



Setup Guide
Guide d'installation
Setup-Anleitung
Guía de programación
Guida per l'impostazione



Warning: Do not move the unit whilst the power is connected.

Important note: Do not place heavy items on the Digital Sprite.

Contents

• Introduction	1
• Important Safeguards	3
• Installing Digital Sprite	4
• Quick Install	5
• Connecting External Devices	6
- Connecting Telemetry Cameras	6
- Connecting Storage Devices	7
- Connecting to a Network	8
- Connecting c-bus Devices	9
• Configuring Digital Sprite	11
- Using the Menus	11
- Time, Date & Language	12
- Camera Viewing	13
- Schedule	13
- Camera Recording	14
- Record Schedule	14
- Alarm Setup	16
- Activity Setup	16
- Display Options	17
- Passwords	17
- System Options	18
- Camera Setup	19
- Alarm and Presets	19
- Activity Camera Setup	20
• Operating Digital Sprite - tear out card	21
• Appendix 1 - Configuring for tape archive	24
• Appendix 2 - Selecting record rates	24
• Appendix 3 - Configuring JVC and Ultrak domes	25

Introduction

What is Digital Sprite?

Digital Sprite is an easy to use, cost effective video multiplexer, digital video recorder, with optional network transmission in one box.

A video multiplexer?

- Designed with security in mind
- Easy to use
- Operates like a traditional analogue multiplexer, not a PC
- All the features you would expect from a Dedicated Micros multiplexer:
 - Main and Spot monitor
 - Multiscreen displays
 - Activity detection
 - Alarms
 - Scheduling
 - Variable record rates
 - c-bus networking

A digital video recorder?

- Playback and record simultaneously, without affecting recording.
- Up to 14 days of 24-hour time-lapse recordings in the box.
- Instant access to images recorded onto the hard disk.
- No tapes required.

Network transmission?

- View live and playback images from Digital Sprite across a network.
- No extra software to buy, uses Microsoft IE5 or Netscape Navigator 4.7.
- Telemetry control.

Features:**Installation**

Auto detect cameras on power up	✓
Auto detect archive devices on power up	✓
Default 24 hour recording	✓
Loopthrough connections	✓

Operation

Play, record, archive, and transmit simultaneously	✓
Hidden camera option	✓
Scheduling	✓

Playback

VCR style operation	✓
Full, Quad, and PIP playback	✓

Events

Activity detection	✓
Alarms	✓
Event log (with preview window)	✓
Autocopy events to Zip® and Jaz®	✓

Telemetry

Coaxial – BBV, Dennard, Pelco	✓
Serial – JVC, Ultrak	✓
DTMF/c-bus – DM	✓
Telemetry presets on alarm	✓

Remote Keyboard Control (optional)

Remote keyboard compatible	✓
Control of multiple units	✓
Telemetry Controller	✓

Network viewing (optional)

Live viewing	✓
Playback viewing	✓
Telemetry control	✓
Microsoft IE5 and Netscape Navigator 4.7 compatible	✓

External storage devices

Zip®	✓
Jaz®	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS and Ecris VXA Tapes	✓

To make the installation and operation as simple as possible this installation guide has three sections:

1. Installing Digital Sprite

- guiding you through the installation process

2. Configuring Digital Sprite

- giving details of setting up the unit for the customer's needs

3. Operating Digital Sprite

- a card which can be removed from this manual provides a guide to operating Digital Sprite

Important Safeguards

Read Instructions

All the safety and operating instructions should be read before the unit is operated.

Power Sources

This unit should be operated only from the type of power source indicated on the manufacturer's label.

Servicing

**Do not attempt to service this unit yourself as opening or removing covers may expose you to dangerous voltage or other hazards.
Refer all servicing to qualified service personnel.**

Ventilation

Ensure unit is properly ventilated to protect from overheating.

WARNING

To prevent fire or shock hazard, do not expose this equipment to rain or moisture. The lightning flash with arrowhead symbol within an equilateral triangle is intended to alert the user of this equipment that there are dangerous voltages within the enclosure which may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock.

REGULATORY NOTES FCC AND DOC INFORMATION

(USA and Canadian Models Only)

WARNING: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at their own expense.

If necessary, the user should consult the dealer or an experienced radio/television technician for corrective action. The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems".

This booklet is available from the US Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock No. 004-000-00345-4.

This reminder is provided to call the CATV system installer's attention to Art. 820-40 of the NEC that provides guidelines for proper grounding and, in particular, specifies that the cable ground shall be connected to the grounding system of the building, as close to the point of cable entry as practical.

CE Mark



This product is marked with the CE symbol and indicates compliance with all applicable directives.

Directive 89/336/EEC.

A "Declaration of Conformity" is held at Dedicated Micros Ltd.,
11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL.

Before you start:

Check the contents of the box

The following items are included in the box:

- Digital Sprite
- PSU
- Mains cable with a three pin plug fitted (North America)
- Mains cable without plug fitted (other regions)
- Rack mount kit (rack mount ears, rear supports, and fixing screws)
- PC playback 3½" disk
- Installation guide

Choosing a location for installation

Digital Sprite is designed to be rack or desk mounted. The following precautions must be taken when installing Digital Sprite:

- Openings in the unit's case are provided for ventilation. To prevent overheating, these openings should not be blocked or covered.
- When stacking units, ensure there is at least a ½" (1.5 cm) gap between each unit.
- Ensure there is a 1" (3cm) gap on either side of the unit.
- Ensure the unit is not located in an area where it is likely to be subjected to mechanical shocks.
- The unit should be located in an area with low humidity and a minimum of dust. Avoid places like damp basements or dusty hallways.
- If using external storage, refer to the manufacturer's instructions for placement details.

A quick overview of digital recording

Digital multiplex recorders work in exactly the same way as analogue multiplexers except that they use hard disks and digital tape to store video, instead of VCR tapes.

Analogue recording uses time-lapse recording to extend the length of time recorded onto a 3-hour tape - recording fewer pictures every second.

Adjusting the number of pictures recorded every second also extends the length of time recorded onto the hard disk of a Digital Sprite. However, other factors also determine the amount of time that can be stored on the disk of a digital multiplex recorder:

- The image quality
- The record rate
- The hard disk capacity

Image quality

Digital multiplex recorders store images in a compressed format, allowing images to be recorded more efficiently. The higher the compression, the smaller the file size, but the image quality will suffer. Digital Sprite can compress images from between 6KB to 30KB

Kilobytes and gigabytes are units of storage:

1GB = 1024 Megabytes (MB)

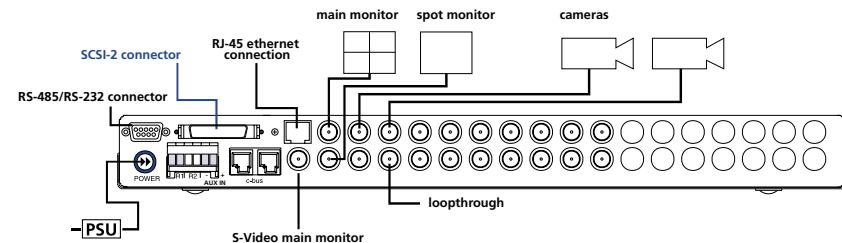
1MB = 1024 Kilobytes (KB)

With analogue recording, the image quality is dependent on the type of VCR being used; VHS or S-VHS. Digital Sprite allows the image quality to be altered by adjusting the image size, for example, VHS quality is 14KB, S-VHS is 18KB, and greater than S-VHS is 25KB.

Using a larger image size will fill the hard disk faster than a smaller image size, as more space is required to store it. To achieve the same amount of recording time when a larger image size is used requires the record rate (PPS) to be reduced.

Quick install

Digital Sprite can be installed in as little as 4 steps, and being plug-and-play, cameras can be recorded within minutes.



STEP 1. Connect cameras

Connect cameras to the video inputs marked VID1 to VID9 (9-way unit) or VID16 (16-way unit). Use the bottom row of connectors for looping through to other equipment.

STEP 2. Connect monitors

Connect the video output marked MON A to the Main monitor (digital playback and multiscreens).

Connect the video output marked MON B to the optional Spot monitor (analogue full-screen images).

STEP 3. Connect the external devices

If external devices need to be connected to Digital Sprite, go to the next section – ‘Connecting external devices’, before proceeding to Step 4.

STEP 4. Connect power

Once the Digital Sprite is in its **final position** and all external devices have been fitted and powered, connect the PSU to the rear of the unit and apply the power. The power-up procedure may take up to one minute before Digital Sprite can be used.



will now record all cameras in a 24-hour time-lapse mode without any further programming!

Record rate

The record rate is the amount of pictures recorded to disk in a second, or pictures per second (PPS). This is a system wide figure, so whether 1 or 16 cameras are recorded, the record rate remains the same. The update rate per camera can be worked out using the record rate:

$$\text{Update rate} = \frac{\text{No. of cameras}}{\text{Record rate}}$$

A table of common record rates can be found in Appendix 2.

Hard disk capacity

Analogue VCRs use 3-hour tapes which record a finite number of images. Unlike a VCR, the number of images that can be recorded to a digital multiplex recorder can be increased by using a larger capacity hard disk. Digital Sprite is currently available with hard disk sizes of 30, 45, 60, 75, 90, 120, and 150GB.

Using a larger hard disk will allow image quality, recording rate, or recording time to be increased. For example, a 75GB disk can record up to 7 days at 24-hour time-lapse mode speeds, but a 30GB disk can only record 3 days.

Calculating recording time

Digital Sprite calculates the recording time automatically when the record rate and image quality are entered. Alternatively, an interactive record calculator is available for download from our web site:

www.dedicatedmicros.com

Connecting external devices

Although Digital Sprite can be used as a standalone digital multiplex recorder, its flexibility allows additional accessories and storage devices to be connected to build much larger systems.

Digital Sprite uses c-bus networking to interconnect Dedicated Micros products and accessories. Devices which can be connected to Digital Sprite include:

Telemetry cameras

Storage devices

- Removable disks - Zip®, Jaz®
- RAID
- Digital tape storage - DDS, VXA

Ethernet networks

c-bus devices

- Alarm modules
- Remote keyboards
- Video switchers

If you do not require any of the above devices to be connected to Digital Sprite, move on to 'Configuring Digital Sprite' – Page II.

Connecting telemetry cameras

Digital Sprite has in-built coaxial, serial (RS-232/485), and c-bus telemetry, and DTMF telemetry using an optional telemetry adaptor. A remote keyboard is used to control telemetry from the Digital Sprite.

The brand of telemetry must be set in the 'Alarms and Presets' menu.

Coaxial telemetry

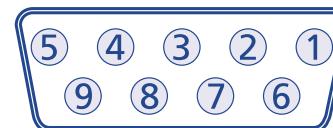
Coaxial telemetry does not require any connections other than camera connections. Digital Sprite currently supports Pelco and BBV, using a BBV RX-100 protocol converter allows control of most major manufacturer's domes.

Serial telemetry

Digital Sprite currently supports serial telemetry for JVC and Ultrak domes. Serial telemetry requires a twisted-pair connection from Digital Sprite's serial port to the telemetry receiver. Serial telemetry can be star configured – from the Digital Sprite serial port to each receiver, or delta configured – each receiver daisy chained together, or a combination of the two. Each receiver needs to be addressed according to its camera number – consult your receiver documentation for details.

Serial port connection

The serial port on Digital Sprite is a 9-way male D-type connection. A 9-way D-type female plug is required with the following pin-outs:



PIN	RS-232	RS-485
1	nc	Data A
2	RX	nc
3	TX	nc
4	GND	GND
5	GND	GND
6	nc	nc
7	RTS	nc
8	CTS	nc
9	nc	Data B

nc = no connection

Note: The serial port must be configured for JVC **or** Ultrak telemetry in the System Options menu.

c-bus/DTMF telemetry

Dedicated Micros telemetry receivers can be controlled using c-bus or DTMF (telephone tones). When using c-bus telemetry the receiver is connected directly to the c-bus connectors on the back of the unit. When using DTMF telemetry a telemetry adaptor (TAD3) is required to convert the telemetry commands into DTMF tones. DTMF and c-bus telemetry can be configured in a star or delta configuration.

Connecting storage devices

Images are recorded to the internal hard disk for instant playback and searching by the operator. The capacity of the internal disk affects the amount of images and time that can be recorded. For example, a Digital Sprite with a single 30GB hard disk can record for three days at the 24 hour time-lapse mode using two 75GB hard disks allows 2 weeks of recording.

The internal hard disk is a temporary storage device as the images are constantly being overwritten after a certain period of time. If images need to be kept for longer then external storage is required. The 50-way high density SCSI-2 port on the rear of the Digital Sprite is used to connect to external storage devices. There are three types of external storage devices which can be used:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

RAID units contain hard disks which adds to the internal storage, effectively extending the amount of images which can be recorded before being overwritten.

RAID units give protection if a fault occurs. If a disk fails in a RAID the images will continue to record to another disk in the array. RAID also allows faulty disks to be hot-swapped – replaced whilst the RAID is powered.

2. Iomega Zip® and Jaz® disks

Images can be copied from the internal hard disk or RAID onto removable Zip® or Jaz® disks for longer term storage. Removable disks are ideal for recording relatively small amounts of images such as events, video clips, or incidents. These images can be played back on any PC with a Zip® or Jaz® drive and DM Playback software installed.

Zip® and Jaz® disks are available in different disk capacities, the table below shows the recording times at typical recording rates (at S-VHS image quality, 18KB):

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
Iomega Zip® 100MB	1h 30m	45m	30m	15m	7m	3m
Iomega Zip® 250MB	3h 46m	1hr 53m	1h 15m	37m	18m	9m
Iomega Jaz® 1GB	15h 4m	7h 32m	5h 1m	2h 30m	1h 15m	36m
Iomega Jaz® 2GB	30h 8m	15h 4m	10h 2m	5h 1m	2h 30m	1h 12m

Times indicate all cameras being copied to the disk.

3. DDS and VXA tapes

Images recorded to the internal disk can be automatically archived to Hewlett Packard DDS and Ecrix VXA tapes. This allows a tape a day solution, similar to that of a multiplexer and VCR. The disk size does not have to be large when using tapes to archive images, although the disk size determines what is instantly accessible from the Digital Sprite.

The table below shows the number of hours a tape will last for when used at different record rates (at S-VHS image quality, 18KB)

	6hr	12hr	24hr	48hr	72hr	168hr
HP DDS-3 12GB	25PPS	14PPS	7PPS	3PPS	2PPS	1PPS
HP DDS-4 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS
Ecrix VXA 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS

See Appendix 1 for details of configuring Digital Sprite for tape archiving.

Connecting multiple external devices

Up to seven storage devices can be daisy chained from the SCSI port on the rear of the Digital Sprite. Each device must have a unique address and the last device on the chain must be terminated, check with the device documentation for details of addressing and termination.

Note: Only one tape drive can be connected to the SCSI bus.

The table below gives capacity and typical uses of each storage device.

External storage	Capacity	Description	Typical use
RAID	Currently up to 375GB*	Disk array with fault tolerance	Longer term storage with instant access
Iomega Zip®	100 or 250MB	Removable media	Event or clip storage
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Removable media	Event or clip storage
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Digital storage tape	Long term tape-a-day archive
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Digital storage tape	Long term tape-a-day archive
Ecrix VXA	20GB	Robust Digital storage tape	Long term tape-a-day archive

* Single RAID capacity, up to 7 RAIDs can be connected to Digital Sprite.

Connecting to a network

Digital Sprite can be used to distribute high quality live or recorded images across standard TCP/IP networks to a viewer's desktop PC – where images can be viewed using a standard web browser.

Digital Sprite is available with or without network video capabilities. Units with video network capabilities can be identified by the word 'NET' appearing after the software version in the menu.

Note: Units without network video capabilities can still connect to a network but only for upgrade purposes. Contact your local office for details of upgrading Digital Sprite for video networking.

To view images across a network you will need:

- A valid IP address, Default gateway, and Subnet mask for the Digital Sprite. These are usually obtained from your network administrator.
- A PC connected to the network with a minimum specification of:
200 MHz CPU.
64MB RAM.
4MB Video card (capable of displaying 16 million colours).
Microsoft® Windows® 95, 98, or NT, or MacOS 7.5.
- A spare 10-baseT Ethernet port on the network.
- An RJ-45 network cable for connection between the Digital Sprite and the network.
- Microsoft Internet Explorer 5.X (PC) or Netscape Navigator 4.X (PC and Mac).

Connecting Digital Sprite to a network

Warning: Do not connect Digital Sprite to the network until the network settings are configured in the menu.

1. Setup the IP address, Subnet mask, and Default gateway using the 'Network settings' option in the 'System options' menu.
2. Restart Digital Sprite.
3. Connect the network to the port labelled 'NET' on the Digital Sprite using the RJ-45 cable.

Viewing images using a web browser

1. Using a PC connected to the network, open Internet Explorer or Netscape.
2. Enter the IP address of the Digital Sprite in the address box (Internet Explorer) or location box (Netscape). e.g. 123.456.789.123
3. When the web page is displayed, click on 'Connect' to view live images from Digital Sprite.

The online manual gives instructions on using the web control panel for live and playback.

Record Digital Sprite network settings here

IP Address _____

Subnet mask _____

Default gateway _____

Connecting c-bus devices

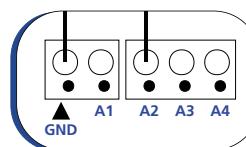
Digital Sprite uses the c-bus networking system to allow multiple Digital Sprites, remote keyboards, alarm modules, video switchers, and other accessories to be connected together. The total length of the c-bus network can be up to 1500m.

Connecting alarms

An optional alarm module is required if alarms are to be added to Digital Sprite. The advantage of using alarm modules is that all the alarm connectors do not have to be routed back to the Digital Sprite. Multiple alarm modules can be used on the c-bus network with alarms connected to each module.

To add alarms:

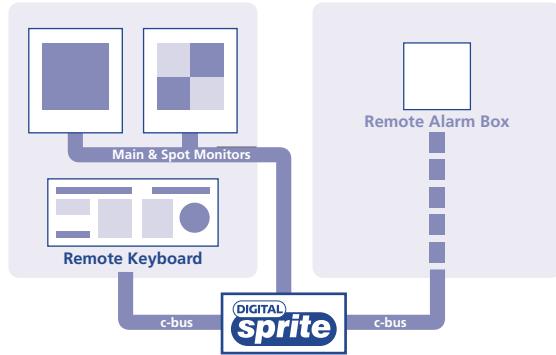
- Connect the corresponding alarm contact to the alarm input, i.e. Alarm 2 would be connected between ground (GND) and A2.
- If multiple alarm modules are required then each will need to be addressed; consult the alarm module documentation for details.
- Connect the c-bus cable from the alarm box to one of the c-bus sockets on Digital Sprite.
- The polarity of the alarms (normally open/closed) is set using the 'Alarms and Presets' menu page.



An alarm trigger performs the following

Action	Menu page
Close/Open relay 1	Alarm Setup
Automatically copy the alarm camera to Zip® or Jaz®	Alarm Setup
Display the alarm camera on screen	Alarm Setup
Change the record rate	Record Schedule
Record exclusively or interleave the alarm cameras	Record Schedule

An example of connecting a remote alarm box to the Digital Sprite:

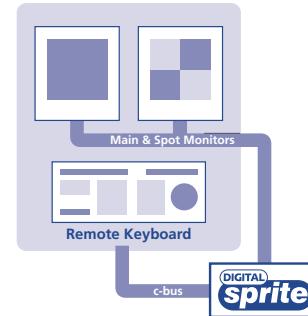


Remote keyboards

A remote keyboard can be connected to a Digital Sprite to provide extra functionality:

- Remote control from a distance of up to 1500m.
- Control of multiple Digital Sprites.
- A single Digital Sprite controlled from multiple locations.
- Control of on-board telemetry – PTZ, Focus, Wash, Wipe, Lights, Presets, Patrol and Autopan.
- Jog/shuttle playback using the joystick.
- Panic alarm button (record all cameras at the alarm rate and activate the alarm relay, R1).
- Direct control of all 9 or 16 cameras.
- Direct control of the spot monitor.

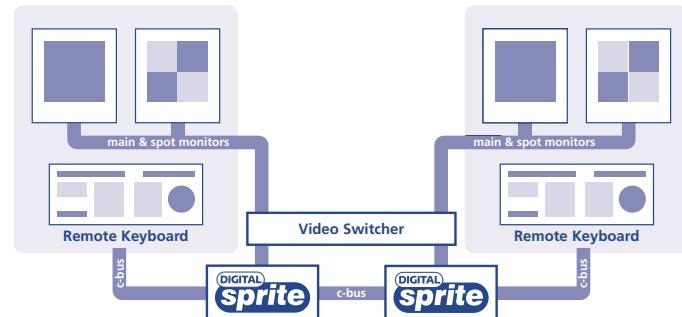
The example below shows a remote keyboard connected to the Digital Sprite:



Video switchers

Video switchers allow multiple Digital Sprites to be controlled from a single or pair of monitors. This allows the flexibility of controlling up to 256 cameras from a single location without having to purchase extra matrix equipment. The video switcher routes the monitors from the Digital Sprite being controlled to the operator's monitors, up to 16 control positions can have monitor switching.

The example below shows two Digital Sprites controlled from individual control points. The video switcher routes the monitor outputs from the Digital Sprites to the control points:



Tip: Each c-bus device is supplied with a 2m c-bus cable. To extend the distance between devices, two c-bus junction boxes and power supply are required. A total distance for the whole c-bus network can be up to 1500m.

Using the menu

Digital Sprite uses a paged menu system to guide the installer through the installation process.

Entering the menu

Press and hold the **mode** or **menu** key.

Note: A password may be required if one has previously been set.

Navigating the menu

The menus are displayed with options on the left hand column and settings in the right hand column. A cursor (highlighted text) can be moved using the **< ▲ ▼ >** cursor keys on the front panel, or the joystick on the remote keyboard.

To change the settings

1. Use the **▲ ▼** cursors to select the option you wish to change in the left hand side of the menu.
2. Use the **>** cursor to highlight the settings.
3. Use the **▲ ▼** cursors to change the settings.
4. Use the **<** cursor to return to the options.

To view the next page

Press the **mode** or **menu** key. Or press the **►** key, the **◀** key views the previous page.

To exit the menu

Press and hold the **mode** or **menu** key or cycle through all the menus to exit.

Note: If there is an alarm trigger or a camera fail, the 'Alarm & Camera Status' page is displayed before the menus, indicating which cameras have an alarm or failed camera. Press the **mode** or **menu** key to display the first menu page.

Example of using the menu to change the time:

Time, Date & Language	
Date	30/10/2000
Time	W 12:00
Date format	Day, Month
Language	English

1. Press and hold the **mode** or **menu** key to display the menu page above.

Time, Date & Language	
Date	30/10/2000
Time	W 12:00
Date format	Day, Month
Language	English

2. Use the **▲ ▼** cursors to select the Time option on the left hand side of the menu.

Time, Date & Language	
Date	30/10/2000
Time	W 12: 00
Date format	Day, Month
Language	English

3. Use the **>** cursor to highlight the minute settings.

Time, Date & Language

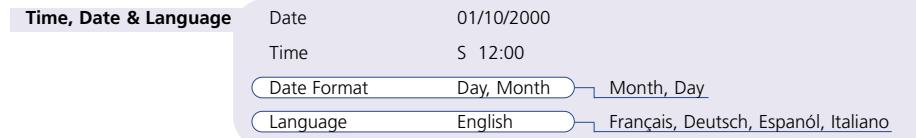


4. Use the **A** **V** cursors to change the settings, in this case to 12:35.



5. Use the **<** cursor to return to the options.

6. Press and hold the **mode** or **menu** key to exit the menus.



Date

As default, the date is entered DD:MM:YYYY on PAL models and MM:DD:YYYY on NTSC models, this can be changed using the Date format option below.

Time

The time should be entered in 24 hour format (HH:MM).

Note: Summer and Winter time is signalled by an 'S' or 'W' next to the time.

Date format

The date format can be changed from Day, Month to Month, Day depending on regional preference.

Language

The menus can be displayed in a number of languages. Upon selection these are presented as a dropdown list.

Note: When the time and date is displayed as 'External clock' the time and date settings are being taken from unit 1 on the c-bus network.

WARNING: Images may be overwritten if the time or date is adjusted whilst recording is in progress.

Camera Viewing

An option is available to view all cameras or selected cameras. All the cameras are viewed by default. Cameras removed from viewing do not affect the cameras being recorded.

To change the cameras to be viewed

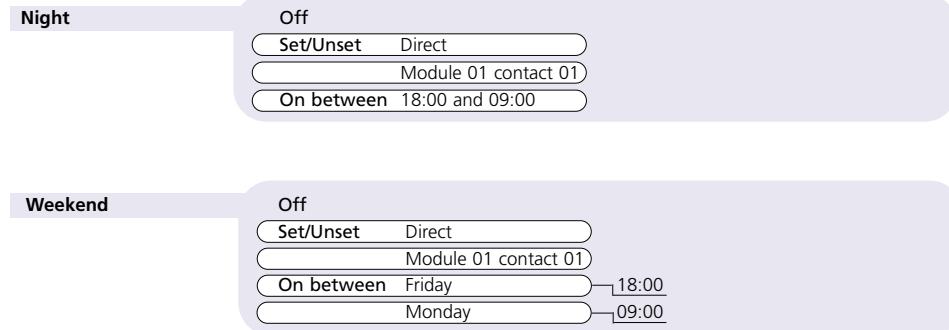
- Press the 'A' cursor key to change the edit field to 'Selected cameras'.
- A menu will display the cameras to be viewed.
- Press the camera key to toggle the camera in or out of the viewed sequence. This camera will be displayed. A filled box denotes cameras that can be viewed.

Note: Cameras removed from view are not displayed on the main or spot monitor in live or playback mode, multiscreen displays will show a blank segment.

Tip: It is advisable to set a password to stop this setting being altered by unauthorised personnel.

Schedule

A schedule can be used to record selected cameras at different times, change the record rates, and select whether alarms or activity is enabled.



The schedules have three options:

- Off – the schedule is disabled
- Set/Unset – use a switch or alarm input to trigger the schedule. This is connected directly to the AUX input, or by using a specific contact on an external alarm module.
- On between – the schedule is triggered between user defined times (and days for the weekend schedule).

The schedule gives the option to switch to night and weekend settings, either manually using the Set/Unset option, using either the AUX input or alarm contacts, or automatically at pre-set times and days.

Note: The Weekend setting overrides any night settings during the defined weekend period.

Camera Recording

An option is available to record all cameras or selected cameras. All cameras are recorded by default.

Camera Recording	Day	All cameras	Selected cameras
	Night	All cameras	Selected cameras
	Weekend	All cameras	Selected cameras

Note: The Night and Weekend options are only displayed if a corresponding Night and Weekend schedule has been configured in the Schedule menu.

To change the cameras to be recorded:

- Press the 'A' key to change the edit field to 'Selected cameras'.
- A menu will display the cameras to be recorded.
- Press the camera key to toggle the camera in or out of the record sequence. A filled box denotes cameras that will be recorded.

Tip: Cameras that are not in the record sequence can still be recorded when an alarm or activity detection is triggered on that camera.

Record Schedule

The record rate determines the amount of time and the update rate of images recorded to disk. Settings can be applied to day, night and weekend schedules using the following menu:

	Standard PPS	Event PPS	Events active	Event mode
Day	7	7	Both Alarms Activity None	Interleave Exclusive Unchanged
Night	7	7	None Alarms Activity Both	Interleave Exclusive Unchanged
Weekend	3	3	None Alarms Activity Both	Interleave Exclusive Unchanged
Recorded file size	18 KB			
Max recording time	--:--			
Total video storage	30GB			
Earliest recording	01/10/2000 12:00			

Note: The Night and Weekend options are only displayed if a corresponding Night and Weekend schedule has been configured in the Schedule menu.

Standard/Event PPS

Choose the record rate in pictures per second (PPS) to be recorded across all cameras. The maximum record rate is 25PPS for PAL and 30PPS for NTSC with a single camera recorded. When multiple cameras are connected the maximum record rate is 17PPS.

Record Schedule (continued)

The table below shows the record rates of typical VCR time-lapse modes:

Timelapse mode (hours)	Record rate (PPS)
12	12
24	6
48	3
72	2

Tip: To work out the update rate per camera – the number of seconds before the camera is updated, divide the number of cameras by the record rate. For example, 16 cameras with a record rate of 6 PPS will be:

$$\text{Update rate (seconds)} = \frac{\text{Number of cameras}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ seconds}$$

Events active

Choose whether alarms and/or activity detection are on or off.

Event mode

This option determines if alarmed cameras are exclusively recorded, interleaved with non-alarmed cameras, or left unchanged.

Recorded file size

The file or image size affects the quality of the images recorded to disk. A larger file size has superior picture quality, but will fill the hard disk faster, so less time will be recorded. The file size can be set between 6 and 30KB. The table below shows the image quality at typical file sizes:

Image quality	File size (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Maximum recording time

The maximum recording time is the amount of time recorded before images are overwritten. It is calculated automatically when the record rate (PPS) is selected or changed.

Tip: The maximum recording time can be increased by lowering the file size or record rate.

Total video storage

The figure displayed shows the total amount of internal and external (RAID) disk capacity available for video storage.

Earliest recording

The date and time of the first image on the disk are displayed.

See Appendix 2 for information on selecting record rates for different hard disk sizes.

For further information on record rates, and to download an interactive record rate calculator visit the Dedicated Micros web site at:

www.dedicatedmicros.com

Recording events only

Digital Sprite can be configured to record cameras with activity or alarm events only, which can increase the amount of time the hard disk can record for before being overwritten.

To configure Digital Sprite for event only recording:

1. Set the Standard PPS to 00.
2. Set the Event PPS to the desired record rate when an event is detected.
3. Select the 'Events active' option as either Both, Alarms, or Activity as required.
4. Select 'Event mode' option as Exclusive to record only cameras with alarms or activity.

Only activity or alarm events will now be recorded. Note that pre-alarm/activity is not possible in this configuration.

Alarm Setup

Alarm SetUp

Pre-alarm	00 min 00 sec
Post-alarm	00 min 00 sec
Auto copy	No
Global alarm contact	Off
Alarm relay (R1)	Close
Alarm display	No

Yes
Direct, Module 01 Contact 01
Open
Yes

Pre-alarm

Pre-alarm images can be recorded for a pre-set time prior to an alarm. Select the number of minutes or seconds (30 min 59 sec maximum).

Note: Pre-Alarm Recording only occurs if standard recording is taking place.

Post-alarm

Post-alarm images can be recorded for a pre-set time after an alarm. Select the number of minutes or seconds (30 min 59 sec maximum).

Auto copy

Alarms can be automatically copied to an external Zip® or Jaz® disk.

Global alarm contact

A global alarm contact is used to force all cameras into an alarm condition. This could be used if one alarm needs to trigger all cameras, or as a panic alarm operated manually. Options are direct, using the AUX input, or using a specific contact on an alarm module.

Alarm relay (R1)

Choose whether the alarm relay (R1) will open or close when an alarm is activated. R1 will clear when all alarms are deactivated.

Alarm display

By default, the last alarmed camera is not displayed on the main monitor. Select 'Yes' to display cameras with alarms.

Activity Setup

Activity SetUp

Pre-activity	00 min 00 sec
Post-activity	00 min 00 sec
Auto copy	No
Activity relay (R2)	Close
Activity display	No

Yes
Open
Yes

Pre-activity

Pre-activity images can be recorded for a pre-set time prior to an activity event. Select the number of minutes or seconds (30 min 59 sec maximum).

Note: Pre-Activity Recording only occurs if standard recording is taking place.

Post-activity

Post-activity images can be recorded for a pre-set time after an activity event. Select the number of minutes or seconds (30 min 59 sec maximum).

Auto copy

Activity events can be automatically copied to an external Zip® or Jaz® disk.

Activity relay (R2)

Choose whether the activity relay (R2) will open or close when activity is detected. R2 will clear when activity is no longer detected.

Activity display

By default, the last camera with activity detection is not displayed on the main monitor. Select 'Yes' to display cameras with activity.

Display Options

Display Options

Multiscreen interlace	<input checked="" type="radio"/> On	<input type="radio"/> Off
Multiscreen titles	<input checked="" type="radio"/> On	<input type="radio"/> Off
Display unit number	<input checked="" type="radio"/> On	<input type="radio"/> Off
Base camera number	001	984

Multiscreen interlace

Turn multiscreen interlace off to stabilise high contrast images when viewed in multiscreen.

Note: This does not affect the quality of the recorded images.

Multiscreen titles

Camera titles can be turned off when viewing in a multiscreen.

Display unit number

When more than one unit is controlled by a single keyboard, the unit number (set in the System Options page) can be displayed on screen so the operator knows which unit they are controlling.

Base camera number

When using multiple units, it may be required that the camera numbers are offset, for example, with two units, one unit's base camera number could be 001, and the second unit could be 017.

Passwords

This menu is used to configure password protection.

Passwords

User password	<input type="radio"/> Off	<input checked="" type="radio"/> On
Installer password	<input type="radio"/> Off	<input checked="" type="radio"/> On
Playback protection	<input type="radio"/> Off	<input checked="" type="radio"/> On

User password

When a user password is entered all menus except Time, Date & Language and Schedule are disabled. To set the password, select On and follow on-screen instructions.

Installer password

A password can be set to prevent unauthorised users from accessing any installer menus. To set the password, select On and follow on-screen instructions.

Playback protection

When playback protection is on, an installer or user password must be entered to play back images. No password is required if playback protection is off.

WARNING: For security reasons, loss of passwords will require the unit to be returned for the passwords to be reset.

System Options

System Options

Unit number	01	16
DST	Auto	Manual
Network settings	Edit	
Factory default	Reset	
Recording	Enabled	Disabled
System shutdown	Disabled	
Event copy destination	None	(Drive letter)
Serial telemetry type	None	JVC, Ultrak

See appendix 3 for details of setting up JVC or Ultrak domes.

Unit number

Each unit must be defined a unique number if multiple units are connected to the c-bus network. Up to 16 units can be connected to the c-bus network.

DST

Daylight saving time can be automatically or manually adjusted. It is recommended that the automatic option be used.

Network settings

This option is used to configure the unit for connection to a 10base-T Ethernet network. A pop-up box for configuring the network settings is displayed with the following items:

IP Address	000.000.000.000
Subnet mask	000.000.000.000
Default gateway	000.000.000.000

Digital Sprite must be restarted if changes are made to the network settings.

WARNING: The IP address, Subnet mask, and Default gateway must be valid for the network it is to be installed on. If they are not valid, the network may become unstable. If in doubt, contact the network administrator.

Tip: It is advisable that an installer password is set (in the Passwords menu page) to prevent the network settings being changed by unauthorised users.

Factory default

Use this option to return all settings to the factory condition.

Recording

By default, recording is always enabled. If you do not want to record, select Disabled.

System shutdown

Before removing power from the unit, select this option and follow on-screen instructions.

WARNING: Data loss may occur if a system shutdown is not performed before removing power.

Event copy destination

Each external backup device connected to the unit is automatically detected on power up. Select the correct external backup device for copying events. Events can only be copied to removable media such as Iomega Zip® or Jaz®.

Serial telemetry type

Select the telemetry type connected to the serial port; JVC, Ultrak or none.

Camera Setup

Camera Set-Up

Title	CAMERA 1
Input termination	On <input type="radio"/> Off <input checked="" type="radio"/>
Camera type	Colour <input type="radio"/> Mono <input checked="" type="radio"/>
Colour adjust	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Contrast adjust	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Camera video input	Connected <input type="radio"/> Disconnected <input checked="" type="radio"/>

Title

Each camera title can be up to 12 characters long.

Input termination

Termination can be set On or Off. Termination must be off for cameras that are looped through to other devices.

Camera type

Cameras are detected automatically, to change the camera type choose colour or mono.

Colour adjust

When the colour bar is selected, press **V** to reduce, and **A** to increase the colour.

Note: this option is not displayed if the camera is set as monochrome.

Contrast adjust

When the contrast bar is selected, press down to reduce, and up to increase the contrast.

Camera video input

This option is only displayed when a camera has failed or is offline. Select disconnect whilst the camera is offline to prevent the camera fail message and alarm being triggered.

Tip: This menu can be entered directly by pressing and holding a camera key.

Alarms and Presets

Alarms and Presets

Camera XX	Detected	Not Detected	
Telemetry protocol	None	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak	
Preset	Module	Contact	Input
>	--	01	01
>	--	--	N/O

Camera XX

The currently selected camera number is displayed, along with its status – detected or not detected. Use the camera keys to select a camera to configure alarms and presets.

