace le curseur d'un caractère sur la droite en mode Menu. Avance rapidement l'enregistrement sur cassette vidéo en mode Calcul ECV.
18. **Touche ECV/Up Arrow** – Permet la sélection du mode de calcul ECV.
19. **Touche ACK/Down Arrow/Eject Key** – accuse réception des alarmes, exécute les séquences, met en place et répète les trames. Éjecte la cassette en mode Calcul ECV.
20. **Touche PRÉRÉGLAGE/Enter** – Appelle les pré-réglages en mode Calcul. Organise les pré-réglages en mode Programme. Enregistre les données de menu saisies.

8. **Touche SALVO** – appelle une salve spécifique dont le numéro est saisi au pavé numérique.
9. **Touche CLEAR** – efface les données saisies au pavé numérique.
21. **Touche PATRN/Exit** – Exécute et répète les trames en mode Calcul. Organise les trames en mode Programme. Sort du mode Menu.



Aperçu du Clavier AD Touch Tracker (ADTTE)

Le clavier AD Touch Tracker est constitué des éléments suivants :

1. **Champ de Site** – affiche le statut du système de commutation connecté. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations.
2. **Champ du Moniteur** – affiche le numéro du moniteur contrôlé par le Touch Tracker.
3. **Champ de la Caméra** – affiche le numéro de la caméra contrôlée par le Touch Tracker.
4. **Champ de Saisie** – affiche les numéros saisis au pavé numérique (voir 18).
5. **Champ de Statut** – affiche l'état de fonctionnement du système. Durant le fonctionnement normal, "P" apparaît dans ce champ. Durant la programmation du menu système, "M" apparaît dans ce champ. Lorsque le clavier est verrouillé, "L" apparaît dans ce champ ; s'il est vide, le clavier ne peut être verrouillé.
6. **+** est utilisé avec le bouton Config afin d'augmenter les paramètres sélectionnés du Touch Tracker. Utilisé avec la fonction Shot, il permet la programmation des pré-réglages.
7. **-** est utilisé avec le bouton Config afin de diminuer les paramètres sélectionnés du Touch Tracker. Utilisé avec la fonction Shot, il permet le rappel des pré-réglages.
8. **Bouton Lock** – bascule l'état du verrou de clavier lorsqu'il est utilisé avec le mot de passe. Utilisé en conjonction avec la caméra, ce bouton bascule le verrou de contrôle de la caméra. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker* pour des informations détaillées.
9. **Bouton Pwd** – bouton de saisie du mot de passe.
10. **Bouton Config** – bouton de configuration.
11. **Bouton Shot** – bouton de saisie de la fonction Shot.
12. **Bouton Menu** – bouton de saisie du menu.
13. **Bouton Ack** – bouton de confirmation.
14. **Bouton Prog** – bouton de programmation.
15. **Bouton User** – bouton de saisie de l'utilisateur.
16. **Bouton Caméra** – désigné par , appelle une entrée de caméra spécifique vers le moniteur actif contrôlé par le Touch Tracker.
17. **Pavé Numérique** – utilisé afin de saisir les numéros associés aux Moniteurs, aux Caméras, aux Mots de passe et aux Utilisateurs.
18. **Bouton Moniteur** – désigné par , appelle un moniteur spécifique qui sera contrôlé par le TOUCH TRACKER. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker* pour des informations détaillées.
19. **Bouton Clear** – efface les numéros saisis au pavé numérique (voir 18) avant d'appuyer sur une touche d'action, telle que *Caméra*, *Moniteur* ou *Paswd*.
20. **Bouton Next (?)** – affiche l'entrée de caméra suivante dans une séquence moniteur en attente. Ce bouton fonctionne également durant les séquences d'alarme. Le Bouton *Next* sert également à la fonction *Cursor Right* durant la programmation de menu.
21. **Bouton Last (?)** – affiche l'entrée de caméra précédente dans une séquence moniteur en attente. Ce bouton fonctionne également durant les séquences d'alarme. Le Bouton *Last* sert également à la fonction *Cursor Left* durant la programmation de menu.
22. **Salve** – affiche un groupe prédéfini (salve) d'entrées de caméra dans un groupe de moniteurs contigus, en commençant par le moniteur actif sélectionné. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations.
23. **Bouton Site** – contrôle les systèmes satellites. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations.

9. **Boutons Auxiliary On (PG-Left) / Auxiliary Off (PG-Right)** – activent et désactivent les fonctions telles que les lumières, les verrous ou les alarmes que l'on peut contrôler grâce au Touch Tracker. Ces boutons servent aussi aux fonctions Page Left et Page Right durant la programmation de menu. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker* pour des informations détaillées.
10. **Bouton Pswd** – établit ou change le mot de passe du verrou de clavier. Il existe deux types de mot de passe : permanents ou définis par l'utilisateur. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker* pour des informations détaillées.
11. **Boutons Shot (Enter) / Pattern (Exit)** – créent et affichent des scènes prédéfinies à partir d'une caméra spécifique. Le Bouton *Shot* sert à la fonction *Saisie* durant la programmation de menu. Le Bouton *Pattern* sert à la fonction *Sortie* durant la programmation de menu.
12. **Bouton Config** – utilisé afin d'ajuster des paramètres spéciaux du Touch Tracker, tels que le rétroéclairage et le réglage de volume par dé clic de touche.
13. **Bouton Menu** – utilisé pour appeler le menu principal du système de commutation auxiliaire. Il permet également d'utiliser les boutons de programmation de menu.
14. **Bouton Ack** – accuse réception des alarmes. Le Touch Tracker émettra un bip tant que l'on n'aura pas accusé réception de l'alarme.
15. **Bouton Iris Open (PG DN)** – fait rentrer plus de lumière dans une caméra contrôlée par le Touch Tracker. Le bouton *Iris Open* sert aussi à la fonction *Page Down* durant la programmation de menu.
Bouton Iris Close (PG UP) – fait rentrer moins de lumière dans une caméra contrôlée par le Touch Tracker. Le bouton *Iris Close* sert aussi à la fonction *Page Up* durant la programmation de menu. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker* pour des informations détaillées.
24. **Boutons Run (↑) / Hold (↓)** – sont utilisés avec des séquences moniteur prédéfinies. *Run* exécute une séquence moniteur ou une séquence universelle (système) ; *Hold* arrête la séquence. Ces boutons fonctionnent également durant les séquences d'alarme. Ces boutons servent également à la fonction *Cursor Up/Down* durant la programmation de menu.
25. **Bouton User** – permet aux utilisateurs autorisés de se connecter au système. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations.
26. **Boutons Mon Arm On / Mon Arm Off** – sont utilisés afin de permettre ou d'interdire aux alarmes système d'apparaître sur les moniteurs. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations. Cette fonction est protégée par un verrou clavier.
27. **Bouton Prog** – utilisé pour programmer les séquences moniteur et les autres fonctions de programmation système. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations. Ce bouton est protégée par un verrou clavier.
28. **Bouton F2** – touche fonction dont l'utilisation est déterminée par le système auquel elle est connectée. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations.
29. **Bouton F1** – touche fonction dont l'utilisation est déterminée par le système auquel elle est connectée. Veuillez consulter les instructions du manuel d'utilisation pour plus d'informations. Le bouton *F1* sert également à établir le débit en baud et à afficher la version de micrologiciel du Touch Tracker. Pour plus de détails sur la manière d'établir le débit en baud ou sur l'affichage de la version de micrologiciel, veuillez consulter le Manuel d'Utilisation du *AD Touch Tracker*.

Positions de l'interrupteur à clé

Les contrôleurs de clavier permettent de réaliser des commutations vidéo complexes grâce à un ensemble de raccourcis-clavier relativement simples. Les opérateurs système effectueront de nombreuses opérations dans le cadre normal de leur service, en fonction de l'accès au système qui leur est attribué par l'administrateur système.

L'interrupteur à clé du clavier AD2079 ou AD2088 dispose de trois positions de fonctionnement : "OPERATE", "PROGRAM", et "MENU". La clé ne peut être enlevée que lorsque l'interrupteur se trouve sur la position "OPERATE". Lorsque la clé est enlevée, les opérateurs peuvent effectuer les fonctions suivantes, *sans modifier les paramètres configurés à l'origine par l'administrateur.*

Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Operate" (Calcul)

- se connecter et se déconnecter du système MP168.
- appeler un moniteur.
- appeler une caméra sur le moniteur commandé par le clavier.
- commander des réglages de panoramique (pan), inclinaison (tilt), focale (focus) et iris.
- appeler des prépositions.
- exécution d'un mouvement
- activer des auxiliaires.
- effectuer et commander des séquences.
- appeler des salves (vues simultanées).
- accuser réception des alarmes et les effacer.

Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Prog" (Programme)

Un administrateur peut effectuer un ensemble de fonctions de programmation du système en tournant l'interrupteur à clé en position "PROG". Pour une description de ces fonctions, veuillez vous reporter à la page 3-16.

Fonctions avec l'interrupteur à clé en position "Menu"

L'interrupteur à clé étant en position "MENU", l'administrateur peut configurer le clavier pour faire fonctionner le système (voir page 3-8) et effectuer la programmation des menus pour un ensemble limité d'applications de commutation (voir page 3-24).

Configurer le clavier pour faire fonctionner le système

Le clavier AD2079/AD2088 comporte quatre paramètres de configuration :

- débit en bauds (1200 (défaut), 2400, 4800, 9600, 19200, 38400 bps)
- luminosité des LED (1 à 8) - "8" donne la luminosité maximale.
- volume du haut-parleur ("OFF" ou de 1 à 7) - "7" donne le volume le plus fort.
- répétition de touche ("AUTO", "ON" ou "OFF") – Ce paramètre doit être réglé sur "OFF" pour fonctionner avec le MP168.

Procédures de configuration du système

Pour configurer le clavier AD2079 ou AD2088 de façon à ce qu'il fonctionne avec le système MP168.

- 1) Placez l'interrupteur à clé en position MENU.
- 2) Appuyez sur la touche **F1**. Le mot "**SETUP**" apparaîtra sur l'afficheur de la section Moniteur. "**BAUD =**" apparaît sur l'afficheur de la section **CAMERA**. Le débit en bauds actuel apparaît sur l'afficheur **ENTER (ENTREE)**.
- 3) Utilisez les touches **NEXT** ou **LAST** pour faire défiler les sélections des débits en bauds. Les sélections 1200, 2400, 4800, 9600, 19200, et 38400 bps apparaissent tour à tour. Lorsque le débit en bauds convenant au système apparaît, appuyez sur la touche **PROG** pour enregistrer le paramètre et passer au niveau de luminosité des LED.
- 4) "**LEDS =**" apparaît sur l'afficheur **CAMERA**. La luminosité actuelle apparaît sur l'afficheur **ENTER (ENTREE)**.
- 5) Utilisez les touches **NEXT** ou **LAST** pour faire défiler les nombres. Les sélections de 1 à 8 apparaissent tour à tour. Lorsque le niveau de luminosité apparaît sur l'afficheur ("1" est le plus bas, "8" le plus haut), appuyez sur la touche **PROG** pour enregistrer ce paramètre et passer au réglage du volume du haut-parleur.
- 6) "**SOUND**" apparaît sur l'afficheur **CAMERA**. La niveau actuel du volume apparaît sur l'afficheur **ENTER (ENTREE)**.
- 7) Utilisez les touches **NEXT** ou **LAST** pour faire défiler les options du volume. Les choix "OFF", puis 1 à 7 apparaissent tour à tour ("1" est le niveau le plus faible. "7" est le plus élevé). Lorsque le volume sonore souhaité apparaît, appuyez sur la touche **PROG** pour enregistrer le paramètre et passer à la configuration de la répétition des touches.
- 8) "**RPT**" apparaît dans la fenêtre d'affichage de la caméra. "**AUTO**" apparaît dans la fenêtre d'affichage de **ENTER (ENTREE)**.
- 9) Utilisez la touche **NEXT** ou **LAST** afin d'itérer **AUTO**, **ON** ou **OFF**. Lorsque "**OFF**" apparaît dans la fenêtre, appuyez sur la touche **PROG** afin d'enregistrer la saisie, puis revenez aux paramètres de configuration initiaux.

Remarque : Le paramètre obligatoire est "**OFF**" lorsqu'on utilise le clavier AD2079 ou AD2088 avec le système de commutation MP168.
- 10) Pour quitter le mode de configuration, appuyez sur la touche **F1** pour enregistrer les valeurs de configuration saisies et revenir au fonctionnement normal du clavier.

Se connecter au système MP168

Ce paragraphe décrit l'utilisation des codes de passe pour se connecter et se déconnecter du système MP168.

Utilisation des codes de passe

Si l'identification de l'utilisateur est nécessaire pour utiliser un clavier du système, il est indispensable d'entrer un code de passe à 6 chiffres avant de pouvoir exécuter les fonctions de surveillance, de commande et de programmation.

Connexion

Si la saisie du code de passe est exigée sur votre clavier AD2079, les lettres "UC" (user code : code utilisateur) apparaîtront sur l'afficheur **CAMERA**. Ces lettres indiquent que vous devez entrer votre code de passe avant de pouvoir commander le clavier.

Procédure de connexion :

- 1) entrez le numéro d'utilisateur qui vous a été attribué (1 à 64) sur le clavier numérique.
- 2) appuyer sur **ACK**.
Le système demande à l'utilisateur de saisir un mot de passe avec "**PSC**" dans la fenêtre de la caméra.
- 3) entrez votre code de passe sur le clavier.
Si vous avez entré un mot de passe incorrect, appuyez sur **CLEAR**, et reprenez l'étape 3.
- 4) appuyez sur **ACK**.

Si le code de passe est incorrect, vous entendrez une tonalité et les lettres "UC" réapparaîtront sur l'afficheur **CAMERA**. Appuyez sur **CLEAR** et reprenez les étapes 1 à 4.

Si le code de passe est correct, les afficheurs **MONITOR** et **CAMERA** s'effaceront. Ceci confirme votre accès au système MP168.

Déconnexion

En quittant un clavier, il est conseillé de vous déconnecter du système pour empêcher des personnes non autorisées d'y accéder.

Procédure de déconnexion :

Appuyez sur la touche **USER (UTILISATEUR)** (la déconnexion s'effectue).

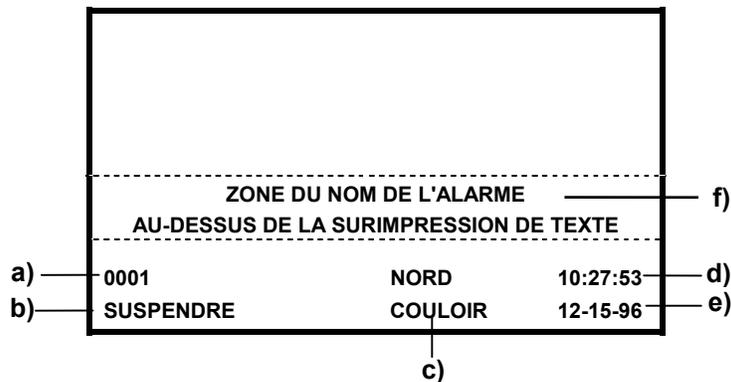
Opérations de base au clavier (interrupteur à clé en position "Operate")

Les fonctions suivantes s'effectuent avec l'interrupteur à clé en position "OPERATE" (PROGRAMME).

- Appeler un moniteur au clavier
- Appeler une caméra sur le moniteur commandé par le clavier.
- Commander les mouvements des caméras
- Appeler des prépositions de caméras
- Exécution des trames
- Activer des relais auxiliaires
- Exécuter et commander des séquences pré-programmées
- Appeler des scènes simultanées (salves) de caméras
- Accuser réception des alarmes et les effacer.
- Verrouiller des caméras

Surimpressions de texte

Les moniteurs des stations de travail affichent le signal vidéo provenant des caméras de votre site. Chaque moniteur est identifié par un numéro basé sur son point de connexion physique sur la baie de commutation MP168. Outre le signal vidéo des caméras, les moniteurs de commutation affichent du texte en surimpression ; celui-ci fournit des informations sur la vue de la caméra en cours d'affichage. La figure ci-dessous illustre la forme de base de la surimpression sur le moniteur. En standard, l'affichage des noms, de la date et de l'heure occupe 2 lignes de 24 caractères chacune. La partie numéro/état du moniteur occupe deux lignes de 7 caractères maximum chacune. La partie nom de caméra/préposition du moniteur occupe 2 lignes de 8 caractères maximum chacune. La partie date/heure du moniteur occupe 2 lignes de 8 caractères maximum chacune. Il existe toujours un caractère blanc, sur les 2 lignes, inséré entre la partie nom de caméra/préposition et la partie date/heure. La zone du nom d'alarme apparaît au-dessus de l'affichage standard et se compose de 2 lignes de 24 caractères chacune. Toutes les 48 positions des caractères du nom de l'alarme peuvent être utilisées si nécessaire.