Telemetry protocol

Select the telemetry protocol for the camera; BBV, Pelco, DM, JVC*, Ultrak*, or none.

*JVC or Ultrak will only appear if they are selected in the 'System options' menu.

Preset

If the camera has telemetry presets configured, these can be recalled when an alarm is triggered. Enter the preset number from 00 to 99 for the corresponding alarm contact. Up to 8 presets can be set for each camera with different alarm contacts.

Module

Up to 16 alarm modules can be connected to the c-bus network. Each alarm module is addressed from 01 to 16 - select the address of the alarm module being used. Details of setting the address can be found in the manual included with the alarm module.

Contact

Each alarm module has 16 alarm inputs, each input can be used by any camera or multiple cameras.

Input

Select whether the alarm contact is normally open (N/O) or normally closed (N/C).

Activity Camera Setup

Activity detection is used to record more images to disk from cameras that have activity. The sensitivity of activity can be adjusted and areas can be masked off according to the scene type.

Activity Camera Set-Up	Detection	Off	On
	Sensitivity	Outdoor high	Outdoor low, very low, Indoor high, Indoor low
	Activity grid	Setup	
	Activity test	Walk test	

Detection

Select whether activity detection is on or off for the selected camera.

Sensitivity

There are 5 levels of sensitivity for activity detection.

Select the sensitivity level which matches the camera's placing. Cameras sited outdoors where there may be a lot of background movement, such as trees or rain, should be set to Outdoor high or Outdoor low sensitivity. Cameras sited indoors where there is very little background movement should be set to Indoor high, Indoor low, or very low sensitivity.

Activity grid

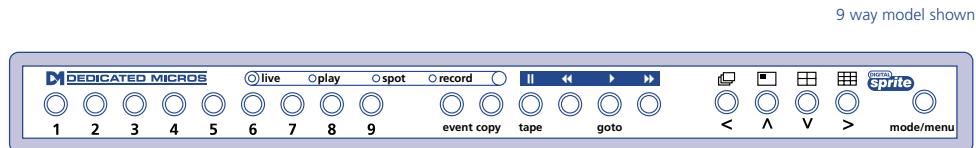
An 8 x 16 grid is used to mask areas where activity detection is enabled. When the grid is displayed, use the cursor keys to move the cursor to the desired location and press a camera key to toggle the block on (white dot) or off.

Activity test

Use this option to test and tune the sensitivity and activity grid set up for each camera. When activity is detected on the camera a white dot is displayed. Press the mode or menu key to exit the test.

Activity detection can perform the following:

Action	Menu page
Close/Open relay 2	Activity Setup
Automatically copy the activity to Zip® or Jaz®	Activity Setup
Display the activity camera on screen	Activity Setup
Change the record rate	Record Schedule
Record exclusively or interleave the activity cameras	Record Schedule



Playing back images from the disk

Playback

Press **<<** and then **>** to start playing back from disk.

Press **>** to play back from the last Goto time.

Picture search

Whilst playing back press **<<** or **>>** to rewind or fast forward. Multiple presses will speed up rewind or fast forward.

Pause

Whilst playing back press **II** to pause the current image. Press **<<** or **>>** to frame advance or rewind.

Goto time

Press and hold the **goto** key (**>**) to goto a specific time.

Enter the time and date required.

Press **>** to playback from the selected time.

Tip: The images are updated automatically in the background when the time and date is adjusted.

Exit playback

Press **mode/menu** to exit play mode, the play LED will extinguish.

Copying images to Zip® or Jaz®

A single image or series of images can be copied to external Zip® or Jaz® discs:

- In play mode, use **<<**, **>>** or **>** to move to the location of the first image to be copied.
- Press **copy**.
- Use **<<**, **>>** or **>** to move to the location of the last image to be copied.
- Press **copy** again, and select the cameras to be copied.
- Press **copy** to confirm, or **mode/menu** to exit. See overleaf to copy an event.

Viewing single cameras

Full

Pressing a camera key will display a full screen image of that camera.

Note: On 16-way units, press **shift** to toggle between cameras 1-8 and 9-16.

Zooming an image

Press the same camera key to toggle zoom on and off.

When zoom is enabled, use **< ^ V >** to scroll around the image.

Freezing an image

Double press the camera key or press the **Hold** key on the remote keyboard to toggle freeze frame on or off.

Viewing multiple cameras

Picture in Picture

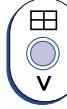


Press the PIP key to toggle the main and PIP image.

Press and hold the PIP key to edit the display, use **< ^ V >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.

Press **mode/menu** to exit.

Quad

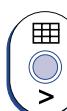


Press the QUAD key to switch to quad display.

Press and hold the QUAD key to edit the display, use **< ^ V >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.

Press **mode/menu** to exit.

Multi-screen



Press the multi-screen key to toggle between 9-way, 8+2, 12+1*, and 16-way* displays.

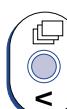
Press and hold the Multiscreen key to edit the display, use **< ^ V >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.

Press **mode/menu** to exit.

*16 channel version only.

Sequencing cameras

Sequence



Press the sequence key to toggle the main monitor sequence on or off.

Press and hold the sequence key to edit the sequence.

Use the camera keys to include or remove cameras from the sequence.

Press **mode/menu** to exit.

Note: The spot monitor sequence can only be activated or edited in spot mode.

Viewing cameras on the Spot monitor

Press the **mode** key or **spot** key on the remote keyboard to toggle 'spot' mode, indicated on the main monitor and the front panel LED.

Press a camera key to display that camera on the spot monitor.

Using the Event log

Alarms and activity detection are tagged and stored in the event log for easy retrieval. Each event is labelled with event type (alarm or activity), its camera title, time, and date. To view an event from the event log:

- Press **event** to display the event log.
- Use **A** and **V** to select the event required, the event is displayed in a preview window.
- Press **copy** to save the event to Zip® or Jaz®, or press **►** to view the event in full screen.
- Press **mode-menu** to exit the event log.

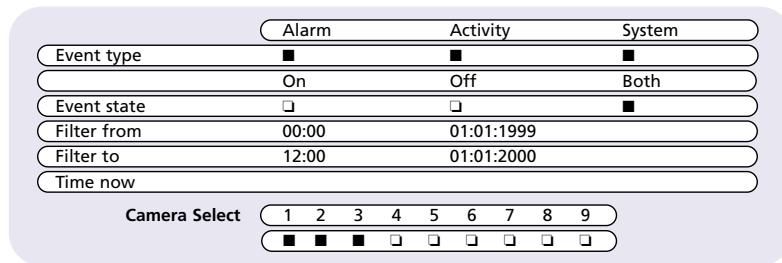
Tip: Use **◀◀** and **▶▶** to page through the event log.

Filtering the Event log

The event log can be filtered by time and date, type of alarm, event state, or by camera. To filter the event log:

- Press and hold **event** to display the event filter menu.
- Use **< A V >** to move the cursor.
- Use **A V** to toggle the box on **■** or off **□**, or change the time or date.

Tip: It is advisable to filter the events before displaying them when recording over a number of days.



Event type

Select whether Alarms, Activity detection or Systems alarms (panic alarms, time/date change, power up/down) are displayed.

Event state

Select whether the event is to be displayed when it is triggered (On) or when it ends (Off) or both.

Filter from

Select the time and date of the first event to be displayed. If there is no event at the selected time, the next nearest event is displayed.

Filter to

Select the time and date of the last event to be displayed. If there is no event at the selected time, the next nearest event is displayed.

Time now

Moving the cursor onto the 'time now' text changes the 'Filter to' option to the current time and date.

Camera select

Use the camera keys to toggle whether the camera events will be displayed or not. In the example above only cameras 1 to 3 will be displayed in the event log.

Note: Cameras cannot be selected using the cursor keys.

Remote keyboard features

Controlling Telemetry cameras

Pan and Tilt

The joystick is used to control pan and tilt telemetry function. It provides proportional control of variable speed telemetry.

Lens control

There are four lens functions on the keyboard: Zoom in/out, and Focus near/far.

Auxiliary functions

The following auxiliary functions are available:



- Press and hold to activate the wash function (if available)



- Toggle wiper on and off (if available)



- Toggle lamps on and off (if available)



- Toggle the auto-pan function on or off (not supported with Pelco domes)



- Toggle the patrol mode on or off (not supported with Pelco domes)

Star commands

The *command key is used to send commands directly to the telemetry receiver, refer to the receiver manual for valid commands.

Storing a preset

1. Press and hold the **preset** key – A pop-up box appears.
2. Enter the **two** digit preset number using the camera keys. Camera 10 denotes number 0, for example, preset 7 should be entered as camera 10 and camera 7.
3. The pre-set is stored when the pop-up box disappears.

Recalling a preset

1. Press the **preset** key – A pop-up box appears.
2. Enter the two digit preset number using the camera keys. Camera 10 denotes number 0, for example, preset 7 should be entered as 10 and 7.
3. The pop-up box disappears and the camera will move to the preset position.

Controlling multiple Digital Sprites

To select a unit to control:

1. Press the **Unit Select** key on the keyboard.
2. Press the camera key which corresponds to the unit number you wish to control. For example, press camera 3 to select unit 3.
3. The keyboard is now logged onto the selected unit.

Appendix 1

Configuring for tape archive

To configure the Digital Sprite for tape archive:

1. Enter the Tape Menu

Press and hold **II** (pause) on the Digital Sprite to display the tape menu:



Note: When Eject Tape and Tape Status options are 'greyed out', no tape is inserted.

2. Select the Tape length

The correct tape length needs to be set to allow Digital Sprite to calculate the amount of images on a tape. To select the tape length:

1. Use the **A V** cursor keys to move the cursor to Tape Length.
2. Press the **>** cursor key to highlight the tape capacity.
3. Use the **A V** cursor keys to adjust the tape capacity* in Gigabytes (GB)

* Ensure the **uncompressed** capacity of the tape is entered, not the compressed capacity, e.g. some DDS-3 tapes are labelled as 24GB, but the actual uncompressed capacity is 12GB.

Note: VXA V17 tapes need to be entered as 20GB rather than the quoted capacity.

3. Configure an Eject Schedule (optional)

If no Eject Schedule is configured, then by default, Digital Sprite will eject each tape when it is full. An Eject Schedule will eject the tape at a specific time of the day whether it is full or not. This is useful if the tape needs to be changed at a set time each day, or if more than one tape is to be used in a day.

To configure an Eject Schedule:

1. Move the cursor to **Eject Schedule** using the **A V** keys.
2. Press the **>** cursor key to display the eject schedule in a new window.
3. Use the **A V** keys to move to the required day, and the **< >** keys to highlight the required field.
4. Use the **A V** keys to change the eject time in each field, up to 4 eject times can be set for each day.
5. Press **mode/menu** to exit the Eject Schedule page.

Selecting **Tape Status** at any time will display the status of the tape currently in the drive:

Tape ID	717557F8	Tape is 82% full
First Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Last Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Tape has been used	001 times	
Tape contains	02 Archive Sessions	
Session	1 IMAGES/MONDAY/TAPE 5/SESSION A	
First Image	17:12	27/02/2000
Last Image	17:20	27/02/2000
To change session use << >> keys		

The tape status indicates:

- The tape ID and percentage of tape full.
- When the tape was first and last used, and the Machine ID which was used.
- The number of times the tape has been used.
- The number of archive sessions on the tape. A session is added when the tape is appended to rather than overwritten.
- The session number.
- The first and last image recorded in the selected session (use the **<< >>** keys to change the session number).

The **Write Overwrite/Append** option gives a default setting if a tape is inserted and a 'Write to tape method' is not chosen after a 5 minute timeout. This feature is not yet implemented.

Select **Eject Tape** if you wish to eject the tape at any time during archiving. The tape will finish writing the block of images it is currently archiving before ejecting the tape, which may take up to 5 minutes.

WARNING: Do not use the eject button on the front of the tape drive to eject tapes, as this will cause data to be lost.

Archiving to tape

The difference between archiving on a VCR and archiving on a tape drive is that the VCR is archiving images constantly, whereas the tape is archiving images periodically from the internal disk.

The advantages of archiving periodically is that unlike videotape, a tape can be full (or even ejected) and images will still be recorded to the internal disk, therefore images are still recorded when changing tapes. There is also less mechanical wear on the tape drive, as it is not recording all the time.

To archive images to tape:

1. Insert a tape into the tape drive.
2. The **tape status** box is displayed, showing the contents of the tape, along with the following menu:

- > **Background archive**
- > Selective archive
- > Playback
- > Load files
- > **Eject Tape**

Note: It is normal for a few minutes to elapse before the above menu is displayed as the tape needs to rewind and read the index.

3. If the tape inserted is not the correct tape, or if there is information on the tape you wish to keep, select **Eject Tape** and insert another tape.
4. Select **Background archive**. The option to Append (add images to the end of the tape) or Overwrite the tape are given:

Write to tape method
 Append or overwrite

Caution: All previously archived images on the tape will be lost if the 'Overwrite' option is selected.

5. Use the **A V** keys to highlight the required option and press **mode/menu** to continue.
6. The tape will now start the archive process.

Playing back archived images

PC Playback software is used to playback images from Zip®, Jaz®, and tape drives from a PC.

System Requirements:

- Intel Pentium PC or equivalent (min. 233MHz, 400MHz recommended)
- Microsoft® Windows® 95 or 98.
- 4MB Video card capable of 16 million colours.
- 5MB Free hard disk space (additional space required for holding image files)
- Iomega Zip®, Jaz®, or tape drive connected to the PC.
- SCSI interface card (for connecting tape drives to the PC)

Installation:

1. Insert the disk into drive A.
2. Select Start > Run...
3. Type 'a:\setup' and click OK, alternatively use the Browse button to find the file manually.
4. Installation will start, follow the on screen instructions.

Running the PC Playback software:

1. Select Start > Programs > PC Playback.
2. Click on the PC Playback icon.
3. PC Playback will load, click on the 'Help' option for operating instructions.

Important notes when using tape drives:

The cable supplied with the DDS drive may not be compatible with Digital Sprites 50-pin SCSI port.

DDS-3: A High-density 50-way male to Centronics 50-way male cable.

DDS-4: A High-density 50-way male to High-density 68-way male (DDS-4) is required. This cable is available from computer suppliers.

Caution: Tape drives need frequent head cleaning to maintain optimum performance, ensure the drive is cleaned to the manufacturer's recommendations.

Appendix 2

Selecting record rates

Digital Sprite continuously records to its internal hard disk. The amount of time the hard disk will record for depends on a number of factors:

Hard disk capacity (disk size in Gigabytes)

Image quality (file size in Kilobytes)

Record rate (pictures per second)

The table below shows the recording rates for different image quality and hard disk sizes.

Record duration	24 hours			48 hours			72 hours			168 hours (7 days)			336 hours (14 days)			744 hours (31 days)		
	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K
30GB	17PPS	17PPS	13PPS	11PPS	9PPS	6PPS	7PPS	6PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-	-	-	-
45GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	8PPS	11PPS	9PPS	6PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS	-	-	-
60GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	15PPS	12PPS	8PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-
75GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	16PPS	17PPS	15PPS	11PPS	8PPS	6PPS	4PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS
90GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	5PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS
120GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS
150GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	9PPS	8PPS	6PPS	4PPS	3PPS	3PPS	2PPS

Using the table:

1. Select the internal hard disk size on the left.
2. Select the number of hours to record across the top.
3. Select the image quality (VHS, S-VHS, or S-VHS+).
4. Read down the table for the record rate in pictures per second (PPS).

An interactive record rate calculator is available on our website at www.dedicatedmicros.com

Appendix 3

Configuring JVC and Ultrak domes

JVC (TK-C675BE)

The switch settings (S1) should be set to:

Disp	ON
Multi-drop	ON
Simplex	ON
Sync	INT

The Data A and B are connected to RS-485 + and - respectively.

Ultrak (UltraDome™ KD6)

The switch settings (S4) should be set to:

Switch 1	ON
----------	----

Setting up JVC or Ultrak domes

The *command key is used to enter or exit the setup menus on JVC or Ultrak domes.

1. Press the *command key to enter the dome menu. The dome menu is displayed on the main monitor and a * is displayed next to the time and date to indicate that the keyboard is controlling the dome menu.
2. Use the joystick to navigate the dome menu.
3. Press 'Enter' to select a menu item.
4. Select 'Exit' to leave the Ultrak menu, or press and hold the *command key to exit each menu level on the JVC dome.
5. Press and hold the *command key to remove the * from the main monitor and return control of the Digital Sprite.

Note: If the dome menu is not displayed, but the * is still on screen, press and hold the *command key again.

Check the dome manufacturer's documentation for details of connections, camera addresses, and setup information.

Additional functions for the Ultrak dome

Functions which cannot be accessed directly from the remote keyboard can be accessed using the 'Preset' command.

Recalling a preset

1. Press the 'Preset' key – a pop-up box appears.
2. Enter the **two** digit preset number using the camera keys. Camera 10 denotes number 0. For example, preset 80 should be entered as camera 8 and 10.
3. The pop-up box disappears and the camera will move to the preset position.

Preset number	Function
80	Run tour 1
81	Run tour 2
82	Run tour 3
83	Program tour 1
84	Program tour 2
85	Program tour 3
86	Terminate tour programming
87	Run patrol 1
88	Run patrol 2
89	Run patrol 3
90	Start menu (same as *command key)
92	Toggle auto exposure
93	Toggle backlight compensation
95	Decrease goto preset speed
96	Increase goto preset speed



Attention: Ne jamais déplacer l'unité lorsque celle-ci se trouve sous tension.

Note importante: Ne rien poser de lour sur le Digital Sprite.

Contenu

• Introduction	1
• Précautions Importantes	3
• Installation du Digital Sprite	4
• Installation rapide	5
• Connexion de dispositifs externes	6
- Connexion dé cameras télémétriques	6
- Connexion dé dispositifs stockage	7
- Connexion á un réseau	8
- Connexion de dispositifs de type c-bus	9
• Configuration Digital Sprite	11
- Utilisation du Menu	11
- Heure, Date et Langue	12
- Visualisation de Caméra	13
- Programmation Horaire	13
- Enregidtrement des Caméras	14
- Programmation d'enregistrement	14
- Paramétrage d'alarme	16
- Paramétrage d'activité	16
- Options d'affichage	17
- Mots de passe	17
- Options systém	18
- Paramétrage camera	19
- Alarmes et préreglagages	19
- Reglage activité caméra	20
• Fonctionnement du Digital Sprite	
• Annexe 1 - Configuration pour l'archivage sur cartouche	21
• Annexe 2 - Sélection de la vitesse d'enregistrement	24
• Annexe 3 - Configuration des dômes JVC et Ultrak	25

Introduction

Le Digital Sprite en quelques mots

Le Digital Sprite est un ensemble d'utilisation très facile et d'un excellent rapport qualité/prix, comprenant un multiplexeur vidéo et un enregistreur vidéo numérique, avec possibilité de transmission réseau en option.

Le multiplexeur vidéo :

- conçu avec une certaine idée de la sécurité
- simple d'utilisation
- fonctionnement semblable à celui d'un multiplexeur analogique traditionnel, non à celui d'un ordinateur
- possédant toutes les fonctionnalités attendues de la part d'un multiplexeur provenant de chez Dedicated Micros :
 - moniteur principal et moniteur d'observation ("spot")
 - affichages multi-écrans
 - détection d'activité
 - alarmes
 - programmation horaire
 - vitesses d'enregistrement variables
 - connexion réseau via un c-bus

L'enregistreur vidéo numérique :

- possibilité de lecture et d'enregistrement simultanés, sans conséquence néfaste sur l'enregistrement
- possibilité d'enregistrer jusqu'à 14 jours de 24 heures en mode "time-lapse"
- accès instantané aux images enregistrées sur le disque dur
- nul besoin de cartouches

La transmission réseau :

- possibilité de visualisation en temps réel et de lecture d'images provenant du Digital Sprite via un réseau
- nul besoin d'acheter un logiciel supplémentaire ; utilisation de Microsoft IE5 ou Netscape Navigator 4.7
- commande de télémétrie

Caractéristiques :

Installation

- Détection automatique de la présence des caméras lors de la mise sous tension ✓
- Détection automatique de la présence de dispositifs d'archivage lors de la mise sous tension ✓
- Durée d'enregistrement de 24 heures par défaut ✓
- Raccordements en boucle ✓

Fonctionnement

- Lecture, enregistrement, archivage et transmission simultanés ✓
- Caméra cachée (en option) ✓
- Programmation horaire ✓

Lecture

- Fonctionnement comparable à celui d'un magnétoscope traditionnel ✓
- Modes de relecture "plein écran", "quadravision" et "PIP" (image dans l'image) ✓

Événements

- Détection d'activité ✓
- Alarmes ✓
- Mémoire d'événements (avec fenêtre de prévisualisation) ✓
- Copie automatique des événements sur supports Zip® et Jaz® ✓

Télémétrie

- Liaison coaxiale – BBV, Dennard, Pelco ✓
- Liaison série – JVC, Ultrak ✓
- DTMF/c-bus – DM ✓
- Paramétrages prédéfinis de la télémétrie lors d'une alarme ✓

Commande clavier à distance (en option)

- Compatibilité avec clavier distant ✓
- Commande de plusieurs unités ✓
- Commande de télémétrie ✓

Visualisation réseau (en option)

- Visualisation en temps réel ✓
- Visualisation en lecture ✓
- Commande de télémétrie ✓
- Compatibilité avec Microsoft IE5 et Netscape Navigator 4.7 ✓

Dispositifs de stockage externe

- Zip® ✓
 - Jaz® ✓
 - RAID ✓
 - Cartouches Hewlett Packard DDS et Ecrix VXA ✓
- Afin de faciliter au maximum l'installation et l'utilisation de l'appareil, ce guide est scindé en trois parties :

1. Installation du Digital Sprite

- description pas à pas du processus d'installation

2. Configuration du Digital Sprite

- explication détaillée des différents paramètres à programmer selon les besoins propres à l'utilisateur

3. Fonctionnement du Digital Sprite

- une fiche détachable permet de guider l'utilisateur dans le fonctionnement du Digital Sprite

Précautions Importantes

Lire Les Instructions

Lisez avec attention toutes les instructions de sécurité et d'exploitation avant de faire fonctionner l'unité.

Sources D'Alimentation

Faites fonctionner cette unité uniquement à partir du type de source d'alimentation indiqué sur l'étiquette du fabricant.

Réparation

N'essayez pas de réparer cette unité vous même, car l'ouverture ou le retrait du boîtier peut vous exposer à des tensions dangereuses ou à d'autres risques. Seul un réparateur qualifié doit effectuer des interventions sur cette unité.

Ventilation

Assurez-vous que l'unité est bien ventilée afin de la protéger contre les surchauffes.

ATTENTION

Afin d'éviter tout danger d'incendie ou de décharge électrique, n'exposez pas cette unité à la pluie ni à l'humidité. L'éclair fléché dans un triangle équilatéral prévient l'utilisateur de cet équipement des tensions dangereuses à l'intérieur du boîtier et indique que ces tensions sont telles qu'elles constituent un danger de décharge électrique

REMARQUE REGLEMENTAIRES, INFORMATIONS FCC ET DOC

(Modèles américains et canadiens uniquement)

ATTENTION Cet équipement a été testé et s'avère conforme aux limites d'un équipement numérique de classe A, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces limites sont conçues afin de fournir une protection raisonnable contre les interférences nocives lorsque l'équipement fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut irradier des fréquences radio. Si elle n'est pas montée et utilisée conformément au manuel d'instructions, cette unité peut brouiller les communications radio. L'exploitation de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible d'entraîner des interférences préjudiciables. Dans ce cas, l'utilisateur sera tenu de corriger les interférences à ses frais.

Ce rappel a pour objet d'attirer l'attention de l'installateur de systèmes de télédistribution sur l'Article 820-40 du NEC qui fournit les lignes directrices de mise à la masse et qui spécifie précisément que le câble de mise à la masse doit être relié au système de mise à la masse de l'immeuble le plus près possible du point d'entrée du câble.



Marquage CE

Ce produit est marqué du symbole CE et indique sa conformité à la directive 89/336/EEC sur la CEM de l'Union Européenne. Une "Déclaration de conformité" se trouve chez Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB.

Avant de commencer :

Bien vérifier le contenu de l'emballage

- Il doit contenir les éléments suivants :
- Digital Sprite
- PSU
- Câble secteur avec prise trois plots (Amérique du Nord)
- Câble secteur sans prise (autres secteurs géographiques)
- Kit d'installation en rack (faces latérales, supports arrière et vis de fixation)
- Disquette 3 1/2" pour PC playback.
- Guide d'installation

Sélectionner un emplacement pour l'installation

Le Digital Sprite est conçu pour être monté en rack ou sur table. Lors de son installation, il est important de respecter les précautions suivantes :

- Les ouvertures présentes sur le boîtier de l'unité sont destinées à assurer sa ventilation. Afin d'éviter tout risque de surchauffe, ces ouvertures ne doivent en aucun cas être recouvertes ou obstruées.
- Si les unités doivent être empilées, il faut s'assurer qu'un espace d'au moins 1.5 cm reste libre entre chaque unité.
- S'assurer qu'un espace d'au moins 3 cm reste libre de chaque côté de l'unité.
- Vérifier que l'unité ne se trouve pas dans une zone où elle est susceptible de subir des chocs de type mécanique.
- Il est préférable que l'unité soit placée dans un endroit peu humide et quasiment sans poussière. Eviter par conséquent les lieux humides ou poussiéreux, tels que les sous-sols ou les halls.
- En cas d'utilisation de support de stockage externe, se reporter aux instructions du fabricant pour le placement du matériel.
- Ne pas poser d'objets lourds, tels que des moniteurs, directement au-dessus de l'unité.

Aperçu rapide de la notion d'enregistrement numérique

Un enregistreur multiplex numérique fonctionne exactement de la même manière qu'un multiplexeur analogique, mis à part que la vidéo est stockée sur des disques durs et des cartouches numériques, à la place des cassettes vidéo.

L'enregistrement de type analogique utilise le mode "time-lapse", afin d'étendre la durée enregistrable sur une cassette de 3 heures - c'est-à-dire en enregistrant moins d'images à la seconde.

Cette méthode permet également d'accroître la durée enregistrée sur le disque dur du Digital Sprite. Cependant, avec un enregistreur multiplex numérique, il existe d'autres facteurs permettant de modifier cette durée :

- la qualité des images
- la vitesse d'enregistrement
- la capacité du disque dur

Qualité d'image

Un enregistreur multiplex numérique stocke les images sous une forme compressée, permettant ainsi d'améliorer l'efficacité de l'enregistrement. Plus la compression est importante, plus la taille du fichier est réduite, mais la qualité de l'image est évidemment moindre. Avec le Digital Sprite, la compression des images peut varier entre 6 et 30 ko.

Les capacités de stockage sont exprimées en kilooctets et en gigaoctets :

1 Go = 1024 mégaoctets (Mo)

1 Mo = 1024 kilooctets (Ko)

Avec l'enregistrement analogique, la qualité de l'image dépend du type de cassette vidéo utilisé, VHS ou S-VHS. Avec le Digital Sprite, la qualité varie selon la taille d'image sélectionnée : par exemple, la qualité VHS correspond à 14 ko, S-VHS à 18 ko et une qualité supérieure au S-VHS équivaut à 25 ko.

Le fait d'utiliser une taille d'image plus importante a pour conséquence de remplir le disque dur plus rapidement, étant donné que chaque image occupe plus d'espace. Pour pouvoir, dans ce cas, conserver la même durée d'enregistrement, il est nécessaire de réduire la vitesse d'enregistrement (pps).

Installation rapide

Vitesse d'enregistrement

Cette vitesse correspond au nombre d'images enregistrées sur le disque en une seconde (ou images par seconde : ips). Ce chiffre est un paramètre système, si bien qu'il reste identique quel que soit le nombre de caméras (de 1 à 16) qui enregistrent. En revanche, le taux de rafraîchissement propre à chaque caméra varie selon la vitesse d'enregistrement et conformément à la formule suivante :

$$\text{Taux de rafraîchissement} = \frac{\text{Nb de caméras}}{\text{Vitesse enreg.}}$$

Un tableau reprenant les vitesses d'enregistrement habituelles est présenté en annexe 2.

Capacité du disque dur

Les magnétoscopes analogiques utilisent des cassettes de 3 heures, enregistrant un nombre fini d'images. Avec un enregistreur numérique multiplex, cette quantité d'images peut être augmentée grâce à l'utilisation d'un disque dur de plus grande capacité. A l'heure actuelle, le Digital Sprite est disponible avec des tailles de disque dur de 30, 45, 60, 75, 90, 120 et de 150 Go.

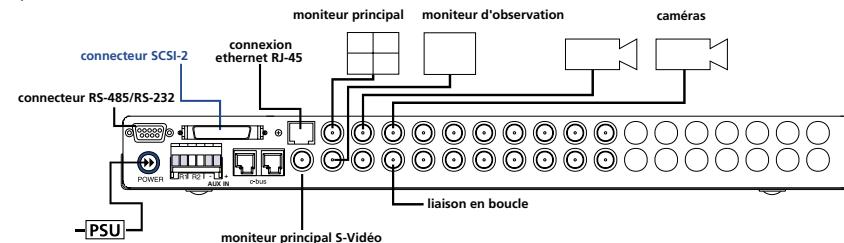
L'augmentation de capacité du disque dur permet d'accroître aussi bien la qualité de l'image que la vitesse d'enregistrement et la durée de ce dernier. Par exemple, un disque de 75 Go peut enregistrer jusqu'à 7 jours de 24 heures (en mode "time-lapse") contre seulement 3 jours pour un disque dur de 30 Go.

Calcul de la durée d'enregistrement

Le Digital Sprite effectue automatiquement le calcul de la durée d'enregistrement dès que les données relatives à la vitesse et à la qualité d'image sont saisies. Si l'on préfère, il est possible de télécharger un utilitaire de calcul interactif, à partir de notre site Internet :

www.dedicatedmicros.com

Le Digital Sprite peut être installé en à peine 4 étapes et fonctionner dès les raccordements terminés, tandis que les caméras peuvent être enregistrées en quelques minutes.



ETAPE 1 : Connexion des caméras

Connecter les caméras aux entrées vidéo numérotées de VID1 à VID9 (pour une unité à 9 voies) ou à VID16 (pour une unité à 16 voies). Utiliser la rangée inférieure de connecteurs pour établir une liaison en boucle vers d'autres équipements.

ETAPE 2 : Connexion des moniteurs

Connecter la sortie vidéo marquée MON A au moniteur principal (pour la lecture numérique et la vision multi-écrans).

Connecter la sortie vidéo marquée MON B au moniteur d'observation optionnel (vision analogique d'images plein écran).

ETAPE 3 : Connexion de dispositifs externes

S'il est nécessaire de connecter des dispositifs externes au Digital Sprite, se reporter à la section suivante – 'Connexion de dispositifs externes', avant de passer à l'étape 4.

ETAPE 4 : Connexion de l'alimentation secteur

Une fois que le Digital Sprite se trouve dans sa position finale d'installation et que tous les dispositifs externes ont été installés et mis sous tension, connecter le PSU à l'arrière de l'unité et mettre sous tension. Cette procédure de mise sous tension peut prendre une minute avant que le Digital Sprite ne puisse être effectivement utilisé.



Digital Sprite est maintenant prêt à enregistrer avec toutes les caméras, en mode "time-lapse" sur 24 heures, sans autre programmation !

Connexion de dispositifs externes

Bien que le Digital Sprite soit un enregistreur numérique multiplex pouvant être utilisé de façon autonome, sa flexibilité permet également de mettre en place des systèmes plus importants, en connectant des accessoires et des dispositifs de stockage externes supplémentaires.

Pour l'interconnexion de produits et accessoires Dedicated Micros, le Digital Sprite utilise une liaison réseau de type c-bus. Les dispositifs pouvant être connectés au Digital Sprite sont entre autres :

Caméras télémétriques

Dispositifs de stockage

- Disques amovibles - Zip®, Jaz®
- RAID
- Cartouches de stockage numérique - DDS, VXA

Réseaux ethernet

Dispositifs en liaison c-bus

- Modules d'alarme
- Claviers distants
- Commutateurs vidéo

Si aucun de ces dispositifs n'a besoin d'être connecté au Digital Sprite, se reporter directement au chapitre 'Configuration du Digital Sprite' – page 11.

Connexion de caméras télémétriques

Le Digital Sprite possède un système de télémétrie intégré via des connexions de type coaxial, série (RS-232/485) et c-bus, ainsi qu'une télémétrie de type DTMF utilisant un adaptateur optionnel. Un clavier distant permet de commander la télémétrie à partir du Digital Sprite. Le protocole télémétrique doit être paramétré dans le menu 'Alarmes et prérglages'.

Télémétrie coaxiale

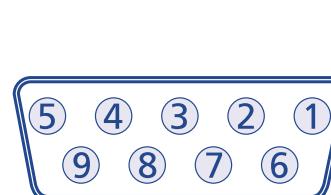
La télémétrie de type coaxial ne requiert aucune autre connexion que celles nécessaires aux caméras. Le Digital Sprite supporte pour le présent les protocoles Pelco et BBV ; l'utilisation du convertisseur de protocole BBV RX-100 permet de commander les caméras dômes de la plupart des principaux fabricants.

Télémétrie série

Le Digital Sprite supporte à l'heure actuelle la télémétrie série pour les caméras dômes JVC et Ultrak. Ce type de télémétrie nécessite une connexion en paire torsadée entre le port série du Digital Sprite et le récepteur télémétrique. Elle peut être configurée en étoile (en partant du port série du Digital Sprite vers chaque récepteur) ou en triangle (chaque récepteur étant connecté en série à un autre) ou encore, une combinaison des deux méthodes. Chaque récepteur doit avoir sa propre adresse par rapport à son numéro de caméra (pour plus de détails, se reporter à la documentation relative au récepteur).

Connexion sur le port série

Le port série du Digital Sprite est un connecteur de type D, mâle, à 9 broches. La prise femelle correspondante doit posséder les broches suivantes :



PIN	RS-232	RS-485
1	nc	Data A
2	RX	nc
3	TX	nc
4	GND	GND
5	GND	GND
6	nc	nc
7	RTS	nc
8	CTS	nc
9	nc	Data B

nc = sans connexion

Remarque : le type de port série - pour télémétrie JVC ou Ultrak - doit être configuré dans le menu "Options système".

Télémétrie c-bus/DTMF

Les récepteurs télémétriques de Dedicated Micros peuvent être commandés via des connexions c-bus ou grâce aux fréquences téléphoniques DTMF. Dans le premier cas, le récepteur est directement raccordé aux connecteurs c-bus situés à l'arrière de l'unité. Dans le second, un adaptateur télémétrique (tel que le TAD3) est indispensable, afin de convertir les commandes en tonalités DTMF. Chacun de ces deux types de télémétrie peut être configuré en étoile ou en triangle.

Connexion de dispositifs de stockage

Les images sont enregistrées directement sur le disque dur interne, permettant à l'opérateur d'effectuer une lecture ou une recherche immédiates. La capacité du disque détermine la quantité d'images enregistrables et, par conséquent, la durée d'enregistrement possible. Par exemple, un Digital Sprite équipé d'un disque dur unique de 30 Go peut enregistrer pendant 3 jours en mode "time-lapse" sur 24 heures, alors que deux disques de 75 Go chacun permettent d'enregistrer pendant 2 semaines.

Le disque dur interne constitue un dispositif de stockage temporaire, dans la mesure où les images enregistrées, après une certaine période, sont remplacées par de nouvelles. Si des images nécessitent une conservation plus longue, il faut alors avoir recours à un moyen de stockage externe. Celui-ci doit être connecté au port SCSI-2 haute densité, 50 broches, situé à l'arrière du Digital Sprite.

On peut utiliser trois types de dispositifs de stockage externe :

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

Les unités de type RAID contiennent des disques durs qui accroissent le stockage interne, en permettant effectivement d'augmenter le nombre d'images pouvant être enregistrées avant d'être écrasées par de nouvelles.

Ces unités procurent également une certaine protection si une erreur survient. Si, par exemple, un disque d'un RAID est défectueux, les images continuent à s'enregistrer sur un autre disque du groupe. Une structure de type RAID permet en outre de remplacer des disques défectueux alors que le RAID est sous tension.

2. Disques Iomega Zip® et Jaz®

Pour un stockage de plus longue durée, les images peuvent être copiées du disque dur interne ou du RAID vers des cartouches Zip ou Jaz. Les disques amovibles constituent une solution idéale pour enregistrer des quantités d'images relativement modestes, telles que celles représentant des événements, des clips vidéo ou des incidents. Elles peuvent ensuite être relues à partir de n'importe quel PC équipé d'un lecteur Zip® ou Jaz® et doté du logiciel DM Playback.

Les cartouches Zip® et Jaz® sont disponibles avec différentes capacités. Le tableau ci-dessous indique les durées d'enregistrement correspondantes, par rapport aux vitesses d'enregistrement usuelles (en qualité S-VHS, soit 18 ko) :

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
Iomega Zip® 100MB	1h 30m	45m	30m	15m	7m	3m
Iomega Zip® 250MB	3h 46m	1hr 53m	1h 15m	37m	18m	9m
Iomega Jaz® 1GB	15h 4m	7h 32m	5h 1m	2h 30m	1h 15m	36m
Iomega Jaz® 2GB	30h 8m	15h 4m	10h 2m	5h 1m	2h 30m	1h 12m

Ces durées correspondent à une situation dans laquelle toutes les caméras sont copiées sur la même cartouche.

3. Cartouches DDS et VXA

Il est possible d'effectuer un archivage automatique des images enregistrées sur le disque dur interne en les transférant sur des cartouches Hewlett Packard DDS ou Ecrix VXA. Cette solution permet d'avoir une cartouche par jour, comme avec un multiplexeur ou un magnétoscope. De cette façon, le disque dur interne ne nécessite pas d'être d'une grande capacité, même si celle-ci détermine en fait ce qui est accessible directement à partir du Digital Sprite.

Le tableau ci-dessous indique les durées d'enregistrement correspondantes, par rapport aux vitesses d'enregistrement usuelles (en qualité S-VHS, soit 18 ko) :

	6hr	12hr	24hr	48hr	72hr	168hr
HP DDS-3 12GB	25PPS	14PPS	7PPS	3PPS	2PPS	1PPS
HP DDS-4 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS
Ecrix VXA 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS

Pour plus de détails sur la manière de configurer le Digital Sprite pour l'archivage sur cartouche, se reporter à l'annexe 1.

Connexion de plusieurs dispositifs externes

A partir du port SCSI situé à l'arrière du Digital Sprite, il est possible de connecter en série jusqu'à 7 dispositifs de stockage. Chacun doit posséder une adresse unique et le dernier dispositif de la série doit être équipé d'une terminaison (pour plus de détails, se reporter à la documentation fournie avec le dispositif).

Remarque : un seul lecteur de cartouche peut être connecté au bus SCSI.

Le tableau suivant indique les capacités et les usages propres à chaque dispositif de stockage.

Disp. stockage externe	Capacité	Description	Usage typique
RAID	Actuellement jusqu'à 375 Go*	Groupe de disques avec tolérance de défaillance	Stockage à long terme avec accès instantané
Iomega Zip®	100 ou 250 Mo	Support amovible	Stockage d'événement ou clip
Iomega Jaz®	1 or 2 Go	Support amovible	Stockage d'événement ou clip
Hewlett Packard DDS-3	12 Go	Cartouche de stockage numérique	Archivage à long terme avec une cartouche/jour
Hewlett Packard DDS-4	20 Go	Cartouche de stockage numérique	Archivage à long terme avec une cartouche/jour
Ecrix VXA	20 Go	Cartouche de stockage numérique robuste	Archivage à long terme avec une cartouche/jour

* Capacité pour un RAID unique ; jusqu'à 7 RAIDs peuvent être connectés au Digital Sprite.

Connexion à un réseau

Le Digital Sprite peut servir à diffuser des images de grande qualité, en temps réel ou de manière différée, via des réseaux standard de type TCP/IP jusqu'à un PC de bureau, où les images peuvent être visionnées à l'aide d'un navigateur Internet standard.

Le Digital Sprite est disponible en deux versions, avec ou sans les possibilités vidéo réseau. Les unités dotées de ces capacités réseau sont identifiables grâce au mot 'NET' figurant à la suite du numéro de version du logiciel dans le menu.

Remarque : Les unités dépourvues de capacités réseau peuvent quand même être connectées à un réseau, mais seulement pour effectuer des mises à jour. Pour toute information relative à la mise à jour du Digital Sprite pour la mise en réseau vidéo, prendre contact avec le distributeur local.

Pour pouvoir visualiser des images via un réseau, les éléments suivants sont nécessaires :

- une adresse IP valide, une passerelle par défaut et un masque sous-réseau pour le Digital Sprite. Ces caractéristiques sont généralement fournies par l'administrateur du réseau
- un PC connecté au réseau et possédant au moins les spécifications suivantes : processeur 200 MHz
64 Mo de RAM
carte vidéo 4 Mo (capable d'afficher 16 millions de couleurs)
Microsoft® Windows® 95, 98 ou NT ou bien MacOS 7.5
- un port Ethernet 10-baseT libre pour le réseau
- un câble réseau RJ-45 afin d'établir la connexion entre le Digital Sprite et le réseau
- Microsoft Internet Explorer 5.X (PC) ou Netscape Navigator 4.X (PC et Mac).

Connexion du Digital Sprite à un réseau

Attention : Ne pas connecter le Digital Sprite au réseau avant que celui-ci ne soit configuré dans le menu.

1. Dans l'option "Paramètres réseau" du menu "Options système", indiquer les informations correspondant aux rubriques IP address, Subnet mask et Default gateway.
2. Redémarrer le Digital Sprite.
3. Connecter le réseau au port marqué 'NET' situé sur le Digital Sprite, en utilisant le câble RJ-45.

Visualisation d'images grâce à un navigateur Internet

1. Ouvrir Internet Explorer ou Netscape sur un PC connecté au réseau.
2. Entrer l'adresse IP du Digital Sprite dans la boîte "adresse" d'Internet Explorer ou "lieu" de Netscape. Par exemple, 123.456.789.123.
3. Lorsque la page web s'affiche, cliquer sur 'Connecter', afin de visualiser en temps réel les images provenant du Digital Sprite.

Le manuel en ligne fournit toutes les instructions nécessaires à l'utilisation du panneau de commande pour visualiser en temps réel ou en lecture différée.

Enregistrer les paramétrages réseau du Digital Sprite ici

IP Address _____ . _____ . _____ . _____

Subnet mask _____ . _____ . _____ . _____

Default gateway _____ . _____ . _____ . _____

Connexion de dispositifs de type c-bus

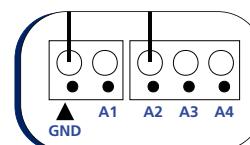
Le Digital Sprite utilise le système réseau de type c-bus, afin de pouvoir connecter entre eux plusieurs Digital Sprites, des claviers distants, des modules d'alarme, des commutateurs vidéo et autres accessoires utiles. La longueur totale d'un tel réseau peut s'étendre jusqu'à 1500 m.

Connexion d'alarmes

Si des alarmes doivent être ajoutées au Digital Sprite, il est nécessaire d'utiliser un module d'alarme optionnel. L'avantage procuré par l'utilisation de modules est que les connecteurs ne requièrent pas de retour sur le Digital Sprite. Dans le réseau c-bus, il est possible d'utiliser plusieurs modules d'alarme, avec des alarmes connectées à chaque module.

Pour ajouter des alarmes :

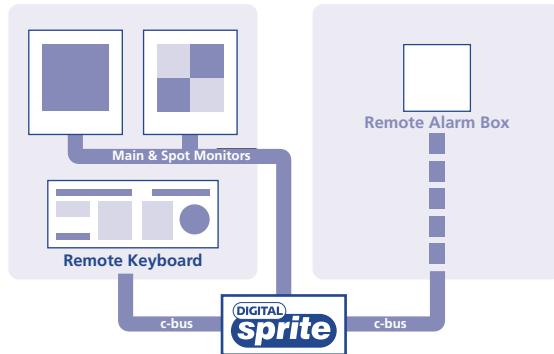
- Connecter le contact d'alarme requis à l'entrée correspondante, par exemple l'alarme 2 doit être connectée entre GND (masse) et A2.
- Si plusieurs modules d'alarme sont nécessaires, chacun doit avoir sa propre adresse (pour plus de détails, se reporter à la documentation fournie avec le module).
- Connecter le câble c-bus entre le boîtier alarme et l'un des connecteurs c-bus du Digital Sprite.
- La polarité des alarmes (normalement ouvert/fermé) doit être spécifiée dans la page du menu 'Alarmes et préréglages'.



Un déclenchement d'alarme provoque les actions suivantes :

Action	Page du menu
Fermeture/Ouverture relais 1	Programmation alarme
Copie automatique de la caméra en alarme vers Zip® ou Jaz®	Programmation alarme
Affichage à l'écran de la caméra en alarme	Programmation alarme
Modification de la vitesse d'enregistrement	Programmation horaire enregistrement
Enregistrement exclusif ou entrelacement des caméras en alarme	Programmation horaire enregistrement

Exemple de connexion entre un boîtier alarme distant et le Digital Sprite :

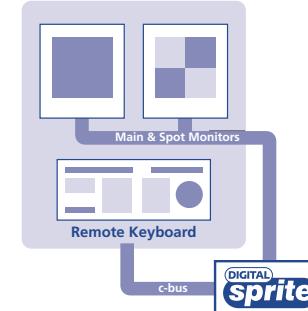


Claviers distants

Un clavier distant peut être connecté au Digital Sprite, afin de procurer une fonctionnalité supplémentaire :

- commande à distance (jusqu'à 1500 m)
- commande de plusieurs Digital Sprites.
- commande d'un seul Digital Sprite à partir de plusieurs sites
- commande de télémétrie intégrée – PTZ, Focus, Nettoyage, Essuie-glace, Eclairage, Préréglages, Surveillance et Pan auto
- fonction "Jog/shuttle" en mode lecture via le joystick
- bouton d'alarme panique (enregistrement de toutes les caméras à la vitesse d'alarme et activation du relais d'alarme R1)
- commande directe de 9 ou 16 caméras
- commande directe moniteur d'observation

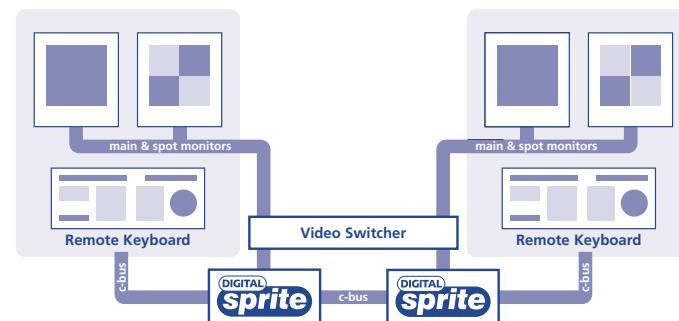
L'illustration ci-dessous montre un exemple de clavier distant connecté au Digital Sprite:



Commutateurs vidéo

Les commutateurs vidéo permettent de commander plusieurs Digital Sprites à partir d'un ou de deux moniteurs. Ceci apporte une flexibilité supplémentaire, en permettant de commander jusqu'à 256 caméras à partir d'un seul site, sans devoir acheter d'autres équipements. Le commutateur vidéo transfère les moniteurs du Digital Sprite en cours de commande vers les moniteurs sous contrôle de l'opérateur. La commutation entre moniteurs peut s'appliquer jusqu'à 16 positions de commande.

L'exemple ci-dessous illustre le cas de deux Digital Sprites commandés à partir de points séparés. Le commutateur vidéo oriente les sorties des moniteurs à partir des Digital Sprites vers les points de commande :



Conseil : Chaque dispositif c-bus est fourni avec un câble du même type, de 2 m de long. Afin d'augmenter la distance entre deux dispositifs, il est nécessaire d'utiliser deux boîtiers de type c-bus et de les raccorder au secteur. La longueur totale d'un réseau de type c-bus peut s'étendre jusqu'à 1500 m.

Utilisation du menu

L'installateur du Digital Sprite est guidé dans son processus par un système de menu, composé de plusieurs pages.

Accès au menu

Presser et maintenir enfoncée la touche **mode** ou **menu**.

Remarque : Si un mot de passe a été préalablement saisi, il peut être demandé ici.

Navigation dans le menu

Les différentes pages de menus apparaissent sous la forme de deux colonnes, celle de gauche présentant les options et celle de droite les paramétrages. Le curseur (texte en surbrillance) peut être déplacé à l'aide des touches curseur situées sur la face avant ou du joystick disponible avec le clavier distant.

Modification des paramètres

1. Utiliser les curseurs **A** **V** afin de sélectionner l'option à modifier dans la partie gauche du menu.
2. Utiliser les curseurs **>** afin de mettre en surbrillance les réglages.
3. Utiliser les curseurs **A** **V** afin de modifier les réglages.
4. Utiliser les curseurs **<** pour revenir dans la colonne des options.

Visualisation de la page suivante

Presser la touche **mode** ou **menu**, ou appuyer sur la touche curseur **►** (la touche **◀** permet de revenir à la page précédente).

Pour quitter le menu

Presser et maintenir enfoncée la touche **mode** ou **menu**, ou effectuer un cycle complet à travers les différents menus.

Remarque : Si un déclenchement d'alarme ou une défaillance de caméra survient, la page 'Alarme & Etat caméra' s'affiche avant les menus, indiquant ainsi quelle(s) caméra(s) est (ou sont) en cause. Presser la touche **mode** ou **menu**, afin d'afficher la première page de menu.

Exemple d'utilisation du menu pour modifier l'heure :

Heure, Date & Langue		
Date	30/10/2000	
Heure	W 12:00	
Format de date	Jour, Mois	
Langue	Français	

1. Presser et maintenir enfoncée la touche **mode** ou **menu**, afin d'afficher la page de menu illustrée ci-dessous.

Heure, Date & Langue		
Date	30/10/2000	
Heure	W 12:00	
Format de date	Jour, Mois	
Langue	Français	

2. Utiliser les curseurs **A** **V** afin de sélectionner l'option "Heure" dans la partie gauche du menu

Heure, Date & Langue		
Date	30/10/2000	
Heure	W 12: 00	
Format de date	Jour, Mois	
Langue	Français	

3. Utiliser les curseurs **>** afin de mettre en surbrillance les minutes.

Heure, Date & Langue



4. Utiliser les curseurs **A V** afin de modifier les réglages., en l'occurrence "12:35".



5. Utiliser les curseurs **<** pour revenir dans la colonne des options.

6. Presser et maintenir enfoncee la touche **mode** ou **menu**, afin de quitter les menus.



Ce menu permet de paramétrer la date, l'heure et la langue et de modifier le format d'affichage de la date.

Date

Par défaut, la date est JJ:MM:AAAA sur les modèles PAL et MM:JJ:AAAA sur les modèles NTSC, bien que ces formats puissent être modifiés à l'aide de l'option Format de date ci-dessous.

Heure

Introduisez la date dans le format 24 heures (HH:MM).

Format de date

Il est possible de modifier le format de date Jour, Mois en Mois, Jour selon les préférences région ales.

Langue

Le Sprite peut afficher les menus dans différentes langues. Sur sélection de l'option Langue, ces dernières apparaissent sous forme de liste déroulante. La langue par défaut est l'Anglais.

Remarque : Lorsque la date et l'heure sont affichées à partir de l'option 'Horloge externe', les réglages correspondants proviennent de l'unité 1, connectée sur le réseau c-bus.

Attention: les images peuvent être modifiées, si l'heure et la date sont réglées pendant qu'un enregistrement est en cours.

Visualisation de Caméra

Il existe une option permettant de visualiser toutes les caméras ou uniquement celles qui ont été sélectionnées. Par défaut, la consultation porte sur toutes les caméras. L'action de supprimer des caméras de la séquence de visualisation, n'affecte pas le nombre de celles qui sont enregistrées.

Afin de modifier les caméras à visualiser:

- Presser la touche curseur ' **A** ', afin de passer au champ d'édition intitulé 'Caméras sélectionnées'.
- Un menu affiche les caméras à visualiser.
- Appuyer sur la touche de caméra afin d'inclure ou exclure la caméra de la séquence de visualisation. Cette caméra sera affichée derrière le menu. (Les caméras dans la séquence de visualisation seront repérées par un cadre plein).

Remarque : Les caméras retirées de la visualisation ne s'affichent pas sur le moniteur principal ou le moniteur d'observation, en mode temps réel ou lecture. Les visualisations multi-écrans laissent apparaître une zone blanche dans la partie correspondante.

Conseil : Il est recommandé de saisir un mot de passe, afin d'empêcher le personnel non autorisé de pouvoir modifier ce paramétrage.

Programmation Horaire

Il est possible d'utiliser une programmation horaire, pour déclencher l'enregistrement sur des caméras sélectionnées, à différentes périodes, pour modifier les vitesses d'enregistrement ou pour sélectionner si les alarmes sont en service ou si l'activité est autorisée.

Nuit	HS
Act/Désact	Directe
	Module 01 contact 01
Entre	18:00 et 09:00

Week-end	HS
Act/Désact	Directe
	Module 01 contact 01
Entre	Vendredi 18:00
	Lundi 09:00

Les programmations horaires disposent de trois options :

- HS – programmation horaire désactivée
- Act./Désact. – utilisation d'un contact ou d'une entrée d'alarme déclenchant la programmation. Ces éléments sont directement connectés à l'entrée AUX ou utilisent un contact spécifique provenant d'un module d'alarme externe.
- Entre – programmation déclenchée entre deux indications horaires (et deux jours, dans le cas du week-end) définies par l'utilisateur.

La programmation horaire procure la possibilité de passer aux paramétrages propres aux périodes de nuit ou de week-end, soit de façon manuelle (via l'option Act./Désact), en utilisant l'entrée AUX ou des contacts d'alarme, soit automatiquement selon des heures et des jours pré-définis.

Remarque : Le paramétrage du "Week-end" ne tient pas compte des paramétrages relatifs à la nuit au cours de la période définie comme étant le week-end.

Enregistrement des Caméras

Il existe une option permettant de visualiser toutes les caméras ou uniquement celles qui ont été sélectionnées. Par défaut, l'enregistrement concerne toutes les caméras.

Enregistrement des caméras	Jour	Toutes les caméras	Caméras Sélectionnées
	Nuit	Toutes les caméras	Caméras Sélectionnées
	Week-end	Toutes les caméras	Caméras Sélectionnées

Remarque : Les options "Nuit" et "Week-end" ne sont affichées que si une programmation horaire correspondante a été configurée dans le menu "Programmation horaire".

Pour modifier les caméras devant être enregistrées :

- Presser la touche curseur ' **A** ', afin de passer au champ d'édition intitulé 'Caméras Sélectionnées'.
- Un menu affiche les caméras à enregistrer.
- Presser la touche de la caméra souhaitée, afin de pouvoir alternativement insérer ou supprimer celle-ci de la séquence d'enregistrement. Un champ indique alors les caméras prises en compte pour ledit enregistrement.

Conseil : Les caméras ne faisant pas partie de la séquence d'enregistrement peuvent néanmoins enregistrer si une alarme ou une détection d'activité est déclenchée sur l'une de ces caméras.

Programmation d'enregistrement

La vitesse d'enregistrement détermine la durée totale et le taux de rafraîchissement des images enregistrées sur le disque. Les réglages requis peuvent être appliqués aux périodes de programmation "Jour", "Nuit" ou "Week-end", en se servant du menu suivant :

	Standard IPS	Evénmt IPS	Evénmt Actives	Evénmt mode
Jour	7	7	Les deux Alarme Activité Aucune	Entrelacé Exclusif Inchangé
Nuit	7	7	Aucune Alarme Activité Les deux	Entrelacé Exclusif Inchangé
Weekend	3	3	Aucune Alarme Activité Les deux	Entrelacé Exclusif Inchangé
Taille de fichier enregistré	18 KB			
Durée d'enregistrement max	--:--			
Capacité vidéo totale	30 GB			
Enregistrement initial	01/10/2000 12:00			

Remarque : Les options "Nuit" et "Week-end" ne sont affichées que si une programmation horaire correspondante a été configurée dans le menu "Programmation horaire".

Vitesse standard/alarme

Choisir la vitesse d'enregistrement en images par seconde (ips) devant s'appliquer à l'ensemble des caméras. Lorsque l'enregistrement s'effectue sur une seule caméra, la vitesse maximale est de 25 ips pour le mode PAL et de 30 ips pour le mode NTSC. Lorsque l'enregistrement s'effectue sur plusieurs caméras, la vitesse maximale est de 17 ips.

Programmation d'enregistrement [suite]

Le tableau ci-dessous indique les vitesses d'enregistrement correspondant aux modes "time-lapse" typiques des magnétoscopes :

Mode "time-lapse" (heures)	Vitesse d'enregistrement (ips)
12	12
24	6
48	3
72	2

Conseil : Pour déterminer le taux de rafraîchissement propre à chaque caméra – c'est-à-dire le nombre de secondes avant qu'une caméra soit actualisée - diviser le nombre de caméras par la vitesse d'enregistrement. Par exemple, pour 16 caméras enregistrant à 6 ips, ce taux équivaut à :

$$\text{Taux de rafraîchissement} = \frac{\text{Nb caméras}}{\text{Vites. enreg.}} = \frac{16}{6} = 2,67 \text{ secondes}$$

Alarmes actives

Choisir si l'option alarme ou activité est activée ou désactivée.

Mode alarme

Cette option détermine si seules les images issues des caméras en alarme sont enregistrées (exclusivement) ou si elles sont mélangées avec celles de caméras au repos (entrelacement) ou encore si elles restent telles quelles.

Taille du fichier enregistré

La taille du fichier (ou de l'image) détermine la qualité des images enregistrées sur le disque. Plus la taille du fichier est grande, meilleure est la qualité de l'image, mais moins d'images peuvent être enregistrées du fait qu'elles occupent davantage de place sur le disque dur. La taille de fichier peut être définie entre 6 et 30 ko. Le tableau ci-dessous indique la qualité d'image correspondant à des tailles de fichier usuelles :

Qualité d'image	Taille de fichier (ko)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Durée d'enregistrement maximale

La durée d'enregistrement maximale correspond à la durée à partir de laquelle les premières images enregistrées sont écrasées. Cette durée est calculée automatiquement lorsque la vitesse d'enregistrement (ips) est sélectionnée ou modifiée.

Conseil : Cette durée maximale peut être augmentée en réduisant la taille de fichier ou la vitesse d'enregistrement.

Capacité vidéo totale

Le nombre affiché indique la capacité totale des disques durs internes et externes (RAID) disponible pour le stockage des images vidéo.

Enregistrement initial

Affichage de la date et de l'heure de la première image enregistrée sur le disque. Pour obtenir des informations sur la manière de sélectionner une vitesse d'enregistrement en fonction des tailles de disques durs, se reporter à l'annexe 2.

Pour plus de détails sur les vitesses d'enregistrement et pour télécharger un utilitaire de calcul interactif, visiter notre site Internet Dedicated Micros à l'adresse suivante:

www.dedicatedmicros.com

Enregistrement des alarmes seulement

Le Digital Sprite peut être configuré de telle manière qu'il n'enregistre que les images issues de caméras avec de l'activité ou des alarmes, ce qui peut permettre d'accroître la durée enregistrable sur le disque dur avant que les premières images ne soient écrasées.

Configuration du Digital Sprite pour l'enregistrement uniquement des alarmes :

- Paramétrier à "00" la "vitesse standard".
- Indiquer la valeur requise pour la vitesse d'enregistrement lors de la détection d'une alarme dans le champ "vitesse alarme".
- Sélectionner l'option requise pour le champ "Alarmes actives" parmi les choix suivants : "Alarmes", "Activité" ou "Les deux".
- Sélectionner l'option "Exclusif" pour le "Mode alarme", afin de n'enregistrer que les images issues de caméras avec de l'activité ou des alarmes.

Ainsi seules les images relatives à de l'activité ou à des alarmes sont enregistrées. Il est à noter que, dans cette configuration, l'option "pré-alarme/activité" n'est pas disponible.

Paramétrage d'alarme

Paramétrage d'alarme	Préalarme	00 min 00 sec
	Post-alarme	00 min 00 sec
	Copie auto	Oui, Non
	Contact alarme générale	HS, Direct, Module 01 Contact 01
	Relais alarme (R1)	Fermé, Ouvert
	Affichage alarme	Oui, Non

Préalarme

Les images "Préalarme" sont enregistrées pendant un temps prédéterminé avant une alarme. Sélectionner le nombre de minutes et de secondes (30 min 59 s maximum).

Post-alarme

Les images "Post-alarm" sont enregistrées pendant un temps prédéterminé après une alarme. Sélectionner le nombre de minutes et de secondes (30 min 59 s maximum).

Copie auto

Les images issues des alarmes peuvent être automatiquement copiées sur un dispositif de sauvegarde externe.

Contact alarme générale

Un contact d'alarme générale est utilisé pour forcer toutes les caméras à passer en condition d'alarme. Cela peut servir à déclencher toutes les caméras au moment d'une alarme ou comme fonction d'alarme panique, activée manuellement. Les options sont HS, direct lors de l'utilisation de l'entrée AUX ou le numéro spécifique d'un contact sur un module d'alarme.

Relais alarme (R1)

Effectuer une sélection pour déterminer si le contact du relais d'alarme (R1) est ouvert ou fermé lorsqu'une alarme est déclenchée.

Affichage alarme

Par défaut, la dernière caméra en alarme n'est pas affichée sur le moniteur principal. Sélectionner l'option 'Oui' pour afficher les caméras en alarme.

Paramétrage d'activité

Paramétrage d'activité	Pré-activité	00 min 00 sec
	Post-activité	00 min 00 sec
	Copie auto	Oui, Non
	Relais activité (R2)	Fermé, Ouvert
	Affichage activité	Oui, Non

Pré-activité

Les images "Pré-activité" sont enregistrées pendant un temps prédéterminé avant un événement. Sélectionner le nombre de minutes et de secondes (30 min 59 s maximum).

Post-activité

Les images "Post-activité" sont enregistrées pendant un temps prédéterminé après un événement. Sélectionner le nombre de minutes et de secondes (30 min 59 s maximum).

Copie auto

Les images issues des événements peuvent être automatiquement copiées sur un dispositif de sauvegarde externe.

Relais activité (R2)

Effectuer une sélection pour déterminer si le contact du relais d'activité (R2) est ouvert ou fermé lorsqu'un événement survient.

Affichage activité

Par défaut, la dernière caméra sur laquelle est survenu un événement n'est pas affichée sur le moniteur principal. Sélectionner l'option 'Oui' pour afficher les caméras ayant détecté une activité.

Options d'affichage

Options d'affichage

Entrelacement en mode multi-écrans	<input type="checkbox"/> ES	<input checked="" type="checkbox"/> HS
Titres en mode multi-écrans	<input type="checkbox"/> ES	<input checked="" type="checkbox"/> HS
Affichage du numéro de l'unité	<input type="checkbox"/> ES	<input checked="" type="checkbox"/> HS
Numéro de caméra de base	001	984

Entrelacement en mode multi-écrans

Désactiver l'entrelacement pour stabiliser les images hautement contrastées lorsque celles-ci sont visualisées en mode multi-écrans.

Remarque : Ceci n'affecte en rien la qualité des images enregistrées.

Titres en mode multi-écrans

Les titres des caméras peuvent être désactivés lors de la visualisation en mode multi-écrans.

Affichage du numéro de l'unité

Lorsque plusieurs unités sont commandées par un clavier unique, le numéro de l'unité (défini dans les options système) peut être affiché, afin d'indiquer à l'opérateur l'unité en cours de commande.

Numéro de caméra de base

Lorsque plusieurs unités sont utilisées, il peut être nécessaire de décaler les numéros des caméras. Par exemple, lorsque deux unités sont utilisées, le numéro de caméra de base de la première unité peut être "001" et celui de la seconde "017".

Mots de passe

Ce menu est utilisé pour configurer les mots de passe.

Mots de passe

Mot de passe util	<input type="checkbox"/> HS	<input checked="" type="checkbox"/> ES
Mot de passe inst	<input type="checkbox"/> HS	<input checked="" type="checkbox"/> ES
Protection lecture	<input type="checkbox"/> HS	<input checked="" type="checkbox"/> ES

Mot de passe util.

Un mot de passe peut être créé de manière à empêcher tout utilisateur non autorisé d'accéder au menu correspondant. Pour paramétriser le mot de passe, sélectionner l'option ES et suivre les instructions présentes sur l'écran.

Mot de passe inst.

Un mot de passe peut être créé de manière à empêcher tout utilisateur non autorisé d'accéder au menu installateur. Pour paramétriser le mot de passe, sélectionner l'option ES et suivre les instructions présentes sur l'écran.

Protection lecture

Cette protection est utilisée en association avec le mot de passe utilisateur. Si l'option sélectionnée est HS, aucun mot de passe n'est requis pour lire les images enregistrées. Si l'option ES est choisie, un mot de passe est obligatoire.

Attention: pour des raisons de sécurité, la perte des mots de passe implique que l'appareil soit retourné au constructeur, afin que celui-ci procède à une RAZ.

Options système

Options système	Numéro de l'unité	01	<input type="range" value="16"/>
	DST	Auto	<input type="radio"/> Manuel
	Configuration réseau	Edit	<input type="radio"/>
	Configuration Usine	RAZ	<input type="radio"/>
	Enregistrement	Activé	<input type="radio"/> Désactivé
	Arrêt système	Désactivé	<input type="radio"/>
	Destination des copies d'événement	Aucun	<input type="radio"/> (Drive letter)
	Type de télémétrie série	Aucun	<input type="radio"/> JVC, Ultrak, VCL

Se référer à l'annexe 3 pour plus de détails relatifs au paramétrage des dômes JVC, Ultrak ou VCL.

Numéro de l'unité

Lorsque plusieurs unités sont connectées en réseau de type c-bus, il est nécessaire d'attribuer un numéro unique à chacune d'entre elles. Il est possible de connecter ainsi un maximum de 16 unités.

DST

L'observation de l'heure d'été peut s'effectuer automatiquement ou manuellement. Il est cependant recommandé de choisir l'observation automatique.

Configuration réseau

Cette option permet de configurer l'unité pour une connexion en réseau Ethernet 10base-T. Une boîte de dialogue contenant les éléments ci-dessous et permettant de configurer les paramètres réseau s'affiche à l'écran :

IP Address	000.000.000.000
Subnet mask	000.000.000.000
Default gateway	000.000.000.000

Le Digital Sprite doit être redémarré si les paramètres réseau sont modifiés.

Attention : L'adresse IP, le masque sous-réseau et la passerelle par défaut doivent être conformes au réseau sur lequel l'unité doit être installée. Dans le cas contraire, ceci peut remettre en cause l'intégrité du réseau. En cas de doute, contacter l'administrateur réseau.

Conseil : Il est recommandé de définir un mot de passe installateur (dans le menu relatif aux mots de passe) afin d'empêcher toute modification des paramètres réseau par un utilisateur non autorisé.

Configuration usine

La taille du fichier affecte la qualité des images enregistrées sur le disque. Sa taille peut être paramétrée de 6 à 30 ko (qualité la meilleure).

Attention: le changement de taille du fichier affecte la durée d'enregistrement sur le disque. Il peut s'avérer nécessaire de réduire la vitesse d'enregistrement si la taille du fichier est modifiée.

Enregistrement

Par défaut, l'enregistrement est toujours activé. Dans le cas contraire, sélectionner l'option Désactivé.

Arrêt système

Avant de couper l'alimentation de l'appareil, sélectionner cette option et suivre les instructions affichées à l'écran.

Attention: une perte de données peut se produire, si l'alimentation est interrompue avant que cette procédure n'ait été exécutée.

Destination des copies d'événement

Tous les dispositifs de sauvegarde externe connectés à l'unité sont automatiquement détectés à la mise sous tension. Sélectionner le dispositif à utiliser pour la copie des événements. Ces derniers peuvent uniquement être copiés vers des disques amovibles, comme par exemple les supports Iomega Zip® ou Jaz®.

Type de télémétrie série

Sélectionner le type de dispositif télémétrique connecté au port série (JVC, Ultrak, VCL ou aucun).

Paramétrage camera

Paramétrage camera

Titre	CAMERA 1
Terminaison d'entrée	ES <input type="button" value="HS"/>
Type caméra	Couleur <input type="button" value="N&B"/>
Réglage des couleurs	<input type="button" value="I"/>
Réglage du contraste	<input type="button" value="I"/>
Entrée vidéo caméra	Connecté <input type="button" value="Déconnecté"/>

Titre

Chaque titre de caméra peut comporter jusqu'à 12 caractères.

Terminaison d'entrée

La terminaison peut être ES ou HS. La terminaison doit être désactivée sur les caméras qui sont raccordées en cascade à d'autres équipements.

Caméra type

Les caméras couleur ou monochrome sont automatiquement détectées. Lorsque des caméras couleur "double capteur" sont utilisées, sélectionner l'option Auto.

Réglage des couleurs

Lorsque la barre de couleur est sélectionnée, presser la touche **V** pour réduire la valeur de celle-ci et la touche **A** pour l'augmenter.

Remarque : cette option n'est pas affichée si la caméra est monochrome.

Réglage du contraste

Lorsque la barre de contraste est sélectionnée, presser la touche "bas" pour diminuer le contraste et la touche "haut" pour l'augmenter.

Entrée vidéo caméra

Cette option est uniquement affichée lorsqu'une caméra ne fonctionne plus ou est hors ligne. Choisir "Déconnecté" alors que la caméra est hors ligne afin d'éviter l'apparition d'un message de défaillance et le déclenchement d'une alarme.

Conseil : Pour accéder directement à ce menu, il suffit de maintenir enfoncée une touche caméra.

Alarmes et prérglages

Alarmes et prérglages

Caméra XX	Détectée	Non Détectée	
Protocole télémétrique	Aucun	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL	
Prépos.	Module	Contact	Entrée
>	--	01	01
>	--	--	N/O

Caméra XX

Le numéro de la caméra sélectionnée ainsi que l'état de celle-ci – détectée ou non détectée – s'affichent à l'écran. Utiliser les touches correspondantes pour sélectionner une caméra afin de configurer les alarmes et prérglages de cette dernière.

Protocole télémétrique

Sélectionner le protocole télémétrique de la caméra (BBV, Pelco, DM, JVC*, Ultrak* VCL* ou aucun).

*Les choix JVC, Ultrak ou VCL apparaissent uniquement s'ils sont sélectionnés dans le menu 'Options système'.

Prérglage

Si des prérglages de télémétrie sont déjà configurés pour une caméra, ceux-ci peuvent être rappelés au moment du déclenchement d'une alarme. Entrer le numéro du prérglage compris entre 00 et 99 pour le contact correspondant. Il est possible de définir un maximum de 8 prérglages avec différents contacts pour une seule caméra.

Module

Un maximum de 16 modules d'alarme peuvent être connectés sur un réseau de type c-bus. L'adresse de chaque module est comprise entre 01 et 16 (sélectionner l'adresse du module utilisé). Les détails de paramétrage de ces adresses peuvent être trouvés dans le manuel fourni avec ces modules.

Contact

Chaque module est équipé de 16 entrées d'alarme, pouvant chacune être utilisée par une ou plusieurs caméras.

Entrée

Choisir si le contact d'alarme est normalement ouvert (N/O) ou normalement fermé (N/F).

Réglage activité caméra

La détection d'activité permet d'enregistrer sur le disque un plus grand nombre d'images en provenance de caméras activées. Il est possible de régler la sensibilité de l'activité et de masquer certaines zones selon le type d'environnement.

Réglage activité caméra	Détection	HS	ES
Sensibilité	Extérieur haute	Extérieur faible, Très faible,	
Grille d'activité	Paramétrage	Intérieur haute, Intérieur faible	
Test d'Activité	Test de déplacement		

Détection

Choisir si la détection d'activité est activée (ES) ou désactivée (HS) pour la caméra sélectionnée.

Sensibilité

La sensibilité de la détection d'activité peut se régler sur 5 niveaux.

Choisir le niveau de sensibilité qui correspond au placement de la caméra. La sensibilité des caméras installées en extérieur et pour lesquelles, donc, les mouvements d'arrière-plan peuvent être importants (arbres ou pluie) doit être réglée sur "Extérieur haute" ou "Extérieur faible". La sensibilité des caméras situées en intérieur, pour lesquelles les mouvements d'arrière-plan sont négligeables, doit être réglée sur " Intérieur haute ", "Intérieur faible" ou "Très faible".

Grille d'activité

Une grille 8 x 16 permet de masquer les zones pour lesquelles la détection d'activité est activée. Lorsque la grille est affichée, utiliser les touches curseur pour déplacer celui-ci sur l'emplacement requis et presser une touche caméra pour activer (point blanc) ou désactiver le bloc.