- a) **Numéro de caméra** - identifie la caméra en cours d'affichage. Le numéro sera soit un *numéro réel* correspondant au point de connexion physique de la caméra sur la baie de commutation MP168, soit un *pseudo numéro*, ce qui est pratique pour remplacer le numéro réel et donne une indication de l'emplacement ou des fonctions de la caméra.
- b) **Ligne d'état** - donne l'état actuel de la caméra en cours d'affichage. Les informations d'état comprennent le temps d'affichage de la caméra, les informations d'état, l'état de la séquence, etc. Une liste complète des paramètres de la ligne d'état figure à l'Appendice B de ce document.

- c) **Titre de caméra** - fournit deux lignes d'informations relatives à l'emplacement ou à la fonction de la caméra. Le titre de la caméra est pré-programmé par l'administrateur système à l'aide du logiciel S³, ou en utilisant le menu décrit plus loin dans ce chapitre. Si un titre de préposition (cible) est programmé pour une caméra donnée, il remplacera le titre de la caméra au moment où la préposition est appelée sur le moniteur.
- d) **Heure système** - donne l'heure actuelle en format 24 heures. L'heure du système est pré-programmée par l'administrateur système à l'aide du logiciel S³, ou en utilisant les menus décrits plus loin dans ce chapitre.
- e) **Date système** - donne la date actuelle. Cette information est aussi programmée par l'administrateur système à l'aide du logiciel S³, ou en utilisant le menu décrit plus loin dans ce chapitre.
- f) **Zone de titre d'alarme** - lorsqu'une alarme se produit sur un moniteur activé, elle peut s'accompagner d'un message qui apparaîtra juste au-dessus de la surimpression de texte exposée ci-dessus de a) à e). Le message d'alarme se compose de deux lignes de texte de 24 caractères chacune. Le message d'alarme s'affiche sur fond rouge. Pour qu'un message apparaisse avec l'alarme vidéo, un administrateur système doit programmer un titre d'alarme au moyen du logiciel de configuration S³ (voir Chapitre 2).

Appeler un moniteur au clavier

Pour commander un moniteur vidéo à partir d'un clavier, vous devez "l'appeler". Pour appeler un moniteur au clavier:

- 1) Entrez le numéro du moniteur sur le clavier numérique. Le numéro apparaîtra sur l'afficheur **ENTER**.
- 2) Appuyez sur la touche **MONITOR**. Le numéro du moniteur apparaîtra sur l'afficheur **MONITOR** (si une caméra a été précédemment appelée sur le moniteur, le numéro de cette caméra apparaîtra sur l'afficheur **CAMERA**).

Appeler une caméra sur le moniteur commandé par le clavier

Pour visualiser une caméra, vous devez appeler celle-ci sur le moniteur actuellement commandé par le clavier. Pour appeler une caméra:

- 1) Entrez le numéro de la caméra sur le clavier numérique. Le numéro apparaîtra dans l'afficheur **ENTER**.
- 2) Appuyez sur la touche **CAMERA**. Le numéro de la caméra apparaîtra sur l'afficheur **CAMERA**. Le signal vidéo de la caméra et la surimpression de texte correspondante apparaîtront sur l'écran du moniteur.

Fonctions de commande des caméras

Certaines caméras seront installées sur votre site en position fixe. Vous ne pourrez donc pas commander leur mouvement ni régler leurs paramètres d'objectif. Les caméras ayant des fonctionnalités de *pan/tilt* (*panoramique /inclinaison*) et de *motorisation* peuvent être commandées à partir de votre clavier. Effectuer un *pan* (*panoramique*) consiste à déplacer latéralement la caméra. Effectuer un *tilt* (*inclinaison*) consiste à déplacer la caméra de bas en haut et inversement. Effectuer un *zoom* consiste à simuler le rapprochement ou l'éloignement d'un objet, tel qu'il est visible à travers l'objectif de la caméra. *La fonction focus* consiste à régler la netteté de l'image sur le moniteur. Si vous voulez éclaircir l'image sur votre moniteur, vous ouvrirez *l'iris* pour laisser pénétrer plus de lumière dans la caméra. Si vous voulez assombrir l'image sur votre moniteur, vous fermerez *l'iris* pour laisser pénétrer moins de lumière dans la caméra.

Commande Pan/Tilt ou Dôme

- 1) Appelez une caméra ayant la fonctionnalité pan/tilt sur le moniteur commandé par le clavier.
- 2) Utilisez la manette (joystick) pour déplacer la caméra. Relâchez la manette lorsque la caméra est en position voulue.

Contrôle de Zoom

On contrôle les fonctions de zoom en tournant le bouton de contrôle de la manette à trois vecteurs. (Voir page 3-2 et page 3-3).

- 1) Pour faire un zoom avant, tourner vers la droite (**TELE**) jusqu'à obtenir l'image désirée.
- 2) Pour faire un zoom arrière, tourner vers la gauche (**WIDE**) jusqu'à obtenir l'image désirée.

Commande de focus

- 1) Pour rendre net un objet proche, appuyez sur la touche **FOCUS NEAR** de la section Fonctions doubles du clavier jusqu'à obtenir la netteté voulue.
- 2) Pour rendre net un objet éloigné, appuyez sur la touche **FOCUS FAR** de la section Fonctions doubles du clavier jusqu'à obtenir la netteté voulue.

Commande d'iris

- 1) Pour éclaircir l'image, appuyez sur la touche **IRIS OPEN** de la section Fonctions doubles.
- 2) Pour assombrir l'image, appuyez sur la touche **IRIS CLOSE** de la section Fonctions doubles.

Appeler une préposition de caméra (cible)

Une *préposition* est une scène de caméra dont les positions de pan, tilt, zoom et focus sont enregistrées en mémoire, et qui peut être appelée sur un moniteur par de simples commandes au clavier. Les prépositions sont parfois appelées *cibles*.

Pour appeler une préposition :

- 1) Appelez sur le moniteur commandé par le clavier une caméra ayant les fonctionnalités de pan/tilt et d'objectif motorisé.
- 2) Entrez le numéro de la préposition (1 à 72) sur le clavier numérique.
- 3) Appuyez sur la touche **CALL** de la section **PREPOSITION**. La préposition apparaîtra sur l'écran du moniteur.

Exécution des trames

Une trame est une série séquentielle de commandes de pan, tilt, zoom et focus définie pour les dômes de série SpeedDome. Une trame (mouvement) est programmé en temps réel, ce qui signifie que le dôme se souvient de chaque segments de mouvement dans le temps réel nécessaire à l'opérateur pour exécuter une commande. Par exemple, si, durant une séquence des trames, le dôme s'oriente sur une porte pendant 30 secondes, la scène de porte est affichée pendant 30 secondes lorsque les trames est appelé à être exécuté. Le réglage d'un trame s'effectue sous le mode Programmation AD2088 et s'exécute sous le mode Exploitation.

Pour exécuter des trames :

- 1) Vérifier que le clavier ou le Touch Tracker est en mode calcul (operate).
- 2) Sélectionner le moniteur sur lequel la Trame s'affichera.
- 3) Saisir le numéro de la caméra et appuyer sur le bouton **Caméra**.
- 4) Utiliser les touches numériques afin de saisir le numéro de la Trame (1-3), et appuyer sur le bouton **Trame (Patrn)**.

- 5) Passer à l'une des étapes suivantes :
- Pour exécuter la Trame une seule fois, appuyer sur **Run**.
 - Pour répéter la Trame, appuyer sur **Ack**.
 - Pour maintenir la Trame en position de départ, appuyer sur **Hold**. Lorsque vous serez prêt à exécuter la Trame, appuyer sur **Run** (une seule fois) ou sur **Ack** (répéter la Trame).

Remarque : Si la Trame sélectionnée n'a pas été programmée, c'est la trame par défaut, Apple Peel, qui s'exécutera.

Activer un relais auxiliaire

Un *auxiliaire* est un relais qui commande l'état "actif/inactif" (on/off) d'appareils tels que des verrouillages de portes, des éclairages et des barrières. Les auxiliaires sont associés à des caméras dans le système MP168, et peuvent être commandés par les touches **AUXILIARY ON** et **OFF** du clavier de commande.

Un *auxiliaire momentané* reste actif tant que sa touche de commande est enfoncée. Un exemple d'action momentanée est donné par une porte qui reste déverrouillée tant que la touche **AUXILIARY ON** est enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, la porte est à nouveau verrouillée.

Un *auxiliaire verrouillé* est activé lorsque la touche **AUXILIARY ON** est enfoncée, et désactivé lorsque la touche **AUXILIARY OFF** est enfoncée.

Pour activer un auxiliaire :

- 1) Appelez la caméra associée au relais adéquat sur le moniteur commandé par le clavier.
- 2) Entrez un numéro d'auxiliaire de 1 à 3.
- 3) Appuyez sur la touche **AUXILIARY ON**.
Lorsque la touche **ON** est relâchée, un relais verrouillé reste activé. Un relais momentané est désactivé.
- 4) Pour désactiver un relais verrouillé, appuyez sur la touche **AUXILIARY OFF**.

Effectuer des séquences

Une *séquence* est une séquence pré-programmée de scènes de caméras qui apparaissent l'une après l'autre sur le moniteur. Une *séquence de surveillance* est une séquence temporaire programmée au moyen de la section Moniteur du clavier de commande. Une *séquence système* est programmée par l'administrateur système et fait partie intégrante de la procédure de configuration du système. Les séquences système peuvent être appelées et commandées au moyen d'un clavier de commande avec l'interrupteur à clé en position **OPERATE**.

Démarrer une séquence système

- 1) Appelez le moniteur qui affichera la séquence :
- 2) Entrez le numéro de la séquence système (1 à 64) sur le clavier numérique.
- 3) Appuyez sur la touche **RUN** de la section **CAMERA** du clavier. Le moniteur vous demande d'appuyer sur la touche **ACK**.
- 4) Appuyez sur la touche **ACK** dans les deux secondes qui suivent l'appui sur la touche **RUN**.
Si la touche **ACK** n'est pas enfoncée dans cet intervalle de deux secondes, reprenez la procédure à l'étape 2.

Remarque : *lorsqu'une séquence système est lancée, elle devient la séquence de surveillance en cours.*
La séquence peut être modifiée sur le moniteur appelé sans changer la définition d'origine de la séquence système.

Commander des séquences

Lorsqu'une séquence est lancée, elle fonctionne de la même manière, indépendamment de sa définition (surveillance ou système), et indépendamment de la façon dont elle est lancée (par le clavier opérateur, ou par programmation automatique et chronologique du système). La séquence boucle indéfiniment jusqu'à ce qu'un opérateur la suspende, ou jusqu'à ce qu'une autre scène de caméra ou une autre séquence soit appelée.

- Pendant l'exécution d'une séquence, la ligne d'état du moniteur affiche le temps d'affichage pour chaque scène affichée dans la séquence. Le temps d'affichage est simplement la durée de chaque scène de la séquence, et peut varier d'une scène à l'autre. Un temps d'affichage peut durer de 1 à 60 secondes. Une valeur de 61 ordonne l'arrêt de la séquence sur la scène qui lui est attribuée.
- Lorsqu'une séquence s'exécute en avant, la lettre "F" est affichée à côté du temps d'affichage.
- Lorsqu'une séquence s'exécute en arrière, la lettre "R" est affichée à côté du temps d'affichage.

Changer le sens d'une séquence

- Appuyez sur la touche **NEXT** pour changer le sens de la séquence en avant.
- Appuyez sur la touche **LAST** de la section **CAMERA** pour changer le sens de la séquence en arrière.

Suspendre une séquence

- Appuyez sur la touche **HOLD** de la section **CAMERA** pour suspendre (arrêter) une séquence sur la scène en cours d'affichage. Lorsqu'une séquence est suspendue sur une caméra, les fonctions du clavier, telles que pan, tilt, zoom, focale, iris, appel de préposition et activation d'auxiliaire peuvent être appliquées à cette caméra.

Pour supprimer une caméra d'une séquence suspendue :

- Appuyez sur la touche **B-PAS** de la section **CAMERA**, puis allez à la caméra suivante en avant ou en arrière.
- Appuyez sur la touche **NEXT** de la section **CAMERA** pour changer le sens de la séquence en avant.
- Appuyez sur la touche **LAST** de la section **CAMERA** pour changer le sens de la séquence en arrière.
- Appuyez sur la touche **RUN** de la section **CAMERA** pour reprendre la séquence dans le sens choisi.

Appeler des scènes simultanées (salves)

Une salve est un groupe de scènes de caméras qui peuvent être appelées pour être affichées simultanément sur un ensemble de moniteurs adjacents. Les salves sont programmées par l'administrateur système à l'aide du logiciel S³.

Pour appeler une salve :

- 1) Entrez le numéro du *premier* moniteur (le *plus petit numéro*) de l'ensemble salve sur le clavier numérique.
- 2) Appuyez sur la touche **MONITOR** de la section Moniteur (voir page 3-2 ou 3-3). Le numéro apparaîtra sur l'afficheur de la section Moniteur.
- 3) Entrez le numéro de la salve (1 à 64) sur le clavier numérique.
- 4) Appuyez sur la touche **SALVE** de la section **CAMERA** du clavier. La salve apparaîtra sur le groupe de moniteurs approprié.

La ligne d'état de chaque moniteur de la salve indique "SALVE". Si une salve est appelée suite à une alarme du système, le premier moniteur du groupe affichera le mot "ALARME" sur la ligne d'état. Les autres moniteurs du groupe salve afficheront "SALVE" dans la ligne d'état.

Accuser réception des alarmes et les effacer

Les caméras du système MP168 sont associées à des contacts connectés à des points de sécurité vus par la caméra. Si une alarme est activée, la scène qui lui est associée apparaîtra sur un moniteur du système ou sur les moniteurs qui sont *activés* pour afficher des alarmes (les contacts sont associés à des moniteurs particuliers au moyen du logiciel de configuration S³). Lorsque la scène d'alarme apparaît sur l'écran du moniteur, le mot "ALARME" apparaît sur la ligne d'état du moniteur. Si un titre d'alarme a été programmé par l'administrateur système, le titre de l'alarme apparaîtra dans la zone de nom des alarmes.

Certains moniteurs du système sont activés pour un effacement automatique, retardé ou non. Les moniteurs activés pour l'effacement manuel (accusé de réception) peuvent être effacés à partir d'un clavier de commande.

Pour accuser réception d'une alarme :

- 1) Appelez le moniteur qui affiche la vidéo de l'alarme.
- 2) Appuyez sur la touche **ACK** de la section **CAMERA** du clavier.

Pour accuser réception d'une alarme salve :

- 1) Appelez le numéro du premier moniteur (le plus petit numéro) de l'ensemble salve.
- 2) Appuyez sur la touche **ACK**.

Si un moniteur boucle sur une séquence de plusieurs scènes d'alarmes :

- 1) Allez à la première alarme à effacer (appuyez sur **NEXT** ou **LAST**).
- 2) Appuyez sur la touche **ACK**.
- 3) Répétez les étapes 1) et 2) pour chaque alarme de la séquence.

Pour accuser réception d'un ensemble câblé :

Si un ensemble câblé (voir Glossaire) est associé à un contact d'alarme, appelez le moniteur associé au contact d'alarme et appuyez sur **ACK** pour effacer l'alarme. Toutes les alarmes de l'ensemble câblé sont effacées en même temps que cette alarme.

Verrouillage des caméras

Les caméras peuvent être "verrouillées" pour empêcher que des opérateurs ne commandent leurs mouvements à l'aide du clavier. Si une caméra est verrouillée, les autres opérateurs pourront la visualiser, mais ils ne pourront pas commander ses fonctions pan, tilt, zoom, focale, iris, préposition, et auxiliaire. Lorsqu'un opérateur appelle une caméra verrouillée, le mot "**VERROUILLER**" apparaît sur la ligne d'état du moniteur.

Un opérateur qui a un *niveau de priorité identique ou inférieur* à celui qui a verrouillé la caméra ne pourra pas la commander.

Un opérateur qui a un *niveau de priorité supérieur* à celui qui a verrouillé la caméra pourra la commander.

Pour verrouiller ou déverrouiller l'accès à une caméra :

- 1) Appelez ou suspendez la caméra voulue sur le moniteur commandé par le clavier.
- 2) Entrez les combinaisons de touches F1 suivantes :
 - "1 F1" pour déverrouiller la caméra
 - "2 F1" pour verrouiller la caméra

Paramètres de programmation par défaut

Les fonctions suivantes peuvent être programmées avec le bouton rotatif en position "PROG".

- Réinitialisation du système
- Configuration du format de date
- Organisation de l'affichage sur le moniteur
- Détection de perte vidéo des caméras
- Programmation des mouvements
- Programmation des prépositions
- Programmation des séquences de surveillance
- Activation des moniteurs
- Programmation de l'alarme sonore

Réinitialisation du système

Pour effacer toutes les informations précédemment programmées et réinitialiser le système MP168 avec ses paramètres d'origine par défaut, il est possible d'effectuer une réinitialisation du système.