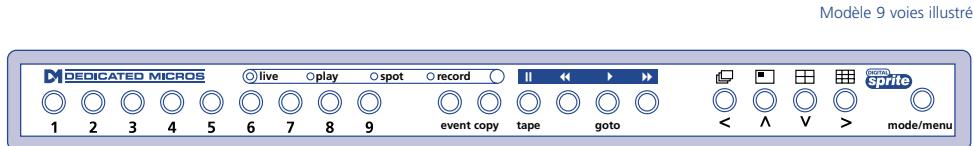
Test d'activité

Cette option permet de tester et de régler finement la grille de sensibilité et d'activité définie pour chaque caméra. Lorsqu'une activité est détectée par la caméra, un point blanc s'affiche. Presser la touche "mode" ou "menu" pour sortir du test.

La détection d'activité peut réaliser les opérations suivantes :

Action	Menu
Fermeture / ouverture du relais 2	Programmation activité
Copie automatique de l'activité sur Zip® ou Jaz®	Programmation activité
Affichage de l'activité détectée par la caméra à l'écran	Programmation activité
Changement de la vitesse d'enregistrement	Programmation horaire d'enregistrement
Enregistrement exclusif ou entrelacé des caméras	Programmation horaire d'enregistrement

Fonctionnement du DIGITAL sprite



Modèle 9 voies illustré

Lecture d'images à partir du disque dur

Lecture

Presser successivement les touches **◀◀**, puis **▶** pour démarrer la lecture à partir du disque.

Presser la touche **▶** pour démarrer la lecture à partir du dernier point "Goto".

Recherche d'image

Pendant la lecture, presser les touches **◀◀** ou **▶▶** pour effectuer un bobinage rapide avant ou arrière.
Plusieurs pressions permettent d'augmenter la vitesse de défilement.

Pause

Pendant la lecture, presser la touche **II** pour effectuer un arrêt sur l'image en cours. Presser les touches **◀◀** ou **▶▶** pour avancer ou reculer image par image.

"Aller à" (Goto) un moment

Presser et maintenir enfoncée la touche **goto** (**▶**) pour "aller à" un moment spécifique.

Entrer l'heure et la date requises.

Presser la touche **▶** pour démarrer la lecture à partir du moment choisi.

Conseil : Les images sont automatiquement remises à jour en arrière-plan lors du réglage de l'heure et de la date.

Sortie du mode lecture

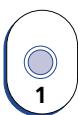
Presser la touche **mode/menu** pour quitter le mode lecture. La LED "play" s'éteint.

Copie d'images sur Zip® ou Jaz®

Une image unique ou une série d'images peut être copiée sur un lecteur Zip® ou Jaz® externe :

- Pendant le mode de lecture, utiliser les touches **◀◀**, **▶▶** ou **▶** pour se positionner sur la première image à copier.
- Presser la touche **copy**.
- Utiliser les touches **◀◀**, **▶▶** ou **▶** pour se positionner sur la dernière image à copier.
- Presser à nouveau la touche **copy** et sélectionner les caméras à partir desquelles la vue doit être copiée.
- Confirmer en pressant la touche **copy** ou appuyer sur **mode/menu** pour quitter. Voir au verso comment copier un événement.

Visualisation de caméras une par une



Plein écran

Lorsqu'une touche caméra est enfoncée, l'image issue de celle-ci est affichée en plein écran.
Remarque : Sur les unités 16 voies, presser la touche **shift** pour passer des caméras 1-8 aux caméras 9-16.

Zoom sur une image

Presser la même touche caméra pour activer ou désactiver le zoom.
Lorsque le zoom est activé, les touches **< ▲ ▼ >** permettent de se déplacer dans l'image.

Gel d'image

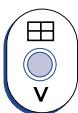
Presser deux fois la touche caméra ou appuyer sur la touche **Hold** du clavier distant pour activer ou désactiver le gel d'image.

Visualisation d'un ensemble de caméras



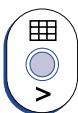
Image dans l'image (incrastation)

Presser la touche PIP pour permuter l'image principale et l'image PIP (image dans l'image).
Presser et maintenir enfoncée la touche PIP pour éditer l'affichage, utiliser **< ▲ ▼ >** les touches pour sélectionner un segment,
presser la touche caméra requise pour remplir ce segment.
Presser la touche **mode/menu** pour quitter.



Quadravision

Presser la touche QUAD pour passer en affichage quadravision.
Presser et maintenir enfoncée la touche QUAD pour éditer l'affichage, utiliser **< ▲ ▼ >** les touches pour sélectionner un segment,
presser la touche caméra requise pour remplir ce segment.
Presser la touche **mode/menu** pour quitter.

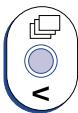


Multi-écran

Presser la touche multi-écrans pour passer d'un affichage à l'autre (9, 8+2, 12+1* et 16* voies).
Presser et maintenir enfoncée la touche multi-écran pour éditer l'affichage, utiliser **< ▲ ▼ >** les touches pour sélectionner un segment,
presser la touche caméra requise pour remplir ce segment.
Presser la touche **mode/menu** pour quitter.

*uniquement version 16 voies.

Sequencement des caméras



Séquence

Presser la touche séquence pour activer ou désactiver le séquencement du moniteur principal.
Presser et maintenir enfoncée la touche séquence pour éditer le séquencement.
Inclure ou exclure des caméras de la séquence en pressant la touche correspondante.
Presser la touche **mode/menu** pour quitter.

Remarque : Le séquencement du moniteur d'observation peut uniquement être activé ou désactivé en mode observation (spot).

Visualisation de caméras sur le moniteur d'observation

Presser la touche **mode** ou **spot** (observation) du clavier distant pour passer en mode observation. Celui-ci est indiqué sur le moniteur principal et par la LED de la face avant.
Presser la touche correspondant à la caméra devant être visualisée sur le moniteur d'observation.

Utilisation de la mémoire d'événements

Les alarmes et la détection d'activité sont étiquetées et enregistrées dans la mémoire d'événements afin de faciliter leur récupération. A chaque événement est associé un type (alarme ou activité), un titre de caméra, une heure et une date. Pour visualiser un événement à partir de la mémoire :

- Presser la touche **event** pour afficher la mémoire des événements.
- Sélectionner l'événement requis via les touches **A** et **V**. Celui-ci est affiché dans une fenêtre de pré-visualisation.
- Presser la touche **copy** pour enregistrer l'événement sur une cartouche Zip® ou Jaz®, ou presser la touche **▶** pour visualiser l'événement en plein écran.
- Presser la touche **mode-menu** pour quitter la mémoire d'événements.

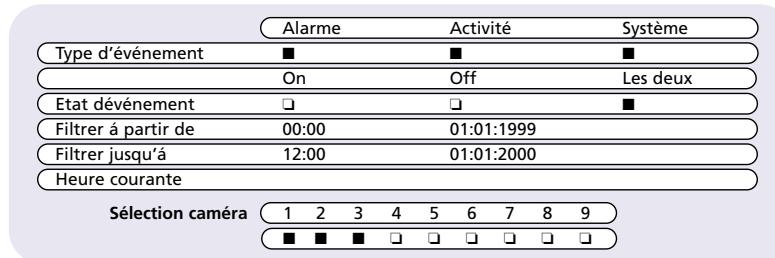
Conseil : Les touches **◀◀** et **▶▶** permettent de faire défiler les pages du journal.

Filtrage de la mémoire d'événements

La mémoire d'événements peut être filtré par heure et date, type d'alarme, état d'événement ou caméra. Pour filtrer la mémoire :

- Presser et maintenir enfoncée la touche **event** afin d'afficher le menu "event filter" (filtre événement).
- Utiliser les touches **< A V >** pour déplacer le curseur.
- Utiliser les touches **A V** pour activer **■** / désactiver **□** la boîte de dialogue ou modifier la date ou l'heure.

Conseil : Il est recommandé de filtrer les événements avant de les visualiser, lorsque l'enregistrement a été effectué sur plusieurs jours.



Type d'événement

Choisir si les alarmes, la détection d'activité ou les alarmes système (alarmes panique, changement d'heure / date, mise sous / hors tension) doivent être affichées.

Etat événement

Choisir si l'événement doit être affiché lorsqu'il se déclenche (On), lorsqu'il se termine (Off) ou dans les deux cas.

Filtrer à partir de

Choisir l'heure et la date du premier événement à afficher. Si aucun événement ne correspond à l'heure choisie, l'événement le plus proche est affiché.

Filtrer jusqu'à

Choisir l'heure et la date du dernier événement à afficher. Si aucun événement ne correspond à l'heure choisie, l'événement le plus proche est affiché.

Heure courante

En plaçant le curseur sur 'Heure courante', l'option 'Filtrer jusqu'à' prend la valeur de l'heure et la date courantes.

Sélection caméra

Utiliser les touches caméra pour choisir d'afficher les événements en provenance de la caméra correspondante. Dans l'exemple ci-dessus, seules les caméras 1 à 3 sont affichées dans la mémoire d'événements.

Remarque : Les caméras ne peuvent pas être sélectionnées via les touches curseur.

Fonctions du clavier distant

Commande des caméras télemétriques

Pan et tilt

Le joystick permet de commander les fonctions télemétrique de pan et de tilt. Il permet une commande proportionnelle de la télémétrie à vitesse variable.

Commande objectif

Le clavier permet de commander le zoom avant / arrière et le focus près / loin.

Fonctions auxiliaires

Les fonctions auxiliaires suivantes sont également disponibles :



- Presser et maintenir enfoncée cette touche pour activer la fonction de nettoyage (si disponible)



- (Dés)activation de l'essuie-glace (si disponible)



- (Dés)activation de l'éclairage (si disponible)



- (Dés)activation de la fonction pan automatique (non supporté par les dômes Pelco)



- (Dés)activation du mode "patrol" (surveillance) (non supporté par les dômes Pelco)

Commandes étoiles (*)

La touche *command permet d'envoyer des commandes directement au récepteur télemétrique. Se référer au manuel du récepteur pour obtenir la liste des commandes valides.

Enregistrement d'un prérglage

1. Presser et maintenir enfoncée la touche **preset** – une boîte de dialogue apparaît.
2. Entrer le numéro à **deux** chiffres du prérglage via les touches caméra. La touche caméra 10 correspond à la valeur 0. Par exemple, pour choisir le prérglage 7, il faut presser les touches caméra 10 et 7.
3. Le prérglage est enregistré lorsque la boîte de dialogue disparaît.

Rappel d'un prérglage

1. Presser la touche **preset** – une boîte de dialogue apparaît.
2. Entrer le numéro à deux chiffres du prérglage via les touches caméra. La touche caméra 10 correspond à la valeur 0. Par exemple, pour choisir le prérglage 7, il faut presser les touches caméra 10 et 7.
3. La boîte de dialogue disparaît et la caméra se déplace à la position prédefinie.

Commande de plusieurs Digital Sprites

Pour sélectionner l'unité à commander :

1. Presser la touche **Unit Select** du clavier.
2. Presser la touche caméra correspondant au numéro de l'unité à commander. Par exemple, presser la touche caméra 3 pour sélectionner l'unité 3.
3. Le clavier est maintenant connecté à l'unité sélectionnée.

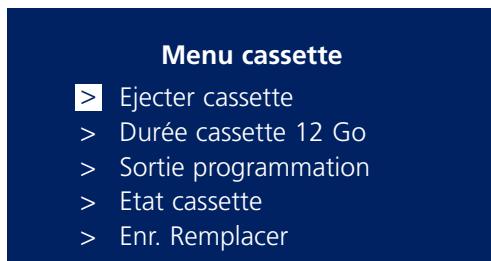
Annexe 1

Configuration pour l'archivage sur cartouche

Pour configurer le Digital Sprite pour l'archivage sur cartouche :

1. Entrer dans le menu "Cartouche"

Presser et maintenir enfoncée la touche **II** (pause) du Digital Sprite pour afficher le menu "Cartouche" :



Remarque : Lorsque les options "Ejecter cartouche" et "Etat cartouche" sont "grisées", cela signifie qu'aucune cartouche n'est insérée.

2. Choix de la durée de la cartouche

Une longueur de cartouche correcte doit être définie, afin de permettre au Digital Sprite de calculer la quantité d'images enregistrables sur celle-ci. Pour sélectionner la capacité de la cartouche :

1. Déplacer le **A V** curseur via les touches correspondantes sur l'option "Longueur cartouche".
2. Presser la touche **>** curseur pour mettre la capacité en surbrillance.
3. Régler **A V** la capacité* en unité Gigaoctet (Go).

* S'assurer qu'il s'agit bien de la capacité **non compressée** de la cartouche et non de la capacité compressée. Par exemple, certaines cartouches DDS-3 sont indiquées comme disposant d'une capacité de 24 Go alors que la capacité réelle non compressée est de 12 Go.

Remarque : La capacité saisie pour les cartouches VXA V17 doit être égale à 20 Go et non à celle indiquée sur la cartouche.

3. Configuration d'une programmation horaire d'éjection (optionnel)

Si aucune programmation horaire d'éjection n'est configurée, le Digital Sprite éjecte par défaut la cartouche lorsque celle-ci est pleine. Une programmation horaire d'éjection permet d'éjecter la cartouche à une heure spécifique de la journée quel que soit son taux de remplissage. Cette fonction est utile lorsqu'une cartouche doit être changée à une heure définie chaque jour ou si plusieurs cartouches sont utilisées dans la même journée.

Configuration d'une programmation horaire d'éjection :

1. Placer le curseur sur **Prog. Horaire d'éjection** via les touches **A V**.
2. Presser la touche curseur **>** afin d'afficher la programmation dans une nouvelle fenêtre.
3. Utiliser **A V** les touches se placer sur le jour requis, puis **< >** mettre le champ désiré en surbrillance.
4. Les touches **A V** permettent de changer l'heure d'éjection dans chacun des champs. Il est possible de définir un maximum de 4 heures différentes d'éjection ar jour.
5. Presser la touche **mode/menu** pour quitter la fenêtre en cours.

En sélectionnant l'option **Etat cartouche** à tout moment, il est possible de consulter l'état de la cartouche insérée dans le lecteur.

Tape ID	717557F8	Tape is 82% full
First Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Last Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Tape has been used	001 times	
Tape contains	02 Archive Sessions	
Session	1 IMAGES/MONDAY/TAPE 5/SESSION A	
First Image	17:12	27/02/2000
Last Image	17:20	27/02/2000
To change session use << >> keys		

Les informations suivantes sont affichées :

- Le n° d'identification de la cartouche et le taux de remplissage de celle-ci.
- La première et la dernière utilisation de cette cartouche ainsi que le n° d'identification de la machine avec laquelle elle a été utilisée.
- Le nombre d'utilisations de cette cartouche.
- Le nombre de sessions d'archivage présentes sur la cartouche. Une nouvelle session est uniquement créée lorsque des données sont ajoutées à la suite de celles déjà présentes sur la cartouche.
- Le numéro de la session.
- La première et la dernière image enregistrées dans la session sélectionnée (utiliser les touches **<< >>** pour changer le numéro de la session).

L'option **Ecrire Remplacer / Ajouter** charge un paramétrage par défaut lorsqu'une cartouche est insérée et qu'aucune 'Méthode d'écriture sur bande' n'est choisie dans un délai de 5 minutes. Cette fonction n'a pas encore été intégrée.

Sélectionner **Ejecter Cartouche** pour éjecter la cartouche à tout moment pendant l'archivage. L'enregistrement du bloc d'image en cours d'archivage se termine et la cartouche est éjectée. Cette opération peut prendre environ 5 minutes.

ATTENTION : Ne pas utiliser le bouton d'éjection situé sur la face avant de l'appareil pour éjecter la cartouche. Ceci pourrait provoquer une perte de données.

Archivage sur cartouche

Contrairement à un magnétoscope, avec lequel les images sont archivées en continu, un lecteur de cartouche permet d'archiver périodiquement les images à partir du disque interne.

Ainsi, lorsque l'archivage est périodique et que la cartouche est pleine (ou éjectée), les images sont toujours enregistrées sur le disque interne au moment du changement de cartouche. L'enregistrement n'étant pas continu, le lecteur de cartouche s'use également moins rapidement.

Pour archiver des images sur une cartouche :

1. Insérer une cartouche dans le lecteur.
2. La fenêtre **Etat Cartouche** s'affiche. Elle indique le contenu de la cartouche ainsi que le menu suivant :

- > **Archive non prioritaire**
- > Archivage sélectif
- > Lecture
- > Charger fichiers
- > **Ejecter cassettes**

Remarque : il est normal que quelques minutes s'écoulent avant que le menu ci-dessus ne s'affiche. En effet, la cartouche doit d'abord se rembobiner afin que le lecteur puisse lire l'index.

3. Si ce n'est pas la bonne cartouche qui a été insérée ou si certaines informations qu'elle contient doivent être conservées, sélectionner l'option **Ejecter cartouche** et insérer une autre cartouche.
4. Sélectionner l'option **Archivage en arrière-plan**. Il est maintenant possible de choisir entre l'ajout (ajout des images à la fin de la bande) ou le remplacement.



Attention : toutes les images précédemment archivées seront effacées si l'option 'Remplacement' est sélectionnée.

5. Mettre l'option requise en surbrillance via les touches et presser la touche **mode/menu**.
6. L'archivage sur la cartouche démarre alors.

Lecture d'images archivées

Un logiciel de visualisation sur PC permet de lire les images à partir de lecteurs Zip®, Jaz® et de lecteurs de cartouche.

Configuration requise :

- PC équipé d'un processeur Intel Pentium ou l'équivalent (233 MHz minimum, 400 MHz recommandé)
- Microsoft® Windows® 95 ou 98.
- Carte vidéo 4 Mo pouvant afficher 16 millions de couleurs.
- 5 Mo d'espace libre sur le disque dur (de l'espace supplémentaire est nécessaire pour le stockage des fichiers image)
- Lecteur Iomega Zip®, Jaz® ou lecteur de cartouche connecté au PC.
- Carte d'interface SCSI (pour la connexion de lecteurs de bande au PC)

Installation :

1. Insérer la disquette dans le lecteur A.
2. Cliquer sur le menu "Démarrer" et choisir la commande "Exécuter..." .
3. Taper la ligne de commande "a:\setup" et cliquer sur OK ou rechercher le fichier manuellement via le bouton "Parcourir".
4. L'installation démarre. Suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.

Exécution du logiciel de visualisation sur PC :

1. Cliquer sur le menu démarrer et sélectionner les commandes "Programmes" puis "PC Playback".
2. Cliquer sur l'icône "PC Playback".
3. Le logiciel s'exécute. Pour obtenir des informations relatives au fonctionnement, cliquer sur l'option "Help".

Remarques importantes relatives à l'utilisation de lecteurs de cartouche :

Le câble fournit avec le lecteur DDS peut ne pas être compatible avec le port SCSI 50 broches du Digital Sprites.

DDS-3 : connecteur mâle haute densité 50 broches / connecteur mâle Centronics 50 broches.

DDS-4 : connecteur mâle haute densité 50 broches / connecteur mâle haute densité 68 broches (DDS-4) requis. Ce câble est disponible chez la plupart des revendeurs informatique.

Attention : Afin de garantir des performances optimales, il est nécessaire de nettoyer régulièrement la tête des lecteurs de cartouche. S'assurer de bien suivre les instructions du fabricant pour ce nettoyage.

Annexe 2

Sélection de la vitesse d'enregistrement

Le Digital Sprite enregistre en continu sur le disque dur interne. La durée maximale d'enregistrement du disque dépend de plusieurs paramètres :

Capacité du disque dur (taille du disque en giga-octets)

Qualité de l'image (taille du fichier en kilo-octets)

Vitesse d'enregistrement (images par seconde)

Le tableau ci-dessous indique les vitesses d'enregistrement pour différentes qualités d'image et tailles de disques durs.

Durée d'enregistrement	24 hours			48 hours			72 hours			168 hours (7 days)			336 hours (14 days)			744 hours (31 days)		
	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K
30GB	17PPS	17PPS	13PPS	11PPS	9PPS	6PPS	7PPS	6PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-	-	-	-
45GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	8PPS	11PPS	9PPS	6PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS	-	-	-
60GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	15PPS	12PPS	8PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-
75GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	16PPS	17PPS	15PPS	11PPS	8PPS	6PPS	4PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS
90GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	5PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS
120GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS
150GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	9PPS	8PPS	6PPS	4PPS	3PPS	3PPS	2PPS

Utilisation du tableau :

1. Choisir la taille du disque dur interne dans la partie gauche.
2. Choisir le nombre d'heures à enregistrer dans la partie supérieure du tableau.
3. Sélectionner la qualité d'image (VHS, S-VHS ou S-VHS+).
4. Lire dans le tableau la vitesse d'enregistrement indiquée en images par seconde (ips).

Un logiciel de calcul de vitesse d'enregistrement interactif est également disponible sur le site web suivant : www.dedicatedmicros.com

Annexe 3

Configuration des dômes JVC et Ultrak

JVC (TK-C675BE)

Le paramétrage doit être le suivant (S1) :

Disp	ON
Multi-drop	ON
Simplex	ON
Sync	INT

Les "Data A" et "Data B" sont respectivement connectés au + et au – du RS-485.

Ultrak (UltraDome™ KD6)

Le paramétrage doit être le suivant (S4) :

Switch 1	ON
----------	----

Configuration de dômes JVC ou Ultrak

La touche *command permet d'entrer et de sortir des menus de configuration des dômes JVC ou Ultrak.

- Presser la touche *command pour entrer dans le menu du dôme. Ce dernier s'affiche sur le moniteur principal et une étoile (*) s'affiche à côté de l'heure et de la date afin d'indiquer que le clavier commande le menu du dôme.
- Naviguer dans ce menu via le joystick.
- Presser la touche 'Enter' pour sélectionner un élément d'un menu.
- Sélectionner l'option 'Exit' pour quitter le menu Ultrak ou presser et maintenir enfoncée la touche *command pour quitter le menu du dôme JVC niveau par niveau.
- Presser et maintenir enfoncée la touche *command pour supprimer l'étoile du moniteur principal et revenir à la commande du Digital Sprite.

Remarque : si le menu du dôme n'est plus affiché mais que l'étoile (*) est toujours visible, presser à nouveau et maintenir enfoncée la touche *command.

Se référer à la documentation du fabricant du dôme pour plus de détails relatifs aux connexions, aux adresses caméra et à la configuration.

Fonctions supplémentaires pour les dômes Ultrak

Il est possible d'accéder à certaines fonctions, qui ne sont pas directement accessibles à partir du clavier distant, via la commande 'Préréglage'.

Rappel d'un préréglage

- Presser la touche 'Preset' – une boîte de dialogue apparaît.
- Entrer le numéro à deux chiffres du préréglage via les touches caméra. La touche caméra 10 correspond au 0. Par exemple, pour rappeler le préréglage n° 80, il suffit de presser les touches caméra 8 puis 10.
- La boîte de dialogue disparaît et la caméra se déplace à la position préréglerée.

N° préréglage	Fonction
80	Run tour 1
81	Run tour 2
82	Run tour 3
83	Program tour 1
84	Program tour 2
85	Program tour 3
86	Terminate tour programming
87	Run patrol 1
88	Run patrol 2
89	Run patrol 3
90	Start menu (same as *command key)
92	Toggle auto exposure
93	Toggle backlight compensation
95	Decrease goto preset speed
96	Increase goto preset speed



Warnung: Bitte bewegen Sie nicht das Gerät, wenn es mit der Spannungsversorgung verbunden ist.

Wichtige Hinweis: Stellen Sie keine schwere Gegenstände auf dem Digital Sprite ab.

Inhalt

• Einführung	1
• Wichtige Sicherheitshinweise	3
• Installation von Digital Sprite	4
• Schnelle installation	5
• Anschliessen der externen Geräte	6
- Anschliessen von Schwenk-Neige-Kameras	6
- Anschliessen von Speichergeräten	7
- Anschliessen an ein Netzwerk	8
- Anschliessen von c-bus-Geräten	9
• Konfigurieren von Digital Sprite	11
- Verwenden des Menüs	11
- Uhrzeit, Datum und Sprache	12
- Kameraansicht	13
- Zeitsteuerung	13
- Kamera - Aufnahme	14
- Aufnahme - Zeitplan	14
- Automatisch kopieren	16
- Aktivitätseinstellungen	16
- Anzeigeeoptionen	17
- Passwörter	17
- Systemoptionen	18
- Kameraeinstellungen	19
- Alarme und Voreinstellungen	19
- Kamera-Setup für Aktivität	20
• Bedienung Digital Sprite	21
• Anhang 1 - Konfigurieren für die Bandarchivierung	24
• Anhang 2 - Auswählen von Aufnahmeraten	24
• Anhang 3 - Konfigurieren von JVC-und Ultrak-Dome-Kameras	25

Einführung

Was ist Digital Sprite?

Digital Sprite ist ein einfach zu bedienender preiswerter Videomultiplexer mit optionaler Netzwerkübertragung in einem Gerät.

Ein Videomultiplexer?

- Einwickelt mit eingebauter Sicherheit
- Einfach zu bedienen
- Arbeitet wie ein traditioneller analoger Multiplexer, nicht wie ein PC
- Mit allen Eigenschaften, die Sie von einem Multiplexer von Dedicated Micros erwarten können:
 - Haupt - und Spotmonitor
 - Mehrfachbild - Anzeigen
 - Erkennung von Aktivität
 - Alarme
 - Zeitsteuerung
 - Variable Aufnahmeraten
 - c-bus-Netzwerkbetrieb

Ein digitaler Videorecorder?

- Gleichzeitige Wiedergabe und Aufnahme ohne die Aufnahme zu beeinflussen.
- Über bis zu 14 Tage lang 24 Stunden-Langzeitaufnahmen in einem Gerät.
- Sofortiger Zugriff auf die aufgenommenen Bilder auf der Festplatte.
- Keine Bänder erforderlich.

Netzwerkübertragung?

- Ansehen von Livebildern und die Wiedergabe von Bildern von Digital Sprite über ein Netzwerk.
- Kein Kauf von zusätzlicher Software notwendig. Verwenden Sie den Microsoft IE5 oder den Netscape Navigator 4.7.
- Schwenk-Neige-Steuerung.

Eigenschaften:

Installation

Automatische Erkennung von Kameras beim Einschalten	✓
Automatische Erkennung von Geräten zur Archivierung beim Einschalten	✓
Voreingestelltes Aufnehmen über 24 Stunden	✓
Durchgeschliffene Anschlüsse	✓

Bedienung

Gleichzeitige Wiedergabe, Aufnahme, Archivierung und Übertragung	✓
Versteckte Kamera als Option	✓
Zeitsteuerung _	✓

Wiedergabe

Bedienung wie beim VCR	✓
Vollbild-, Vierfachbild- und PIP(Bild in Bild)-Wiedergabe	✓

Ereignisse

Erkennung von Aktivität	✓
Alarne	✓
Ereignis-Logbuch (Mit Vorschaufenster)	✓
Automatisches Kopieren von Ereignissen nach Zip® und Jaz®	✓

Schwenk-Neige

Koaxial – BBV, Dennard, Pelco	✓
Seriell – JVC, Ultrak	✓
DTMF/c-bus – DM	✓
Voreinstellungen für die Schwenk-Neige bei einem Alarm	✓

Steuerung über abgesetzte Tastatur (optional)

Kompatibel zu einer abgesetzten Tastatur	✓
Steuerung mehrerer Geräte	✓
Schwenk-Neige-Steuerungseinheit	✓

Ansicht über das Netzwerk (optional)

Livesehen	✓
Ansehen über Wiedergabe	✓
Schwenk-Neige-Steuerung	✓
Kompatibel zum Microsoft IE5 und zum Netscape Navigator 4.7	✓

Externe Speichergeräte

Zip®	✓
Jaz®	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS- und Ecrix VXA-Bänder	✓

Um die Installation und die Bedienung so leicht wie möglich zu machen, ist diese Installationsanleitung in drei Bereiche aufgeteilt:

1. Installieren von Digital Sprite

- Führt Sie durch den Installationsprozess

2. Konfigurieren von Digital Sprite

- Liefert detaillierte Informationen für das Einstellen des Gerätes nach den Anforderungen des Kunden

3. Bedienen von Digital Sprite

- Eine Karte, die aus diesem Handbuch herausgenommen werden kann, führt Sie durch die Bedienung von Digital Sprite

Wichtige Sicherheitshinweise

Lesen sie die Anleitung

Alle Sicherheits- und Bedienungsanleitungen sollten sorgfältig durchgelesen werden, bevor das Gerät in Betrieb genommen wird.

Stromversorgung

Diese Gerät sollte nur an solche Stromquellen angeschlossen werden, die in den Angaben des Herstellers aufgeführt werden.

Wartung

Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu warten, da Sie sich beim Öffnen und Entfernen des Gehäuses hohen elektrischen Spannungen oder anderen Gefahren aussetzen. Wenden Sie sich für die Wartung und Störungsbehebung an qualifiziertes Fachpersonal.

Belüftung

Stellen Sie sicher, daß das Gerät ausreichend belüftet ist, um es vor Überhitzung zu schützen.

WICHTIG

Um Berührungs- oder Brandgefahr zu vermeiden, setzen Sie das Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus. Der Blitz mit dem Pfeilsymbol in einem Dreieck weist den Anwender des Gerätes darauf hin, daß innerhalb des Gehäuses eine gefährlich hohe Spannung besteht, die das Risiko eines elektrischen Stromschlages trägt.

FCC - REGLEMENTIERUNGEN UND DOKUMENTATIONSUNTERLAGEN

(nur Modelle für die U.S.A. und Kanada)

WICHTIG: Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Bedingungen für ein digitales Gerät der Klasse A, entsprechend erfüllt es 15 der FCC - Richtlinien. Diese Bedingungen dienen dazu, einen angemessenen Schutz vor schädlichen Störungen zu bieten, wenn die Anlage innerhalb einer kommerziellen Umgebung benutzt wird. Die Anlage generiert und nutzt Radiofrequenzenergie, die sie auch ausstrahlen kann. Sie kann daher, wenn sie nicht in Einklang mit den Anleitungen des Handbuchs eingerichtet und verwendet wird, nachteilige Störungen im Funkverkehr verursachen. Der Betrieb dieses Gerätes innerhalb eines Wohngebietes führt wahrscheinlich zu nachteiligen Störungen. In einem solchen Fall ist der Betreiber aufgefordert, die Störungen auf eigene Kosten zu beheben.

Dieser Absatz zielt darauf ab, die Aufmerksamkeit der Installateure von CATV Systemen auf Art. 820- 40 der NEC zu lenken, in dem Richtlinien für die angemessene Erdung angegeben werden und in dem insbesondere aufgeführt wird, daß der Nulleiter des Kabels an die Erdung des Gebäudes angeschlossen sein muß, so nahe wie möglich an der Kabeleinführung.

CE Zeichen



Dieses Produkt ist mit dem CE Symbol gekennzeichnet und zeigt die Übereinstimmung mit der Richtlinie EMC 89/336/EEC der Europäischen Union an.

Eine "Konformitätserklärung" liegt aus bei der Dedicated Micros Ltd., Pendlebury, Manchester M27 4FL.

Bevor sie starten:

Überprüfen Sie den Inhalt des Kartons

In dem Karton befinden sich die folgenden Gegenstände:

- Digital Sprite
- PSU
- Netzkabel mit einem dreipoligen angeflanschten Stecker (Nordamerika)
- Netzkabel ohne angeflanschtem Stecker (andere Regionen)
- Zubehör für die Rackmontage (Winkel für die Rackmontage, hintere Stützen und Befestigungsschrauben)
- PC playback auf einer 3 1/2"-Diskette
- Installationsanleitung

Auswahl eines Ortes für die Installation

Digital Sprite ist für die Rackmontage oder als Tischgerät geeignet. Die folgenden Vorsichtsmassnahmen müssen bei der Installation von Digital Sprite getroffen werden:

- Die Öffnungen im Gerätegehäuse sind für die Ventilation vorgesehen. Um eine Überhitzung zu verhindern, dürfen diese Öffnungen weder blockiert noch abgedeckt sein.
- Wenn Geräte übereinander gestellt werden, muss sichergestellt werden, dass zwischen jedem Gerät ein Abstand von mindestens 1.5 cm (1/2") eingehalten wird.
- Stellen Sie sicher, dass an jeder Seite des Gerätes ein Abstand von 3 cm (1") eingehalten wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät nicht an einem Ort aufgestellt wird, wo es wahrscheinlich mechanischen Schockwirkungen unterliegen wird.
- Das Gerät sollte sich an einem Ort befinden, der eine geringe Luftfeuchtigkeit und ein Minimum an Staub aufweist. Vermeiden Sie Orte wie feuchte Keller und staubige Flure.
- Wenn Sie externe Speicherungen vornehmen wollen, richten Sie sich bei der Aufstellung der entsprechenden Geräte nach den Anweisungen des Herstellers.
- Stellen Sie keine schweren Gegenstände wie z.B. Monitore direkt auf das Gerät.

Ein schneller Überblick über digitales Aufnehmen

Digitale Multiplexrecorder arbeiten auf exakt der gleichen Weise wie analoge Multiplexer, ausser dass sie Festplatten und digitale Bänder anstatt VCR-Bänder für die Speicherung der Videobilder verwenden.

Beim analogen Aufnehmen kommt das Langzeit-Aufnehmen zur Anwendung, um die aufgenommene Zeitperiode, die auf ein 3 Stunden-Band gespeichert wird, zu verlängern, indem weniger Bilder pro Sekunde aufgenommen werden.

Die Anpassung der Anzahl von Bildern, die in jeder Sekunde aufgenommen werden, verlängert auch die Zeitperiode, die auf die Festplatte eines Digital Sprite gespeichert wird. Es gibt jedoch auch andere Faktoren, die ebenfalls die Länge der Zeitperiode bestimmen, die auf der Festplatte eines digitalen Multiplexrecorders gespeichert werden können:

- Die Bildqualität
- Die Aufnahmerate
- Die Kapazität der Festplatte

Bildqualität

Digitale Multiplexrecorder speichern Bilder in einem komprimierten Format, um Bilder effizienter aufnehmen zu können. Je höher die Kompression, desto kleiner ist die Dateigrösse, aber die Bildqualität wird schlechter. Digital Sprite kann Bilder auf eine Grösse von 6 KB bis 30 KB komprimieren.

Kilobytes und Gigabytes sind Einheiten für die Speicherung:

1 GB = 1.024 Megabytes (MB)

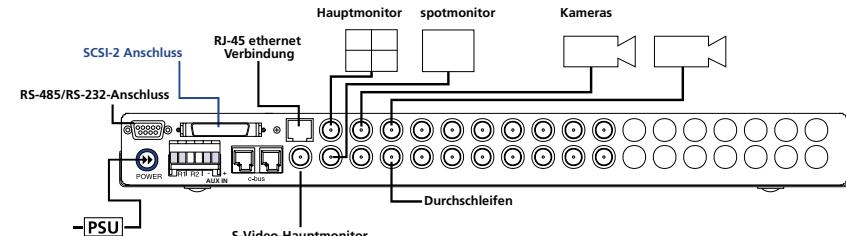
1 MB = 1.024 Kilobytes (KB)

Beim analogen Aufnehmen ist die Bildqualität abhängig vom verwendeten Typ des VCR: VHS oder S-VHS. Mit Digital Sprite kann die Bildqualität durch die Anpassung der Bildgrösse verändert werden. Zum Beispiel entsprechen 14 KB der VHS-Qualität, 18 KB dem S-VHS und besser als S-VHS sind 25 KB.

Die Verwendung einer höheren Bildgrösse füllt die Festplatte schneller als eine kleinere Bildgrösse und erfordert daher mehr Speicherplatz zum Speichern. Um die gleiche Zeitperiode bei einer höheren Bildgrösse zu erzielen, ist eine Reduzierung der Aufnahmerate (PPS) erforderlich.

Schnelle Installation

Digital Sprite kann in nur 4 Schritten installiert werden. Durch Plug-and-Play können die Bilder der Kameras innerhalb weniger Minuten aufgenommen werden.



SCHRITT 1. Anschliessen der Kameras

Schliessen Sie die Kameras an die Videoeingänge mit den Bezeichnungen VID1 bis VID9 (9-Kanal-Gerät) oder bis VID16 (16-Kanal-Gerät) an. Nehmen Sie die untere Reihe der Anschlüsse um zu anderen Geräten durchzuschleifen.

SCHRITT 2. Anschliessen der Monitore

Schliessen Sie den Hauptmonitor (digitale Wiedergabe und Mehrfachbildschirme) am Videoausgang mit der Bezeichnung MON A an.

Schliessen Sie den optionalen Spotmonitor (analoge Vollbilder) am Videoausgang mit der Bezeichnung MON B an.

SCHRITT 3. Anschliessen der externen Geräte

Wenn externe Geräte an das Digital Sprite angeschlossen werden sollen, fahren Sie zunächst mit 'Anschliessen der externen Geräte' im nächsten Abschnitt fort, bevor Sie mit Schritt 4 weitermachen.

SCHRITT 4. Anschliessen der Spannungsversorgung

Wenn sich das Digital Sprite erst einmal in der endgültigen Position befindet und alle externen Geräte angeschlossen sind, schliessen Sie das Netzteil auf der Rückseite des Gerätes an und stecken Sie den Stecker in eine Steckdose. Die Einschaltprozedur kann bis zu einer Minute dauern, bevor Digital Sprite einsatzbereit ist.



Digital Sprite nimmt nun ohne weitere Programmierung die Bilder von allen Kameras in einem 24 Stunden-Langzeitmodus auf!

Aufnahmerate

Die Aufnahmerate ist die Anzahl der Bilder, die in einer Sekunde auf die Festplatte gespeichert werden, oder die Bilder pro Sekunde (PPS). Dies ist eine systemweite Zahl. Daher bleibt sie, ob nun Bilder von 1 oder 16 Kameras aufgenommen werden, immer die gleiche. Die Update-Rate pro Kamera kann mit der Aufnahmerate ermittelt werden:

$$\text{Update-Rate} = \frac{\text{Anzahl der Kameras}}{\text{Aufnahmerate}}$$

Eine Tabelle mit gebräuchlichen Aufnahmeraten finden Sie im Anhang 2.

Kapazität der Festplatte

Analoge VCR's verwenden 3 Stunden-Bänder, mit denen eine endliche Anzahl von Bildern aufgenommen werden kann. Im Gegensatz zu einem VCR kann die Anzahl der Bilder, die mit einem digitalen Multiplexrecorder aufgenommen werden können, erhöht werden, indem eine Festplatte mit einer höheren Kapazität eingesetzt wird. Digital Sprite ist gegenwärtig mit Festplattengrößen von 30, 45, 60, 75, 90, 120 und 150 GB verfügbar.

Mit einer grösseren Festplatte werden die Bildqualität, die Aufnahmerate oder die Aufnahmezeit erhöht. Zum Beispiel kann eine 75 GB-Festplatte bis zu 7 Tage im Langzeitmodus aufnehmen, eine 30 GB-Festplatte kann jedoch nur 3 Tage aufnehmen.

Die Berechnung der Aufnahmezeit

Digital Sprite berechnet die Aufnahmezeit automatisch, wenn die Aufnahmerate und die Bildqualität eingegeben werden. Alternativ dazu steht ein interaktiver Aufnahmerechner zum Download auf unserer Website zur Verfügung:

www.dedicatedmicros.com

Anschliessen der externen Geräte

Obwohl Digital Sprite als digitaler Standalone-Multiplexrecorder verwendet werden kann, erlaubt seine Flexibilität den Anschluss von Zubehör und zusätzlichen Speichergeräten, um viel grössere Systeme aufzubauen.

Digital Sprite benutzt das c-bus-Netzwerk, um Produkte und Zubehör von Dedicated Micros untereinander zu verbinden. Geräte, die an ein Digital Sprite angeschlossen werden können, sind:

Schwenk-Neige-Kameras

Speichergeräte

- Herausnehmbare Disk's - Zip®, Jaz®
- RAID
- Digitale Bandspeicherung - DDS, VXA

Ethernet-netzwerke

c-bus-geräte

- Alarmmodule
- Abgesetzte Tastaturen
- Videoschalter

Wenn Sie keines der obengenannten Geräte an das Digital Sprite anschliessen möchten, gehen Sie nach 'Konfigurieren von Digital Sprite' – Seite 11.

Anschliessen von schwenk-Neige-Kameras

Digital Sprite besitzt eine eingebaute koaxiale, serielle (RS-232/485) Schwenk-Neige, eine c-bus-Schwenk-Neige und eine DTMF-Schwenk-Neige, wobei ein optionaler Schwenk-Neige-Adapter eingesetzt wird. Mit einer abgesetzten Tastatur kann die Schwenk-Neige vom Digital Sprite aus gesteuert werden. Die Art der Schwenk-Neige muss im Menü 'Alarne und Voreinstellungen' eingestellt werden.

Koaxiale Schwenk-Neige

Die koaxiale Schwenk-Neige erfordert keine anderen Verbindungen als die Kameraverbindungen. Digital Sprite unterstützt gegenwärtig Pelco und BBV. Mit einem BBV RX-100 Protokollkonverter können die meisten Dome-Kameras der wichtigsten Hersteller gesteuert werden.

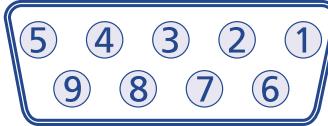
Serielle Telemetrie

Digital Sprite unterstützt gegenwärtig die serielle Telemetrie für Dome-Kameras von JVC und Ultrak. Die serielle Schwenk-Neige benötigt eine Verbindung aus einer zweipoligen verdrillten Leitung von der seriellen Schnittstelle von Digital Sprite zum Schwenk-Neige-Empfänger. Die serielle Schwenk-Neige kann sternförmig konfiguriert werden, von der seriellen Schnittstelle zu jedem Empfänger, oder deltaförmig, wobei alle Empfänger in Reihe geschaltet werden. Eine Kombination aus beiden Konfigurationen ist auch möglich. Jeder Empfänger muss in Übereinstimmung mit seiner Kameranummer adressiert werden - Sehen Sie hierzu auch in die Dokumentation Ihres Empfängers.

Verbindung über die serielle Schnittstelle

Die serielle Schnittstelle des Digital Sprite besitzt eine 9-poligen, männlichen D-Typ-Anschluss. Ein 9-poliger, weiblicher Stecker mit der folgenden Pinbelegung wird benötigt:

PIN	RS-232	RS-485
1	KV	Data A
2	RX	KV
3	TX	KV
4	GND	GND
5	GND	GND
6	KV	KV
7	RTS	KV
8	CTS	KV
9	KV	Data B



KV = Keine Verbindung

Anmerkung: Die serielle Schnittstelle muss für die JVC- **oder** Ultrak-Schwenk-Neige im Menü 'Systemoptionen' konfiguriert werden.

c-bus-/DTMF-Schwenk-Neige

Die Schwenk-Neige-Empfänger von Dedicated Micros können über c-bus oder DTMF (Telefontöne) gesteuert werden. Wenn die c-bus-Schwenk-Neige verwendet wird, wird der Empfänger direkt an die c-bus-Anschlüsse auf der Rückseite des Gerätes angeschlossen. Bei der Verwendung der DTMF-Schwenk-Neige ist ein Schwenk-Neige-Adapter (TAD3) erforderlich, um die Schwenk-Neige-Kommandos in DTMF-Töne zu konvertieren. Die DTMF- und c-bus-Schwenk-Neige kann stern- oder deltaförmig konfiguriert werden.

Anschliessen von Speichergeräten

Die Bilder werden auf die interne Festplatte gespeichert, damit der Bediener sie sofort suchen und wiedergeben kann. Die Kapazität der internen Festplatte beeinflusst die Anzahl der Bilder und die Länge der Zeitperiode, die aufgenommen werden kann. Zum Beispiel kann ein Digital Sprite mit einer einzelnen 30 GB-Festplatte drei Tage lang im 24 Stunden-Langzeitmodus und mit zwei 75 GB-Festplatten 2 Wochen lang aufnehmen.

Die interne Festplatte ist ein temporäres Speichergerät, da die Bilder immer wieder nach einer bestimmten Zeitperiode überschrieben werden. Wenn die Bilder länger aufbewahrt werden sollen, ist ein externer Speicher erforderlich. Die 50-polige SCSI-2-Schnittstelle auf der Rückseite des Digital Sprite ist für den Anschluss von externen Speichergeräten vorgesehen.

Es gibt drei Typen von externen Speichergeräten, die eingesetzt werden können:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

RAID Geräte enthalten Festplatten, die zum internen Speicher hinzugefügt werden, um die Anzahl der aufgenommenen Bilder effektiv zu erhöhen, bevor sie überschrieben werden.

RAID-Geräte bieten ein Schutz, wenn ein Fehler auftritt. Wenn eine Festplatte in einem RAID ausfällt, wird mit dem Aufnehmen auf eine andere Festplatte in dem Array fortgefahren. RAID gestattet es, fehlerhafte Festplatten im laufenden Betrieb zu ersetzen.

2. Iomega Zip® und Jaz®-Disk's

Bilder können für einen längeren Speicherzeitraum von der internen Festplatte oder RAID auf herausnehmbare Zip®-oder Jaz®-Disk's kopiert werden.

Herausnehmbare Disk's sind ideal für Aufnahmen mit einer relativ geringen Anzahl von Bildern wie z.B. Ereignisse, Video-Clips oder Zwischenfälle. Diese Bilder können auf einem beliebigen PC mit einem Zip®- oder Jaz®-Laufwerk und der installierten DM Playback-Software wiedergegeben werden.

Zip®- und Jaz®-Laufwerke sind mit verschiedenen Diskettenkapazitäten erhältlich. Die Tafel unten zeigt die Aufnahmezeiten bei typischen Aufnahmeraten (in S-VHS-Bildqualität, 18 KB):

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
Iomega Zip® 100MB	1h 30m	45m	30m	15m	7m	3m
Iomega Zip® 250MB	3h 46m	1hr 53m	1h 15m	37m	18m	9m
Iomega Jaz® 1GB	15h 4m	7h 32m	5h 1m	2h 30m	1h 15m	36m
Iomega Jaz® 2GB	30h 8m	15h 4m	10h 2m	5h 1m	2h 30m	1h 12m

Die Zeiten beziehen sich auf alle Kameras, deren Bilder auf die Festplatte kopiert worden sind.

3. DDS- und VXA-Bänder

Bilder, die auf die interne Festplatte aufgenommen worden sind, können automatisch auf Hewlett Packard DDS- und Ecrix VXA-Bänder archiviert werden. Dies ermöglicht eine 'ein Band, ein Tag'-Lösung, ähnlich zu der eines Multiplexers und eines VCR. Die Festplattengröße muss nicht sehr gross sein, wenn Bänder zur Archivierung von Bildern benutzt werden, obwohl die Festplattengröße bestimmt, auf was mit dem Digital Sprite sofort zugegriffen werden kann.

Die Tabelle unten zeigt die Anzahl der Stunden, die ein Band speichern kann, wenn es mit verschiedenen Aufnahmeraten (in S-VHS-Bildqualität, 18 KB) eingesetzt wird.

	6hr	12hr	24hr	48hr	72hr	168hr
HP DDS-3 12GB	25PPS	14PPS	7PPS	3PPS	2PPS	1PPS
HP DDS-4 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS
Ecrix VXA 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS

Sehen Sie Anhang 1 für Details zur Konfiguration von Digital Sprite für die Bandarchivierung.

Anschliessen mehrerer externer Geräte

Bis zu sieben Speichergeräte können als Reihenschaltung an die SCSI-Schnittstelle auf der Rückseite von Digital Sprite angeschlossen werden. Jedes Gerät benötigt eine eigene Adresse und das letzte Gerät in der Kette muss terminiert sein. Nehmen Sie die Adressierung und die Terminierung mit der jeweiligen Gerätedokumentation vor.

Anmerkung: Nur ein Bandlaufwerk kann an den SCSI-Bus angeschlossen werden.

Die Tabelle unten zeigt die Kapazitäten und typische Anwendungen jedes Speichergerätes.

Externer Speicher	Kapazität	Beschreibung	Typische Anwendung
RAID	Gegenwärtig bis 375GB*	Festplattenarray mit Fehlertoleranz	Langzeitspeicherung mit sofortigem Zugriff
Iomega Zip®	100 or 250MB	Herausnehmbares Medium	Ereignis- oder Clipspeicherung
Iomega Jaz®	1 oder 2 GB	Herausnehmbares Medium	Ereignis- oder Clipspeicherung
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Digitales Speicherband	Langzeit-'Ein Band, ein Tag'-Archivierung
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Digitales Speicherband	Langzeit-'Ein Band, ein Tag'-Archivierung
Ecrix VXA	20GB	Robustes digitales Speicherband	Langzeit-'Ein Band, ein Tag'-Archivierung

* Kapazität eines einzelnen RAID, bis zu 7 RAIDs können an ein Digital Sprite angeschlossen werden.

Anschliessen an ein Netzwerk

Digital Sprite kann zur Verteilung von qualitativ hochwertigen Live- oder aufgenommenen Bildern durch Standard TCP/IP-Netzwerke an PC's zur Betrachtung eingesetzt werden - wobei die Bilder mit einem Standard Web-Browser betrachtet werden können.

Digital Sprite ist mit und ohne Netzwerkvideo-Eigenschaften verfügbar. Geräte mit Netzwerkvideo-Eigenschaften können durch das Wort 'NET' identifiziert werden, das hinter der Softwareversion im Menü steht.

Anmerkung: Geräte ohne Netzwerkvideo-Eigenschaften können dennoch an ein Netzwerk angeschlossen werden, jedoch nur zum Zweck der Nachrüstung.

Nehmen Sie Kontakt mit Ihrem örtlichen Händler auf, um mehr über die Nachrüstung von Digital Sprite für das Netzwerkvideo zu erfahren.

Um Bilder über ein Netzwerk zu betrachten, benötigen Sie:

- Eine gültige IP address, ein Default gateway, und eine Subnet mask für das Digital Sprite. Dies erhalten Sie gewöhnlich von Ihrem Netzwerk-Administrator.
- Ein an das Netzwerk angeschlossener PC mit einer minimalen Spezifikation von: 200 MHz CPU.
64 MB RAM.
4 MB Videokarte (Mit der Fähigkeit zum Anzeigen von 16 Millionen Farben). Microsoft® Windows® 95, 98 oder NT, oder MacOS 7.5.
- Eine freie 10-baseT Ethernet-Schnittstelle im Netzwerk.
- Ein RJ-45-Netzwerkkabel für die Verbindung zwischen dem Digital Sprite und dem Netzwerk.
- Microsoft Internet Explorer 5.X (PC) oder Netscape Navigator 4.X (PC und Mac).

Anschliessen von Digital Sprite an ein Netzwerk

Warnung: Schliessen Sie nicht Digital Sprite an ein Netzwerk an, bevor Sie die Netzwerkeinstellungen im Menü konfiguriert haben.

1. Setzen Sie die IP address, die Subnet mask und das Default gateway mit der Option 'Netzwerkeinstellungen' im Menü 'Systemoptionen'.
2. Starten Sie Digital Sprite neu.
3. Verbinden Sie Digital Sprite mit dem Netzwerk, indem Sie das RJ-45-Kabel in den Schnittstellenanschluss mit der Bezeichnung 'NET' stecken.

Ansehen von Bildern mit einem Web-Browser

1. Nehmen Sie einem PC, der an ein Netzwerk angeschlossen ist, und öffnen Sie den Internet Explorer oder den Netscape Navigator.
2. Geben Sie die IP adress des Digital Sprite in die 'Address Box' (Internet Explorer) oder in die 'Location Box' (Netscape) ein, z.B. 123.456.789.123.
3. Wenn die Webseite angezeigt wird, klicken Sie auf 'Connect', um Livebilder vom Digital Sprite zu sehen.

Das Online-Handbuch enthält Anweisungen, wie das Web-Steuerungsfeld für Livebilder und die Wiedergabe benutzt werden kann.

Aufnehmen der Digital Sprite-Netzwerkeinstellungen hier

IP Address

Subnet mask

Default gateway

Anschliessen von c-bus-Geräten

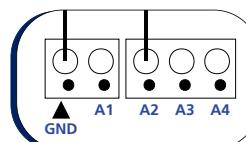
Digital Sprite verwendet das c-bus-Netzwerksystem, um mehrere Digital Sprites, abgesetzte Tastaturen, Alarmmodule, Videoschalter und anderes Zubehör miteinander zu verbinden. Die gesamte Länge des c-bus-Netzwerks kann bis zu 1.500 Meter betragen.

Anschliessen von Alarmmeldern

Ein optionales Alarrrmodul ist erforderlich, wenn Alarrrmelder beim Digital Sprite hinzugefügt werden sollen. Der Vorteil bei der Verwendung von Alarrrmodulen ist, dass alle Alarmschlüsse nicht zurück zum Digital Sprite verlegt werden müssen. Mehrere Alarrrmodule können im c-bus-Netzwerk verwendet werden, wobei an jedem Modul Alarrrmelder angeschlossen werden können.

Um Alarrrme hinzuzufügen:

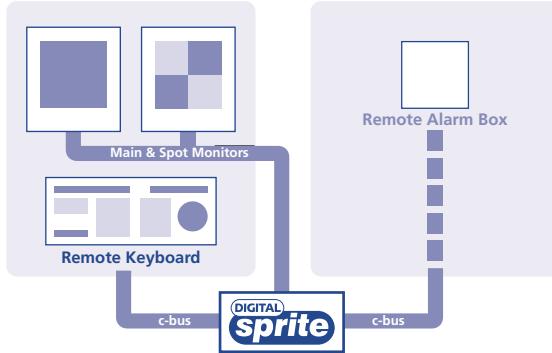
- Schliessen Sie den korrespondierenden Alarrrmelder am Alarrrmeingang an, z.B. Alarm 2 würde zwischen Masse (GND) und A2 angeschlossen werden.
- Wenn mehrere Alarrrmodule benötigt werden, muss jedes Modul adressiert werden. Genaue Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation des Alarrrmoduls.
- Verbinden Sie mit dem c-bus-Kabel die Alarrrbox mit einem der c-bus-Anschlüsse am Digital Sprite.
- Die Einstellung der Polarität der Alarrrme (Öffner/Schliesser) wird auf der Menüseite 'Alarrrme und Voreinstellungen' vorgenommen.



Eine Alarmauslösung führt folgendes aus

Aktion	Menüseite
Schliesst/Öffnet Relais 1	Alarreinstellungen
Kopiert automatisch Bilder der Alarmkamera zu einem Zip®- oder Jaz®-Laufwerk	Alarreinstellungen
Zeigt Bilder der Alarmkamera auf dem Bildschirm an	Alarreinstellungen
Verändert die Aufnahmerate	Zeitsteuerung für die Aufnahme
Nimmt ausschliesslich oder verschachtelt die Bilder der Alarmkameras auf	Zeitsteuerung für die Aufnahme

Beispiel für den Anschluss einer abgesetzten Alarmbox an das Digital Sprite:

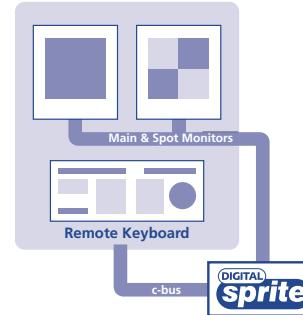


Abgesetzte Tastaturen

Eine an ein Digital Sprite angeschlossene abgesetzte Tastatur erweitert die Funktionalität:

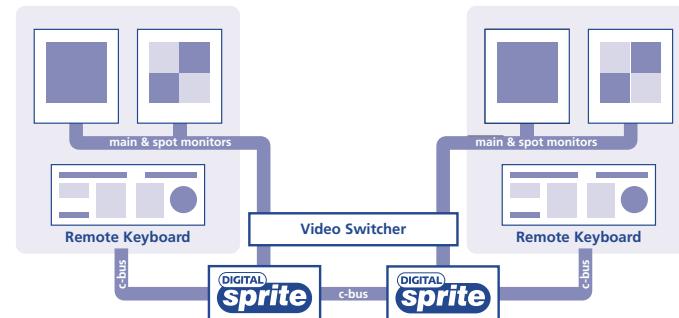
- Fernsteuerung über eine Entfernung von bis zu 1.500 Meter.
- Steuerung mehrerer Digital Sprites.
- Ein einzelnes Digital Sprite kann von mehreren Orten aus gesteuert werden.
- Steuerung der im Gerät befindlichen Schwenk-Neige - PTZ, Fokus, Waschen, Wischen, Lampen, Voreinstellungen, Überwachen und Autopan.
- Jog/shuttle-Wiedergabe mit dem Joystick.
- Überfallalarmknopf (Nimmt Bilder aller Kameras mit der Alarm-Aufnahmerate auf und aktiviert das Alarmrelais R1).
- Direkte Steuerung aller 9 oder 16 Kameras.
- Direkte Steuerung des Spotmonitors.

Das Beispiel unten zeigt den Anschluss einer abgesetzten Tastatur an das Digital Sprite:



Videoschalter

Mit Videoschaltern können mehrere Digital Sprites mit einem oder zwei Monitoren gesteuert werden. Das ermöglicht die Flexibilität, bis zu 256 Kameras von einem einzigen Ort aus zu steuern, ohne Extraausrüstung zum Aufbau einer Matrix hinzukaufen zu müssen. Der Videoschalter leitet die Monitorbilder von dem zu steuernden Digital Sprite zu den Monitoren des Operators um. Bis zu 16 Steuerungspositionen können mit der Monitorumschaltung ausgerüstet werden. Das Beispiel unten zeigt zwei Digital Sprites, die von eigenen Orten aus gesteuert werden können. Der Videoschalter leitet die Monitorausgänge der Digital Sprites zu allen Steuerungsorten um:



Tipp: Jedes c-bus-Gerät wird mit einem 2 Meter langen c-bus-Kabel geliefert. Um die Entfernung zwischen den Geräten zu erhöhen, werden zwei c-bus-Verbindungsboxen und eine Spannungsversorgung benötigt. Die grösste Ausdehnung für das gesamte c-bus-Netzwerk kann bis zu 1.500 Meter betragen.

Verwenden des Menüs

Digital Sprite verwendet ein seitenorientiertes Menüsystem, um den Installateur durch den Installationsprozess zu führen.

Aufrufen des Menüs

Drücken und halten Sie die Taste **mode** oder **menu**.

Anmerkung: Ein Passwort wird erwartet, wenn vorher eines gesetzt worden ist.

Navigation durch das Menü

Die Menüs werden mit den Optionen in der linken Spalte und den Einstellungen in der rechten Spalte angezeigt. Ein < ▲ ▼ > Cursor (hervorgehobener Text) kann mit den Cursor-Tasten auf der Vorderseite oder mit dem Joystick auf der abgesetzten Tastatur bewegt werden.

Verändern der Einstellungen

1. Mit den **▲ ▼** Cursor-Tasten wählen Sie die Option, die Sie verändern möchten, auf der linken Seite des Menüs aus.
2. Mit der **>** Cursor-Taste heben Sie die Einstellungen hervor.
3. Mit den **▲ ▼** Cursor-Tasten verändern Sie die Einstellungen.
4. Mit der **<** Cursor-Taste kehren Sie zu den Optionen zurück.

Zur nächsten Seite

Drücken Sie die Taste **mode** oder **menu**, oder drücken Sie die **►** Taste. Die **◀** Taste zeigt die vorhergehende Seite an.

Verlassen des Menüs

Drücken und halten Sie die Taste **mode** oder **menu**, oder gehen Sie durch alle Menüseiten, um es zu verlassen.

Anmerkung: Wenn ein Alarm ausgelöst oder eine Kamera ausgefallen ist, wird die Seite 'Alarm- und Kamerastatus' vor allen Menüseiten angezeigt, um anzusehen, welche Kameras einen Alarm haben bzw. ausgefallen sind. Drücken Sie die Taste **mode** oder **menu**, um die erste Menüseite anzuzeigen.

Beispiel zur Verwendung des Menüs zur Änderung der Uhrzeit:

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum	30/10/2000
Uhrzeit	W 12:00
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch

1. Drücken und halten Sie die Taste **mode** oder **menu**, um die obenstehende Menüseite anzuzeigen.

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum	30/10/2000
Uhrzeit	W 12:00
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch

2. Wählen Sie mit den **▲ ▼** Cursortasten die Option Uhrzeit auf der linken Seite des Menüs aus.

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum	30/10/2000
Uhrzeit	W 12: 00
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch

3. Heben Sie mit den **>** Cursor-Tasten die Minuteneinstellungen hervor.

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum	30/10/2000
Uhrzeit	W 12: 35
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch

4. Verändern Sie mit den **A V** Cursor-Tasten die Einstellungen, in diesem Fall auf 12:35.

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum	30/10/2000
Uhrzeit	W 12:35
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch

5. Kehren Sie mit der **<** Cursor-Taste zu den Optionen zurück.

6. Drücken und halten Sie die Taste **mode** oder **menu**, um das Menü zu verlassen.

Uhrzeit, Datum und Sprache

Uhrzeit, Datum & Sprache	Datum	01/01/2001
	Uhrzeit	12:00
	Datum format	Tag, Monat
	Sprache	Deutsch

Mit diesem Menü werden die Uhrzeit, das Datum und die Sprache eingestellt. Außerdem bietet es eine Option, das Format, in dem das Datum angezeigt wird, zu verändern.

Datum

Wie voreingestellt, wird das Datum im Format TT:MM:JJJJ, bei PAL-Modellen und im Format MM:TT:JJJJ bei NTSC-Modellen eingegeben. Das Format kann in der unten erläuterten Option "Datumsformat" geändert werden.

Uhrzeit

Die Uhrzeit sollte im 24-Stunden-Format (HH:MM) eingegeben werden.

Datum format

Das Datumsformat kann von Tag, Monat auf Monat, Tag, abhängig von regionalen Vorzügen, geändert werden.

Sprache

Das Digital Sprite ist in der Lage, die Menüs in einer Vielzahl von Sprachen anzuzeigen. Bei der Auswahl werden sie in einem Rollfenster dargestellt. Die Voreinstellung ist Englisch.

Anmerkung: Wenn die Uhrzeit und das Datum als 'Externe Uhr' verwendet werden sollen, werden dazu die Einstellungen der Uhrzeit und des Datums von Gerät 1 im c-bus-Netzwerk übernommen.

Warnung: Bilder können überschrieben werden, wenn die Uhrzeit oder das Datum während des Aufnehmens neu eingestellt wird.

Kameraansicht

Es ist eine Option verfügbar, mit der die Bilder aller oder ausgewählter Kameras angesehen werden können. Voreingestellt ist das Ansehen der Bilder aller Kameras. Das Unterdrücken der Kameras beim Ansehen hat keinen Einfluß auf das Aufnehmen der Bilder dieser Kameras.

Um die kameras, deren bilder angesehen werden sollen, zu wechseln:

- Drücken Sie die Cursor-Taste ' **A** ', um zum Eingabefeld 'Ausgewählte Kameras' zu wechseln.
- Ein Menü zeigt die Kameras, deren Bilder angesehen werden können.
- Drücken Sie die Kamerataste, um die entsprechende Kamera in die Ansichtssequenz zu übernehmen oder herauszunehmen. Diese Kamera wird hinter dem Menü angezeigt. (Kameras in der Ansichtssequenz sind durch einen gefüllten Kasten gekennzeichnet).

Anmerkung: Bilder von Kameras, die aus der Ansicht entfernt worden sind, werden nicht im Live- oder Wiedergabemodus auf dem Haupt- oder Spotmonitor angezeigt. Mehrfachbildschirme zeigen ein leeres Segment.

Tipp: Es ist ratsam ein Passwort zu setzen, um zu verhindern, dass diese Einstellung von nicht autorisiertem Personal geändert wird.

Zeitsteuerung

Eine Zeitsteuerung kann verwendet werden, um Bilder von ausgewählten Kameras zu unterschiedlichen Zeiten aufzunehmen, die Aufnahmeraten zu verändern und auszuwählen, ob die Alarne oder die Aktivität freigegeben sind.



Die zeitsteuerungen haben drei Optionen:

- Aus – Die Zeitsteuerung ist gesperrt
- Eingeschaltet/Ausgeschaltet – Verwenden Sie einen Schalter oder einen Alarmeingang, um die Zeitsteuerung zu aktivieren. Dieser wird direkt am Eingang AUX angeschlossen, oder es wird ein bestimmter Kontakt an einem externen Alarmmodul benutzt.
- Aktiv zwischen – Die Zeitsteuerung ist zwischen Zeiten (und Tagen für die Zeitsteuerung am Wochenende) aktiv, die vom Anwender definiert werden können.

Die Zeitsteuerung verfügt über die Option, auf Nacht- und Wochenend-Einstellungen zu schalten. Das erfolgt entweder manuell durch die Option Eingeschaltet/Augeschaltet entweder mit dem Eingang AUX oder den Alarmkontakte, oder automatisch zu voreingestellten Zeiten und an voreingestellten Tagen.

Anmerkung: Die Wochenendeinstellung hat während der definierten Wochenendperiode Priorität gegenüber allen Nachteinstellungen.

Kamera - Aufnahme

Es ist eine Option verfügbar, mit der Bilder von allen oder von ausgewählten Kameras aufgenommen werden. Voreingestellt ist das Aufnehmen der Bilder von allen Kameras.

Kamera - Aufnahme	<input type="checkbox"/> Tag	Alle Kameras	<input type="checkbox"/> Ausgewählte Kameras
	<input type="checkbox"/> Nacht	Alle Kameras	<input type="checkbox"/> Ausgewählte Kameras
	<input type="checkbox"/> Wochende	Alle Kameras	<input type="checkbox"/> Ausgewählte Kameras

Anmerkung: Die Optionen für die Nacht und das Wochenende werden nur dann angezeigt, wenn eine korrespondierende Zeitsteuerung für die Nacht und das Wochenende im Menü für die Zeitsteuerung definiert worden ist.

Um die Kameras zu wechseln, deren Bilder aufgenommen werden sollen:

- Drücken Sie die Taste ' **A** ', um zum Eingabefeld 'Ausgewählte Kameras' zu wechseln.
- Ein Menü zeigt die Kameras an, deren Bilder aufgenommen werden.
- Drücken Sie die Kamerastaste, um die entsprechende Kameras in die Aufnahmesequenz einzufügen oder aus ihr herauszunehmen. Ein gefüllter Kasten zeigt an, daß die Bilder dieser Kameras aufgenommen werden.

Tipp: Bilder von Kameras, die sich nicht in der Aufnahmesequenz befinden, können dennoch aufgezeichnet werden, wenn ein Alarm oder eine Aktivitätserkennung mit diesen Kameras ausgelöst worden ist.

Aufnahme - Zeitplan

Die Aufnahmerate legt die Zeitspanne und die Erneuerungsrate für Bilder fest, die auf die Festplatte aufgenommen werden. Die Einstellungen können auf die Zeitpläne für Tag, Nacht und Wochenende mit dem folgenden Menü angewandt werden:

	Standard PPS	Ereignis PPS	Ereignisse aktiv	Ereignis modus
Tag	7	7	Beide Alarne Aktivität Keine	Verschach. Ausschl Unverändert
Nacht	7	7	Keine Alarne Aktivität Beide	Verschach. Ausschl Unverändert
Wo.-end	3	3	Keine Alarne Aktivität Beide	Verschach. Ausschl Unverändert
Aufgen Dateigröße	18 KB			
Max. Aufnahmezeit	--:--			
Gesamter Videospeicher			30 GB	
ersten bilder	01/10/2000	12:00		

Anmerkung: Die Optionen für die Nacht und das Wochenende werden nur dann angezeigt, wenn eine korrespondierende Zeitsteuerung für die Nacht und das Wochenende im Menü für die Zeitsteuerung definiert worden ist.

Standard-/Ereignis-PPS

Wählen Sie die Aufnahmerate in Bildern pro Sekunde (PPS), mit der die Bilder aller Kameras aufgezeichnet werden sollen. Die maximale Aufnahmerate beträgt mit einer einzelnen aufnehmenden Kamera 25 PPS für PAL und 30 PPS für NTSC. Wenn mehrere Kameras angeschlossen sind, beträgt die maximale Aufnahmerate 17 PPS.

Aufnahme - Zeitplan (Fortsetzung)

Die Tabelle unten zeigt die Aufnahmeraten von typischen VCR-Langzeitmodi:

Langzeitmodus (Stunden)	Aufnahmerate (PPS)
12	12
24	6
48	3
72	2

Tipp: Die Erneuerungsrate pro Kamera - die Anzahl der Sekunden, bevor die Kamera ein neues Bild liefert - rechnet man aus, indem man die Anzahl der Kameras durch die Aufnahmerate dividiert. Bei zum Beispiel 16 Kameras mit einer Aufnahmerate von 6 PPS beträgt die Erneuerungsrate:

$$\text{Erneuerungsrate (Sekunden)} = \frac{\text{Anzahl der Kameras}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ Sekunden}$$

Ereignisse aktiv

Wählen Sie aus, ob die Alarme und/oder die Aktivitätserkennung ein- oder ausgeschaltet sind.

Ereignis modus

Diese Option legt fest, ob Bilder von alarmierenden Kameras ausschliesslich oder verschachtelt mit nicht alarmierenden Kameras aufgezeichnet werden oder unverändert bleiben.

Aufgenommene Dateigröße

Die Datei- oder Bildgrösse hat einen Einfluss auf die Qualität der Bilder, die auf die Festplatte aufgenommen werden. Eine grössere Datei liefert eine bessere Bildqualität, füllt jedoch die Festplatte schneller, so dass indgesamt weniger Zeit aufgenommen werden kann. Die Dateigrösse kann zwischen 6 und 30 KB eingestellt werden. Die Tabelle unten zeigt die Bildqualität bei typischen Dateigrössen:

Bildqualität	Dateigröße (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Maximale Aufnahmezeit

Die maximale Aufnahmezeit ist die aufgenommene Zeitspanne, bevor die Bilder überschrieben werden. Sie wird automatisch berechnet, wenn die Aufnahmerate (PPS) ausgewählt oder verändert wird.

Tipp: Die maximale Aufnahmezeit kann durch Herabsetzen der Dateigrösse oder der Aufnahmerate erhöht werden.

Gesamter Videospeicher

Das Bild zeigt die gesamte interne und externe (RAID) Festplattenkapazität, die für die Speicherung von Videobildern zur Verfügung steht.

Ersten Bilder

Das Datum und die Uhrzeit des ersten Bildes auf der Festplatte werden angezeigt. Sehen Sie in Anhang 2 nach Informationen für die Auswahl von Aufnahmeraten für verschiedene Festplattengrössen.

Wenn Sie weitere Informationen über Aufnahmeraten benötigen oder einen interaktiven Aufnahmeraten-Rechner downloaden möchten, besuchen Sie die Webseite von Dedicated Micros unter:

www.dedicatedmicros.com

Nur Ereignisse aufnehmen

Digital Sprite kann so konfiguriert werden, dass Bilder von von Kameras nur dann aufgenommen werden, wenn Ereignisse mit Aktivität oder einem Alarm vorhanden sind. Dabei wird die Zeitspanne erhöht, die auf die Festplatte aufgezeichnet werden kann, bevor überschrieben wird.

Konfigurieren von Digital Sprite nur für die Ereignisaufzeichnung:

1. Setzen Sie die Standard-PPS auf 00.
2. Setzen Sie die Ereignis-PPS auf die gewünschte Aufnahmerate, wenn ein Ereignis erkannt wird.
3. Wählen Sie bei der Option 'Ereignisse aktiv' Alarne, Aktivität oder beides.
4. Wählen Sie die Option 'Ereignismodus' als einzige, um nur Bilder von Kameras während eines Alarms oder Aktivität aufzunehmen.

Nur Ereignisse mit Aktivität oder bei einem Alarm werden nun aufgezeichnet.

Beachten Sie, das Vor Alarm/Vor Aktivität mit dieser Konfiguration nicht möglich ist.

Automatisch Kopieren

Automatisch Kopieren

Vor einem Alarm	00 min 00 sek
Nach einem Alarm	00 min 00 sek
Autom. kopieren	Nein
Allg. Alarmkontakt	Aus
Alarmrelais (R1)	Geschlossen
Alarmanzeige	Ja

Direkt, Modul 01 Kontakt 01
Offen
Nein
Ja

Vor einem alarm

Bilder können für eine voreingestellte Zeit vor einem Alarm aufgenommen werden. Wählen Sie die Anzahl Minuten oder Sekunden (maximal 30 Min. 59 Sek.).

Nach

Bilder können für eine voreingestellte Zeit nach einem Alarm aufgenommen werden. Wählen Sie die Anzahl Minuten oder Sekunden (maximal 30 Min. 59 Sek.).

Autom. kopieren

Alarne können automatisch zu einem externen Backup-Gerät kopiert werden.

Allg. alarmkontakt

Ein allg. Alarmkontakt wird verwendet, um alle Kameras in Alarmbereitschaft zu versetzen. Das könnte dazu benutzt werden, um alle Kameras bei einem Alarm anzusteuern, oder als manuell bedienbarer Überfallalarm. Optionen sind direkt, unter Verwendung des AUX-Eingangs, oder unter Verwendung eines spezifischen Kontakts eines Alarm-Moduls.

Alarmrelais (R1)

Wählen Sie, ob das Alarmrelais (R1) offen oder geschlossen wird, wenn ein Alarm ausgelöst wird.