- 1) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 2) Entrez "55" sur le clavier numérique.
- 3) Appuyez sur la touche F2 de la section Etat (Status) du clavier.

dans les trois secondes, entrez la combinaison suivante sur le clavier :

- 4) "99" F2

si l'étape 4 n'est pas effectuée dans l'intervalle de trois secondes, le système ne se réinitialisera pas.

Configuration du format de date

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

Pour configurer le format de date à partir du clavier :

- 1) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 2) Entrez une des combinaisons de touches F2 suivantes :

"21 F2" pour MM-JJ-AA

"22 F2" pour JJ-MM-AA

"23 F2" pour AA-MM-JJ

"24 F2" fait tourner les formats de date

Remarque : le logiciel système incorporé contient un algorithme qui insère automatiquement le jour de la semaine. Le format de date peut aussi être programmé au moyen du logiciel de configuration S³ (voir Chapitre 2).

Organisation de l'affichage sur le moniteur

Des titres, la date et l'heure peuvent être ajoutés ou supprimés de l'affichage. L'organisation par défaut de l'affichage positionne les titres, la date et l'heure au bas de l'écran.

Pour changer l'organisation de l'affichage :

- 1) Appelez le moniteur voulu sous le contrôle de votre clavier.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.

Entrez une des combinaisons de touches F2 suivantes :

- “1 F2” pour afficher la date et l'heure sur le moniteur
- “2 F2” pour supprimer l'affichage de la date et de l'heure sur le moniteur
- “3 F2” pour afficher le numéro de la caméra, le titre et la ligne d'état
- “4 F2” pour supprimer l'affichage du numéro de la caméra, du titre et de la ligne d'état
- “5 F2” pour déplacer les titres, la date et l'heure à l'emplacement du haut
- “6 F2” pour déplacer les titres, la date et l'heure à l'emplacement de base
- “7 F2” pour afficher tous les titres, la date et l'heure
- “8 F2” pour supprimer l'affichage de tous les titres, de la date et de l'heure

Positionner l'affichage sur le moniteur

Pour régler la position de base de la surimpression de texte sélectionnée :

- 1) Appelez le moniteur voulu sous le contrôle de votre clavier.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) Entrez la combinaison “50 F2” sur le clavier. Ceci permet de placer le texte à sa position de "base" à l'aide de la manette.
- 4) Déplacez la manette du clavier pour régler la position de la surimpression de texte standard.
- 5) Lorsque la surimpression est correctement positionnée, entrez la combinaison “51 F2” sur le clavier. Ceci désactive la manette pour le positionnement du texte.
- 6) Placez l'interrupteur à clé en position OPERATE.

Détection de perte vidéo des caméras

Le système MP168 comporte une détection de perte vidéo intégrée. Le *niveau de détection de perte vidéo* configuré pour une caméra particulière est basé sur les conditions d'éclairage à l'endroit d'installation de la caméra. Une caméra installée dans une pièce brillamment éclairée 24 heures sur 24, aura un niveau de détection de perte vidéo configuré avec VIDEO ELEVE ou VIDEO MOYEN. Une caméra installée dans une zone sombre, ou une zone où les conditions d'éclairage varient de façon importante, sera configurée avec VIDEO FAIBLE.

Indépendamment des variations des conditions d'éclairage et du signal vidéo, un *signal de synchronisation* doit toujours exister pour une caméra en cours de fonctionnement. En configurant le niveau de détection de perte vidéo avec SYNC SEUL, un message de perte de vidéo sera émis uniquement lorsque le signal de synchronisation disparaît. Ceci se produit en cas de fonctionnement incorrect ou de déconnexion d'une caméra, ou si le câble de la caméra est coupé.

Lorsque la perte de détection vidéo est détectée pour une caméra, un message est imprimé. Pour la liste des messages de perte vidéo, veuillez vous reporter à l'Appendice C de ce manuel. Le mode de détection de perte vidéo par défaut pour toutes les caméras est **OFF** (désactivé). Les commandes suivantes sur le clavier configureront le mode de détection vidéo d'une caméra donnée.

- 1) Appelez ou suspendez la caméra voulue sur le moniteur commandé par le clavier.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) Entrez une des combinaisons de touches F2 suivantes :
 - “100 F2” pour désactiver la détection de perte vidéo sur la caméra
 - “101 F2” pour activer la détection de perte de synchronisation (SYNC SEUL) sur la caméra
 - “102 F2” pour activer la perte de synchronisation et la perte de faible contenu de la vidéo (VIDEO FAIBLE) sur la caméra
 - “103 F2” pour activer la perte de synchronisation et la perte de contenu moyen de la vidéo (VIDEO MOYEN) sur la caméra
 - “104 F2” pour activer la perte de synchronisation et la perte de contenu élevé de la vidéo (VIDEO ELEVE) sur la caméra
 - “105 F2” pour activer la détection automatique de perte vidéo sur la caméra
 - “106 F2” pour activer la détection automatique de perte vidéo pour toutes les caméras du système
 - “108 F2” pour effacer tous les paramètres de perte vidéo pour toutes les caméras
 - “111 F2” pour imprimer le mode de détection de perte vidéo en cours pour la caméra appelée
 - “112 F2” pour imprimer le mode de détection de perte vidéo en cours pour toutes les caméras du système

Remarque : la détection de perte vidéo peut aussi être programmée au moyen du logiciel de configuration S³ (voir Chapitre 2).

Programmation des mouvements

Lorsque des dômes de la série SpeedDome sont utilisés pour fournir des entrées vidéo au système MP168, les claviers de programmation peuvent programmer les *mouvements* (Trames) de ces dômes.

Une trame est une suite de commandes de pan, d'inclinaison et de zoom définies pour un dôme programmable. Une trame est programmé en *temps réel*, ce qui signifie que le dôme se souvient de chaque partie d'un mouvement avec le temps que l'opérateur ait réellement mis à exécuter la commande.

Par exemple, si pendant la séquence d'un trames, la caméra se concentre sur une porte pendant 30 secondes, la vue de la porte apparaîtra pendant 30 secondes lorsque les trames sera appelé pour exécution.

Pour définir une Trames:

Remarque : Le clavier ou le Touch Tracker doit être en mode programmation (**PROG**) afin de programmer les Trames. Il est possible de programmer jusqu'à trois mouvements par dôme programmable.

- 1) Sélectionner le moniteur à utiliser pour la programmation.
- 2) Saisir le numéro de la caméra et appuyer sur le bouton Caméra.
- 3) Mettre le clavier ou le Touch Tracker en mode Programme.
- 4) Positionner la caméra au point de départ de la trame.
- 5) Appuyer sur le numéro du pavé numérique (1-3) que vous souhaitez attribuer à cette Trame. Appuyer ensuite sur Trame (**Patrn**).
- 6) Appuyer sur le bouton Programme (**Prog**).

Remarque : La Trame est enregistrée en temps réel. Déplacer la caméra afin de créer la trame.

- 7) Une fois la Trame créée, appuyer sur **Ack** pour enregistrer.

Après avoir défini un ou plusieurs mouvements, un opérateur peut *Aller* au début d'un mouvement; *Effectuer* un mouvement de la première à la dernière partie; ou *Répéter automatiquement* un mouvement de façon qu'il boucle indéfiniment jusqu'à ce qu'une autre commande soit exécutée.

Pour la liste complète des commandes de mouvement, veuillez vous reporter à l'Appendice E de ce manuel.

Programmation des prépositions

Certaines caméras ayant les fonctionnalités de pan/tilt et d'objectif motorisé peuvent être programmées pour se déplacer immédiatement à des positions particulières de panoramique, inclinaison, zoom et focale lorsqu'elles sont appelées à partir d'un clavier. Le système MP168 permet de programmer au maximum 72 prépositions pour une seule caméra du système.

Pour programmer et enregistrer une préposition de façon à pouvoir la rappeler ultérieurement :

- 1) Appelez ou suspendez la caméra voulue sur le moniteur commandé par le clavier.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) A l'aide de la manette du clavier et des touches de commande d'objectif, réglez la caméra dans la position désirée.
- 4) Entrez le numéro de la préposition (1 à 72) sur le clavier numérique.
- 5) Appuyez sur la touche **PRESET / SHOT**.

Programmation des rondes (séquence) de surveillance

Une *ronde (séquence)* est une séquence programmée de scènes de caméras affichées l'une après l'autre sur un moniteur ou sur un groupe de moniteurs. Il existe deux types de rondes : les *rondes système* et les *rondes de surveillance*. Une ronde système se programme au moyen du logiciel de configuration S³ et s'exécute de façon récurrente pendant une période d'événement définie, à moins qu'elle ne soit supprimée avec S3.

Une ronde de surveillance est une séquence temporaire de vues de caméras programmées pour le moniteur sous le contrôle du clavier. Une ronde de surveillance peut comprendre jusqu'à 64 scènes de caméras dans n'importe quel ordre. Chaque scène s'affiche pendant une durée spécifique appelée temps d'arrêt.

Pour programmer une scène de surveillance :

- 1) Appelez le moniteur qui affichera la ronde :
- 2) Placez l'interrupteur rotatif en position **PROG**.
- 3) Appelez la première caméra de la ronde.
- 4) Entrez "62" sur le clavier numérique, et appuyez sur la touche **PROG** de la section **MONITOR** du clavier. Cette combinaison commence une nouvelle ronde.
- 5) Entrez le temps d'arrêt souhaité pour la première caméra. Le temps d'arrêt peut être compris entre 1 et 60 secondes. Une valeur de 61 suspend la ronde sur la scène qui lui est attribuée.
- 6) Appuyez sur la touche **PROG**. Ceci configure le temps d'arrêt.
- 7) Appelez la caméra suivante de la ronde.
- 8) Répétez les étapes 5, 6 et 7 jusqu'à ce que les scènes des caméras de la ronde soient programmées.
- 9) Appuyez sur la touche **HOLD** ou sur la touche **RUN** de la section **CAMERA** du clavier pour quitter le mode de programmation de la ronde.
 - La touche **HOLD** suspend la ronde et affiche la dernière scène de caméra sélectionnée.
 - La touche **RUN** bascule la vidéo sur la première caméra de la ronde et lance la séquence de la ronde.

Options de programmation des séquences de surveillance

Lorsqu'une séquence est en cours d'exécution, appuyez sur la touche **HOLD** pour arrêter la séquence et conserver l'affichage de la caméra en cours. Lorsque la séquence est suspendue, elle peut être à nouveau programmée ainsi :

Ajouter une caméra à une séquence :

- 1) Appuyez sur la touche **NEXT** jusqu'à ce que la scène de caméra souhaitée soit affichée, puis appuyez sur la touche **HOLD**.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) Appelez la caméra à insérer dans la séquence.
- 4) Entrez le temps d'affichage souhaité (1 à 61).
- 5) Appuyez sur la touche **PROG** pour configurer le temps d'affichage.
- 6) Appuyez sur la touche **HOLD** ou **RUN** pour quitter le mode de programmation de la séquence.

Supprimer une caméra d'une séquence :

- 1) Appuyez sur la touche **NEXT** jusqu'à ce que la scène de caméra souhaitée soit affichée, puis appuyez sur la touche **HOLD**.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) Entrez "0" sur le clavier numérique, et appuyez sur la touche **PROG** pour effacer la caméra de la séquence en cours d'affichage.
- 4) Appuyez sur la touche **HOLD** ou **RUN** pour quitter le mode de programmation de la séquence.

Reprogrammation d'un temps d'arrêt :

Pour reprogrammer le temps d'arrêt d'une entrée de ronde particulière, il est indispensable de supprimer l'entrée, de parcourir toutes les autres entrées de la ronde, d'appeler à nouveau la ronde, puis de saisir le nouveau temps d'arrêt. Les opérations sont les suivantes :

- 1) Appuyez sur la touche **NEXT** jusqu'à ce que l'entrée " X " s'affiche (l'entrée de ronde voulue), puis appuyez sur la touche **HOLD**.
- 2) Placez l'interrupteur rotatif en position **PROG**.
- 3) Entrez " 0 " sur le clavier numérique.
- 4) Appuyez sur la touche **PROG** (les opérations 3 et 4 effaceront l'entrée de ronde actuellement appelée).
- 5) Appuyez sans cesse sur la touche **NEXT** jusqu'à ce que l'entrée " X-1 " s'affiche.
- 6) Appelez la caméra correspondant à l'entrée de ronde "X".
- 7) Entrez le nouveau temps d'arrêt (1 à 61) sur le clavier numérique.
- 8) Appuyez sur la touche **PROG** pour saisir le nouveau temps d'arrêt.
- 9) Appuyez sur la touche **HOLD** ou **RUN** pour quitter le mode de programmation de la ronde.

Activation du moniteur

Les moniteurs *activés* du système sont configurés pour afficher des signaux d'alarme dès qu'ils se produisent. Activer un moniteur consiste à définir comment il affichera, mettra en attente et effacera les alarmes entrantes. En se basant sur la combinaison spécifique de ses méthodes d'affichage, de mise en attente et d'effacement, un code d'activation sera affecté à un moniteur ; l'opérateur doit entrer ce code dans le système pour s'assurer du traitement correct des alarmes.

Remarque : l'activation des moniteurs peut aussi être programmée au moyen du logiciel de configuration S³ (voir Chapitre 2).

Méthodes d'affichage des alarmes

Il existe trois méthodes d'affichage des alarmes :

- *Affichage simple* - les alarmes entrantes sont affichées sur un seul moniteur auquel elles sont associées. Plusieurs alarmes reçues sur un seul moniteur seront affichées en séquence, en se basant sur la *méthode de mise en attente* du moniteur.
- *Affichage double* - les alarmes entrantes sont affichées sur une paire de moniteurs. Le moniteur qui reçoit la première alarme d'une série est appelé le *moniteur de maintien*. Les alarmes ultérieures sont reçues et mises en attente sur le deuxième moniteur, appelé *moniteur d'attente*. Lorsqu'une alarme est effacée sur le moniteur de maintien, la première alarme du moniteur d'attente passe sur le moniteur de maintien pour être affichée et effacée.
- *Affichage de bloc* - les alarmes entrantes sont affichées sur un bloc (groupe) de moniteurs auquel elles sont associées. La première alarme entrante est affichée sur le premier moniteur du bloc (celui ayant le plus petit numéro). La deuxième alarme entrante est affichée sur le moniteur du bloc ayant le numéro suivant, et ainsi de suite. Lorsque tous les moniteurs d'un bloc donné affichent des signaux vidéo d'alarmes, toutes les alarmes ultérieures sont conservées dans la file d'attente jusqu'à ce que les alarmes affichées soient effacées.

Méthodes de mise en attente des alarmes

Il existe deux méthodes de mise en attente des alarmes :

- *Attente en séquence* - les alarmes entrantes sont affichées en séquence sur un moniteur activé ; elles boucleront indéfiniment jusqu'à ce que chacune soit effacée. Chaque alarme sera affichée pendant un temps d'affichage pré-programmé, avant d'être remplacée par l'alarme suivante qui a été reçue.
- *Attente en maintien (suspension)* - une alarme entrante est affichée et reste sur un moniteur activé jusqu'à ce qu'elle soit effacée. Toutes les alarmes ultérieures sont mises en attente jusqu'à ce que l'alarme en cours de suspension soit effacée.

Méthodes d'effacement des alarmes

Il existe trois méthodes d'effacement des alarmes :

- *Effacement manuel* - une alarme est effacée par une commande au clavier de l'opérateur système (voir Chapitre 2 "Accuser réception des alarmes").
- *Effacement instantané* - une alarme est réinitialisée *immédiatement* à sa source (si l'alarme n'a pas été manuellement effacée). Par exemple, l'ouverture d'une porte active une alarme. La fermeture de la porte efface instantanément l'alarme.
- *Effacement automatique* - une alarme est réinitialisée à sa source *après un délai de 20 secondes* (si l'alarme n'a pas été manuellement effacée). Par exemple, l'ouverture d'une porte active une alarme. La porte se ferme immédiatement, mais l'alarme ne s'effacera pas à moins que la porte reste fermée pendant 20 secondes.

Codes d'activation des moniteurs

Les codes d'activation sont dérivés des différentes combinaisons d'affichage, de mise en attente et d'effacement. En se basant sur ces combinaisons, il existe 16 codes, chacun ayant son propre numéro et un identificateur de trois ou quatre lettres. Le code d'activation par défaut pour tous les moniteurs est **DIS** (désactivé).

Remarque : les blocs de moniteurs doivent être définis au moyen du logiciel S³.