Alarmanzeige

Voreingestellt ist, dass die Bilder der letzten alarmierenden Kamera nicht auf dem Hauptmonitor angezeigt werden. Wählen Sie 'Ja', um Bilder von Kameras mit einem Alarm anzuzeigen.

Aktivitätseinstellungen

Aktivitätseinstellungen

Vor Aktivität	00 min 00 sec
Nach Aktivität	00 min 00 sec
Autom. kopieren	Nein
Aktivitätsrel. (R2)	Geschlossen
Aktivitätsanz	Ja

Ja
Offen
Nein
Geschlossen
Ja

Vor aktivität

Bilder können für eine voreingestellte Zeit vor einem Ereignis mit Aktivität aufgenommen werden. Wählen Sie die Anzahl Minuten oder Sekunden (maximal 30 Min. 59 Sek.).

Nach aktivität

Bilder können für eine voreingestellte Zeit nach einem Ereignis mit Aktivität aufgenommen werden. Wählen Sie die Anzahl Minuten oder Sekunden (maximal 30 Min. 59 Sek.).

Autom. kopieren

Ereignisse mit Aktivität können automatisch zu einem externen Backup-Gerät kopiert werden.

Aktivitätsrelais (R2)

Wählen Sie, ob das Aktivitätsrelais (R2) offen oder geschlossen wird, wenn ein Alarm ausgelöst wird.

Aktivitätsanzeige

Voreingestellt ist, dass die Bilder der letzten Kamera mit Aktivität nicht auf dem Hauptmonitor angezeigt werden. Wählen Sie 'Ja', um die Bilder von Kameras mit Aktivität anzuzeigen

Anzeigeoptionen

Anzeigeoptionen

Nehrsachb. Verschach.	ein	<input type="radio"/>	aus	<input checked="" type="radio"/>
Verschachbild-titel	ein	<input type="radio"/>	aus	<input checked="" type="radio"/>
gerätenummer anz eigen	ein	<input type="radio"/>	aus	<input checked="" type="radio"/>
Basis-Kameranummer	001	<input type="radio"/>	984	<input checked="" type="radio"/>

Mehrfachbildschirm-Verschachtelung

Schalten Sie die Mehrfachbildschirm-Verschachtelung aus, um Bilder mit einem hohen Kontrast in einer Mehrfachbildschirm-Ansicht zu stabilisieren.

Anmerkung: Dies beeinflusst nicht die Qualität der aufgenommenen Bilder.

Mehrfachbildschirm-Titel

Kameratitel können bei der Ansicht als Mehrfachbildschirm ausgeschaltet werden

Anzeige der Gerätenummer

Wenn mehr als ein Gerät mit einer einzelnen Tastatur gesteuert werden, kann die Gerätenummer (Gesetzt auf der Seite 'Systemoptionen') auf dem Bildschirm dargestellt werden, so dass der Operator sehen kann, welches Gerät er gerade steuert.

Basis-Kameranummer

Wenn viele Geräte eingesetzt werden, könnte es erforderlich werden, dass die Kameranummern versetzt sind. Bei zum Beispiel zwei Geräten könnte die Basis-Kameranummer des einen Gerätes 001 und die des zweiten Gerätes 017 sein.

Passwörter

Dieses Menü wird für die Konfiguration des Passwortschutzes verwendet.

Passwörter

Anwender-Passwort	Aus	<input type="radio"/>	Ein	<input checked="" type="radio"/>
Inst. Passwort	Aus	<input type="radio"/>	Ein	<input checked="" type="radio"/>
Passwort F. Wiedergabe	Aus	<input type="radio"/>	Ein	<input checked="" type="radio"/>

Anwender-passwort

Wenn ein Anwender-Passwort eingegeben worden ist, ist der Zugriff auf alle Menüs, bis auf Uhrzeit, Datum & Sprache und Zeitsteuerung gesperrt. Um das Passwort einzugeben, wählen Sie Ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Inst.-passwort

Ein Passwort kann eingegeben werden, um nicht autorisierten Anwendern den Zugriff auf die Menüs für die Installation zu verwehren. Um das Passwort einzugeben, wählen Sie Ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wiedergabeschutz

Ein Passwort für die Wiedergabe kann eingegeben werden, um ein nicht autorisiertes Wiedergeben von Bildern zu verhindern.

Warnung: Aus Sicherheitsgründen erfordert der Verlust von Passwörtern einen Reset des Gerätes, um die Passwörter zu wählen.

Systemoptionen

Systemoptionen

Gerätenummer	01	16
DST	Automatisch	Manuell
Netzwerkeinstellungen	Ändern	
Werkseinstellungen	Ändern	
Aufnehmen	Freigegeben	Gesperrt
Systemabschluß	Gesperrt	
Ereignis kopieren zeil	None	(Drive letter)
Serieller schwenk-neige-typ	None	JVC, VCL, Ultrak

Sehen Sie in Anhang 3 nach Informationen über den Anschluss von JVC- oder Ultrak-Dome-Kameras.

Gerätenummer

Für jedes Gerät muss eine eigene Nummer definiert werden, wenn mehrere Geräte an das c-bus-Netzwerk angeschlossen werden. Bis zu 16 Geräte können an ein c-bus-Netzwerk angeschlossen werden.

DST

Die Sommerzeit kann automatisch oder manuell eingestellt werden. Es wird die Verwendung der automatischen Option empfohlen.

Netzwerkeinstellungen

Diese Option wird bei der Konfiguration des Gerätes für den Anschluss an ein 10base-T Ethernet-Netzwerk gebraucht. Ein Fenster für die Konfiguration der Netzwerkeinstellungen wird mit den folgenden Punkten angezeigt:

IP Address	000.000.000.000
Subnet mask	000.000.000.000
Default gateway	000.000.000.000

Digital Sprite muss nach den Änderungen in den Netzwerkeinstellungen neu gestartet werden.

Warnung: Die IP adress, die Subnet mask und das Default gateway müssen gültig für das Netzwerk sein, worin installiert wird. Wenn sie nicht gültig sind, kann das Netzwerk instabil werden. Wenn Sie im Zweifel sind, nehmen Sie Kontakt mit dem Netzwerk-Administrator auf.

Tipp: Es ist ratsam, dass ein Passwort für die Installation gesetzt wird (auf der Menüseite für die Passwörter), um zu verhindern, dass die Netzwerkeinstellungen durch nicht autorisierte Anwender geändert werden können.

Werkseinstellungen

Diese Option wird verwendet, um alle Einstellungen auf den werksseitigen Zustand zurückzusetzen.

Aufnehmen

Voreingestellt ist, daß Aufnehmen stets enabled ist. Wenn Sie nicht aufnehmen möchten, wählen Sie Disabled.

Systemabschluß

Bevor Sie das Gerät ausschalten, wählen Sie diese Option und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Warning: Data loss may occur if a system shutdown is not performed before removing power.

Ziellaufwerk für die Ereigniskopie

Jedes externe Backup-Laufwerk, das am Gerät angeschlossen ist, wird beim Einschalten automatisch erkannt. Wählen Sie das richtige externe Backup-Gerät für das Kopieren von Ereignissen. Ereignisse können nur auf herausnehmbare Medien wie z.B. Iomega Zip® oder Jaz® kopiert werden.

Serieller Schwenk-Neige-Typ

Wählen Sie den Schwenk-Neige-Typ aus, der an der seriellen Schnittstelle angeschlossen ist; JVC, VCL, Ultrak oder keiner.

Kameraeinstellungen

Kameraeinstellungen	Titel	Kamera 01
Eingangsterminierung	Ein	Aus
Kameratyp	Farbe	Schwarzweiß
Farbabstimmung	— —	
Kontrasteinstellung	— —	
Kamera-videoeingang	Angeschlossen	Nicht Angeschlossen

Titel

Jeder Kameratitel kann bis zu 12 Zeichen lang sein.

Eingangsterminierung

Die Terminierung kann On oder Off geschaltet werden. Die Terminierung muß für Kameras ausgeschaltet sein, die durch andere Geräte durchgeschliffen werden.

Kameratyp

Farb- oder Schwarzweiß-Kameras werden automatisch erkannt; wenn Sie Kameras verwenden, die nachts automatisch auf Schwarzweiß-Betrieb umschalten, wählen Sie Auto.

Farbabstimmung

Wenn der Farbbalken ausgewählt ist, drücken Sie **V**, um die Farbe zu reduzieren und **A**, um sie zu erhöhen.

Anmerkung: Diese Option wird nicht angezeigt, wenn für die Kamera 'Schwarzweiss' eingestellt ist.

Kontrasteinstellung

Wenn der Kontrastbalken ausgewählt ist, Drücken Sie Die Taste down, um den Kontrast zu reduzieren und die Taste up, um ihn zu erhöhen.

Kamera-Videoeingang

Diese Option wird nur angezeigt, wenn eine Kamera ausgefallen oder offline ist. Wählen Sie im Fenster Trennen, wenn die Kamera offline ist, um die Meldung eines Kameraausfalls und die Auslösung eines Alarm zu verhindern.

Tipp: Dieses Menü kann direkt durch drücken und halten einer Kamerataste aufgerufen werden.

Alarme und Voreinstellungen

Alarme und Voreinstellungen	Kamera XX	Erkannt	nicht erkannt
Schw./Neige Protokoll	Keine	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL	
Voreinst	Modul	Kontakt	eingang
>	--	01	01
>	--	--	N/O

Kamera XX

Die gerade ausgewählte Kameranummer wird zusammen mit ihrem Status - erkannt oder nicht erkannt - angezeigt. Wählen Sie mit den Kameratasten eine Kamera, um Alarme und Voreinstellungen zu konfigurieren.

Schwenk-Neige-Protokoll

Wählen Sie das Schwenk-Neige-Protokoll für die Kamera; BBV, Pelco, DM, JVC*, Ultrak* VCL* oder keins.

* JVC oder Ultrak VCL werden nur dann angezeigt, wenn Sie im Menü 'Systemoptionen' ausgewählt worden sind.

Voreinstellungen

Wenn für die Kamera voreingestellte Schwenk-Neige-Positionen konfiguriert worden sind, können diese bei der Auslösung eines Alarms aufgerufen werden. Geben Sie die Positionsnummer von 00 bis 99 für den entsprechenden Alarmkontakt ein. Bis zu 8 voreingestellte Positionen mit unterschiedlichen Alarmkontakten können für jede Kamera gewählt werden.

Module

Bis zu 16 Alarmmodule können an das c-bus-Netzwerk angeschlossen werden. Jedes Alarmmodul ist von 01 bis 16 adressiert - Wählen Sie eine Adresse für das verwendete Alarmmodul aus. Genaue Informationen über das Einstellen der Adresse finden Sie im Handbuch des Alarmmoduls.

Kontakt

Jedes Alarmmodul hat 16 Alarmeingänge, jeder Eingang kann mit jeder beliebigen oder mehreren Kameras verwendet werden.

Eingang

Wählen Sie, ob der Alarmkontakt ein Schliesser (N/O) oder ein Öffner (N/C) ist.

Kamera-Setup für Aktivität

DEUTSCH

Bei der Erkennung von Aktivität werden mehr Bilder von den Kameras auf die Festplatte aufgenommen, die Aktivität haben. Die Empfindlichkeit der Aktivität kann eingestellt werden. Bereiche können in Bezug auf die Szene ausmaskiert werden.



Erkennung

Wählen Sie, ob die Erkennung von Aktivität für die ausgewählten Kameras ein- oder ausgeschaltet ist.

Empfindlichkeit

Es gibt 5 Empfindlichkeitsstufen für die Erkennung von Aktivität.

Wählen Sie eine Empfindlichkeitsstufe, die dem Ort der Kamera entspricht. Aussenkameras, bei denen sehr viel Hintergrundbewegung sein kann wie z.B. Bäume oder Regen, sollten auf Aussen hohe oder Aussen niedrige Empfindlichkeit eingestellt werden. Kameras, die im Innenbereich eingesetzt werden und bei denen eine sehr geringe Hintergrundbewegung ist, sollten auf Innen hohe, Innen niedrige oder sehr niedrige Empfindlichkeit eingestellt werden.

Aktivitätsgitter

Mit einem 8 * 16-Gitter werden Bereiche maskiert, in denen die Erkennung von Aktivität aktiv ist. Wenn das Gitter angezeigt wird, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Bereich. Durch drücken einer Kamerataste können Sie den Block ein- (weisser Punkt) oder ausschalten.

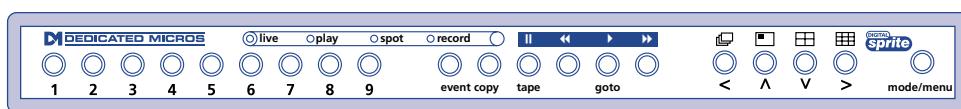
Aktivitätstest

Mit dieser Option testen und justieren Sie die Empfindlichkeits- und Aktivitätsgittereinstellungen für jede Kamera. Wenn Aktivität mit der Kamera erkannt wird, wird ein weisser Punkt angezeigt. Drücken Sie die Taste mode oder menu, um den Test zu verlassen.

Die erkennung von aktivität führt folgendes aus

Aktion	Menüseite
Schliesst/Öffnet Relais 2	Aktivitätseinstellungen
Automatisches kopieren der Aktivität auf ein Zip® oder Jaz®	Aktivitätseinstellungen
Zeigt die Bilder der Kamera mit Aktivität auf dem Bildschirm an	Aktivitätseinstellungen
Ändert die Aufnahmerate	Aufnahme - Zeitplan
Nimmt ausschliesslich oder verschachtelt die Bilder der Kameras mit Aktivität auf	Aufnahme - Zeitplan

Bedienung **DIGITAL sprite**



Modell mit 9 Kanälen

Wiedergabe von Bildern von der Festplatte

Wiedergabe

Drücken Sie **<<** und dann **>**, um die Wiedergabe von ver Festplatte zu starten.

Drücken Sie **>**, um von der letzten Goto-Zeit an wiederzugeben.

Bildsuche

Drücken Sie während der Wiedergabe **<<** oder **>>**, um schnell zurück oder vorwärts zu laufen. Durch mehrfaches Drücken erhöht sich der schnelle Rück- oder Vorlauf.

Pause

Drücken Sie während der Wiedergabe **II**, um das gegenwärtige Bild anzuhalten. Drücken Sie **<<** oder **>>**, um ein Bild vor oder zurück zu gehen.

Goto Zeit

Drücken und halten Sie die Taste **goto** (**>**), um zu einer spezifischen Uhrzeit zu gehen.

Geben Sie die erforderliche Uhrzeit und das Datum ein.

Drücken Sie **>**, um von der gewählten Uhrzeit an wiederzugeben.

Tipp: Die Bilder werden in Hintergrund automatisch erneuert, wenn die Uhrzeit und das Datum eingestellt sind.

Wiedergabe beenden

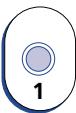
Drücken Sie **mode/menu**, um die Wiedergabe zu beenden. Die Wiedergabe-LED erlischt.

Kopieren von Bildern nach Zip® oder Jaz®

Ein einzelnes Bild oder eine Bilderserie können auf externe Zip® - oder Jaz® -Disks kopiert werden.

- Benutzen Sie im Wiedergabemodus **<<**, **>>** oder **>**, um zum ersten Bild zu gelangen, das kopiert werden soll.
- Drücken Sie **copy**.
- Mit **<<**, **>>** oder **>** gelangen Sie zum letzten Bild, das kopiert werden soll.
- Drücken Sie noch einmal **copy** und wählen Sie die Kameras, deren Bilder kopiert werden sollen.
- Drücken Sie **copy** zur Bestätigung oder **mode/menu** zum Verlassen. Sehen Sie an einer weiteren Stelle, wie ein Ereignis kopiert wird.

Ansehen von Bildern einzelner Kameras



Voll

Durch Drücken einer Kamerataste wird ein Vollbild dieser Kamera angezeigt.

Anmerkung: Bei Geräten mit 16 Kanälen drücken Sie **shift**, um zwischen den Kameras 1-8 und 9-16 hin- und herzuschalten.

Zoomen eines Bildes

Drücken Sie die gleiche Kamerataste, um den Zoom ein- und auszuschalten.

Wenn der Zoom eingeschaltet ist, können Sie sich mit **< ^ V >** im Bild bewegen.

Erzeugen eines Standbildes

Durch doppeltes drücken der Kamerataste oder durch drücken der Taste **Hold** auf der abgesetzten Tastatur wird die Standbildfunktion ein- und ausgeschaltet.

Ansehen von Bildern mehrerer Kameras



Bild in Bild

Drücken Sie die Taste **PIP**, um zwischen dem Haupt- und dem PIP-Bild hin- und herzuschalten.

Drücken und halten Sie die Taste **PIP**, um die Anzeige zu bearbeiten. Wählen Sie das Segment aus und drücken Sie die erforderliche Kamerataste, um das Segment auszufüllen.

Drücken Sie **mode/menu** zum Verlassen.



Vierfach

Drücken Sie die Taste **QUAD**, um zur Vierfachanzeige zu schalten.

Drücken und halten Sie die Taste **QUAD**, um die Anzeige zu bearbeiten. Wählen Sie das Segment aus und drücken Sie die erforderliche Kamerataste, um das Segment auszufüllen.

Drücken Sie **mode/menu** zum Verlassen.



Mehrgebildschirm

Drücken Sie die Taste Mehrgebildschirm, um zwischen 9-Wege, 8+2, 12+1* und 16-Wege*-Anzeigen hin- und herzuschalten.

Drücken und halten Sie die Taste Mehrgebildschirm, um die Anzeige zu bearbeiten. Wählen Sie das Segment aus und drücken Sie die erforderliche Kamerataste, um das Segment auszufüllen.

Drücken Sie **mode/menu** zum Verlassen.

*Nur bei der Version mit 16 Kanälen.

Kamerasequenzen



Sequenz

Drücken Sie die Sequenz-Taste, um die Sequenz auf dem Hauptmonitor ein- oder auszuschalten.

Drücken und halten Sie die Sequenz-Taste, um die Sequenz zu bearbeiten

Mit den Kameratasten schließen Sie Kameras in die Sequenz ein oder nehmen Sie sie aus der Sequenz heraus.

Drücken Sie **mode/menu** zum Verlassen.

Anmerkung: Die Sequenz auf dem Spotmonitor kann nur im Spotmodus aktiviert oder bearbeitet werden.

Ansehen von Kamerabildern auf dem Spotmonitor

Drücken Sie die Taste **mode** oder **spot** auf der abgesetzten Tastatur, um zum Spotmodus zu schalten, der auf dem Hauptmonitor und durch die LED auf der Vorderseite angezeigt wird.

Drücken Sie eine Kamerataste, um die Bilder dieser Kamera auf dem Spotmonitor anzuzeigen.

Benutzen des Ereignis-Logbuchs

Alarne und die Erkennung von Aktivität werden für eine leichte Suche markiert und im Ereignis-Logbuch gespeichert. Jedes Ereignis wird mit dem Ereignistyp (Alarm oder Aktivität), dem Kameratitel, der Uhrzeit und dem Datum versehen. Um ein Ereignis aus dem Ereignis-Logbuch anzusehen:

- Drücken Sie **event**, um das Ereignis-Logbuch anzuzeigen.
- Wählen Sie mit **A** und **V** das gewünschte Ereignis aus. Es wird in einem Vorschaufenster angezeigt.
- Drücken Sie **copy**, um das Ereignis auf einem Zip® oder Jaz® zu speichern, oder drücken Sie **▶**, um das Ereignis im Vollbildmodus anzusehen.
- Drücken Sie **mode-menu** zum Verlassen des Ereignis-Logbuchs.

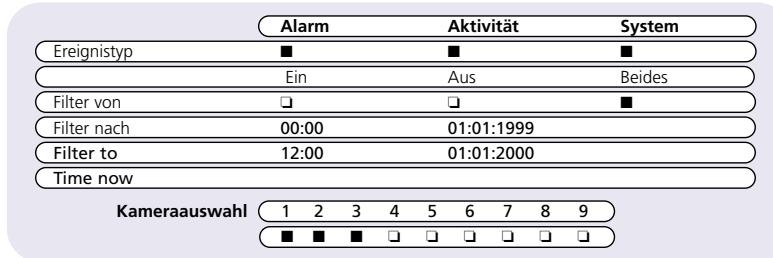
Tipp: Mit **◀◀** und **▶▶** können Sie sich seitenweise durch das Ereignis-Logbuch bewegen.

Filtern des Ereignis-Logbuchs

Das Ereignis-Logbuch kann nach Uhrzeit, Alarmtyp, Ereignisstatus oder Kamera gefiltert werden. Um das Ereignis-Logbuch zu filtern:

- Drücken und halten Sie **event**, um das Menü für die Ereignisfilterung anzuzeigen.
- Mit **< A V >** bewegen Sie den Cursor.
- Mit **A V** schalten Sie das Kästchen ein **■** oder aus **□**, oder ändern die Uhrzeit oder das Datum.

Tipp: Es ist ratsam, die Ereignisse vor der Anzeige zu filtern, wenn ein grosse Anzahl über viele Tage aufgezeichnet worden sind.



Ereignistyp

Wählen Sie, ob Alarne, die Erkennung von Aktivität oder Systemsalarne (Überfallalarme, Änderung von Uhrzeit/Datum, Einschalten/Ausschalten) angezeigt werden sollen.

Ereignisstatus

Wählen Sie, ob das Ereignis angezeigt werden soll, als es ausgelöst worden ist (Ein) oder als es endete (Aus) oder beides.

Filter von

Wählen Sie die Uhrzeit und das Datum des ersten Ereignisses, das angezeigt werden soll. Wenn kein Ereignis zur angegebenen Uhrzeit vorhanden ist, wird das naheste Ereignis angezeigt.

Filter nach

Wählen Sie die Uhrzeit und das Datum des letzten Ereignisses, das angezeigt werden soll. Wenn kein Ereignis zur angegebenen Uhrzeit vorhanden ist, wird das naheste Ereignis angezeigt.

Aktuelle Uhrzeit

Durch bewegen des Cursors auf den Text 'Aktuelle Uhrzeit' wechselt die Option 'Filter nach' zur momentanen Uhrzeit und dem Datum.

Kameraauswahl

Mit den Kameratasten können Sie auswählen, ob die Ereignisse bestimmter Kameras angezeigt werden sollen oder nicht. In dem Beispiel oben werden nur die Kameras 1 bis 3 im Ereignis-Logbuch angezeigt.

Anmerkung: Die Kameras können nicht mit den Cursor-Tasten ausgewählt werden.

Eigenschaften der abgesetzten Tastatur

Steuerung von Schwenk-Neige-Kameras

Pan und Tilt

Mit dem Joystick werden die Funktionen Schwenken und Neigen gesteuert. Er bietet eine proportionale Steuerung mit variablen Geschwindigkeiten für die Schwenk-Neige.

Objektivsteuerung

Es gibt vier Objektivfunktionen auf der Tastatur: Zoom ein/aus und Fokus nah/fern.

Hilfsfunktionen

Die folgenden Hilfsfunktionen sind verfügbar:



- Drücken und halten, um die Waschfunktion zu aktivieren (wenn verfügbar)



- Wischer ein- und ausschalten (wenn verfügbar)



- Lampen ein- und ausschalten (wenn verfügbar)



- Die Funktion Autopan ein- und ausschalten (wird nicht bei Pelco Dome-Kameras unterstützt)



- Patrol-Modus ein- und ausschalten (wird nicht bei Pelco Dome-Kameras unterstützt)

Stern-Kommandos

Die Taste *command wird zum Senden von Kommandos direkt zu einem Schwenk-Neige-Empfänger verwendet. Sehen Sie im Handbuch des Receivers nach den gültigen Kommandos.

Speichern einer voreingestellten Position

1. Drücken und Halten Sie die Taste **preset**– Ein Fenster erscheint.
2. Geben Sie mit den Kameratasten die zweistellige Nummer **der** voreingestellten Position ein. Kamera 10 bedeutet Nummer 0. Wenn Sie zum Beispiel die Voreinstellung 7 eingeben möchten, drücken Sie zuerst die Kamerataste 10 und dann die Kamerataste 7.
3. Die voreingestellte Position ist gespeichert, wenn das Fenster geschlossen wird.

Aufrufen einer voreingestellten Position

1. Drücken Sie die Taste **preset**– Ein Fenster erscheint.
2. Geben Sie mit den Kameratasten die zweistellige Nummer der voreingestellten Position ein. Kamera 10 bedeutet Nummer 0. Wenn Sie zum Beispiel die Voreinstellung 7 eingeben möchten, drücken Sie zuerst die Kamerataste 10 und dann die Kamerataste 7.
3. Das Fenster wird geschlossen und die Kamera bewegt sich zur voreingestellten Position.

Steuerung mehrerer Digital Sprites

Um ein Gerät zur Steuerung auszuwählen:

1. Drücken Sie die Taste **Unit Select** auf der Tastatur.
2. Drücken Sie die Kamerataste, die mit der Nummer des Gerätes korrespondiert, das Sie steuern möchten.
Drücken Sie zum Beispiel Kamera 3, um das Gerät 3 auszuwählen.
3. Die Tastatur ist nun mit dem ausgewählten Gerät verbunden.

Anhang 1

DEUTSCH

Konfigurieren für die Bandarchivierung

Um Digital Sprite für die Bandarchivierung zu konfigurieren:

1. Aufrufen des Band-Menüs

Drücken und halten Sie **II** (Pause) am Digital Sprite, um das Band-Menü aufzurufen:



Anmerkung: Wenn das Band ausgeworfen wird und die Optionen für den Bandstatus 'grau' angezeigt werden, ist kein Band eingelegt.

2. Auswählen der Bandlänge

Es ist erforderlich, die richtige Bandlänge anzugeben, da Digital Sprite die Anzahl der Bilder auf dem Band berechnet. Um die Bandlänge auszuwählen:

1. Bewegen Sie den **A V** Cursor mit den Cursor-Tasten nach Bandlänge.
2. Drücken Sie die **>** Cursor-Taste, um die Bandkapazität hervorzuheben.
3. Stellen Sie mit den **A V** Cursor-Tasten die Bandkapazität* in Gigabytes (GB) ein.

* Stellen Sie sicher, dass Sie die **unkomprimierte** Kapazität des Bandes eingegeben haben und nicht die komprimierte Kapazität. Zum Beispiel sind einige DDS-3-Bänder mit 24 GB bezeichnet, die tatsächliche unkomprimierte Kapazität beträgt jedoch nur 12 GB.

Anmerkung: Bei VXA V17-Bändern muss 20 GB eingegeben werden, vielmehr als die angegebene Kapazität.

3. Konfigurieren eines Zeitplans für den Bandauswurf (optional)

Wenn kein Zeitplan für den Bandauswurf konfiguriert worden ist, wird, da voreingestellt, Digital Sprite jedes Band dann auswerfen, wenn es voll ist. Mit einem Zeitplan für den Bandauswurf wird das Band zu einer bestimmten Zeit am Tag ausgeworfen, ob es voll ist oder nicht. Das ist hilfreich, wenn das Band jeden Tag zu einer eingestellten Zeit gewechselt werden muss, oder wenn mehr als ein Band an einem Tag gebraucht werden.

Um einen zeitplan für den Bandauswurf zu konfigurieren:

1. Bewegen Sie den Cursor mit den Tasten **A V** auf **Zeitplan für den Bandauswurf**.
2. Drücken Sie die Cursor-Taste **>**, um den Zeitplan für den Bandauswurf in einem neuen Fenster anzuzeigen.
3. Gehen Sie mit den **A V** Tasten zum gewünschten Tag. Heben Sie anschliessend mit den **< >** Tasten das gewünschte Feld hervor.
4. Stellen Sie mit den **A V** Tasten in jedem Feld die Uhrzeit für den Bandauswurf ein. Für jeden Tag können bis zu 4 Auswurfzeiten eingestellt werden.
5. Drücken Sie **mode/menu**, um die Seite mit dem Zeitplan für den Bandauswurf zu verlassen.

Die Auswahl des **Bandstatus** zu einer beliebigen Zeit zeigt den Status des Bandes an, das sich gerade im Laufwerk befindet:

Tape ID	717557F8	Tape is 82% full
First Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Last Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Tape has been used	001 times	
Tape contains	02 Archive Sessions	
Session	1 IMAGES/MONDAY/TAPE 5/SESSION A	
First Image	17:12	27/02/2000
Last Image	17:20	27/02/2000
To change session use << >> keys		

Der Bandstatus zeigt an:

- Die Band-ID und wieviel Prozent des Bandes bereits beschrieben ist.
- Wann das Band zum ersten und zum letzten Mal benutzt worden ist, und die Maschinen-ID, die verwendet worden ist.
- Wie oft das Band benutzt worden ist.
- Die Anzahl von Archivierungen auf dem Band. Eine Archivierung wird hinzugefügt, wenn sie auf dem Band angehängt wird, anders als beim Überschreiben.
- Die Nummer der Archivierung.
- Das erste und das letzte in der ausgewählten Archivierung aufgenommene Bild (ändern Sie mit den Tasten **<< >>** die Archivierungsnummer).

Die Option **Schreiben Überschreiben/Hinzufügen** liefert eine werksseitige Einstellung, wenn ein Band eingelegt ist und eine Methode zum Beschreiben des Bandes nicht innerhalb von 5 Minuten ausgewählt wird. Diese Eigenschaft ist noch nicht implementiert.

Wählen Sie **Band auswerfen**, wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Archivierung das Band auswerfen möchten. Es wird noch der Block von Bildern auf das Band zu Ende geschrieben, der gerade archiviert wird. Das kann bis zu 5 Minuten dauern.

WARNUNG: Werfen Sie das Band nicht mit der Auswurftaste auf der Vorderseite des Bandlaufwerks aus, da dies zu einem Datenverlust führt.

Archivieren auf Band

Der Unterschied zwischen der Archivierung auf einem VCR und der Archivierung mit einem Bandlaufwerk ist der, dass der VCR die Bilder konstant archiviert wohingegen das Band die Bilder periodisch von der internen Festplatte archiviert.

Der Vorteil der periodischen Archivierung ist, das im Gegensatz zum Videoband ein Band voll (oder sogar ausgeworfen) sein kann, jedoch immer noch Bilder auf die interne Festplatte aufgenommen werden. Daher werden beim Wechsel von Bändern die Bilder weiterhin aufgezeichnet. Die mechanische Abnutzung bei einem Bandlaufwerk ist dadurch geringer, da nicht die ganze Zeit aufgenommen wird.

Archivieren von Bildern auf das Band:

1. Legen Sie ein Band in das Bandlaufwerk ein.
2. Die Box mit dem **Bandstatus** wird angezeigt. Es werden die Inhalte des Bandes zusammen mit dem folgenden Menü dargestellt:

- > **Hintergrund archivieren**
- > Selektive Archivierung
- > Wiedergabe
- > Dateien laden
- > **Band auswerfen**

Anmerkung: Es ist normal, dass ein paar Minuten verstreichen können, bevor das obengenannte Menü einscheint, wenn das Band noch zurückgespult und der Index gelesen werden muss.

3. Wenn das eingelegte Band nicht das richtige Band ist oder wenn sich Informationen auf dem Band befinden, die Sie behalten möchten, wählen Sie **Band auswerfen** und legen Sie ein anderes Band ein.

4. Wählen Sie **Hintergrundarchiv**. Die Option Anhängen (Bilder zum Ende des Bandes hinzufügen) oder Überschreiben des Bandes erscheint:



Vorsicht: Alle zuvor archivierten Bilder auf dem Band gehen verloren, wenn die Option Überschreiben ausgewählt wird.

5. Heben Sie mit den Tasten **A V** die gewünschte Option hervor und drücken Sie zum Fortfahren **mode/menu**.
6. Das Band startet nun den Archivierungsprozess.

Wiedergeben von archivierten Bildern

Die PC Playbacksoftware wird für die Wiedergabe von Bildern von Zip®, Jaz®- und Bandlaufwerken auf einem PC verwendet.

Systemanforderungen:

- Intel Pentium PC oder gleichwertig (min. 233 MHz, 400 MHz empfohlen)
- Microsoft® Windows® 95 oder 98.
- 4 MB Videokarte für die Darstellung von 16 Millionen Farben.
- 5 MB freier Festplattenspeicherplatz (Zusätzlicher Speicherplatz ist für die Speicherung von Bilddateien erforderlich)
- Am PC angeschlossenes Iomega Zip®-, Jaz® - oder Bandlaufwerk.
- SCSI-Interfacekarte (für den Anschluss von Bandlaufwerken an einem PC)

Installation:

1. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A ein.
2. Wählen Sie Start > Ausführen...
3. Geben Sie 'a:\setup' ein und klicken Sie auf OK. Alternativ dazu können Sie auch den Durchsuchen-Knopf verwenden, um die Datei manuell zu finden.
4. Die Installation wird gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Starten der PC Playbacksoftware:

1. Wählen Sie Start > Programme > PC Playback.
2. Klicken Sie auf das PC Playback Icon.
3. PC Playback wird geladen. Klicken Sie auf die Option 'Help', um Bedienungsanweisungen zu erhalten.

Wichtige Hinweise für die Verwendung von Bandlaufwerken:

Das zum DDS-Laufwerk mitgelieferte Kabel könnte nicht kompatibel zur 50-poligen SCSI-Schnittstelle von Digital Sprite sein.

DDS-3: Ein Kabel mit 50-polig, männlich, High-Density nach Centronics 50-polig, männlich.

DDS-4: Ein Kabel mit High-Density, 50-polig, männlich nach High-Density, 68-polig, männlich (DDS-4) ist erforderlich. Dieses Kabel ist bei Computerhändlern erhältlich.

Vorsicht: Die Köpfe von Bandlaufwerken müssen häufig gereinigt werden, um eine optimale Leistungsfähigkeit sicherzustellen. Stellen Sie sicher, dass das Laufwerk nach den Empfehlungen des Hersteller gereinigt wird.

Anhang 2

Auswählen von Aufnahmeraten

Digital Sprite nimmt kontinuierlich auf seine interne Festplatte auf. Die Zeitspanne, die auf die Festplatte aufgenommen werden kann, ist abhängig von einer Anzahl von Faktoren:

Festplattenkapazität (Plattengröße in Gigabytes)

Bildqualität (Dateigröße in Kilobytes)

Aufnahmerate (Bilder pro Sekunde)

Die Tabelle unten zeigt die Aufnahmeraten bei verschiedenen Bildqualitäten und Festplattengrößen.

DEUTSCH

Aufnahmedauer	24 hours			48 hours			72 hours			168 hours (7 days)			336 hours (14 days)			744 hours (31 days)		
Bildqualität	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K
30GB	17PPS	17PPS	13PPS	11PPS	9PPS	6PPS	7PPS	6PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-	-	-	-
45GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	8PPS	11PPS	9PPS	6PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS	-	-	-
60GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	15PPS	12PPS	8PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-
75GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	16PPS	17PPS	15PPS	11PPS	8PPS	6PPS	4PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS
90GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	5PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS
120GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS
150GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	9PPS	8PPS	6PPS	4PPS	3PPS	3PPS	2PPS

Verwenden der Tabelle:

- Wählen Sie die interne Festplattengröße auf der linken Seite aus.
- Wählen Sie oben die Anzahl der Stunden für die Aufnahmen aus.
- Wählen Sie die Bildqualität (VHS, S-VHS oder S-VHS+).
- Lesen Sie darunter in der Tabelle die Aufnahmerate in Bildern pro Sekunde (PPS) ab.

Ein interaktiver Aufnahmeratenrechner ist auf unserer Website unter www.dedicatedmicros.com verfügbar.

Anhang 3

Konfigurieren von JVC- und Ultrak-Dome-Kameras

JVC (TK-C675BE)

Folgende Schalterstellungen (S1) sollten gewählt werden:

Disp	ON
Multi-drop	ON
Simplex	ON
Sync	INT

Die Datenleitungen A und B werden an + bzw. - der RS-485-Schnittstelle angeschlossen.

Ultrak (UltraDome™ KD6)

Folgende Schalterstellungen (S4) sollten gewählt werden:

Schalter 1	ON
------------	----

Einstellen von JVC- oder Ultrak-Dome-Kameras

Die Taste *command wird für das Aufrufen oder Verlassen des Setup-Menüs für JVC- oder Ultrak-Dome-Kameras verwendet.

1. Drücken Sie die Taste *command, um in das Menü für die Dome-Kamera zu gelangen. Das Menü für die Dome-Kamera wird auf dem Hauptmonitor angezeigt. Ein * befindet sich gleich neben der Uhrzeit und dem Datum, um anzuzeigen, dass das Menü für die Dome-Kamera mit der Tastatur gesteuert werden kann.
2. Navigieren Sie mit dem Joystick durch das Menü für die Dome-Kamera.
3. Drücken Sie 'Enter', um einen Menüpunkt auszuwählen.
4. Wählen Sie 'Exit', um das Ultrak-Menü zu verlassen, oder drücken und halten Sie die Taste *command, um jede Menüebene der JVC-Dome-Kamera zu verlassen.
5. Drücken und halten Sie die Taste *command, um das * vom Hauptmonitor zu entfernen und zur Steuerung des Digital Sprite zurückzukehren.

Anmerkung: Wenn das Menü für die Dome-Kamera nicht angezeigt wird, aber das * sich noch auf dem Bildschirm befindet, drücken und halten Sie noch einmal die Taste *command.

Sehen Sie in die Dokumentation des Herstellers der Dome-Kamera nach genauen Informationen zu den Verbindungen, Kamera-Adressen und zum Setup.

Zusätzliche funktionen für die Ultrak-Dome-Kamera

Auf Funktionen, auf die nicht direkt von der abgesetzten Tastatur aus zugegriffen können, kann mit den Kommandos für 'Voreingestellte Positionen' zugegriffen werden.

Aufrufen einer Voreingestellten Position

1. Drücken Sie die Taste 'Preset' – Ein Fenster erscheint.
2. Geben Sie mit den Kameratasten die zweistellige Nummer der voreingestellten Position ein. Kamera 10 bedeutet Nummer 0. Wenn Sie zum Beispiel die Voreinstellung 80 eingeben möchten, drücken Sie zuerst die Kamerataste 8 und dann die Kamerataste 10.
3. Das Fenster wird geschlossen und die Kamera bewegt sich auf die voreingestellte Position.

Nummer der Voreinstellung	Funktion
80	Run tour 1
81	Run tour 2
82	Run tour 3
83	Program tour 1
84	Program tour 2
85	Program tour 3
86	Terminate tour programming
87	Run patrol 1
88	Run patrol 2
89	Run patrol 3
90	Start menu (same as *command key)
92	Toggle auto exposure
93	Toggle backlight compensation
95	Decrease goto preset speed
96	Increase goto preset speed



Advertencia: No mueva la unidad mientras esté encendida.

Nota importante: No ponga los artículos pesados en el Digital Sprite.

Contenido

- Introducción 1
- Dispositivos de seguridad importantes 3
- Instalación del Digital Sprite 4
- Rápido instalación 5
- Conectar aparatos externos 6
 - Conectar Cámaras de telemetría 6
 - Conectar aparatos de almacenamiento 7
 - Conectar a una red 8
 - Conectar aparatos c-bus 9
- Configurar el Digital Sprite 11
 - Uso del menú 11
 - Fecha, Hora e Idioma 12
 - Visualización de cámaras 13
 - Programa 13
 - Grabation de Camara 14
 - Programa de Grabación 14
 - Programación de alarma 16
 - Programación de actividad 16
 - Opciones de visualización 17
 - Contraseñas 17
 - Opciones de Sistema 18
 - Programación de Camera 19
 - Alarmas y Preposiciones 19
 - Programación de Actividad de Cámara 20
- Utilizando el Digital Sprite 21
- Apéndice 1 - Configuración del archivo de cinta 24
- Apéndice 2 - Seleccioar ritmos de grabación 24
- Apéndice 3 - Configurar domes JVC y Ultrak 25

Introducción

Qué es Digital Sprite?

Digital Sprite es un multiplexor / grabador de vídeo digital, de coste competitivo y fácil de usar con opción de transmisión por red.

Un multiplexor de vídeo?

- Diseñado pensando en la seguridad
- Fácil de usar
- Funciona como un multiplexor analógico tradicional, no como un PC
- Posee todas las características que usted pueda esperar de un multiplexor de Dedicated Micros:
 - Monitor Principal y de Punto
 - Visualización multipantalla
 - Detección de actividad
 - Alarmas
 - Planificaciones
 - Ritmos de grabación variables
 - red c-bus

Un grabador de vídeo digital?

- Reproduce y graba simultáneamente, sin afectar la grabación.
- Se pueden almacenar hasta 14 días de 24 horas de grabación time-lapse en el equipo.
- Acceso instantáneo a las imágenes grabadas en el disco duro.
- No se necesitan cintas.

Transmisión de red?

- Visualización de imagen de Digital Sprite en tiempo real y de reproducción a través de la red.
- No se necesita comprar software extra, utiliza Microsoft IE5 o Netscape Navigator 4.7.
- Control de telemetría.

Características:

Instalación

Auto detectar cámaras al encendido	✓
Auto detectar dispositivos de archivo al encendido	✓
Grabación de 24 horas por defecto	✓
Conexiones a través de loop	✓

Operación

Reproduce, graba, archiva y transmite simultáneamente	✓
Opción de cámara indiscreta	✓
Programación	✓

Reproducción

Operación al estilo VCR	✓
Reproducción de pantalla Entera, Quad e Imagen sobre Imagen	✓

Sucesos

Detección de actividad	✓
Alarms	✓
Anotación de suceso (con ventana de visualización)	✓
Autocopiar sucesos a Zip® y Jaz®	✓

Telemetría

Coaxial – BBV, Dennard, Pelco	✓
De serie – JVC, Ultrak	✓
DTMF/c-bus – DM	✓
Preposición de telemetría por alarma	✓

Control de teclado remoto (opción)

Teclado remoto compatible	✓
Control de múltiples unidades	✓
Control de telemetría	✓

Visualización por red (opción)

Visualización en tiempo real	✓
Visualización de reproducción	✓
Control de telemetría	✓
Compatible con Microsoft IE5 y Netscape Navigator 4.7	✓

Aparatos de almacenamiento externos

Zip®	✓
Jaz®	✓
RAID	✓
Cintas Hewlett Packard DDS y Ecrix VXA	✓

Esta guía de instalación tiene tres secciones para que la instalación y el uso sean lo más fácil posible:

1. Instalación del Digital Sprite

- guiándole durante el proceso de instalación

2. Configuración del Digital Sprite

- dándole detalles acerca de la programación de la unidad según los requisitos del usuario

3. Operación del Digital Sprite

- Hay una tarjeta en este manual que se puede sacar y servir de guía para el uso del Digital Sprite

Dispositivos de seguridad importantes

Leer Las Instrucciones

Se deben leer todas las instrucciones de utilización y de seguridad antes de poner en funcionamiento la unidad.

Fuente De Alimentacion

Esta unidad sólo debe utilizarse utilizando la fuente de alimentación indicada en la etiqueta de fabricación.

Reparacion

No intente realizar la reparación de la unidad sin consultar previamente a personal cualificado. Al abrir o remover las tapas se expone a un voltaje peligroso, entre otros riesgos.

Ventilación

Asegúrese que la unidad se encuentra correctamente ventilada para protegerla del exceso de calor.

ADVERTENCIA

A fin de prevenir todo riesgo de incendio o shock, no exponga este equipo a la lluvia o humedad. La señal luminosa simbolizada por una flecha que se encuentra dentro del triángulo equilátero tiene como función alertar al usuario en caso de que este equipo se encuentre dentro de un radio donde se produzcan voltajes peligrosos susceptibles de provocar un riesgo de descarga eléctrica.

REGLAMENTACION de la FCC e INFORMACIÓ DOC

(sólo para los modelos U.S.A. y Canadienses)

ADVERTENCIA: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los dispositivos digitales de Clase A en observancia del artículo 15 de la reglamentación de la FCC. Estos límites tienen como objetivo la protección contra interferencias dañinas cuando el equipo funciona en un ambiente comercial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de frecuencia de radio. Si no es instalado y utilizado siguiendo las instrucciones del manual, puede provocar interferencias negativas en la comunicación por radio. El funcionamiento de este aparato en un área residencial es susceptible de provocar interferencias negativas, en cuyo caso, el usuario estará obligado a reparar los daños por su propia cuenta.

Si fuera necesario, el usuario deberá consultar al comerciante o a un técnico especialista en radio y televisión con el fin de proceder a la acción reparadora. El folleto titulado: " Cómo identificar y resolver problemas de interferencia de radio y televisión ", elaborado por la Comisión Federal de Comunicaciones, puede serle útil al usuario. Se puede solicitar dicho folleto a la imprenta del gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock No.004-000-00345-4).

Esta advertencia pretende recordar al instalador de sistemas CATV la sección 820-40 del NEC, el cual proporciona los lineamientos para una toma de tierra adecuada y, en particular, especifica que el conductor a tierra debe estar conectado al sistema de toma de tierra del edificio, lo más cerca posible del punto de entrada del conductor, si esto es necesario.

Marca CE



Este producto lleva la marca CE, lo cual indica el cumplimiento de la directiva EMC 89/336/EEC de la Comunidad Europea. Se ha efectuado una "Declaración de conformidad" en Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB .

Antes de empezar:

Compruebe el contenido de la caja

Los siguientes productos deben encontrarse dentro de la caja:

- Digital Sprite
- PSU
- Cable con enchufe de tres clavijas ya conectado (Norte América)
- Cable sin el enchufe conectado (otras regiones)
- Kit de montura rack (orejeras de montura rack, soportes traseros y tornillos de fijación)
- PC playback disco de 3½"
- Guía de instalación

Escogiendo un lugar para la instalación

Digital Sprite está diseñado para tener montura rack o de sobremesa. Se deben tomar las siguientes precauciones a la hora de instalar el Digital Sprite:

- Las aberturas en la caja de la unidad se han proporcionado para la ventilación. Para prevenir el calentamiento, estas aberturas no deben de ser obstruidas o cubiertas.
- Cuando se monten las unidades unas encimas de las otras, asegúrese de que halla un espacio mínimo de 1½" (1.5 cm) entre cada unidad.
- Asegúrese de que halla un espacio de 1" (3cm) en cada lado de la unidad.
- Asegúrese de que la unidad no esté situada en un lugar donde pueda someterse bajo golpes mecánicos.
- La unidad debe colocarse en un lugar con poca humedad y sin polvo. Trate de evitar lugares tales como sótanos húmedos o pasillos con polvo.
- Si se utiliza almacenamiento exterior, consulte las instrucciones del fabricante para información de colocación.
- No ponga cuerpos pesados, tales como monitores, directamente encima de la unidad.

Un repaso rápido a la grabación digital

Los grabadores multiplexores digitales trabajan de la misma forma que trabajan los multiplexores analógicos excepto que usan los discos duros y cinta digital para almacenar vídeo, en lugar de cintas VCR.

La grabación analógica utiliza grabación time-lapse para aumentar el período de tiempo grabando en una cinta de 3 horas – grabando menos imágenes cada segundo.

Al ajustar el número de imágenes que se graban cada segundo también se aumenta el período de tiempo grabado en el disco duro de un Digital Sprite. A pesar de ello, existen otros factores que determinan la cantidad de tiempo que puede almacenarse en el disco de un grabador multiplexor digital:

- La calidad de imagen
- El ritmo de grabación
- La capacidad de disco duro

Calidad de imagen

Los grabadores multiplexores digitales almacenan imágenes en un formato comprimido, permitiendo una grabación de imágenes más eficiente. Cuanto más alto sea la compresión, más pequeño es el tamaño del archivo, pero la calidad de la imagen se verá afectada. Digital Sprite puede comprimir imágenes de 6KB a 30KB

Kilobytes y gigabytes son unidades de almacenamiento:

1GB = 1024 Megabytes (MB)

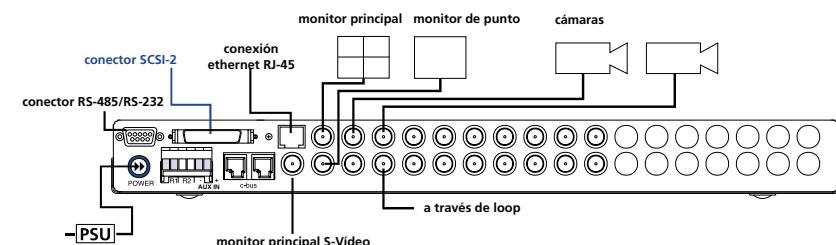
1MB = 1024 Kilobytes (KB)

Con grabación analógica, la calidad de imagen depende en el tipo de VCR que se use; VHS o S-VHS. Digital Sprite permite que la calidad de imagen se altere mediante el ajuste del tamaño de imagen, por ejemplo, la calidad VHS es de 14KB, la de S-VHS es de 18KB, y mayor que S-VHS es de 25KB.

Al utilizar un tamaño de imagen más grande el disco duro se llenará más rápido que con un tamaño de imagen más pequeño, ya que se necesita más espacio para almacenarla. Para conseguir el mismo tiempo de grabación cuando una imagen es más grande es necesario que se reduzca el ritmo de grabación (IPS).

Rápida instalación

Digital Sprite puede instalarse en tan sólo 4 pasos y ponerse listo y en marcha, se pueden empezar a grabar cámaras en unos pocos minutos.



1er PASO. Conectar las cámaras

Conecte las cámaras a las entradas de vídeo marcadas de VID1 a VID9 (unidad de 9 vías) o VID16 (unidad de 16 vías). Utilice la línea de conectores de abajo para hacer loop con otros equipos.

2o. PASO. Conectar los monitores

Conecte la salida de vídeo marcada MON A al monitor Principal (reproducción y multipantallas digitales).

Conecte la salida de vídeo marcada MON B al monitor d e Punto opcional (imágenes de pantalla entera analógicas).

3er PASO. Conectar los aparatos externos

Si se necesitan conectar aparatos externos al Digital Sprite, diríjase a la siguiente sección – ‘Conectar aparatos externos’, antes de avanzar al 4º Paso.

4o. PASO. El encendido

Una vez que el Digital Sprite esté en su **posición final** y todos los aparatos externos estén conectados y encendidos, conecte la fuente de alimentación a la parte trasera de la unidad y póngala en marcha. El procedimiento del encendido puede que tarde un minuto antes de que se pueda utilizar el Digital Sprite.



Ahora, Digital Sprite grabará todas las cámaras en un modo time-lapse de 24 horas sin que se necesite programar más!

Ritmo de grabación

El ritmo de grabación es la cantidad de imágenes grabadas al disco en un segundo, o imágenes por segundo (IPS). Esta es una cifra de sistema, o sea, si se graban 1 o 16 cámaras, el ritmo de grabación sigue siendo el mismo. El ritmo de actualización por cámara puede calcularse utilizando el ritmo de grabación:

$$\text{Ritmo de actualización} = \frac{\text{No. de cámaras}}{\text{Ritmo de grabación}}$$

Consulte Apéndice 2 para ver una tabla común de ritmos de grabación.

Capacidad de disco duro

Los VCRs analógicos utilizan cintas de tres horas que graban un número de imágenes limitado. Sin embargo, el número de imágenes que pueden grabarse a un grabador multiplexor digital puede incrementarse si se utiliza una capacidad de disco duro más grande. Digital Sprite se suministra actualmente con tamaños de disco duro de 30, 45, 60, 75, 90, 120 y 150GB.

Utilizando un disco duro más grande le permitirá una calidad de imagen, un ritmo de grabación o tiempo de grabación mucho mayor. Por ejemplo, un disco de 75GB puede grabar hasta 7 días a una velocidad de modo time-lapse de 24 horas, pero un disco de 30GB tan sólo puede grabar 3 días.

Calculando el tiempo de grabación

Digital Sprite calcula el tiempo de grabación automáticamente cuando el ritmo de grabación y la calidad de imagen se han seleccionado. Alternativamente, puede descargar una calculadora de grabación interactiva de nuestra página web:

www.dedicatedmicros.com

Conectar aparatos externos

Aunque el Digital Sprite pueda utilizarse como un grabador multiplexor digital por sí sólo, su flexibilidad permite accesorios y aparatos de almacenamiento adicionales para que se conecten para la creación de sistemas mucho más grandes.

Digital Sprite utiliza una red de c-bus para interconectar los productos y accesorios de Dedicated Micros. Entre los aparatos que pueden conectarse al Digital Sprite se encuentran:

Cámaras de telemetría

Aparatos de almacenamientos

- Discos que se pueden sacar - Zip®, Jaz®
- RAID
- Almacenamiento de cinta digital - DDS, VXA

Redes Ethernet

Aparatos c-bus

- Módulos de alarma
- Teclados remotos
- Secuenciadores de vídeo

Si no necesita que ninguno de los aparatos mencionados arriba sean conectados al Digital Sprite, diríjase a la sección 'Configurar el Digital Sprite' – Página 11.

Conectar cámaras de telemetría

Digital Sprite tiene telemetría coaxial, de serie (RS-232/485), c-bus y DTMF ya instalada utilizando un adaptador de telemetría opcional. Un teclado remoto controla la telemetría del Digital Sprite. El tipo de telemetría debe programarse en el menú de 'Alarms y Preposiciones'.

Telemetría coaxial

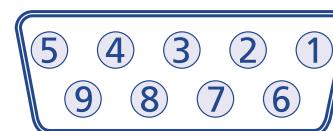
La telemetría coaxial no necesita ninguna conexión excepto las conexiones de cámara. Actualmente, el Digital Sprite funciona con Pelco y BBV, utilizando un protocolo de conversión BBV RX-100 que permite el control de la mayoría de los domos de fabricantes líderes.

Telemetría de serie

Hoy en día, Digital Sprite funciona con telemetría de serie para los domos JVC y Ultrak. La telemetría de serie necesita una conexión de par trenzado del puerto de serie del Digital Sprite al receptor de telemetría. La telemetría de serie puede configurarse 'estrella' – del puerto de serie del Digital Sprite a cada receptor, o configurado como delta – cada receptor encadenado con otro, o una combinación de los dos. Cada receptor necesita nombrarse según sea su número de cámara – consulte la documentación de su receptor para más información.

Conexión de puerto de serie

El puerto de serie en el Digital Sprite es una conexión de tipo-D macho de 9 vías. Se necesita un enchufe de tipo-D hembra de 9 vías con los siguientes pin-outs:



PIN	RS-232	RS-485
1	nc	Data A
2	RX	nc
3	TX	nc
4	GND	GND
5	GND	GND
6	nc	nc
7	RTS	nc
8	CTS	nc
9	nc	Data B

nc = Sin conexión

Nota: El puerto de serie debe configurarse para telemetría JVC o Ultrak en el menú de Opciones de Sistema.

Telemetría c-bus/DTMF

Los receptores de telemetría de Dedicated Micros pueden controlarse utilizando (tonos de teléfono) c-bus o DTMF. Cuando se utilice telemetría c-bus el receptor se conecta directamente a los conectores c-bus en la parte trasera de la unidad. Cuando se utilice telemetría DTMF se necesita un adaptador de telemetría (TAD3) para convertir las órdenes de telemetría en tonos DTMF. La telemetría DTMF y c-bus pueden configurarse en una configuración 'estrella' o 'delta'.

Conectar aparatos de almacenamiento

Las imágenes son grabadas en el disco duro interno para que el usuario tenga acceso a una reproducción y búsqueda instantánea. La capacidad del disco interno depende del tiempo y número de imágenes que pueden grabarse. Por ejemplo, un Digital Sprite con un sólo disco duro de 30GB puede grabar durante tres días en un modo time-lapse de 24 horas, utilizando dos discos duros de 75GB permite 2 semanas de grabación.

El disco duro interno ofrece un almacenamiento provisional ya que las imágenes se van grabando unas encima de las otras constantemente después de cierto período de tiempo. Si las imágenes se necesitan guardar durante más tiempo es necesario el uso de un almacenamiento externo. El puerto SCSI-2 de 50 pines de alta densidad en la parte trasera del Digital Sprite se utiliza para conectar aparatos almacenamiento externos.

Hay tres clases de aparatos de almacenamiento externo que se pueden usar:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

Las unidades RAID contienen discos duros los cuáles aumentan la capacidad de almacenamiento interno, expandiendo efectivamente el número de imágenes que pueden grabarse antes de ser grabadas por encima. Las unidades RAID ofrecen una protección en caso de que ocurra algún fallo. Si un disco falla en un RAID las imágenes continuarán grabándose en otro disco en el array. RAID tambien permite que discos averiados se cambien – reemplazan mientras RAID esté en marcha.

2. Discos Iomega Zip® y Jaz®

Se pueden copiar imágenes del disco duro interno o RAID a discos que se pueden extraer Zip® o Jaz® para un almacenamiento de un período más largo. Los discos que se pueden extraer son ideales para la grabación de relativamente pequeñas cantidades de imágenes tales como sucesos, vídeo clips o incidentes. Estas imágenes pueden reproducirse en cualquier PC con un disco de lectura Zip® o Jaz® y software DM Playback instalado.

Discos Zip® y Jaz® están disponibles en capacidades de disco diferentes, la tabla de abajo muestra las horas de grabación a ritmos de grabación típicos (a una calidad de imagen S-VHS, 18KB):

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
Iomega Zip® 100MB	1h 30m	45m	30m	15m	7m	3m
Iomega Zip® 250MB	3h 46m	1hr 53m	1h 15m	37m	18m	9m
Iomega Jaz® 1GB	15h 4m	7h 32m	5h 1m	2h 30m	1h 15m	36m
Iomega Jaz® 2GB	30h 8m	15h 4m	10h 2m	5h 1m	2h 30m	1h 12m

Las horas indican todas las cámaras que se están copiando al disco.

3. Cintas DDS y VXA

Las imágenes grabadas al disco interno pueden archivarse automáticamente a las cintas Hewlett Packard DDS y Ecris VXA. Esto permite una solución de una cinta por día, parecido al multiplexor y al VCR. El tamaño del disco no necesita ser grande cuando se utilizan cintas para archivar imágenes, aunque el tamaño del disco determina lo que es accesible instantáneamente del Digital Sprite.

La tabla de abajo muestra la cantidad de horas que una cinta durará cuando se utilice a diferentes ritmos de grabación (a una calidad de imagen S-VHS, 18KB)

	6hr	12hr	24hr	48hr	72hr	168hr
HP DDS-3 12GB	25PPS	14PPS	7PPS	3PPS	2PPS	1PPS
HP DDS-4 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS
Ecris VXA 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS

Ver Apéndice 1 para más información sobre la configuración del Digital Sprite para el archivo de cinta.

Conejar múltiples aparatos externos

Se pueden 'encadenar' hasta siete aparatos de almacenamiento del puerto SCSI situado en la parte trasera del Digital Sprite. Cada aparato debe tener una dirección única y el último aparato en la 'cadena' debe terminarse, compruebe la documentación del aparato para más información sobre la dirección y la terminación.

Nota: Sólo un disco de lectura de cinta puede conectarse al bus SCSI.

La tabla de abajo muestra la capacidad y usos típicos de cada aparato de almacenamiento.

Almacenamiento externo	Capacidad	Descripción	Uso típico
RAID	Actualmente hasta 375GB*	Array de disco con tolerancia de averías	Almacenamiento a largo plazo con acceso instantáneo
Iomega Zip®	100 or 250MB	Media trasladable	Almacén de suceso o de clip
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Media trasladable	Almacén de suceso o de clip
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Cinta de almacenamiento digital	Archivo a largo plazo de una cinta por día
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Cinta de almacenamiento digital	Archivo a largo plazo de una cinta por día
Ecrix VXA	20GB	Cinta de almacenamiento Digital Robusto	Archivo a largo plazo de una cinta por día

* Capacidad de un sólo RAID, se pueden conectar hasta 7 RAIDs al Digital Sprite.

Conejar a una red

Digital Sprite puede utilizarse para distribuir imágenes de tiempo real o grabadas de alta calidad a través de redes estándar TCP/IP a un PC de un observador – donde se pueden visualizar imágenes utilizando una conexión de internet estándar.

Digital Sprite está disponible con y sin capacidades de visualización red. Unidades con capacidades de visualización de red pueden identificarse con la aparición de la palabra 'NET' después de la versión de software en el menú.

Nota: Las unidades sin capacidad de visualización de red todavía pueden conectarse a la red pero sólo para actualizaciones. Póngase en contacto con su distribuidor local para más información sobre la actualización del Digital Sprite a visualización de red.

Para visualizar imágenes a través de la red se necesitará:

- Una dirección IP address válida, un Default gateway, y un Subnet mask para el Digital Sprite. Esto se obtiene normalmente de su administrador de red.
- Un PC conectado a la red con una especificación mínima de:
200 MHz CPU.
64MB RAM.
Tarjeta de vídeo de 4MB (capaz de mostrar 16 milloppnes de colores).
Microsoft® Windows® 95, 98, o NT, o MacOS 7.5.
- Un puerto de más de Ethernet de 10-baseT en la red.
- Un cable de red RJ-45 para conectar el Digital Sprite a la red.
- Microsoft Internet Explorer 5.X (PC) o Netscape Navigator 4.X (PC y Mac).

Conectar el Digital Sprite a la red

Advertencia: No conecte el Digital Sprite a la red hasta que las programaciones de la red estén configuradas en el menú.

1. Programe la dirección IP address, Subnet mask, y Default gateway mediante el uso de la opción 'Programación de la red' en el menú 'Opción de sistema'.
2. Restart Digital Sprite.
3. Conecte la red al puerto llamado 'NET' en el Digital Sprite utilizando el cable RJ-45.

Visualizar imágenes utilizando conexión de internet

1. Abra Internet Explorer o Netscape utilizando un PC conectado a la red.
2. Introduzca la dirección IP address del Digital Sprite en la caja de direcciones de (Internet Explorer) o en la caja de direcciones de (Netscape).
Ej.: 123.456.789.123
3. Cuando se muestre en pantalla la página web, haga click en 'Conectar' para visualizar las imágenes del Digital Sprite.

El manual en línea le ofrecerá las instrucciones para como usar el panel de control de web para tiempo real y reproducción.

Grabar la programación de red del Digital Sprite aquí

IP Address _____

Subnet mask _____

Default gateway _____

Conectar aparatos c-bus

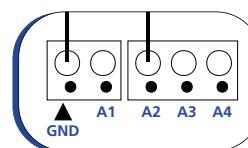
Digital Sprite utiliza un sistema de red c-bus para permitir la conexión múltiple entre todos los Digital Sprites, teclados remotos, módulos de alarma, secuenciadores de vídeo y otros accesorios. La distancia total de una red c-bus puede llegar hasta los 1500m.

Conectar alarmas

Se necesita un módulo de alarma opcional si se van a añadir alarmas al Digital Sprite. La ventaja del uso de módulos de alarma es que todos los conectores de alarma no tienen que seguir ruta hasta el Digital Sprite. Se pueden utilizar múltiples módulos de alarma en la red c-bus con las alarmas conectadas a cada módulo.

Para añadir alarmas:

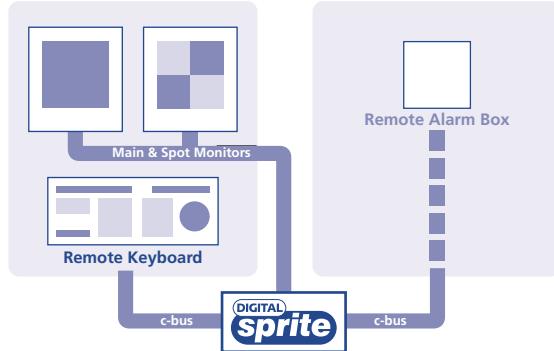
- Conecte el contacto de alarma correspondiente a la entrada de alarma, ej.: Alarma 2 se conectaría entre 'ground' (GND) y A2.
- Si se necesitan múltiples módulos de alarma cada uno tiene que identificarse; consulte el documento del módulo de alarma para más información.
- Conecte el cable c-bus de la caja de alarma a una de las cuencas del Digital Sprite.
- La polaridad de las alarmas (normalmente abierta/cerrada) se programa mediante la página de menú 'Alarmas y Preposiciones'.



El disparo de una alarma hace realizar lo siguiente

Acción	Página de menú
Abrir/Cerrar Relé 1	Programar Alarma
Copiar automáticamente la cámara de alarma a Zip® o Jaz®	Programar Alarma
Mostrar la cámara de alarma en pantalla	Programar Alarma
Cambiar el ritmo de grabación	Programación de Grabación
Grabar exclusivamente o interpolar las cámaras de alarma	Programación de Grabación

Un ejemplo de conexión de una caja de alarma remota al Digital Sprite:

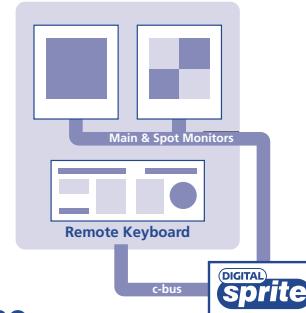


Teclados remotos

Se puede conectar un teclado remoto al Digital Sprite para proporcionar una función extra:

- Control remoto desde una distancia de hasta 1500m.
- Control de múltiples Digital Sprites.
- Un sólo Digital Sprite controlado desde varios lugares.
- Control de telemetría integrado – PTZ, Enfoque, Lavar, Limpiaparabrisas, Luces, Preposición, Vigilar y Autopan.
- Saltar/trasladar la reproducción utilizando el joystick.
- Botón de alarma de pánico (grabar todas las cámaras al ritmo de alarma y activar relé de alarma, R1).
- Control directo de todas las 9 o 16 cámaras.
- Control directo del monitor de punto.

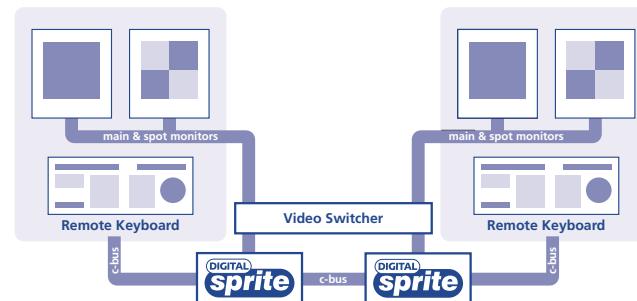
El ejemplo de abajo muestra un teclado remoto conectado al Digital Sprite:



Secuenciadores de vídeo

Los secuenciadores de vídeo permiten que múltiples Digital Sprites sean controlados desde uno o dos monitores. Esto permite flexibilidad de controlar hasta 256 cámaras desde un sólo lugar sin tener que comprar un equipo de matriz extra. El secuenciador de vídeo enruta los monitores que se están controlando del Digital Sprite a los monitores del usuario, hasta 16 posiciones de control pueden tener secuencias de monitor.

EL ejemplo de abajo muestra dos Digital Sprites controlados desde puntos individuales de control. El secuenciador de vídeo enruta las salidas del monitor del Digital Sprites a los puntos de control:



Consejo: Cada aparato c-bus se suministra con un cable c-bus de 2 metros. Para aumentar la distancia entre los aparatos se necesitan dos cajas de unión c-bus y una fuente de alimentación. La distancia total de toda la red c-bus puede llegar hasta 1500m.

Uso del menú

Digital Sprite utiliza un sistema de menú por página para guiar al instalador durante el proceso de instalación.

Introducción del menú

Apriete y sostenga la tecla **mode** o **menu**.

Nota: Puede que necesite una contraseña si una se ha programado anteriormente.

Navegación del menú

Los menús se muestran con opciones en la columna de mano izquierda y las programaciones en la columna de mano derecha. Se puede mover un cursor (texto realzado) utilizando las teclas del < **A** **V** > cursor en el panel frontal o el joystick de un teclado remoto.

Para cambiar la programación

1. Utilice los cursores **A** **V** para seleccionar la opción que desea cambiar del menú de mano izquierda.
2. Utilice el cursor **>** para realizar la programación.
3. Utilice los cursores **A** **V** para cambiar la programación.
4. Utilice el cursor **<** regresar a las opciones.

Para ver la siguiente página

Apriete la tecla **mode** o **menu**. O apriete la tecla **►** key, the **◀** para visualizar la página anterior.

Para salir del menú

Apriete y sostenga la tecla **mode** o **menu** o vaya por todos los menús para salir.

Nota: Si hay un disparo de alarma o un fallo de cámara, la página 'Situación de Alarma & Cámara' se mostrará ante los menús, indicando qué cámaras tienen alarma o han fallado. Apriete la tecla **mode** o **menu** para ver la primera página del menú.

Ejemplo del uso del menú para cambiar la hora:

Fecha, Hora e Idioma	
Fecha	01/01/2001
Hora	W 12:00
Formato de fecha	Dia, Mes
Idioma	Español

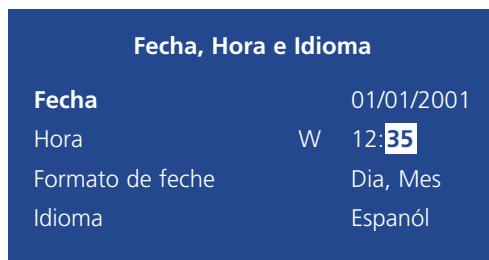
1. Apriete y sostenga la tecla **mode** o **menu** para mostrar la página del menú arriba.

Fecha, Hora e Idioma	
Fecha	01/01/2001
Hora	W 12:00
Formato de fecha	Dia, Mes
Idioma	Español

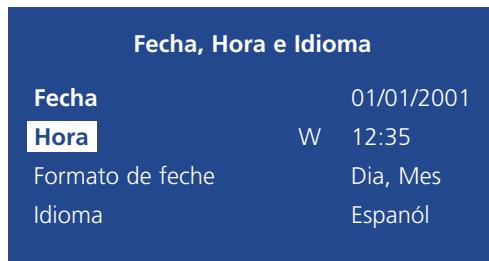
2. Utilice los **A** **V** cursores para seleccionar la opción de Hora en el menú de mano izquierda.

Fecha, Hora e Idioma	
Fecha	01/01/2001
Hora	W 12: 00
Formato de fecha	Dia, Mes
Idioma	Español

3. Utilice el cursor **>** para realizar la programación por minuto.



4. Utilice los cursores **A** **V** para cambiar la programación, en este caso a 12:35.



5. Utilice el cursor **<** para regresar a las opciones.

6. Apriete y sostenga la tecla **mode** o **menu** para salir de los menús.

Fecha, Hora e Idioma

Fecha, hora, idioma	
Fecha	01/01/2001
Hora	12:00
Formato de fecha	Dia, Mes
Idioma	Espanol
	Mes, Dia
	English, Français, Deutsch, Italiano

Este menú se utiliza para configurar la hora, fecha e idioma y ofrece una opción para cambiar el formato de visualización de la fecha.

Fecha

Por programación estándar, la fecha se introduce en formato DD:MM:AAAA en los modelos PAL y MM:DD:AAAA en los modelos NTSC, aunque esto puede modificarse usando la opción "Formato de fecha" más adelante.

Hora

La hora debe introducirse en el formato 24 horas (HH:MM).

Formato de fecha

El formato de fecha puede cambiarse de Día, Mes a Mes, Día dependiendo de la preferencia regional.

Idioma

El Digital Sprite puede visualizar los menús en un cierto número de idiomas. Cuando se seleccionan se presentarán en una lista desplegable. El idioma por defecto es el inglés.

Nota: Cuando la fecha y hora se muestren como 'Reloj externo' la programación de fecha y hora sale de la unidad 1 en la red c-bus.

Aviso: Puede que las imágenes se graben unas encima de las otras si la hora o fecha se ajusta mientras la grabación sigue en marcha.

Visualización de cámaras

Hay una opción disponible para visualizar todas las cámaras o una selección de cámaras. Todas las cámaras se pueden visualizar por defecto. Las cámaras que se quiten de la pantalla no afectan las cámaras que se estén grabando.

Para modificar las cámaras que se visualicen:

- Apriete la tecla de cursor 'A' para cambiar el campo de edición a ' Selección cámaras'.
- Un menú presentará las cámaras que se visualizarán.
- Pulse la tecla cámara para introducir o sacar una cámara de la secuencia de visualización. Esta cámara se mostrará detrás del menú. (Las cámaras de la secuencia de visualización se reconocen por una casilla rellena).

Nota: Cámaras quitadas de vista no se visualizan en el monitor principal o de punto en modo de tiempo real o de reproducción, las visualizaciones multipantalla mostrarán un segmento en blanco.

Consejo: Es aconsejable que se programe una contraseña para impedir que este programa sea modificado por personas no autorizadas.

Programa

Se puede utilizar una planificación para grabación de cámaras seleccionandolas a diferentes horas, cambiar el ritmo de grabación y seleccionar si se permiten alarmas o actividad.



Las planificaciones tienen tres opciones:

- Apagado – la planificación está apagada
- Ajust/Desa – utilice un interruptor o una entrada de alarma para disparar la planificación. Éste está conectado directamente con la entrada AUX o mediante el uso de un contacto específico en un módulo de alarma externo.
- Con. entre – la planificación se dispara entre horas definidas por el usuario (y días para el programa de fin de semana).

La planificación ofrece la opción de cambiar a programaciones de noche y fin de semana, manualmente utilizando la opción Set/Unset, utilizando la entrada AUX o contactos de alarma, o automáticamente a horas y días pre-programados.