Code n°	Affichage / Attente / Effacement	Code
1	Simple / Séquence / Instantané	SSI
2	Simple / Séquence / Automatique	SSA
3	Simple / Séquence / Manuel	SSM A
4	Simple / Maintien / Instantané	SHI
5	Simple / Maintien / Automatique	SHA
6	Simple / Maintien / Manuel	SHM A
7	Bloc/ Séquence / Instantané	BSI
8	Bloc/ Séquence / Automatique	BSA
9	Bloc/ Séquence / Manuel	BSM A
10	Bloc/ Maintien / Instantané	BHI
11	Bloc/ Maintien / Automatique	BHA
12	Bloc/ Maintien / Manuel	BHM A
13 (h)	Double/ Maintien / Instantané	DHI
13 (s)	Double / Séquence / Instantané	DSI
14 (h)	Double / Maintien / Automatique	DHA
14 (s)	Double / Séquence / Automatique	DSA
15 (h)	Double / Maintien / Manuel	DHM A
15 (s)	Double / Séquence / Manuel	DSM A
16	Désactiver moniteur	DIS

Tableau 1 : Codes d'activation des moniteurs

Pour activer un moniteur :

- Appelez le moniteur à activer.
- Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- Sélectionnez le code d'activation souhaité dans le tableau ci-dessus, et entrez le numéro du code (1 à 15) sur le clavier numérique (si un code d'activation d'affichage double est sélectionné [13-15], le second moniteur (attente) est automatiquement sélectionné après l'activation du premier moniteur (arrêt). Le numéro du moniteur d'attente sera toujours égal au numéro du moniteur de maintien +1).
- Appuyez sur la touche **ARM** de la section **MONITOR** du clavier. Les lettres de code seront affichées pendant cinq secondes sur la ligne d'état de l'écran.
- Les moniteurs activés pour l'effacement instantané ou automatique peuvent être activés en plus pour l'effacement manuel (voir page 3-23).

L'activation du moniteur peut être vérifiée à cet instant en appuyant sur la touche **ARM**. Les lettres du code d'activation seront affichées pendant cinq secondes sur la ligne d'état. Si le moniteur n'est pas activé, le code d'activation "**DIS**" sera affiché.

Option pour l'effacement manuel

Tout moniteur activé pour l'effacement instantané ou automatique peut être activé en plus pour l'effacement manuel. Lors de la programmation avec le clavier 2078A, cette affectation d'effacement manuel supplémentaire doit être activée après que le moniteur a reçu son code d'activation instantané ou automatique.

Pour activer ou désactiver l'effacement manuel pour un moniteur déjà activé pour l'effacement instantané ou automatique :

- 1) Appelez le moniteur activé souhaité.
- 2) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 3) Entrez "17" sur le clavier numérique pour activer l'effacement manuel.

ou

Entrez "18" pour désactiver l'effacement manuel.

- 4) Appuyez sur la touche **ARM** de la section **MONITOR** du clavier.

Tout moniteur activé pour l'effacement automatique affichera un code alphabétique avec la lettre "A" (accusé de réception) comme quatrième lettre la plus à gauche du code.

Désactiver un moniteur

Pour désactiver un moniteur :

- 1) Effacez toutes les alarmes actuellement actives.
- 2) Appelez un moniteur en cours d'activation.
- 3) Placez l'interrupteur à clé en position **PROG**.
- 4) Appuyez sur la touche **OFF** de la section **MONITOR** du clavier.

Programmation de l'alarme sonore

Le clavier AD2079 ou AD2088 peut être programmé pour émettre un son lorsqu'une alarme est reçue sur un moniteur activé sous contrôle du clavier. Le paramètre par défaut du système est l'activation sonore (ON) pour tous les claviers du système. Les signaux d'alarme sonore peuvent être activés ou désactivés pour un *clavier*, un *port du clavier* ou pour le *bloc du système*.

Programmation de l'alarme sonore pour un port du clavier

Pour activer ou désactiver une alarme sonore pour un port du clavier :

- 1) Entrez "48" sur le clavier numérique pour activer une alarme sonore pour un port du clavier

ou

Entrez "47" sur le clavier numérique pour désactiver une alarme sonore pour un port du clavier

- 2) Appuyez sur la touche F2.

Programmation de l'alarme sonore pour l'ensemble du système

Pour activer ou désactiver l'alarme sonore pour l'ensemble du système (pour tous les ports des claviers) :

- 1) Entrez "46" sur le clavier numérique pour activer les alarmes sonores pour l'ensemble du système

ou

Entrez "45" pour désactiver les alarmes sonores pour l'ensemble du système

- 2) Appuyez sur la touche F2.

Autres options de programmation

D'autres options de programmation au moyen du clavier de commande AD2079 ou AD2088 sont effectuées avec l'interrupteur à clé en position **MENU**. Cette programmation s'opère par un ensemble de menus et est décrite en détail au paragraphe suivant.

Programmation par menus

Un ensemble limité de fonctionnalités du système MP168 est programmable à l'aide de menus à l'écran (la programmation complète s'effectue au moyen du logiciel S³). Les menus sont affichés par une sortie vidéo séparée, repérée PROG MON à l'arrière du module Unité centrale (CPM) de la baie. Cette sortie vidéo peut être connectée à un moniteur dédié, ou à un connecteur BNC d'entrée vidéo du système de commutation pour être affichée sur n'importe quel moniteur.

Le message suivant est imprimé lorsque le système de menus est lancé.

ENTRER CODE POUR ACCEDER MENUS

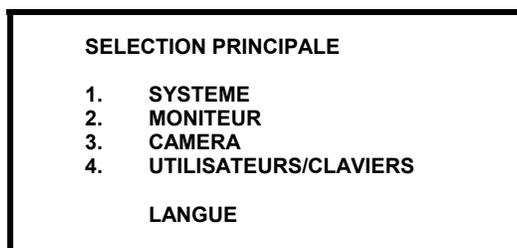
Accéder au système de menus

Pour accéder aux menus à partir d'un clavier de commande, placez l'interrupteur à clé en position MENU.

Remarque : si le moniteur de programmation est connecté à une entrée vidéo du système de commutation, et si l'option ACCES MENU n'est pas active, appelez d'abord l'entrée vidéo correspondante sur le moniteur, puis placez l'interrupteur à clé en position MENU.

Après avoir activé l'option ACCES MENU, la caméra spécifiée est appelée automatiquement sur le moniteur appelé lorsque l'interrupteur à clé est en position MENU. L'affichage du système sur le moniteur disparaît lorsque les menus sont affichés ; il apparaît à nouveau lorsque vous quittez les menus.

Suite à l'accès au système de menus, le menu SELECTION PRINCIPALE s'affiche.



Quitter le système de menus

L'utilisateur peut quitter le système de menus à partir de n'importe quel menu, ou à tout moment.

Pour quitter un menu et revenir à un menu précédent :

- Appuyez sur la touche **AUX ON (EXIT)** - le programme revient au menu précédent, permettant d'autres sélections de menus.

Pour quitter le système de menus :

- Placez l'interrupteur à clé en position **OPERATE** ou **PROG** - le programme quitte le système de menus.

Positionner le curseur / changer les pages dans les menus

Lorsqu'un menu est affiché, un curseur clignotant met en surbrillance une sélection du menu. Pour accéder à une sélection différente, déplacez le curseur sur la sélection souhaitée en utilisant les touches fléchées du clavier. Les instructions suivantes s'appliquent à tous les menus.

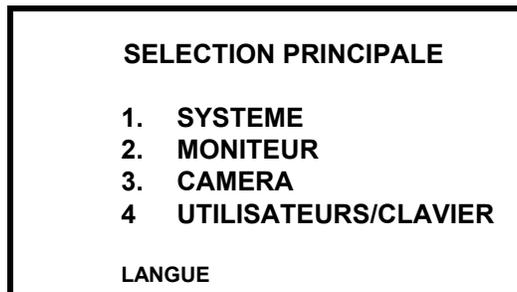
Pour positionner le curseur sur un emplacement souhaité du menu :

- Utilisez la manette pour déplacer le curseur sur l'emplacement souhaité.
ou
- Appuyez sur la touche **NEXT** jusqu'à ce que le curseur soit positionné sur la sélection souhaitée
ou
- Appuyez sur les touches fléchées vers le haut ou vers le bas sur la sélection souhaitée.

Pour changer les pages dans un menu comportant plusieurs pages :

- Pour se déplacer verticalement dans les pages (lignes) d'un menu, appuyez sur les touches **PAGE** vers le haut ou vers le bas dans la section **IRIS** du clavier.

- Pour se déplacer horizontalement dans les pages (colonnes) d'un menu, appuyez sur les touches **CALL** ou **SET** de la section **PRESET** du clavier.



Menu Sélection principale

Après avoir accédé au système de menus, le menu **Sélection principale** s'affiche avec les fonctions de configuration, y compris la sélection de la langue.

Pour sélectionner la langue des menus du système :

- 1) Appuyez plusieurs fois sur la flèche vers le bas jusqu'à ce que le curseur soit positionné sur le champ de sélection de la langue.
- 2) Entrez les combinaisons de touches suivantes pour sélectionner la langue :
 - "1", **ENTER (SHOT/PRESET)** pour l'Anglais
 - "2", **ENTER (SHOT/PRESET)** pour le Français
 - "3", **ENTER (SHOT/PRESET)** pour l'Allemand
 - "4", **ENTER (SHOT/PRESET)** pour l'Espagnol
 - "5", **ENTER (SHOT/PRESET)** pour le Portugais

Après la sélection de la langue, tous les menus seront affichés dans la langue sélectionnée.

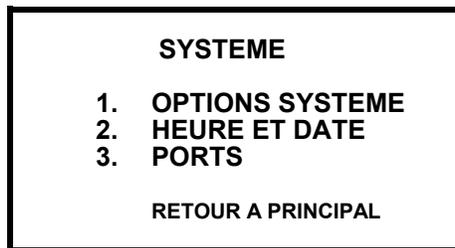
Pour sélectionner un élément du menu **Sélection principale** :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne souhaitée, ou entrez le numéro (1 à 4) de la fonction souhaitée.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accéder à cette fonction.

Chaque sélection du menu **Sélection principale** appelle un autre menu. Dans chaque menu, déplacez le curseur sur la ligne **RETOUR A PRINCIPAL**, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** si vous voulez revenir au menu **Sélection principale**.

Définitions fonctionnelles

- **Système** - définit les options de fonctionnement du système, la date et l'heure du système, et la configuration de chacun des ports de commande du système MP168.
- **Moniteurs** - définit la programmation de configuration d'un moniteur pour l'état des séquences, la date et l'heure, l'affichage des titres, le titre de la caméra, le nom de la caméra et l'état du moniteur.
- **Caméras** - programme les pseudo numéros des caméras du système, les titres des caméras, et les titres des prépositions.
- **Utilisateurs / Claviers** - programme les niveaux de priorité des utilisateurs et des claviers, ainsi que les codes de passe des utilisateurs pour accéder au système.



Menu Système

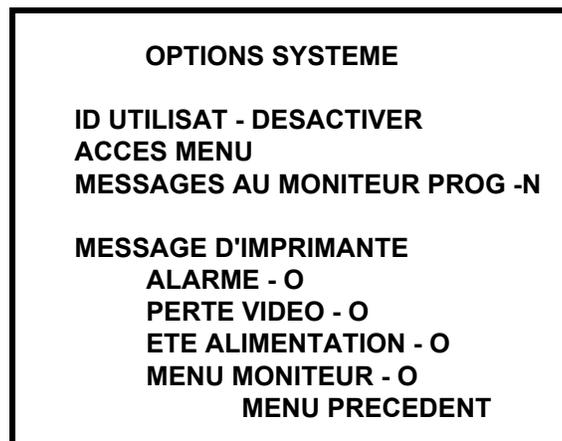
Le menu Système permet de définir certaines options du système, la date et l'heure, et la configuration de chaque port de commande de l'Unité centrale du système MP168.

- **Options système** - paramètre l'option de connexion de l'utilisateur par code de passe, l'accès aux menus sur le moniteur de programmation, et l'affichage des messages imprimés.
- **Heure et date** - paramètre la date et l'heure actuelles du système.
- **Ports** - configure les paramètres des ports RS-232 du contrôleur du système de commutation, y compris l'appareil connecté, avec le débit en bauds, la parité, les bits de données et d'arrêt.

Pour sélectionner un élément du menu **Système** :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne souhaitée, ou entrez le numéro (1 à 3) de l'option souhaitée.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

Chaque sélection du menu **Système** appelle un autre menu. Dans chaque menu, déplacez le curseur sur la ligne **RETOUR A PRINCIPAL**, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** si vous voulez revenir au menu **Système**. Dans chaque menu, déplacez le curseur sur la ligne **RETOUR A PRINCIPAL** du menu **Système**, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** si vous voulez revenir au menu **Sélection principale**.



Système / Options système

Le menu **Options système** établit la connexion des utilisateurs par code de passe, l'accès aux menus et les options des messages imprimés.

ID Utilisat

L'option **ID Utilisat** active ou désactive la procédure de connexion du clavier par code de passe qui permet de faire fonctionner le système de commutation uniquement par le personnel autorisé. La valeur par défaut est **DESACTIVE**, c'est-à-dire que la connexion de l'opérateur n'est pas nécessaire.

Pour activer ou désactiver l'option **ID Utilisat** :

- 1) Déplacez le curseur sur **ID Utilisat**.
Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les paramètres.
DESACTIVE = la connexion par code de passe n'est pas indispensable,
ACTIVE = la connexion par code de passe est indispensable
- 2) Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection souhaitée.

Les paramètres de **ID Utilisat** ne prennent pas effet tant que l'utilisateur ne quitte pas la programmation par menus.

Accès menu

L'option **Accès menu** identifie l'entrée vidéo de la baie à laquelle est connectée la sortie **Prog Mon**. La sortie vidéo **Prog Mon** peut être connectée à une entrée de la baie pour l'affichage sur un moniteur appelé. L'interrupteur à clé du clavier AD2079 ou AD2088 étant en position MENU, l'ensemble de programmation par menus sera affiché. L'**Accès menu** par défaut est vierge ; aucune entrée vidéo n'est connectée.

Pour sélectionner une entrée de caméra pour l'accès aux menus :

- 1) Déplacez le curseur sur **Accès menu**.
- 2) Entrez le numéro de caméra (1 à 180) de l'entrée qui est connectée à la sortie PROG MON du système MP168.
- 3) Appuyez sur la touche ENTER (SHOT/PRESET) pour verrouiller le numéro de la caméra.

Messages au moniteur de programmation

Cette option sélectionne si les messages imprimés, sélectionnés plus bas, sont affichés via le module Unité centrale MP168 sur la sortie vidéo **PROG MON** (outre l'impression sur l'imprimante via le port parallèle imprimante ou le port série configuré en "imprimante"). Le paramètre par défaut est "N", c'est-à-dire que les messages imprimés ne seront pas affichés.

Pour envoyer les messages sur le moniteur de programmation :

- 1) Déplacez le curseur sur **MESSAGES AU MONITEUR PROG**.
Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les paramètres.
O = afficher les messages via la sortie PROG MON
N = ne pas afficher les messages imprimés
- 2) Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection.

Messages imprimés

L'option **MESSAGES IMPRIMANTE** sélectionne les types de messages envoyés sur les ports imprimante. Quatre options se présentent : Chacune ou toutes peuvent être activées pour l'impression. La valeur par défaut de chaque option est "Y" - tous les messages sont activés pour l'impression.

Alarme = imprimer les messages d'alarme

Perte vidéo = imprimer les messages de perte vidéo

Etat alimentation = imprimer les messages de mise sous tension

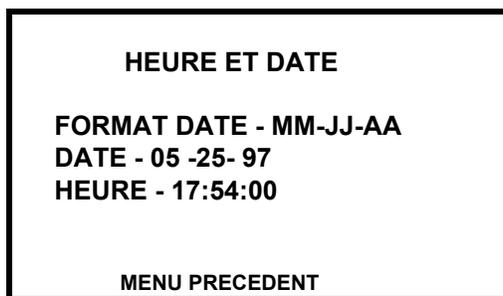
Menu moniteur = imprimer les messages d'accès au menu

Pour sélectionner les messages à imprimer sur le port imprimante :

- 1) Déplacez le curseur sur l'option **MESSAGES IMPRIMANTE** souhaitée.
Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les paramètres.
O = imprimer ce type de message
N = ne pas imprimer ce type de message
- 2) Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection.

Veillez vous reporter à l'Appendice C pour le format et le contenu de chaque message.

Sélectionnez **MENU PRECEDENT** pour revenir au menu **SYSTEME**.



Systeme / Heure et date

Le menu **Heure et date** permet de configurer le format de date, la date et l'heure affichés à l'écran.

Format de la date

Sélectionne le format d'affichage de la date du système. Remarquez que la présentation de la date à la ligne suivante du menu (**DATE**) change pour correspondre au format sélectionné.

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **FORMAT DATE**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les formats de date.
- 3) Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection et passer au champ suivant.

ou

entrez le numéro qui correspond au format souhaité et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

- 1) = MM - JJ - AA (format par défaut)
- 2) = JJ - MM - AA
- 3) = AA - MM - JJ

Date

Entrez la date dans le format sélectionné dans **Format date**.

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Date**.
- 2) Entrez les deux premiers chiffres de la date en vous basant sur le format sélectionné, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.
- 3) Entrez la deuxième paire de chiffres en vous basant sur le format sélectionné, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.
- 4) Entrez la troisième paire de chiffres en vous basant sur le format sélectionné, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

Remarque : appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** sans entrer un nombre a pour résultat la saisie du nombre "00" pour cet élément.

Exemple de date : en utilisant le format MM-JJ-AA, entrez la date 05-25-97.

- Entrez 05 sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.
- Entrez 25 sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.
- Entrez 97 sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

Heure

Entrez l'heure en HH:MM:SS (heures:minutes:secondes) au format 24 heures

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Heure**.
- 2) Entrez l'heure (HH) sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

- 3) Entrez les minutes (MM) sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.
- 4) Entrez les secondes (SS) sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.



Systeme / Ports

Le menu Ports configure le débit en bauds, les bits de données, la parité, les bits de stop et l'utilisation du port pour chacun des huit ports RS-232 du système MP168.

Remarque : lorsque les sélections ont été effectuées pour un port, ne changez pas les paramètres (débit en bauds, Parité, etc.) à moins que les appareils connectés n'aient été aussi changés.

Pour sélectionner un port pour le configurer :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **PORT** en haut du menu.
- 2) Entrez le numéro du port souhaité (1 à 8).
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**. Les paramètres du port s'affichent. Les paramètres par défaut des ports sont illustrés ci-dessus.

Tous les champs du menu sont des champs cycliques : appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections possibles.

Baud

Pour sélectionner le débit en bauds d'un port RS-232 :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **BAUD**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections possibles.

Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection affichée.

ou entrez le numéro qui correspond au débit en bauds souhaité et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour verrouiller la sélection.

- 1) 300 bps
- 2) 1200 bps
- 3) 2400 bps
- 4) 4800 bps
- 5) 9600 bps
- 6) 19,2 K bps
- 7) 38,4 K bps

Bits de données

Pour sélectionner le nombre de bits de données d'un port de communication RS-232.

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Bits Données**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections (7 ou 8). Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection affichée.

Parité

Pour sélectionner la parité d'un port de communication RS-232.

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Parité**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections de parité. Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection.

ou

Entrez le numéro qui correspond à la parité souhaitée et appuyez sur la touche ENTER (SHOT/PRESET) pour verrouiller la sélection.

- 1 = Aucune
- 2 = Impaire
- 3 = Paire

Bits de stop

Pour sélectionner le nombre de bits de stop d'un port de communication RS-232.

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Bits de stop**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections (1 ou 2). Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection affichée.

Utilisation des ports

Pour sélectionner le type d'appareil connecté à un port de communication RS-232.

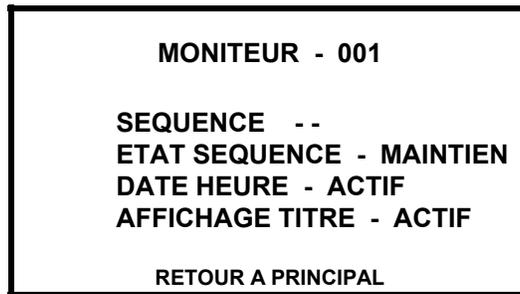
- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **Util Port**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les sélections des ports.
- 3) Appuyez sur la touche **NEXT** pour accepter la sélection affichée.

ou entrez le numéro qui correspond à l'appareil souhaité et appuyez sur la touche ENTER (SHOT/PRESET) pour verrouiller la sélection.

- 1) Alarme
- 2) Clavier
- 3) Terminal
- 4) Imprimante
- 5) Auxiliaire

Voir Appendice A pour la liste des types pour **Util Port**.

Sélectionnez **MENU PRECEDENT** pour revenir au menu **SYSTEME**.



Menu Moniteur

Le menu **MONITEUR** est utilisé pour examiner et modifier la configuration de chaque moniteur.

Pour sélectionner un moniteur pour l'examiner ou le configurer :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **MONITEUR** en haut du menu.
- 2) Entrez le numéro (1 à 24) du moniteur souhaité.
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

Séquence

L'élément **SEQUENCE** indique le numéro de la séquence système (1 à 64) actuellement associée au moniteur. Si cette valeur est “_ _”, une séquence de surveillance est associée au moniteur.

Pour changer la séquence en cours d'exécution sur ce moniteur :

- 1) Déplacez le curseur sur le champ **SEQUENCE**.
- 2) Entrez le numéro de la séquence système souhaitée (1 à 64).

Appuyez sur la touche **NEXT** pour verrouiller la sélection et passer au champ **Etat séquence**.

Etat séquence

Le champ **Etat séquence** indique si l'état de la séquence en cours est **Arrêt** ou **Exécution**.

Pour changer l'état de la séquence sur ce moniteur :

- 1) Déplacez le curseur sur le champ **Etat séquence**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour basculer entre **Arrêt** et **Exécution**.
- 3) Appuyez sur la touche **NEXT** pour verrouiller la sélection et passer au champ **DATE HEURE**.

Date / Heure

Le champ **Date / Heure** indique si l'affichage de la date et de l'heure est activé (**ACTIF**) ou désactivé (**INACTIF**) pour ce moniteur.

Pour changer l'état de l'affichage de la date et de l'heure sur le moniteur en cours de sélection :

- 1) Déplacez le curseur sur le champ **Date / Heure**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour basculer entre **ACTIF** et **INACTIF**.

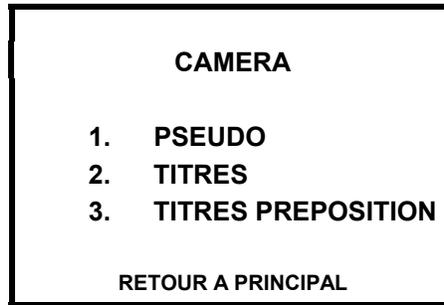
Appuyez sur la touche **NEXT** pour verrouiller la sélection et passer au champ **AFFICHAGE TITRE**.

Affichage Titre

Le champ indique si l'affichage du titre est activé (**ACTIF**) ou désactivé (**INACTIF**) pour ce moniteur.

Pour changer l'affichage du titre sur ce moniteur :

- 1) Déplacez le curseur sur le champ **Affichage Titre**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour basculer entre **ACTIF** et **INACTIF**.
- 3) Appuyez sur la touche **NEXT** pour verrouiller la sélection et passer au champ **Titre caméra**.



Menu Caméras

Le menu **CAMERAS** est utilisé pour affecter à nouveau les numéros des entrées vidéo, pour programmer les titres des entrées vidéo et des prépositions (cibles), et pour configurer les modes de détection de perte vidéo.

Pour sélectionner un élément du menu **CAMERAS** :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne souhaitée.
- ou
- 2) Entrez le numéro (1 à 3) de la ligne souhaitée.
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accéder à la sélection.

Chaque sélection du menu **CAMERAS** appelle un autre menu.

PSEUDO NUMEROS - les pseudo numéros des entrées vidéo sont utilisés à la place des numéros réels des entrées vidéo. Le numéro réel de l'entrée vidéo correspond au point de connexion physique sur la baie du système MP168. Le menu PSEUDO NUMEROS permet d'affecter toute valeur numérique comprise entre 1 et 9999 à n'importe quelle entrée vidéo.

TITRES - un titre d'entrée vidéo de 16 caractères sur 2 lignes peut être défini pour l'affichage de chaque caméra au moyen du menu **TITRES**. Ce titre d'entrée vidéo s'affiche avec l'entrée vidéo de la caméra lorsque cette caméra est appelée sur le moniteur.

TITRES PREPOSITIONS - un ensemble de Titres de prépositions de 16 caractères peut être défini au moyen du menu **TITRES PREPOSITIONS** pour être utilisé avec les prépositions des caméras. Les Titres de prépositions sont affichés à la place des titres d'entrée vidéo sur le moniteur lorsque la préposition associée est appelée sur cette caméra.

AFFECTER PSEUDO CAMERAS	
CAMERA	
REEL #	PSEUDO #
0001	0001
0002	0002
0003	0003
.	.
.	.
.	.
0012	0012
MENU PRECEDENT	

Pseudo numéros

Utilisez le menu PSEUDO NUMEROS pour affecter des numéros de substitution pratiques à la place des numéros réels basés sur les points de connexion des entrées vidéo. Le menu Pseudo Numéros comporte plusieurs pages, avec 12 numéros de caméras par page.

Remarque : *si vous changez un pseudo-numéro à l'aide de la programmation par menus, il est nécessaire de télécharger cette modification dans le PC où se trouve le logiciel S³ de façon que les bases de données du PC et du système soient en accord.*

Au démarrage initial du système, les pseudo numéros ont par défaut les valeurs des numéros "réels" de 1 à 180. Il est possible d'affecter aux pseudo numéros n'importe quelle valeur entre 1 et 9999. Les pseudo numéros donnent une indication sur la fonction ou l'emplacement des caméras.

Par exemple, un immeuble de deux étages comporte 10 caméras par étage. Les caméras du 1^{er} étage peuvent avoir les pseudo numéros allant de 1001 à 1010. Les caméras du 2^{ème} étage peuvent avoir les pseudo numéros allant de 2001 à 2010.

A la **réinitialisation du système**, tous les **pseudo numéros** sont réinitialisés avec les **numéros de caméras réels (valeurs par défaut)**.

Pour affecter ou modifier un Pseudo numéro de caméra :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **REEL #** pour le numéro de la caméra souhaitée.
- 2) Entrez le **PSEUDO** numéro (1 à 9999) remplaçant le numéro réel.
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour affecter le pseudo numéro.

Sur un clavier AD2079, pour trouver rapidement un pseudo numéro :

- 1) Entrez le numéro REEL # adéquat sur le clavier numérique.
- 2) Appuyez sur les touches **PAGE** vers le **haut** ou vers le **bas** dans la section **IRIS** du clavier.

Le menu Pseudo Caméra affiche alors la page contenant le numéro souhaité.

La ligne **MENU PRECEDENT** du menu Pseudo Caméra revient au menu **CAMERAS**.

CAMERA - 0001	
PERTE VIDEO - INACTIF	
TITRE-	ABCDEFGHIJKLMN
AMERICAN	OPQRSTUVWXYZab
DYNAMICS	cdefghijklmnop
	qrstuvwxyz012
	3456789<>:-./;
MENU PRECEDENT	

Titre de caméra

Le menu **TITRE CAMERA** permet de programmer un titre de 16 caractères alphanumériques pour l'affichage de chaque caméra. Ce menu permet aussi la sélection du mode de détection vidéo de chaque caméra.

Le système MP168 comporte une détection de perte vidéo intégrée. Le *niveau de détection de perte vidéo* configuré pour une caméra particulière est basé sur les conditions d'éclairage à l'endroit d'installation de la caméra. Une caméra installée dans une pièce brillamment éclairée 24 heures sur 24, aura un niveau de détection de perte vidéo configuré avec VIDEO ELEVE ou VIDEO MOYEN. Une caméra installée dans une zone sombre, ou une zone où les conditions d'éclairage varient de façon importante, sera configurée avec VIDEO FAIBLE.

Indépendamment des variations des conditions d'éclairage et du signal vidéo, un *signal de synchronisation* doit toujours exister pour une caméra en cours de fonctionnement. En configurant le niveau de détection de perte vidéo avec SYNC SEUL, un message de perte de vidéo sera émis uniquement lorsque le signal de synchronisation disparaît. Ceci se produit en cas de fonctionnement incorrect ou de déconnexion d'une caméra, ou si le câble de la caméra est coupé.

Lorsque la perte de détection vidéo est détectée pour une caméra, un message est imprimé. Pour la liste des messages de perte vidéo, veuillez vous reporter à l'Appendice C de ce manuel. Le mode de détection de perte vidéo par défaut pour toutes les caméras est **OFF** (désactivé).

Pour sélectionner une caméra pour la programmer :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne du numéro de **CAMERA**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les numéros des caméras jusqu'au numéro souhaité, puis appuyez sur la touche **NEXT** pour vous déplacer sur la ligne **TITRE CAMERA**, ou entrez le numéro de caméra souhaité (1 à 180) pour les numéros réels, ou 1 à 9999 pour les pseudo numéros), et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour vous déplacer sur la ligne **TITRE CAMERA**.

Pour sélectionner le mode de détection de perte vidéo de la caméra :

- 1) Placez le curseur sur la ligne **PERTE VIDEO**.
Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les modes de détection de perte vidéo. Appuyez sur la touche **NEXT** pour enregistrer le mode sélectionné, ou entrez le numéro du mode souhaité sur le clavier numérique et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**. Les modes possibles sont les suivants :
 - 1 = INACTIF** - détection de perte vidéo désactivée
 - 2 = SYNC SEUL** - seule la détection de la perte de synchronisation est activée
 - 3 = VIDEO FAIBLE** - détection activée de perte de synchronisation et de perte de faible contenu de la vidéo

4 = VIDEO MOYEN - détection de la perte de synchronisation et de la perte du contenu de la gamme moyenne de l'image activée

5 = VIDEO ELEVE - détection de la perte de synchronisation et de la perte du contenu de la gamme haute de l'image activée

Pour saisir ou éditer le titre de la caméra :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **TITRE**. Il y a *deux curseurs* dans la partie TITRE de ce menu. Un curseur, *positionné par la touche NEXT*, sélectionne la position du caractère à éditer dans le *titre*. L'autre curseur, *positionné par les touches fléchées*, sélectionne le caractère souhaité parmi les *lettres, chiffres et symboles* affichés à l'écran.
- 2) Pour éditer un titre existant, utilisez la touche **NEXT** pour déplacer le curseur sur le caractère souhaité.
Remarque : pour changer un caractère existant du titre, commencez par le premier et déplacez-vous dans le texte jusqu'à sélectionner la position voulue. *Vous ne pouvez pas revenir en arrière dans le titre.*
- 3) Appuyez sur les **touches fléchées** pour déplacer le curseur alphanumérique vers la lettre, le chiffre ou le symbole voulu.
- 4) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour placer le caractère sélectionné dans le titre à la position du curseur de titre.

Répétez les étapes 2, 3 et 4 en utilisant la manette et la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour saisir l'ensemble du titre.

La ligne **MENU PRECEDENT** du menu **Titre caméra** revient au menu **CAMERAS**.

CAMERA - 0001	
PREPOSITION - 01	
TITRE	ABCDEFGHIJKLMN
AMERICAN	OPQRSTUVWXYZab
DYNAMICS	cdefghijklmnop qrstuvwxyz012 3456789<>:-./;
MENU PRECEDENT	

Titres des prépositions

Le menu **Titres de prépositions** permet de programmer des titres de 16 caractères alphanumériques pour les prépositions de caméras. Les **Titres de prépositions** sont affichés à la place des **Titres de caméras** sur le moniteur lorsque la préposition associée est appelée sur cette caméra.

Remarque : au maximum 4096 titres de prépositions peuvent être entrés dans le système MP168.

Pour sélectionner une caméra pour la programmer :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne du numéro de **CAMERA**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les numéros des caméras jusqu'à afficher le numéro souhaité, puis appuyez sur la touche **NEXT** pour vous déplacer sur la ligne **PREPOSITION**, ou entrez le numéro de caméra souhaité (1 à 180 pour les numéros réels, ou 1 à 9999 pour les pseudo numéros), et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour vous déplacer sur la ligne **PREPOSITION**.

Pour sélectionner une préposition pour la caméra sélectionnée :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne du numéro de **PREPOSITION**.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour faire tourner les numéros des prépositions jusqu'à afficher le numéro voulu, puis appuyez sur la touche **NEXT** pour passer aux lignes **TITRE**. Ou entrez le numéro qui correspond à la préposition souhaitée (1 à 72) et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour passer aux lignes **TITRE**.

Remarque : le numéro 72 est réservé au fonctionnement en mode Autopan pour certains récepteurs AD.

Pour entrer ou éditer un titre pour la préposition sélectionnée :

Déplacez le curseur sur les lignes **TITRE**. Il y a deux curseurs dans la partie **TITRE** de ce menu. La touche **NEXT** positionne le caractère à éditer dans les lignes de titre. Les touches fléchées sélectionnent le caractère souhaité parmi les lettres, chiffres et symboles de l'écran.

Appuyez sur la touche **NEXT** pour déplacer le curseur dans le titre jusqu'au caractère souhaité.

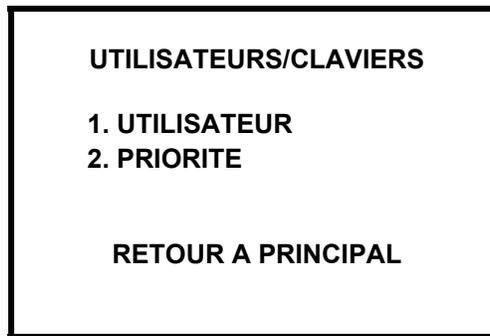
Remarque : pour changer le caractère existant du titre, commencez par le premier et déplacez-vous dans le texte jusqu'à sélectionner le caractère voulu. *Vous ne pouvez pas revenir en arrière dans le titre.*

Appuyez sur les **touches fléchées** pour déplacer le curseur alphanumérique vers la lettre, le chiffre ou le symbole voulu.

Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour sélectionner et placer le caractère sélectionné dans le titre.

Répétez les étapes 2, 3 et 4 en utilisant les **touches fléchées** et la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour saisir le titre voulu.

La ligne **MENU PRECEDENT** du menu **Titres prépositions** revient au menu **CAMERAS**.



Menu Utilisateurs / Claviers

Le menu **UTILISATEURS / CLAVIERS** est utilisé pour configurer les niveaux de priorité des claviers ou des utilisateurs, pour configurer les numéros et les codes de passe des utilisateurs, et pour configurer chacun des huit niveaux de priorité.

Remarque : si ID UTILISAT est *activé* dans le menu Système - Options, l'élément n°1 du menu **UTILISATEURS / CLAVIERS** indique "UTILISATEUR". Si ID UTILISAT est *désactivé*, l'élément n°1 du menu **UTILISATEURS / CLAVIERS** indique "CLAVIER".

Pour sélectionner un élément du menu **UTILISATEURS / CLAVIERS** :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne souhaitée, ou entrez le numéro (1 à 2) de la ligne souhaitée.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accéder à cette sélection.

Chaque sélection du menu **UTILISATEURS / CLAVIERS** appelle un autre menu. Dans chaque menu, déplacez le curseur sur la ligne **MENU PRECEDENT**, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** si vous voulez revenir au menu **UTILISATEURS / CLAVIERS**.

Dans chaque menu, déplacez le curseur sur la ligne **RETOUR A PRINCIPAL** du menu **UTILISATEURS / CLAVIERS**, et appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** si vous voulez revenir au menu **Sélection principale**.

Plusieurs mesures de sécurité sont offertes par les menus Priorité pour limiter l'accès des utilisateurs au système.

Saisie du code de passe : la saisie du code de passe permet de faire fonctionner le système uniquement par du personnel autorisé. Lorsque la saisie du code de passe est activée, l'utilisateur doit avoir un numéro d'utilisateur et un code de passe à 6 chiffres pour pouvoir commander le système au moyen d'un clavier. Le système de code de passe autorise au maximum 64 utilisateurs avec des codes de passe différents.

Priorité d'accès : huit niveaux de priorité, affectés à des claviers et à des utilisateurs, permettent la commande des caméras par des utilisateurs à haut niveau de priorité, et de verrouiller l'accès aux utilisateurs de priorité inférieure. Chaque niveau de priorité peut être programmé pour des restrictions d'accès particulières.

UTILISATEUR - affecte les niveaux de priorité et les codes de passe à chaque utilisateur du système.

CLAVIER - affecte les niveaux de priorité à chaque clavier du système.

PRIORITE - configure chacun des huit niveaux de priorité utilisés à la fois pour les utilisateurs et les claviers.

UTILISATEUR	
UTILISATEUR # -#	01
NIVEAU PRIORITE	8
CODE DE PASSE	
XXXXXX	
MENU PRECEDENT	

Utilisateur

Si ID UTILISAT est activé (voir SYSTEME - OPTIONS, page 3-26), utilisez le menu UTILISATEUR pour configurer un niveau de priorité et un code de passe unique pour chaque utilisateur du système. Chaque niveau de priorité est défini au moyen du menu **PRIORITE**. Le menu **UTILISATEUR** permet de définir au maximum 64 utilisateurs avec un code de passe différent pour chaque utilisateur. Lorsque **ID UTILISAT** est activé, l'accès est autorisé uniquement à partir d'un clavier AD2079, AD2088 ou ADTT Touch Tracker.

Lorsqu'un clavier AD2079 ou AD2088 est initialisé et que **ID UTILISAT** est activé, le clavier affiche les lettres "**UC**" (Code utilisateur) sur l'afficheur **CAMERA**. Ceci indique que l'utilisateur doit se connecter au système avant de pouvoir le faire fonctionner ou d'accéder aux fonctions de programmation. Reportez-vous au paragraphe sur la saisie du code de passe au clavier, page 3-9, pour les procédures de connexion et de déconnexion avec un numéro d'utilisateur et un code de passe.

Tous les utilisateurs ont par défaut le niveau de priorité "8", sans code de passe.

Pour sélectionner un Utilisateur à programmer :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **UTILISATEUR**.
- 2) Entrez le numéro de l'utilisateur (1 à 64).
- 3) Appuyez sur la touche **SUIVANT (NEXT)** pour accepter le numéro d'utilisateur et passer à la ligne suivante du menu, **NIVEAU PRIORITE**.

Pour configurer ou modifier le niveau de priorité d'un utilisateur :

- 1) Entrez un niveau de priorité de 1 (priorité la plus faible) à 8 (priorité la plus élevée). Un utilisateur de priorité plus élevée peut prendre le contrôle des caméras sur des utilisateurs de priorité inférieure.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accepter le niveau de priorité et passer à la ligne suivante du menu, **CODE DE PASSE**.

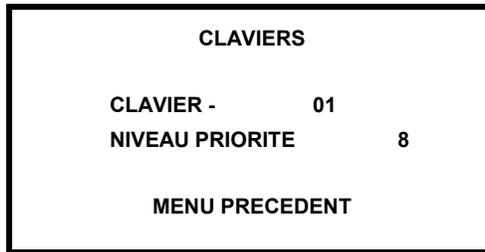
Pour configurer ou modifier le code de passe d'un utilisateur :

- 1) Entrez un code de passe (six chiffres maximum). Il devient le code de passe pour la procédure de saisie du code de passe (voir page 3-9).
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**. Le système demande alors à l'opérateur de vérifier le code de passe en affichant "**VERIFIER CODE DE PASSE**".
- 3) Entrez à nouveau le code à six chiffres.
- 4) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)**.

Si le code de vérification n'est pas le même que celui d'origine, le message d'erreur suivant s'affiche : ****ERREUR - REENTRER CODE PASSE****. Dans ce cas, reprenez les étapes 1 à 4.

Si le code de passe est vérifié, il est enregistré pour ce numéro d'utilisateur. La prochaine fois que cet utilisateur se connecte au système, il doit utiliser ce code de passe.

Sélectionnez **MENU PRECEDENT** pour revenir au menu **UTILISATEURS / CLAVIERS**.



Clavier

Si **ID UTILISAT** est désactivé, utilisez le menu **CLAVIER** pour configurer un niveau de priorité pour chacun des 32 claviers. Chaque niveau de priorité est défini au moyen du menu **PRIORITE**.

Tous les claviers ont par défaut le niveau de priorité "8".

Pour sélectionner un clavier :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **CLAVIER**.
- 2) Entrez le numéro du clavier souhaité (1 à 32).
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accepter le numéro du clavier et déplacez le curseur à la ligne suivante du menu **NIVEAU PRIORITE**.

Pour configurer le niveau de priorité d'un clavier :

- 1) Entrez un niveau de priorité de 1 (priorité la plus faible) à 8 (priorité la plus élevée). Un clavier de priorité plus élevée peut prendre le contrôle des caméras sur des claviers de priorité inférieure.
- 2) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour accepter le niveau de priorité et passer à la ligne **MENU PRECEDENT**.

Sélectionnez **MENU PRECEDENT** pour revenir au menu **UTILISATEURS / CLAVIERS**.

Numérotation du clavier

Huit ports RS232 sont disponibles sur le panneau de connexion du MP168. A l'aide de duplicateurs de port AD1981, les huit ports peuvent évoluer vers 32 ports. Pour une numérotation adéquate du clavier, vérifiez si un duplicateur de port est utilisé avec chaque port.

Pour les ports avec duplicateur de ports, chaque port est conçu pour quatre claviers. Le port 1 avec les claviers 1-4, le port 2 pour les claviers 5-8, le port 3 pour les claviers 9-12, etc.

Si les duplicateurs de ports ne sont pas utilisés, chaque port utilise le numéro de clavier assigné le moins élevé. Le port 1 pour le clavier 1, le port 2 pour le clavier 5, le port 3 pour le clavier 9, etc. Le tableau suivant montre ces numéros de clavier.

Numéros de clavier		
Port	Avec duplicateur	Sans duplicateur
Port 1	1-4	1
Port 2	5-8	5
Port 3	9-12	9
Port 4	13-16	13
Port 5	17-20	17
Port 6	21-24	21
Port 7	25-28	25
Port 8	29-32	29

Tableau 2: Numérotation du clavier

PRIORITE			
NIVEAU	1		
AJOUT UTIL		O	
REMISE SYSTEME			O
CAPAC VERROUIL CAM			O
CONTOURNER	N		
ACCES MENU		O	
CHANGER PARAMETRES			O
MENU PRECEDENT			

Priorité

Le menu **PRIORITE** définit la configuration de chacun des huit niveaux de priorité. Lorsque ces niveaux sont définis, le niveau de priorité souhaité peut s'appliquer à des utilisateurs et/ou à des claviers.

Chaque niveau comporte les définitions des fonctions utilisateur suivantes : Ajout Util, Réinitialisation, Capac Verrouil Cam, Contourner, Accès Menu, et Changer Paramètres. Chaque fonction est soit activée (O), soit désactivée (N). Tous les niveaux ont par défaut la valeur (O), à l'exception de Contourner qui a la valeur (N).

Pour configurer un niveau de priorité :

- 1) Déplacez le curseur sur la ligne **NIVEAU**.
- 2) Sélectionnez un niveau de priorité (de 1 à 8).
- 3) Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour sélectionner le niveau de priorité et passer à la ligne suivante du menu.

Appuyez sur la touche **ENTER (SHOT/PRESET)** pour basculer entre *ACTIVE* (O) ou *DESACTIVE* (N) dans chacune des lignes de menu.

- **Ajout Util** - si cette option est activée, elle permet d'ajouter un nouvel utilisateur. ID UTILISAT doit être activé ; veuillez vous reporter au menu Système - Options.
- **Réinitialisation** - si cette option est activée, le niveau de priorité sélectionné peut réinitialiser le système au moyen de commandes au clavier.
- **Capac Verrouil Cam** - si cette option est activée, le niveau de priorité sélectionné peut verrouiller le contrôle d'une caméra au moyen de commandes au clavier.
- **Contourner** - si cette option est activée, cette option utilise des tables de partitionnement pour autoriser ou refuser l'accès à l'affichage et/ou à la commande des caméras ; le niveau de priorité sélectionné ne peut pas contourner le partitionnement. Si cette option est désactivée, le niveau de priorité sélectionné peut contourner les restrictions de partitionnement d'affichage et de commande des claviers/caméras.
- **Accès Menu** - si cette option est activée, le niveau de priorité sélectionné a accès par le clavier aux menus de programmation. Cette fonction doit être activée pour accéder à l'option Changer Paramètres ci-dessous.
- **Changer Paramètres** - si cette option est activée, le niveau de priorité peut modifier les données du système au moyen des menus. Si Accès Menu (ci-dessus) est désactivé pour ce niveau de priorité, l'option Changer Paramètres est désactivée et ne peut être activée.

Sélectionnez **MENU PRECEDENT** pour revenir au menu **UTILISATEURS / CLAVIERS**.

Appendice A : Paramètres par défaut du système MP168

Les valeurs suivantes sont configurées par défaut au démarrage du système, ou au moyen de la fonction *Réinitialisation du système* (voir Chapitre 3).

Commande au clavier :

Tous les moniteurs commutent sur la caméra 0 (mire en couleur). Aucun moniteur n'est sous le contrôle du clavier.

Paramètres de programmation par défaut:

Remarque : les fonctions figurant dans la liste ci-dessous peuvent être programmées au moyen des claviers AD2079, AD2088 et ADTT Touch Tracker.

Fonction	Paramètre par défaut
Format de la date	MM-JJ-AA
Organisation de l'affichage sur le moniteur	Etat, titres, date et heure affichés au bas de l'écran.
Affichage sur les moniteurs	Tous les moniteurs déverrouillés
Verrouillage des caméras	Toutes les caméras déverrouillées
Détection de perte vidéo de caméra	Toutes les caméras <i>désactivées (off)</i> . Détection de perte vidéo désactivée.
Séquence de surveillance	Séquence de surveillance effacée pour tous les moniteurs
Activation du moniteur	Tous les moniteurs désarmés
Alarme sonore	Alarme sonore activée pour l'ensemble du système

Paramètres de programmation par défaut pour installations de grande envergure :

Remarque : les paramètres par défaut suivis d'un astérisque (*) ne sont accessibles qu'à partir du logiciel S³.

Options système	Paramètre par défaut
ID UTILISAT	Désactivé. Pas de code de passe exigé
Accès menu	Pas de numéro de caméra défini
Messages	Tous les messages imprimés. Pas de sortie sur le moniteur de programmation
Heure et date	Configurées avec les valeurs de date et d'heure du logiciel système incorporé.
Ports	
Débit en bauds :	1200 bps (Ports 1-7) 38,4K bps (Port 8)
Utilisation des ports	Clavier (Ports 1-7) ; terminal (Port 8)
Séquences système*	
Caméra	0
Temps d'affichage	0
Préposition	0
Auxiliaire	0
Connexion suivante	Non
Salves système*	
Caméra	0
Préposition	0
Auxiliaire	0
Connexion suivante	Non
Programmation horaire*	Tous les horaires = 24:00. Toutes les entrées de la table d'alarmes = 0. Aucun appel de menu configuré
Contacts d'alarmes / Caméras*	Contacts affectés par incréments de 180 (jusqu'à 1024 contacts)
Temps d'affichage	2
Préposition	0
Auxiliaire	0
Connexion suivante	Non
Contacts d'alarmes / Moniteurs*	Toutes les positions configurées sur "Non". Aucune association entre alarmes et moniteurs
Activation des moniteurs*	
Code d'activation	Désactivé
Bloquer	0
Etat des moniteurs	
Séquence	Aucun
Etat séquence	Arrêt (Prise)
Affichage	Etat. Titres, date et heure activés.
Pseudo numéros	Correspondance un à un avec les entrées réelles des caméras (1-180)
Titres (Caméras, prépositions, alarmes)	Tous les titres vierges
Utilisateurs / Claviers	
Utilisateurs :	Niveau de priorité = 8. Pas de code de passe
Claviers	Niveau de priorité = 8.
Niveaux de priorité	Niveau = 1, toutes les fonctions à l'exception de Contourner sur "Oui".
Partitionnement*	
Clavier / Moniteur	Toutes les positions configurées sur "Oui", accès autorisé
Clavier / Vue de caméra	Toutes les positions configurées sur "Oui", accès autorisé
Clavier / Commande de caméra	Toutes les positions configurées sur "Oui", accès autorisé
Moniteur / Caméra	Toutes les positions configurées sur "Oui", accès autorisé

Appendice B : Affichage des lignes d'état

Programmation de la configuration du clavier

Les abréviations et codes suivants apparaissent sur les lignes d'état du moniteur pendant les procédures de configuration du clavier (voir Chapitre 3).

Type abréviation/ code	Codes	Description
<i>Codes du jour de la semaine</i>	DIM, LUN, MAR, MER, JEU, VEN, SAM	Affichés pendant la configuration du jour de la semaine.
<i>Élément de séquence supprimé</i>	DELTD	Indique qu'un élément de séquence de surveillance vient d'être supprimé par la commande "0, PROG".
<i>Séquence de surveillance effacée</i>	TR CLR	Indique qu'une séquence de surveillance vient d'être supprimée par la commande "62, PROG".
<i>Codes d'activation des moniteurs</i>	SSI, SSA, SSMA, SHI, SHA, SHMA, BSI, BSA, BSMA, BHI, BHA, BHMA, DHI, DSI, DHA, DSA, DHMA, DSMA, DIS	Affichés pendant la procédure d'activation des moniteurs. Indique le code d'activation pour le moniteur sélectionné.
<i>Version du logiciel n°</i>	V2MOR0	Affiché à la suite de la commande "70, F2". La version actuelle du logiciel est indiquée par le chiffre le plus à droite.

Fonctionnement normal du système

Les messages suivants apparaissent sur les lignes d'état des moniteurs pendant le fonctionnement normal du système.

Code	Description
ALARME	Affiché lorsqu'un contact d'alarme armé est activé. Le message reste affiché jusqu'à ce que l'alarme soit effacée.
ACK nn	Affiché lorsque la touche ACK est enfoncée pour démarrer une séquence système. Le message indique le numéro de la séquence sélectionnée, et reste affiché jusqu'à ce que la première caméra de la séquence soit appelée sur le moniteur.
nnF	Affiché pendant une séquence système. "nn" indique le temps d'arrêt, exprimé en secondes, de la caméra en cours d'affichage, et la lettre "F" indique une séquence en avant.
nnR	Affiché pendant une séquence système. "nn" indique le temps d'arrêt, exprimé en secondes, de la caméra en cours d'affichage, et la lettre "R" indique une séquence en arrière.
SUSPENDRE	Affiché pendant la suspension d'une séquence. Le message indique que la séquence est suspendue sur la caméra en cours d'affichage sur le moniteur.
SALVE	Affiché lorsqu'une salve système (affichage simultané) est appelée sur le moniteur.
UTILISE	Affiché lorsqu'un autre clavier a le contrôle de la caméra en cours d'affichage.
VERROUILLAGE	Affiché lorsque la caméra est verrouillée par un autre clavier.
Aucun contrôle	Affiché lorsqu'une caméra est appelée par un clavier qui a été partitionné pour ne pas pouvoir commander les mouvements de la caméra.

Appendice C : Messages imprimés

Les messages suivants sont imprimés à partir du port parallèle de l'imprimante et de n'importe quel port série configuré en port d'imprimante. Les deux premiers champs de tous les messages imprimés affichent la date et l'heure actuelles du système.

Messages d'alarme

Les messages sont imprimés sous la forme suivante chaque fois qu'une alarme se produit.

Format	05-MAR-1996	13:23:26	CONTACT 0001	CAM 0001	CONTACT OUVERT
Description	date de l'événement	heure de l'événement	contact d'alarme activé	caméra liée à l'événement	état de l'alarme

Catégories des états d'alarme

- *Contact ouvert* - l'entrée du contact d'alarme a été supprimée / réinitialisée (Effacement instantané / Instant Clear)
- *Hors-temps* - l'alarme a été effacée du fait d'un dépassement de temps (Effacement automatique / Auto Clear).
- *Reçue par le clavier nn* - l'alarme a été effacée manuellement par le clavier *nn*.

Messages de détection de perte vidéo

Les messages sont imprimés sous la forme suivante chaque fois qu'un événement concernant la vidéo et/ou la synchronisation se produit.

Format	05-MAR-1996	13:23:26	CAM 0001	VIDEO OUI	SYNC. OUI	PERTE ACTIVEE
Description	date de l'événement vidéo	Heure de l'événement vidéo	numéro de la caméra	état vidéo	état de la synchronisation	mode détection de perte vidéo

Catégories des états de la vidéo

- *Vidéo Oui* - indique que le signal vidéo est présent
- *Vidéo Non* - indique qu'il n'y a pas de signal vidéo
- *Vidéo Perdue* - indique que le signal vidéo vient d'être perdu
- *Vidéo Restaurée* - indique que le signal vidéo vient d'être restauré

Catégories des états de synchronisation

- *Sync Oui* - indique que le signal de synchronisation est présent
- *Sync Non* - indique qu'il n'y a pas de signal de synchronisation
- *Sync Perdue* - indique que le signal de synchronisation vient d'être perdu
- *Sync Restaurée* - indique que le signal de synchronisation vient d'être restauré

Mode de détection de perte vidéo

- *Perte désactivée* - détection de perte vidéo désactivée
- *Perte activée* - détection de perte vidéo activée
- *Médium activé* - détection de la synchronisation et de la perte du contenu de la gamme moyenne de l'image activée
- *Haut activé* - détection de la synchronisation et de la perte du contenu de la gamme haute de l'image activée
- *Sync. seulement* - seule la détection de la perte de synchronisation est activée

Accès au menu / Messages de sortie

Les messages suivants sont imprimés chaque fois qu'un opérateur accède ou quitte le menu du système.

05-MAR-1996	13:23:26	ACCES MENU
05-MAR-1996	13:23:26	SORTIE MENU

Messages d'état de l'alimentation

Le message suivant est imprimé chaque fois que le système MP168 est mis sous tension.

05-MAR-1996	13:23:26	ALIMENTATION RESTAUREE
-------------	----------	---------------------------

Remarque : lorsque l'option MESSAGES AU MONITEUR PROG de la fonction Options système est activée, les messages sélectionnés dans MESSAGES IMPRIMES sont affichés sur la sortie vidéo du moniteur de programmation du système MP168 (ils sont en outre imprimés).

Appendice D: Commandes par touches de fonctions spéciales

Les touches F1 et F2 des claviers AD2079, AD2088 et AD Touch Tracker sont des touches de fonctions spéciales qui, lorsqu'elles sont utilisées avec des entrées sur le clavier numérique, effectuent des fonctions particulières du système MP168. Voici la liste des combinaisons de touches F1 et F2 et leurs fonctions associées.

Touches	Fonction	Touches	Fonction
1-F1	Déverrouille la caméra en cours	48-F2	Active le signal sonore envoyé sur un port du clavier
2-F1	Verrouille la caméra en cours	50-F2	Commence le positionnement du texte
1-F2	Active l'affichage de la date et de l'heure	51-F2	Arrête le positionnement du texte
2-F2	Désactive l'affichage de la date et de l'heure	55-F2, 99-F2	Réinitialisation du système (99-F2 doit suivre la combinaison 55-F2 dans les 3 secondes)
3-F2	Active l'affichage du titre, du numéro et de l'état de la caméra		
4-F2	Désactive l'affichage du titre, du numéro et de l'état de la caméra	60-F2	Affiché le jour actuel de la semaine
5-F2	Affiche les titres, la date et l'heure à un autre emplacement sur l'écran	70-F2	Affiche le numéro de version du logiciel
6-F2	Affiche les titres, la date et l'heure à l'emplacement d'origine sur l'écran	100-F2	Désactive le mode de détection de perte vidéo
7-F2	Active l'affichage de la date, de l'heure et du titre	101-F2	Active le mode de détection de perte vidéo SYNC SEUL
8-F2	Désactive l'affichage de la date, de l'heure et du titre	102-F2	Active le mode de détection de perte VIDEO FAIBLE
21-F2	Active le format de date mois/jour/année	103-F2	Active le mode de détection de perte VIDEO MOYEN
22-F2	Active le format de date jour/mois/année	104-F2	Active le mode de détection de perte VIDEO ELEVE
23-F2	Active le format de date année/mois/jour	105-F2	Active automatiquement le mode de détection de perte vidéo pour la caméra appelée
24-F2	Parcourt les formats de date	106-F2	Active automatiquement le mode de détection de perte vidéo pour toutes les caméras
45-F2	Désactive l'alarme sonore sur le clavier pour tous les ports RS-232	108-F2	Efface les paramètres de perte vidéo pour toutes les caméras
46-F2	Active l'alarme sonore sur le clavier pour tous les ports RS-232	111-F2	Imprime le paramètre de perte vidéo pour la caméra appelée
47-F2	Désactive le signal sonore envoyé sur un port du clavier	112-F2	Imprime le paramètre de perte vidéo pour toutes les caméras

Appendice E: Commandes de programmation du SpeedDome

Lorsqu'elles sont utilisées conjointement aux entrées du clavier numérique, les touches F1 et F2 des claviers AD2079, AD2088 et AD Touch Tracker remplissent des fonctions particulières en rapport avec le fonctionnement des dômes SpeedDome, SpeedDome LT, et SpeedDome Ultra. Voici la liste des combinaisons de touches F1 et F2 et leurs fonctions associées.

Touches	Fonction	Touches	Fonction
19-F1	Pivoter la position de la caméra de 180°	131-F2	Effacer Mouvement n° 1 (SpeedDome RS-422)
20-F1	Reconfigurer l'iris	132-F2	Effacer Mouvement n° 2 (SpeedDome RS-422)
38-F2	Passer en mode de réglage de la phase verticale	133-F2	Effacer Mouvement n° 3 (SpeedDome RS-422)
39-F2	Quitter le mode de réglage de la phase verticale	31-F1	Aller au mouvement n°1
30-F1	Réinitialiser le dôme	32-F1	Aller au mouvement n°2
69-F1	Revenir à Auto iris / Auto focus	33-F1	Aller au mouvement n°3
70-F1	Désactiver l'auxiliaire 4 (OFF)	21-F1	Effectuer le mouvement n°1
71-F1	Activer l'auxiliaire 4 (ON)	22-F1	Effectuer le mouvement n°2
120-F2	Fin de la définition du mouvement	23-F1	Effectuer le mouvement n°3
121-F2	Définir le mouvement n° 1	41-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°1
122-F2	Définir le mouvement n° 2	42-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°2
123-F2	Définir le mouvement n° 3	43-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°3
130-F2	Enregistrer le nouveau mouvement		

Commandes de dôme pour SensorNet

Lorsqu'elles sont utilisées conjointement aux entrées du clavier numérique, les touches F1 et F2 des claviers AD2079, AD2088 et AD Touch Tracker remplissent des fonctions particulières en rapport avec le fonctionnement des dômes SpeedDome, SpeedDome LT et SpeedDome Ultra. Voici la liste des combinaisons de touches F1 et F2 et leurs fonctions associées.

Touches	Fonction	Touches	Fonction
19-F1	Pivoter la caméra de 180°	130-F2	Enregistrer le nouveau mouvement
20-F1	Reconfigurer l'iris	31-F1	Aller au mouvement n°1
38-F2	Passer en mode de réglage de la phase verticale	32-F1	Aller au mouvement n°2
39-F2	Quitter le mode de réglage de la phase verticale	33-F1	Aller au mouvement n°3
30-F1	Réinitialiser mode	21-F1	Effectuer le mouvement n°1
69-F1	Revenir à Auto iris / focus	22-F1	Effectuer le mouvement n°2
70-F1	Désactiver l'auxiliaire 4 (OFF)	23-F1	Effectuer le mouvement n°3
71-F1	Activer l'auxiliaire 4 (ON)	41-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°1
120-F2	Fin de la définition du mouvement	42-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°2
121-F2	Définir le mouvement n° 1	43-F1	Répéter automatiquement le mouvement n°3
122-F2	Définir le mouvement n° 2	44-F1	Pelure de pomme
123-F2	Définir le mouvement n° 3		

Appendice F: Accord de Licence du Logiciel

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

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

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

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

directs et intentionnels de cet Accord de Licence) seraient dans l'obligation de se libérer par injonction, outre les autres recours et libérations qui seraient à leur disposition dans l'éventualité de telles infractions.

6. **Limitation de Garantie ; Limitation de Responsabilité.** Les clauses de l'Accord sur le Matériel concernant la maintenance et la garantie ne s'appliqueront pas au Logiciel ou à la Documentation, à moins que cela ne soit particulièrement établi par ailleurs et accepté par les deux parties. Les seules garanties de SEC quant au Logiciel et à la Documentation sont que (i) SEC détient le titre de propriété du Logiciel et de la Documentation et/ou le droit d'accorder au Client la licence mentionnée dans cet Accord de Licence et que (ii) le support magnétique sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériels et de main d'œuvre en utilisation normale. La seule obligation de SEC selon cette garantie est de remplacer tout support qui lui est retourné sans frais. La durée de cette garantie sera de 12 mois à compter de l'Accord sur le matériel ("Période de garantie").

A L'EXCEPTION DE CE QUI EST MENTIONNE DANS CE PARAGRAPHE 6, SEC DECLINE TOUTE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, CONCERNANT LE LOGICIEL OU LA DOCUMENTATION, OU LEUR FONCTIONNEMENT OU LEUR UTILISATION, Y COMPRIS ET SANS S'Y LIMITER TOUTE GARANTIE D'APTITUDE À LA VENTE OU D'ADEQUATION À UN BUT OU À UNE UTILISATION SPECIFIQUES. CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ; L'EXCLUSION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS DANS DE TELS ETATS. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX PARTICULIERS ; VOUS POUVEZ AUSSI AVOIR D'AUTRES DROITS QUI PEUVENT VARIER D'UN ETAT À L'AUTRE.

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

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

7. **Droits restreints du Gouvernement des Etats-Unis.** Le Logiciel et la Documentation sont fournis avec des restrictions de droits. L'utilisation, la duplication ou la divulgation par le Gouvernement des Etats-Unis sont sujettes aux restrictions mentionnées dans les sous-paragraphes (c)(1)(ii) des Droits des Logiciels Informatiques et des Données Techniques (Rights in Technical Data and Computer Software) du Department of Defense Federal Acquisition Supplement (DFARS) 252.227-7013 ou dans le sous-paragraph (g)(3)(i) des Réglementations d'Acquisition Fédérale (Federal Acquisition Regulations (FAR) 52.227-14, Alternate III), tels qu'ils s'appliquent.
8. **Indemnités.** SEC défendra et dégage le Client de toute plainte, action, poursuite ou procédure intentée contre le Client dans la mesure où cela s'appuie sur une plainte comme quoi l'utilisation du Logiciel, en tant que tel, en accord avec cet Accord de Licence et non comme le résultat de la combinaison mentionnée ici avec un autre article, logiciel d'ordinateur ou procédé, constitue une violation d'un quelconque brevet ou copyright ou la violation d'un quelconque secret de fabrication, si SEC est notifié promptement après son début et reçoit le contrôle de la défense mentionnée et de toutes négociations pour son règlement et l'entière coopération du Client.

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

Glossaire

A

Accès au menu	La fonction d'accès au menu identifie l'entrée vidéo à laquelle est connectée la sortie du moniteur de programmation. L'accès au menu permet à un administrateur d'appeler l'entrée vidéo sur n'importe quel moniteur du système. En plaçant l'interrupteur à clé du clavier AD2079 ou AD2088 sur la position "MENU", l'administrateur peut effectuer la programmation des menus sur le moniteur système.
Activer	Activer consiste à associer un moniteur vidéo ou un bloc de moniteurs à un contact d'alarme particulier, et à lui(leur) attribuer un code d'activation adéquat.
Affichage de bloc.	Plusieurs scènes d'alarmes sont affichées sur le bloc de moniteurs auquel elles sont associées. Le plus petit numéro du bloc affiche la première la première scène d'alarme, le suivant affiche la seconde scène, et ainsi de suite
Affichage double	Deux ou plusieurs scènes d'alarmes sont affichées sur les deux moniteurs auxquels elles sont associées. Les deux moniteurs sont définis respectivement comme le <i>moniteur de maintien</i> et le <i>moniteur d'attente</i> . Le moniteur de maintien affiche la première alarme reçue. L'affichage de toutes les alarmes ultérieures est mis en attente sur le moniteur d'attente. Lorsqu'une scène d'alarme est effacée du moniteur de maintien, elle est remplacée par la scène précédemment affichée sur le moniteur d'attente. Le moniteur d'attente affiche alors la scène suivante en attente dans la file.
Affichage en séquence	Plusieurs scènes d'alarmes associées à un moniteur particulier sont affichées à la suite les unes des autres, avec un temps d'affichage pré-programmé pour chaque scène. Les scènes continueront à boucler sur le moniteur associé dans l'ordre d'activation des alarmes jusqu'à ce que chaque scène soit effacée.
Affichage simple	Une scène d'alarme est affichée sur un seul moniteur auquel elle est associée. Plusieurs alarmes reçues sur le même moniteur sont mises en attente selon la méthode d'attente définie pour le moniteur.
Auxiliaire	Un <i>auxiliaire</i> est un relais qui commande l'état "actif/inactif" (on/off) d'appareils tels que des verrouillages de portes, des éclairages et des barrières.
Auxiliaire verrouillé	Auxiliaire qui reste actif jusqu'à ce qu'il soit désactivé au moyen de l'interrupteur adéquat. Une lampe est un exemple d'auxiliaire verrouillé. Lorsque le bouton AUXILIAIRE ON du clavier de commande est enfoncé, la lumière s'allume. Lorsque le bouton AUXILIAIRE OFF du clavier de commande est enfoncé, la lumière s'éteint. <i>Voir aussi auxiliaire et relais momentané.</i>

B

Baie	Enceinte contenant les modules électroniques et les circuits de bus nécessaires aux fonctions du <i>système de commutation</i> . Le système MP168 est disponible en baies simple et double.
Balayage	Voir mouvement
Basculer	Alterner l'état actuel d'une sortie. Si la sortie est désactivée, en la basculant elle sera activée, et vice versa.
Bit de stop	Un bit ou un groupe de bits qui identifie la fin d'un mot de données et définit l'espace entre les mots de données.

Bits de données	Nombre de bits dans un mot de données.
Bloc.	Bloc de moniteurs adjacents. Le terme adjacent désigne une suite ininterrompue d'entiers. Par exemple, les moniteurs 1,2,3,4, et 5 sont adjacents. Les moniteurs 1, 3, 5, et 7 ne le sont pas

C

Caméra fixe	Caméra qui visualise une scène avec un seul angle de vision. Une caméra fixe ne peut ni effectuer de panoramique (pan), ni s'incliner (tilt), ni régler automatiquement l'objectif.
Cible	Voir préposition
Code d'activation	Un code d'activation d'un moniteur définit comment une scène d'alarme sera affichée, mise en attente et effacée sur le moniteur. Les méthodes d'affichage sont : Simple, Double ou Bloc. Les méthodes de mise en file d'attente sont : Maintien ou Séquence. Les méthodes d'effacement sont : Instantané, Auto et Manuel.
Code de passe	Code à six chiffres qu'un utilisateur doit entrer au clavier avant d'accéder au système MP168. Remarque : si <i>Connecter</i> est désactivé, le code n'est pas nécessaire.
Configuration des ports	Paramétrage d'un port de communications (débit en bauds, bits de données, bit de parité, bits de stop et type de périphérique) pour permettre la communication avec un autre périphérique auquel il est connecté.
Connecter	Si cette fonction est activée, l'accès au clavier système est restreint uniquement aux utilisateurs disposant d'un numéro d'utilisateur (1 à 64) et d'un code de passe à six chiffres. Lorsque cette fonction est désactivée, l'accès au système n'est limité que par le <i>niveau de priorité</i> configuré pour le clavier en cours d'utilisation.
Connexion suivante	L'expression "Connexion suivante" fait référence à un ensemble d'options de liaisons avec des séquences, des salves et des tables de contact d'alarmes, qui définit comment chaque séquence, chaque salve ou chaque contact d'alarme est connecté à l'entrée suivante.
Contact d'alarme	Capteur qui, lorsqu'il est activé, signale un changement dans le fonctionnement normal du système. Les contacts d'alarmes sont associés à des caméras ou à des salves de caméras dans des tables d'alarmes programmables.
Contourner	Si la fonction de contournement est activée pour un niveau de priorité particulier, un utilisateur ayant ce niveau de priorité peut contourner l'affichage d'une caméra à partir d'un clavier et commander un partitionnement au moyen de ce clavier.

D

Débit en bauds	Vitesse de transmission exprimée par le nombre de bits par secondes envoyé sur une ligne de communication commandée par un ordinateur.
----------------	--

E

Effacement automatique

Efface automatiquement la scène d'alarme 20 secondes après que le contact d'alarme associé sera réinitialisé à son emplacement d'origine. Si l'alarme est à nouveau activée pendant cet intervalle de 20 secondes, elle ne s'efface pas (par exemple, lorsqu'une porte équipée d'un capteur d'alarme est ouverte, fermée puis à nouveau ouverte dans les 20 secondes.)

Effacement instantané

Efface automatiquement la scène d'alarme immédiatement après que le contact d'alarme associé soit réinitialisé à son emplacement d'origine (ceci comprend l'ouverture ou la fermeture d'un interrupteur, et peut être aussi rapide que la fermeture d'une porte.)

Effacement manuel

Un opérateur système efface la scène d'alarme lorsqu'elle est affichée sur son moniteur associé en appuyant sur la touche **ACK** du clavier AD2079/AD2088 ou de l'ADTT Touch Tracker. Si la scène d'alarme affichée fait partie d'un ensemble câblé et a été programmée avec l'option *Connexion suivante* de "Ack de groupe câblé", tous les membres de l'ensemble câblé seront effacés simultanément.

Ensemble câblé

Un ensemble câblé est un ensemble de contacts d'alarmes tel que si un élément de cet ensemble est activé, tous les éléments le sont.

Entrée

Appareil tel qu'un contact de porte, un détecteur de fumée ou un détecteur de pénombre qui, lorsqu'il est configuré pour cela, peut activer une alarme lorsqu'il change d'état.

F

Focus

Réglage de la netteté d'une scène ou d'un objet, tels qu'ils sont visibles dans une caméra.

Flip

Voir pivotement

I

Iris

Composant de la caméra qui détermine l'admission de la lumière dans la caméra. En réglant l'iris, vous pouvez modifier la luminosité de la vidéo sur le moniteur.

M

Maintien

La première scène d'alarme affichée sur son moniteur associé y reste jusqu'à ce que l'alarme soit effacée. L'affichage de toutes les alarmes ultérieures est mis en attente jusqu'à l'effacement de l'alarme maintenue. Au fur et à mesure que les alarmes sont effacées, la scène suivante dans la file d'attente s'affiche sur le moniteur.

Moniteur de commutation

Moniteur, connecté à une baie de commutation, qui peut afficher les signaux vidéo de n'importe quelle caméra connectée à la baie. Comparer à *Moniteur dédié*.

Moniteur de programmation

Sortie vidéo du module Unité centrale du système MP168 avec générateur de caractères interne. La sortie du moniteur de programmation peut être connectée à un moniteur dédié, ou à un module d'entrée vidéo pour pouvoir être commutée sur n'importe quel moniteur du système.

Moniteur dédié	Moniteur connecté directement à une caméra particulière par un câble coaxial. Un moniteur dédié affiche le signal vidéo provenant d'une seule caméra. Comparer à <i>Moniteur de commutation</i> .
Moniteur	Ecran sur lequel s'affiche la vidéo.
Mot de passe	Si la protection par mot de passe est activée pour le logiciel S ³ du PC, une boîte de dialogue apparaîtra au démarrage du programme demandant à l'utilisateur d'entrer un nom et un mot de passe avant d'accéder au logiciel S ³ .
Mouvement	Un mouvement est un ensemble de mouvements de pan, d'inclinaison et de zoom d'un dôme programmable. Le dôme apprend ces mouvements en temps réel à l'aide de la programmation au clavier ; il peut ensuite les reproduire automatiquement.

N

Niveau de priorité	Les niveaux de priorité sont attribués aux utilisateurs et aux claviers pour autoriser ou interdire l'accès à six fonctions du système MP168 : <i>réinitialisation du système, verrouillage de caméras, contournement, accès au menu, paramètres et ajout d'utilisateurs</i> .
Numéro d'utilisateur	Numéro de 1 à 64 qui identifie un utilisateur autorisé à accéder au système MP168. Le numéro d'utilisateur est utilisé conjointement à un code à six chiffres pour accéder au système.

P

Panoramique - pan	Mouvement latéral de la caméra.
Parité	Bit supplémentaire ajouté à un octet, à un caractère ou à un mot pour s'assurer qu'il y a un nombre pair ou impair de bits, en fonction de la logique du système d'exploitation. Si un bit est perdu lors d'une transmission, sa perte peut être détectée grâce au contrôle de parité.
Partitionnement	Effectuer un partitionnement consiste à limiter l'accès à un appareil du système à partir d'un autre. Il est possible d'empêcher des claviers d'appeler des moniteurs particuliers. Il est aussi possible d'empêcher des claviers d'afficher et/ou de commander des caméras. Il est possible d'empêcher des moniteurs d'afficher des caméras particulières.
Pivotement	Positionner instantanément un dôme à 180° par rapport à sa direction actuelle.
Préposition	Une préposition est une scène de caméra pré-positionnée qui peut être programmée sur des caméras ayant des fonctionnalités de panoramique /inclinaison (pan/tilt) et d'objectif motorisé. Une préposition peut être appelée sur un moniteur par une commande manuelle au clavier ; elle peut aussi apparaître automatiquement dans une <i>séquence système</i> ou une <i>salve</i> . Les prépositions sont parfois appelées <i>cibles</i> .
Programmation horaire	Temps programmable qui associe des tables de séquences, de moniteurs et de contacts d'alarmes à des heures particulières de la journée et des jours particuliers de la semaine. 35 programmes sont disponibles avec le système MP168.

Pseudo numéro Un pseudo numéro remplace un numéro "réel" et donne une indication de l'emplacement ou de la fonction de la caméra. Le numéro réel de la caméra est déterminé par le point de connexion du câble de la caméra sur la *baie* du système MP168. Par exemple, les caméras installées au premier étage d'un site peuvent être numérotées 1001, 1002, 1003, etc. Les caméras installées au deuxième étage peuvent être numérotées 2001, 2002, 2003, et ainsi de suite. Le système MP168 accepte des pseudo numéros de 1 à 9999.

S

Salve Affichage simultané de plusieurs scènes de caméras apparaissant sur un ensemble de moniteurs adjacents. Une salve peut être appelée manuellement par un opérateur système, ou peut apparaître automatiquement dans une séquence système ou sur appel d'une alarme.

Séquence de surveillance

Séquence d'entrées vidéo, avec des temps d'affichage spécifiés, qui sont affichées l'une après l'autre sur un moniteur appelé manuellement par un opérateur système.

Séquence Une séquence est une suite de scènes de caméras affichées une par une sur un moniteur. Une séquence de surveillance est une suite temporaire programmée pour un seul moniteur. Une séquence de surveillance peut comprendre jusqu'à 64 caméras, avec un temps d'affichage pour chaque caméra. Une séquence système est programmée à l'aide du logiciel de configuration S³. Il est possible de programmer 64 séquences système, appelées à tout moment par un opérateur ou par un événement chronologique automatique sur n'importe quel moniteur. Chaque séquence système peut contenir 64 entrées avec temps d'affichage, et en option une action de préposition et auxiliaire pour chaque caméra.

Sortie Signal *auxiliaire*. Les sorties verrouillent et déverrouillent des portes, allument des lumières, activent des alarmes sonores, etc. Les sorties peuvent aussi être déclenchées automatiquement en réponse à une alarme.

Système de commutation

Système dans lequel un ou des signaux vidéo entrants sont acheminés vers une baie, puis peuvent être ensuite commutés manuellement ou automatiquement sur n'importe quelle sortie vidéo. Le système de commutation MP168 peut accueillir jusqu'à 168 entrées et 24 sorties vidéo.

T

Table d'alarme Table inscrite dans la mémoire de l'ordinateur qui associe les contacts d'alarmes (capteurs) à des caméras et/ou à des salves de caméra. La table renferme des informations sur les temps d'affichage des caméras, les numéros des prépositions, l'état des auxiliaires, l'état des liaisons des caméras et les emplacements des scènes des caméras.

Temps d'affichage. Temps d'affichage sur un moniteur d'une scène de caméra avant d'être remplacée par la scène suivante de la séquence

Tilt (inclinaison) Mouvement de haut en bas de la caméra.

Touch Tracker Un des trois claviers qui peut être utilisé pour la surveillance et la commande du système de commutation MP168.

V

Verrouillage de caméra.

Le verrouillage de caméra est une fonction qui empêche un utilisateur ou un clavier de commander les réglages de pan/tilt et d'objectif, les positions de préréglage et les actions auxiliaires

Z

Zoom

Effectuer un *zoom* consiste à simuler le rapprochement ou l'éloignement d'un objet, tel qu'il est visible à travers l'objectif de la caméra.

Index

A

- Accès au menu
 - définition · G-1
- Activation Connexion · 2-9
- Activation des moniteurs
 - tableau des types d'activation · 3-22
- Activation des moniteurs
 - configuration · 2-29
 - désactivation · 3-23
 - méthodes de mise en attente · 3-21
 - modes d'affichage · 2-29, 3-21
 - modes d'effacement · 2-30, 3-21
 - procédure d'activation · 3-22
 - tableau des types d'activation · 2-31
- Activer
 - définition · G-1
- Affichage d'ensemble
 - définition · 3-21
- Affichage double
 - définition · 3-21
- Affichage double
 - définition · G-1
- Affichage en séquence
 - définition · G-1
- Affichage simple
 - définition · G-1
- Affichage sur moniteur
 - zone de titre d'alarme · 3-11
- Affichage sur moniteur
 - organisation de l'affichage · 3-17
- Affichage sur moniteur
 - listes des codes · B-1
 - Surimpressions de texte · 3-10
- Alarmes
 - configuration · 2-25
- Alarmes
 - accuser réception · 3-15
- Attente en maintien (suspension)*
 - définition · 3-21
- Attente en séquence*
 - définition · 3-21
- Auxiliaire
 - activation · 3-13
- Auxiliaire
 - définition · G-1
- Auxiliaire verrouillé
 - définition · G-1

B

- Baie
 - définition · G-1
- Basculer
 - définition · G-1
- Bit de stop
 - définition · G-2
- Bits de données
 - définition · G-2
- Bloc
 - définition · G-2
- Bloc d'affichage
 - définition · G-1

C

- Caméra fixe
 - définition · G-2
- Choix de la langue · 2-3
- Code d'activation
 - définition · G-2
- Code de passe
 - définition · G-2
- Commande au clavier
 - appeler un moniteur au clavier · 3-11
- Commande de caméra
 - appeler une caméra sur un moniteur · 3-11
 - focus · 3-12
 - iris · 3-12
 - pan / tilt · 3-12
- Commandes des dômes · E-1
- Commandes par touches de fonctions spéciales
 - D-1
- Configuration des ports
 - définition · G-2
- Configuration du clavier
 - débit en bauds · 3-8
 - luminosité des LED · 3-8
 - volume du haut-parleur · 3-8
- Connecter
 - définition · G-2
- Connexion au système
 - procédure de connexion · 3-9
 - procédure de déconnexion · 3-9
 - utilisation des codes de passe · 3-9
- Connexion suivante
 - définition · G-2

Contact d'alarme
définitionMERGEFORMAT · G-2
Contourner
définition · G-2
contrôle de caméra
zoom · 3-12

D

Débit en bauds
définition · G-2
description des touches · 3-3
Détection de perte vidéo
programmation · 3-17
disposition du clavier · 3-2, 3-5
disposition du clavier AD Touch Tracker · 3-1, 3-5
disposition du clavier AD2079 · 3-1, 3-2
disposition du clavier AD2088 · 3-1, 3-3
Documents connexes · vi
duplicateurs de port · 3-40

E

Effacement automatique
définition · G-2
Effacement instantané
définition · G-3
Effacement manuel
définition · G-3
Ensemble câble
définition · G-3
Entrée
définition · G-3
Exécution des trames
Trame · 3-12

F

Focus
définition · G-3

G

Grille d'affichage des données · 2-6

I

Interrupteur à clé · 3-7
Iris

définition · G-3

L

Logiciel S³
démarrage · 2-3
installation · 2-2
programmation · 2-7

M

Maintien
définition · G-3
Matériel
appareils périphériques · 1-2
baie de commutation · 1-2
entrées vidéo · 1-2
module de code de contrôle · 1-2
récepteurs · 1-2
sorties vidéo · 1-2
suiveurs de commutation · 1-2
matrice de commutation
définition · 2-19
Messages au moniteur de programmation · 2-17
Messages imprimés · 2-17
Messages imprimés
accès au menu / sortie · C-2
alarmes · C-1
état de l'alimentation · C-2
perte vidéo · C-1
Moniteur
définition · G-4
Moniteur de commutation
définition · G-3
Moniteur de programmation
définition · G-3
Moniteur dédié
définition · G-4
Mot de passe
définition · G-4
Mouvement
programmation · 3-18
Mouvement
définition · G-4
mouvements · 3-12

N

Niveau de priorité
définition · G-4
Niveaux de priorité
accès au menu · 2-11
ajouter des utilisateurs · 2-11

- contourner · 2-11
- paramètres · 2-11
- réinitialisation du système · 2-11
- verrouillage des caméras · 2-11

Niveaux de priorité

- Accès Menu** · 3-41
- ajouter des utilisateurs · 3-41
- contourner · 3-41

Numéro d'utilisateur

- définition · G-4

O

Organisation et configuration du site · 1-2

P

Panoramique - pan

- définition · G-4

paramétrage du clavier

- répétition de touche · 3-8

Paramètres clavier · 2-10

Paramètres de date et d'heure · 2-16

- format de date · 3-16

Paramètres des caméras · 2-20

Paramètres par défaut

- programmation du clavier · A-1
- programmation S³ · A-2

Paramètres utilisateur · 2-9

Parité

- définition · G-4

Partitionnement

- clavier / moniteur · 2-13
- moniteur / caméra · 2-13

Partitionnement

- clavier / caméra · 2-12
- définition · G-4

PC - Utilitaire · 2-7

Pivotement

- définition · G-4

Ports RS-232

- PC · 2-14
- sur le module CPU du système AD168 · 2-15

Préposition

- définition · G-4

Prépositions

- appeler une préposition · 3-12
- paramètres · 2-21
- programmation · 3-19

Procédure de réinitialisation du système · 3-16

Programmation de l'alarme sonore · 3-23

Programmation horaire

- configuration · 2-32

Programmation horaire

- définition · G-4

Programmation par menus

- menu Caméras · 3-33
- menu Moniteur · 3-32
- menu Sélection principale · 3-24

Programmation par menus

- menu Système · 3-27
- menu Utilisateurs / Claviers · 3-38

positionnement du curseur / changement des pages · 3-24

- quitter le système de menus · 3-24

Protection par mot de passe · 2-3, 2-8

Pseudo numéro

- définition · G-5

R

Ronde de surveillance

- programmation · 3-19

S

Salve

- définition · G-5

Salves

- configuration · 2-22

Scènes simultanées (salves)

- appeler une salve · 3-14

Séquence

- changer le sens · 3-14
- configuration · 2-23
- suspendre · 3-14

Séquence

- définition · G-5

Séquence de surveillance

- définition · G-5

Services de support · vi

Sortie

- définition · G-5

Station de travail · 1-1

Système de commutation

- configuration · 2-19

Système de commutation

- définition · G-5

T

Table d'alarme

- définition · G-5

Tâches

- administrateur système · 1-2
- opérateur système · 1-3

Temps d'affichage

définition · G-5
Tilt (inclinaison)
 définition · G-5
Titres d'alarmes · 2-28, 3-11
Touch Tracker
 définition · G-5
Touches de raccourci · Voir Grille d'affichage
 des données
Tournée
 démarrer une tournée · 3-13
Trame · 3-12

V

Verrouillage de caméra
 définition · G-6
Verrouillage des caméras · 3-15

Z

Zoom
 définition · G-6

AMERICAN DYNAMICS

Sensormatic CCTV Systems Division
One Blue Hill Plaza • Pearl River • New York 10965

SENSORMATIC ELECTRONICS CORPORATION

951 Yamato Road • Boca Raton • Florida



Réf: 8000-0935-02, Rév. B