Nota: La planificación del Fin de Semana se impone a la programación de noche durante el período definido de Fin de Semana.

Grabación de Cámara

Existe una opción para grabar todas las cámaras o una selección de cámaras. Todas las cámaras se graban por defecto.

Grabación de Camara

Día	Todas las cámeras	Selección cámeras
Noche	Todas las cámeras	Selección cámeras
Fin de semana	Todas las cámeras	Selección cámeras

Nota: Las opciones de Noche y Fin de Semana sólo se visualizan si un programa de Noche y Fin de Semana correspondiente se han configurado en el menú de Programa.

Para cambiar las cámaras que se tengan que grabar:

- Apriete la tecla 'A' para cambiar el campo de edición a 'Selección cámeras'.
- Un menú mostrará las cámaras que se grabarán.
- Apretar la tecla "cámara" para conmutar la cámara dentro o fuera de la secuencia de grabación. Un cuadrado relleno mostrará las cámaras que se grabarán.

Consejo: Las cámaras que no estén en secuencia de grabación todavía pueden grabarse cuando se dispara una detección de alarma o de actividad en dicha cámara.

Programa de Grabación

El ritmo de grabación determina el tiempo y el ritmo de actualización de imágenes grabadas al disco. La programación puede aplicarse a programas de día, noche y fin de semana utilizando el siguiente menú:

	Estándar IPS	Suceso IPS	Suceso activas	Suceso modo
Día	7	7	Ninguno Alarms Actividad Ambos	Combinado Sin Combos Exclusivo
Noche	7	7	Ninguno Alarms Actividad Ambos	Combinado Sin Combos Exclusivo
Fin de semana.	3	3	Ninguno Alarms Actividad Ambos	Combinado Sin Combos Exclusivo
Tamaño de archivo grabado	18 KB			
Tiempo máximo de grabación		--:--		
Almacenamiento de vídeo total		30GB		
Primera grabación	01/10/2000	12:00		

Nota: Las opciones de Noche y Fin de Semana se muestran únicamente si se ha configurado un programa de Noche y Fin de Semana en el menú de Programa.

Estándar/Suceso IPS

Escoja el ritmo de grabación de imágenes por segundo (IPS) que se deben grabar a través de todas las cámaras. El ritmo de grabación máximo es de 25IPS con PAL y 30IPS con NTSC con una sola cámara grabando. Cuando hay conectadas cámaras múltiples el ritmo de grabación máximo es de 17IPS.

Programa de Grabación (Continuación)

La tabla de abajo muestra los ritmos de grabación típicos de un modo de VCR time-lapse:

Modo timelapse (horas)	Ritmo de grabación (IPS)
12	12
24	6
48	3
72	2

Consejo: Para calcular el ritmo de actualización por cámara – el número de segundos antes de que la cámara sea actualizada, divida el número de cámaras por el ritmo de grabación. Por ejemplo, 16 cámaras con un ritmo de grabación de 6 IPS sería:

$$\text{Ritmo de actualización} = \frac{\text{Número de cámaras}}{\text{segundos}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ segundos}$$

Sucesos activas

Escoja si tiene que encender o apagar la detección de alarmas y/o actividad.

Suceso modo

Esta opción determina si las cámaras con alarma son grabadas exclusivamente, interpoladas con cámaras sin alarmas o dejadas sin cambios.

Tamaño de archivo grabado

El archivo o tamaño de imagen afecta la calidad de las imágenes grabadas a un disco. Un archivo más grande tiene una calidad de imagen superior, pero llenará el disco duro más rápido, grabando menos tiempo de esta forma. El tamaño del archivo puede programarse entre 6 y 30KB. La tabla de abajo muestra la calidad de imagen en tamaños de archivo típicos:

Calidad de imagen	Tamaño de archivo (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Tiempo máximo de grabación máximo

El tiempo de grabación máximo es la cantidad de tiempo grabado antes de que las imágenes se graben por encima. Se calcula automáticamente cuando el ritmo de grabación (IPS) se selecciona o se cambia.

Consejo: El tiempo de grabación máximo puede aumentarse mediante la reducción del tamaño del archivo o del ritmo de grabación.

Almacenamiento de vídeo total

La cifra que se muestra indica la cantidad total de capacidad de disco (RAID) interna y externa disponible para almacenamiento de vídeo.

Primera grabación

Se muestra la fecha y hora de la primera imagen en el disco.

Consulte Apéndice 2 para más información sobre la selección de ritmos de grabación para diferentes tamaños de disco duro.

Para más información sobre ritmos de grabación y para cargar una calculadora interactiva de ritmo de grabación visite la página web de Dedicated Micros:

www.dedicatedmicros.com

Grabación de sucesos únicamente

Digital Sprite puede configurarse para grabar únicamente cámaras con sucesos de actividad o de alarma, los cuales pueden incrementar el tiempo de grabación de disco duro antes de ser regrabado.

Para configurar el Digital Sprite para grabar en suceso únicamente:

1. Programe el IPS estándar a 00.
2. Programe el IPS Suceso al ritmo de grabación deseado cuando un suceso sea detectado.
3. Seleccione la opción 'Sucesos activos' como Ambos, Alarmas o Actividad según sea necesario.
4. Seleccione la opción 'Sucesos activos' como grabación Exclusiva de sólo cámaras con alarma o actividad.

Sólo sucesos de actividad o alarma se grabarán a partir de ahora. Sepa que pre-alarma/actividad no es posible con esta configuración.

Programación de alarma

Programación de alarma	
Pre-alarma	00 min 00 seg
Post-alarma	00 min 00 seg
Auto copia	No <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/>
Cont. alarma global	apagado <input type="radio"/> Directo, Módulo 01 Contacto 01 <input checked="" type="radio"/>
Relé alarma (R1)	Cerrar <input type="radio"/> Abrir <input checked="" type="radio"/>
Visualiz. de alarma	No <input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/>

Pre-alarma

Las imágenes pre-alarma pueden grabarse durante un tiempo pre-programado antes de una alarma. Seleccione la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Post-alarma

Las imágenes post-alarma pueden grabarse durante un tiempo pre-programado después de una alarma. Seleccione la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Auto copia

Las alarmas pueden copiarse automáticamente a un aparato de reserva externo.

Cont. alarma global

Un cont. alarma global se utiliza para forzar a todas las cámaras a una condición de alarma. Esto se podría utilizar si una alarma necesita disparar todas las alarmas, o como un pánico de alarma operado manualmente. Las opciones son directo, utilizando la entrada AUX, o utilizando un contacto específico en un módulo de alarma.

Relé alarma (R1)

Escoger si el relevo alarma (R1) se debe abrir o cerrar cuando una alarma sea activada.

Visualiz. de alarma

Por defecto, la última cámara con alarma no se visualizará en el monitor principal. Seleccione 'Sí' para mostrar las cámaras con alarmas.

Programación de actividad

Programación de actividad	
Pre-actividad	00 min 00 seg
Post-actividad	00 min 00 seg
Auto copia	No <input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/>
Relé de actividad (R2)	Cerrar <input type="radio"/> Abrir <input checked="" type="radio"/>
Visualiz. actividad	No <input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/>

Pre-actividad

Las imágenes de pre-actividad pueden grabarse durante un tiempo pre-programado antes de un suceso de actividad. Seleccionar la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Post-actividad

Las imágenes de post-actividad pueden grabarse durante un tiempo pre-programado después de un suceso de actividad. Seleccionar la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Auto copia

Los sucesos de actividad pueden copiarse automáticamente en un aparato de reserva externo.

Relé de actividad (R2)

Escoger si el relevo de actividad (R2) se debe abrir o cerrar cuando una actividad sea disparada.

Visualiz. actividad

Por defecto, la última cámara con detección de actividad no se mostrará en el monitor principal. Seleccione 'Sí' para mostrar las cámaras con actividad.

Opciones de Visualización

Opciones de Visualización

Entrelaz. multipant	Conectado	Apagado
Título multipantalla	Conectado	Apagado
Ver número de unidad	Apagado	Conectado
Número de cámara	001	984

Entrelazado de multipantalla

Apague el entrelazado de multipantalla para estabilizar imágenes con alto contraste cuando se vean en multipantalla.

Nota: Esto no afecta la calidad de las imágenes grabadas.

Títulos de multipantallas

Los títulos de cámara pueden apagarse cuando se visualiza una multipantalla.

Visualizar número de unidad

Cuando se controla más de una unidad con un solo teclado, el número de unidad (programado en la página de Sistema de Opciones) puede mostrarse en la pantalla para que el usuario sepa la unidad que se está controlando.

Número de cámara

Cuando se utilicen varias unidades, puede que sea necesario que los números de cámara no sean correlativos, por ejemplo, con dos unidades, el número de cámara base de una unidad puede ser 001 y el de la segunda unidad sea 017.

Contraseñas

Este menú se utiliza para configurar la protección de contraseña.

Contraseñas

Contraseña usuario	Apagado	Conectado
Contraseña instalad	Apagado	Conectado
Protec. reproducción	Apagado	Conectado

Contraseña usuario

Cuando se mete una contraseña del usuario todos los menús excepto Hora, Fecha & Idioma y Programa son incapacitados. Para grabar la contraseña, seleccione On y siga las instrucciones de la pantalla.

Contraseña instalad.

Una contraseña puede programarse para prevenir que usuarios sin autorización tengan acceso a cualquiera de los menús de instalación. Para grabar la contraseña, seleccione On y siga las instrucciones de la pantalla.

Protec. reproducción

Una contraseña de reproducción puede programarse para prevenir reproducción de imágenes sin autorización.

Aviso: Por razones de seguridad, pérdida de contraseñas requerirá que la unidad se devuelva para que las contraseñas puedan ser programadas de nuevo.

Opciones de Sistema

Opciones de Sistema	Numero de unidad	01	16
	DST	Auto	Manual
	Párametros de la red	Editor	
	Valores de fábrica	Reset	
	Grabación	Habilitado	Deshabilitado
	Apagado del sistema	Deshabilitado	Habilitado
	Destino de la copia de sucesos	Ninguno	[Drive letter]
	Tipo de telemetría serie	Ninguno	JVC, Ultrak, VCL

Consulte el apéndice 3 para más información sobre la programación de domos JVC, Ultrak o VCL.

Número de unidad

Si hay varias unidades conectadas a la red c-bus cada unidad debe definirse por un único número. Se pueden conectar hasta 16 unidades a la red c-bus.

DST

La hora de verano puede ajustarse automáticamente o manualmente. Se recomienda el uso del ajuste automático.

Párametros de la red

Esta opción se utiliza para configurar la unidad para la conexión a una red Ethernet 10base-T. Se mostrará un diálogo en la pantalla con el siguiente listado para la configuración de la programación de la red:

IP Address	000.000.000.000
Subnet mask	000.000.000.000
Default gateway	000.000.000.000

Digital Sprite debe de volver a encenderse si han habido cambios en la programación de la red.

Advertencia: Las direcciones IP address, Subnet mask y Default gateway deben de ser válidas para la red en la que se va a instalar la unidad. Si no son válidas, puede que la red no sea estable. En caso de tener alguna duda, póngase en contacto con su administrador de red.

Consejo: Es recomendable programar una contraseña de instalación (en la página del menú de Contraseñas) para prevenir la modificación de la programación de la red por personas no autorizadas.

Defecto de fábrica

Utilizar esta opción para devolver todas las programaciones a la condición de fábrica.

Grabación

Por defecto, grabación siempre está permitido. Si no desea grabar, seleccione Incapacitado.

Apagado del sistema

Antes de quitarle la alimentación al sistema, seleccionar esta opción y siga las instrucciones de la pantalla.

Aviso: Pérdida de datos puede ocurrir si el apagado de un sistema no se ha efectuado antes de quitarle la alimentación.

Destino de la copia de sucesos

Cada aparato exterior de copia de apoyo conectado a la unidad se detecta automáticamente en el encendido. Seleccione el aparato exterior de copia de apoyo para copiar los sucesos. Los sucesos sólo pueden copiarse a dispositivos removibles tales como Iomega Zip® o Jaz®.

Tipo de telemetría de serie

Seleccione el tipo de telemetría conectado al puerto de serie; JVC, Ultrak, VCL o ninguno.

Programación de Cámara

Programación de Cámara

Título	Cámara 01
Término de entrada	Conectado
Tipo de cámara	Color
Ajustar color	B+N
Ajustar contraste	

Título

Cada título de cámara puede tener hasta 12 letras.

Término de entrada

El término puede programarse On u Off. El término debe de estar apagado para todas las cámaras que tengan vínculos con otros aparatos.

Tipo de cámara

Las cámaras de color o blanco y negro son detectadas automáticamente; cuando se utiliza el cambio-de-color de cámara 'twin-chip' seleccionar Auto.

Ajuste de color

Cuando se selecciona la barra de color, apriete **V** para reducir, y **A** para aumentar el color.

Nota: esta opción no se muestra si la cámara está programada como blanco y negro.

Ajuste de contraste

Cuando se selecciona la barra de ajuste, apriete abajo para reducir, y arriba para aumentar el contraste.

Entrada de vídeo de cámara

Esta opción se muestra únicamente cuando la cámara está averiada o está fuera de línea. Seleccione 'desconectar' mientras la cámara esté fuera de línea para evitar que se dispare la alarma y el mensaje de que la cámara ha fallado.

Consejo: Se puede acceder directamente a este menú apretando y sosteniendo una tecla de cámara.

Alarmas y Preposiciones

Alarmas y Prepos.

Cámara	Detectada	No detectada	
Protocolo de telem.	Ninguno	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL	
Prepos.	Módulo	Contacto	Entrada
>	--	01	01
>	--	--	N/O

Cámara XX

Se muestra en pantalla el número y el estado de la cámara seleccionada actualmente– detectada o no detectada. Utilice las teclas de cámara para seleccionar una cámara para configurar las alarmas y preposiciones.

Protocolo de telemetría

Seleccione el protocolo de telemetría para la cámara; BBV, Pelco, DM, JVC*, Ultrak*, VCL*, o ninguno.

*JVC, Ultrak o VCL sólo aparecerán si se han escogido en el menú de 'Opciones de sistema'.

Preposiciones

Si la cámara tiene configuradas preposiciones de telemetría, éstas pueden ponerse en marcha cuando se dispara una alarma. Introduzca el número de preposición del 00 al 99 para el contacto de alarma correspondiente. Se pueden programar hasta 8 preposiciones para cada cámara con diferentes contactos de alarma.

Módulo

Se pueden conectar hasta 16 módulos de alarma a la red c-bus. Cada módulo de alarma es numerado de 01 al 16 – seleccione la dirección del módulo de alarma que se va a utilizar. Para más información sobre la programación de la dirección consulte el manual que se incluye en el módulo de alarma.

Contacto

Cada módulo de alarma tiene hasta 16 entradas de alarma, cada entrada puede ser usada por una o varias cámaras.

Entrada

Seleccione si el contacto de alarma está normalmente abierto (N/O) o normalmente cerrado (N/C).

Programación de Actividad de Cámara

La detección de actividad se utiliza para grabar más imágenes de las cámaras que tienen actividad al disco. La sensibilidad de la actividad se puede ajustar y pueden omitirse zonas, según sea el tipo de escena.

Config. Detec. Activ.	Detección	Apagado	On
	Sensibilidad	Alta en exterior	Baja en exterior, Muy baja,
	Rejilla de actividad	Configuración	Alta en interior, Baja en interior.
	Test de actividad	Test de movimiento	

Detección

Seleccione si la detección de actividad está encendida o apagada para la cámara seleccionada.

Sensibilidad

Hay 5 niveles de sensibilidad para la detección de actividad.

Seleccione el nivel de sensibilidad que sea necesario con el lugar de la cámara. Las cámaras situadas en el exterior donde puede haber un gran movimiento de fondo, tales como árboles o lluvia, deberían programarse a alta sensibilidad Exterior o baja sensibilidad Exterior. Las cámaras situadas en el interior donde hay muy poco movimiento de fondo deberían programarse a sensibilidad alta Interior, baja Interior o muy baja.

Cuadrícula de actividad

Se utiliza una cuadrícula de 8 x 16 para identificar zonas donde la detección de actividad está permitida. Cuando se muestra la cuadrícula, utilice las teclas del cursor al lugar deseado y apriete una tecla de cámara para pasar de bloqueo encendido (punto blanco) a bloqueo apagado.

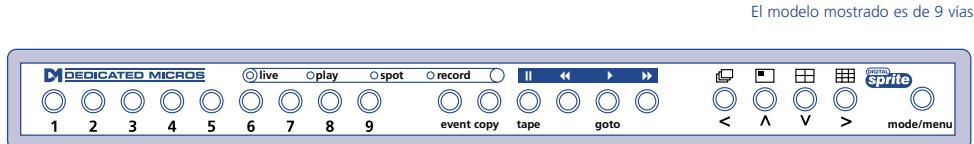
Test de actividad

Utilice esta opción para entrar en modo test y ajustar la programación de sensibilidad y actividad de la cuadrícula para cada cámara. Cuando se detecta actividad en la cámara aparece un punto blanco en la pantalla. Apriete la tecla de modo o de menú para salir del test.

La detección de actividad puede realizar lo siguiente:

Acción	Página de menú
Cerrar/Abrir relé 2	Prog. de actividad
Copiar automáticamente la actividad a Zip® o Jaz®	Prog. de actividad
Mostrar la cámara de actividad en pantalla	Prog. de actividad
Cambiar el ritmo de grabación	Programa de grabación
Grabar exclusivamente o interpolar la actividad de cámaras	Programa de grabación

Utilizando el **DIGITAL sprite**



Reproduciendo las imágenes del disco

Reproducción

Apriete **◀◀** y luego **▶** para empezar a reproducir del disco.

Apriete **▶** para reproducir desde la última vez que se apretó Goto.

Búsqueda de imagen

Mientras se reproduce la imagen apriete **◀◀** o **▶▶** para reboinar o adelantar. Si aprieta varias veces reboinará o adelantará más rápido

Pausa

Mientras se reproduce la imagen apriete **II** para pausar la imagen actual. Apriete **◀◀** o **▶▶** para avanzar o retroceder imagen por imagen.

Tiempo Goto

Apriete y sostenga la tecla **goto** (**▶**) para ir a una hora específica.

Introduzca la hora y fecha requerida.

Apriete **▶** para reproducir desde el tiempo seleccionado.

Consejo: Cuando la hora y fecha se ajustan, las imágenes se actualizan automáticamente en el fondo.

Salir de reproducción

Apriete **mode/menu** para salir del modo de reproducción, la luz LED de reproducción se apagará.

Copiar imágenes a Zip® o Jaz®

Se pueden copiar una sola imagen o serie de imágenes a discos externos Zip® o Jaz®:

- En modo de reproducción, utilice **◀◀**, **▶▶** o **▶** para mover hasta el lugar de la primera imagen que debe copiarse.
- Apriete **copy**.
- Utilice **◀◀**, **▶▶** o **▶** para mover hasta el lugar de la última imagen que debe copiarse.
- Apriete **copy** de nuevo, y seleccione las cámaras que se deben copiar.
- Apriete **copy** para confirmar, o **mode/menu** para salir. Consulte la siguiente página para copiar un suceso.

Visualizando cámaras individuales

Pantalla entera

Si aprieta una tecla de cámara visualizará una imagen a pantalla completa de dicha cámara.

Nota: En las unidades de 16 vías, apriete **shift** para pasar de las cámaras 1-8 a las cámaras 9-16.

Zoom de imagen

Apriete la misma tecla de cámara para entrar y salir del zoom.

Cuando el zoom está permitido, utilice **< ▲ ▼ >** para moverse por la imagen.

Pausar la imagen

Apriete dos veces la tecla de cámara o apriete la tecla **Hold** en el teclado remoto para pasar de una imagen con pausa a sin pausa.

Visualizar cámaras múltiples

Imagen sobre Imagen

Apriete la tecla PIP para conmutar entre la imagen principal y la imagen PIP.

Apriete y sostenga la tecla PIP para editar la visualización, utilice **< ▲ ▼ >** para seleccionar el segmento, apriete la tecla de cámara requerida para llenar dicho segmento.

Apriete **mode/menu** para salir.

Quad

Apriete la tecla QUAD para cambiar a visualización del quad.

Apriete y sostenga la tecla QUAD para editar la visualización, utilice **< ▲ ▼ >** para seleccionar el segmento, apriete la cámara requerida para llenar dicho segmento.

Apriete **mode/menu** para salir.

Multi-pantalla

Apriete la tecla multi-pantalla para cambiar entre visualizaciones de 9 vías, 8+2, 12+1*, y 16-vías*.

Apriete y sostenga la tecla de Multipantalla para editar la visualización, utilice **< ▲ ▼ >** para seleccionar el segmento, apriete la tecla de cámara requerida para llenar dicho segmento.

Apriete **mode/menu** para salir.

*versiones de 16 canales únicamente.

Secuenciar cámaras

Secuencia

Apriete la tecla de secuencia para cambiar entre el encendido y el apagado de la secuencia del monitor principal.

Apriete y sostenga la tecla de secuencia para editar la secuencia.

Utilice las teclas de cámara para añadir o sacar las cámaras de la secuencia.

Apriete **mode/menu** para salir.

Nota: La secuencia del monitor de punto puede activarse o editarse únicamente en el modo de punto.

Visualizar cámaras en el monitor de Punto

Apriete la tecla **mode** o **spot** en el teclado remoto para cambiar entre modo 'spot', indicado en el monitor principal y en el LED del panel frontal.

Apriete una tecla de cámara para visualizar dicha cámara en el monitor de punto.

Utilizar el registro de Suceso

La detección de alarma y de actividad se ‘etiquetan’ y se graban en el registro de sucesos para un acceso fácil. Cada suceso se ‘etiqueta’ con el tipo de suceso (alarma o actividad), su título de cámara, hora y fecha. Para visualizar un suceso del registro de sucesos:

- Apriete **event** para mostrar el registro de sucesos.
- Utilice **A** y **V** para seleccionar el suceso requerido, el suceso se muestra en una ventana de pre-visualización.
- Apriete **copy** para grabar a Zip® o Jazz®, o apriete **►** para visualizar el suceso a pantalla completa.
- Apriete **mode-menu** para salir del registro de sucesos.

Consejo: Utilice **◀◀** y **▶▶** para avanzar/retroceder en el registro de sucesos.

Filtrar en el registro de Sucesos

Se puede filtrar en el registro de sucesos por fecha y hora, tipo de alarma, estado de suceso o por cámara.

Para filtrar en el registro de sucesos:

- Apriete y sostenga **event** para mostrar el menú de filtración en el registro de sucesos.
- Utilice **< A V >** para mover el cursor.
- Utilice **A V** para cambiar la caja de encendida **■** a apagada **□**, o cambiar la hora y fecha.

Consejo: Se recomienda la filtración en el registro de sucesos antes de mostrarlos cuando se lleva grabando durante varios días.



Tipo de suceso

Seleccione si se visualizan detección de alarmas, actividad o Sistemas de alarmas (alarmas de pánico, cambio de hora/fecha, encendido/apagado).

Estado de suceso

Seleccione si el suceso se debe mostrar cuando se dispara (On) o cuando se termina (Off) o ambos.

Filtrar desde

Seleccione la hora y fecha del primer suceso que se debe mostrar. Si no hay ningún suceso en la hora seleccionada, se mostrará el suceso siguiente más cercano.

Filtrar hasta

Seleccione la hora y fecha del último suceso que se debe mostrar. Si no hay ningún suceso en la hora seleccionada, se mostrará el suceso siguiente más cercano.

Hora actual

Si mueve el cursor al texto ‘time now’, cambia la opción de ‘Filtrar hasta’ a la fecha y hora actual.

Seleccionar cámara

Utilice las teclas de cámara para cambiar entre el encendido y apagado de la visualización de los sucesos de cámaras. En el ejemplo de arriba, sólo las cámaras de la 1 a la 3 se mostrarán en el registro de sucesos.

Nota: Las cámaras no se pueden seleccionar utilizando las teclas del cursor.

Características del teclado remoto

Controlar las cámaras con telemetría

Posicionador

El joystick se utiliza para controlar la función de telemetría del posicionador. Proporciona un control de telemetría proporcional con velocidad variable.

Control del objetivo

Hay cuatro funciones de objetivo en el teclado: Zoom dentro/fuera, y Enfoque cerca/lejos.

Funciones auxiliares

Las siguientes funciones auxiliares están disponibles:



- Apriete y sostenga para activar la función de lavado (si está disponible)



- Cambie del encendido al apagado del parabrisas (si está disponible)



- Cambie del encendido al apagado de focos (si están disponibles)



- Cambie del encendido al apagado de la función auto-pan (los domos Pelco no apoyan esta función)



- Cambie del encendido al apagado del modo de vigilancia (los domos Pelco no apoyan esta función)

Órdenes Star

La tecla *command se utiliza para enviar órdenes directamente al receptor telemétrico, consulte el manual del receptor para comprobar las órdenes válidas.

Grabar una preposición

1. Apriete y sostenga la tecla **preset** – Aparecerá un diálogo en pantalla.
2. Introduzca el número de preposición de **dos** dígitos utilizando las teclas de cámara. La cámara 10 representa el número 0, por ejemplo, la preposición 7 se debería entrar como cámara 10 y cámara 7.
3. La preposición se graba cuando el diálogo desaparece de la pantalla.

Llamar una preposición

1. Apriete la tecla ‘**preset**’ - Aparecerá un diálogo en pantalla.
2. Introduzca el número de preposición con dos dígitos utilizando las teclas de cámara. La cámara 10 representa el número 0, por ejemplo, la preposición 7 se debería entrar como cámara 10 y cámara 7.
3. El diálogo desaparecerá y la cámara se moverá a la posición de preposición.

Controlar varios Digital Sprites

Para seleccionar la unidad que se quiera controlar:

1. Apriete la tecla **Unit Select** en el teclado.
2. Apriete la tecla de cámara que corresponde con el número de unidad que usted desea controlar. Por ejemplo, apriete la cámara 3 para seleccionar la unidad 3.
3. El teclado está ahora conectado con la unidad seleccionada.

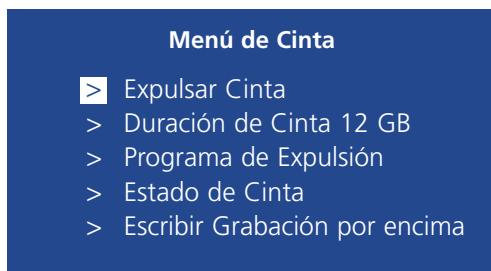
Apéndice 1

Configuración del archivo de cinta

Para configurar el Digital Sprite para archivo de cinta:

1. Entrar en el Menú de Cinta

Apriete y sostenga **II** (pausa) en el Digital Sprite para mostrar el menú de cinta:



Nota: Cuando las opciones Expulsar Cinta y Estado de Cinta están de color gris, quiere decir que no hay ninguna cinta metida.

2. Seleccione la duración de la Cinta

La duración de cinta debe de programarse para permitir que el Digital Sprite calcule la cantidad de imágenes en una cinta. Para seleccionar la duración de la cinta:

1. Utilice **A V** las teclas del cursor para mover el cursor a la Duración de Cinta.
2. Apriete **>** la tecla del cursor para realzar la capacidad de cinta.
3. Utilice **A V** las teclas del cursor para ajustar la capacidad* de cinta en Gigabytes (GB)

* Asegúrese de introducir la capacidad de la cinta **sin comprimir**, no la capacidad comprimida, e.j.: algunas cintas DDS-3 están etiquetadas como 24GB, pero la capacidad actual sin comprimir es de 12GB.

Nota: Las cintas VXA V17 necesitan entrarse como 20GB en lugar de la capacidad estipulada.

3. Programa de Configurar y Expulsar (opción)

Si no se configura ningún Programa de Expulsión, entonces por defecto, el Digital Sprite expulsará la cinta cuando esté llena. Un Programa de Expulsión expulsará la cinta a una hora específica del día tanto si está llena como si no. Esto sirve de ayuda si la cinta necesita cambiarse a una hora fija cada día, o si se debe usar más de una cinta.

Para configurar un Programa de Expulsión:

1. Mueva el cursor al **Programa de Expulsión** utilizando las teclas **A V**.
2. Apriete la tecla de cursor **>** para mostrar el programa de expulsión en una ventana nueva.
3. Utilice **A V** las teclas para desplazarse hasta el día requerido, y **< >** las teclas para realzar el campo requerido.
4. Utilice **A V** las teclas para cambiar la hora de expulsión en cada campo, se pueden programar hasta 4 horas de expulsión para cada día.
5. Apriete **mode/menu** para salir de la página del Programa de Expulsión.

Si se selecciona **Estado de Cinta** a cualquier hora, se mostrará el estado de la cinta que actualmente está metida en el disco de lectura:

Tape ID	717557F8	Tape is 82% full
First Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Last Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Tape has been used	001 times	
Tape contains	02 Archive Sessions	
Session	1 IMAGES/MONDAY/TAPE 5/SESSION A	
First Image	17:12	27/02/2000
Last Image	17:20	27/02/2000
To change session use << >> keys		

El estado de cinta indica:

- La identificación de la cinta y el porcentaje de lo lleno que está.
- Cuando la cinta se utilizó por primera y última vez, y la identificación de la máquina que se utilizó.
- Cuántas veces se ha usado la cinta.
- Cuántas sesiones de archivo hay en la cinta. Se añade una sesión cuando se le adjunta en lugar de grabarse por encima.
- El número de sesión.
- La primera y última imagen que se grabó en la sesión seleccionada (utilice las teclas **<< >>** para cambiar el número de sesión).

La opción **Escribir Grabar por encima/Apendizar** ofrece una programación por defecto si la cinta se introduce y no se escoje un 'método de escritura en cinta' después de que han pasado 5 minutos de tiempo. Esta característica todavía no está implementada.

Seleccione **Expulsar Cinta** si usted desea expulsar la cinta a cualquier hora durante el archivado. La cinta terminará de escribir el bloque de imágenes antes de expulsar la cinta, puede que dure hasta 5 minutos.

ADVERTENCIA: No utilice el botón de expulsión durante la lectura de la cinta para expulsar cintas, ésto significará la pérdida de datos.

Archivar en cinta

La diferencia entre el archivo en un VCR y el archivo en una lectura de cinta es que el VCR graba las imágenes constantemente, y en cambio la cinta está archivando imágenes periódicamente desde un disco interno.

Las ventajas de archivar periódicamente son que al contrario de una cinta de vídeo, una cinta puede estar llena (o expulsada) y las imágenes se grabarán todavía en el disco interno, por ello las imágenes todavía se siguen grabando cuando se cambian las cintas. También hay menos desgaste mecánico en la lectura de la cinta, porque no está grabando todo el tiempo.

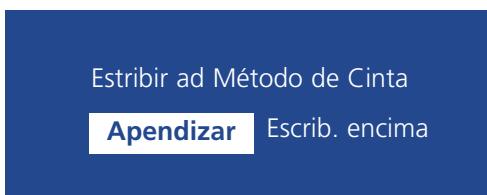
Archivar imágenes en cinta:

1. Introduzca una cinta en la lectura de cinta.
2. La caja de **estado de cinta** se mostrará en pantalla, mostrando el contenido de la cinta, junto con el siguiente menú

- > Archivo de fondo**
 - > Archivo selectivo
 - > Reproducción
 - > Descargar archivos
 - > Expulsar Cinta**

Nota: Es normal que transcurran unos pocos minutos antes de que el menú de arriba se muestre ya que la cinta necesita rebobinarse y leer el índice

3. Si la cinta que se mete no es la cinta correcta, o si hay información en la cinta que usted desea guardar, seleccione **Expulsar Cinta** e introduzca otra cinta.
4. Seleccione **Archivo de fondo**. Se ofrece la opción de Apendizar (añadir imágenes al final de la cinta) o de Escribir por encima:



Aviso: Todas las imágenes archivadas anteriormente en la cinta se perderán si se selecciona la opción 'Grabar por encima'.

5. Utilice **A** **V** as teclas para realzar la opción deseada y apriete **mode/menu** para continuar.
6. La cinta empezará ahora el proceso de archivo.

Reproduciendo imágenes archivadas

PC Playback software is used to playback images from Zip®, Jaz®, and tape drives from a PC.

El software Reproducción de PC se utiliza para reproducir imágenes de Zip®, Jaz®, y lecturas de cinta de un PC.

Requisitos del Sistema:

- Intel Pentium PC o equivalente (min. 233MHz, se recomienda 400MHz)
- Microsoft® Windows® 95 o 98.
- Tarjeta de vídeo de 4MB capaz de tener 16 millones de colores.
- Espacio de disco duro de 5MB (se necesita más espacio para almacenar archivos de imagen)
- Iomega Zip®, Jaz®, o lectura de cinta conectado al PC.
- Tarjeta interface SCSI (para conectar lecturas de cinta al PC)

Instalación:

1. Introduzca el disco en la unidad de lectura A.
2. Seleccione Empezar > Run...
3. Teclee 'a:\setup' y haga click en OK, alternativamente utilice el botón de búsqueda para encontrar el archivo manualmente.
4. La instalación comenzará, siga las instrucciones de la pantalla.

Hacer funcionar el software de Reproducción de PC:

1. Seleccionar Empezar > Programas > PC Playback.
2. Haga click en el icono de PC Playback.
3. Se descargará PC Playback, haga click en la opción 'Ayuda' para acceder a las instrucciones del usuario.

Notas importantes cuando se usen lecturas de cintas:

El cable suministrado con la lectura DDS puede que no sea compatible con el puerto de SCSI de 50-pin de los Digital Sprites.

DDS-3: Una Densidad Alta de 50-vías macho a un cable de 50-vías macho Centronics.

DDS-4: Se necesita una Densidad Alta de 50-vías macho a una Densidad Alta de 68-vías macho (DDS-4). Este cable se puede adquirir de los proveedores de ordenadores.

Aviso: Los cabezales de lectura de las cintas necesitan limpiarse frecuentemente para mantener un máximo rendimiento, asegúrese de que el cabezal se limpia según las recomendaciones del fabricante.

Apéndice 2

Seleccionar ritmos de grabación

Digital Sprite graba continuamente a su disco duro interno. La cantidad de tiempo que podrá seguir grabándose en el disco duro dependerá de varios factores:

La capacidad del disco duro (tamaño del disco en Gigabytes)

Calidad de imagen (tamaño de archivo en Kilobytes)

Ritmo de grabación (imágenes por segundo)

La tabla de abajo muestra los ritmos de grabación para diferentes calidades de imagen y tamaños de disco duro.

Duración de grabación	24 hours			48 hours			72 hours			168 hours (7 days)			336 hours (14 days)			744 hours (31 days)		
	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K
30GB	17PPS	17PPS	13PPS	11PPS	9PPS	6PPS	7PPS	6PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-	-	-	-
45GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	8PPS	11PPS	9PPS	6PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS	-	-	-
60GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	15PPS	12PPS	8PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-
75GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	16PPS	17PPS	15PPS	11PPS	8PPS	6PPS	4PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS
90GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	5PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS
120GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS
150GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	9PPS	8PPS	6PPS	4PPS	3PPS	3PPS	2PPS

Utilizando la tabla:

1. Seleccione el tamaño de disco duro interno en la izquierda.
2. Seleccione el número de horas que se deben grabar arriba.
3. Seleccione la calidad de imagen (VHS, S-VHS, o S-VHS+).
4. Lea abajo de la tabla para averiguar el ritmo de grabación de imágenes por segundo (IPS).

Hay una calculadora interactiva disponible para el cálculo de ritmo de grabación en nuestra página web www.dedicatedmicros.com

Apéndice 3

Configurar domos JVC y Ultrak

JVC (TK-C675BE)

Los botones de programación (S1) deben de programarse a:

Disp	ON
Multi-drop	ON
Simplex	ON
Sync	INT

Los Datos A y B están conectados a RS-485 + y - respectivamente.

Ultrak (UltraDome™ KD6)

Los botones de programación (S4) deben programarse a:

Switch 1	ON
----------	----

Programar domos JVC o Ultrak

La tecla *command se utiliza para entrar o salir de los menús de programación de los domos JVC o Ultrak.

1. Apriete la tecla *command para entrar en el menú de domo. Se mostrará el menú del domo en el monitor principal y se mostrará un * al lado de la hora y fecha para indicar que el teclado está controlando el menú del domo.
2. Utilice el joystick para navegar a través del menú del domo.
3. Apriete 'Entrar' para seleccionar una parte del menú.
4. Seleccione 'Salir' para dejar el menú de Ultrak, o apriete y sostenga la tecla *command para salir de cada nivel del menú en el domo de JVC.
5. Apriete y sostenga la tecla *command para quitar el * del monitor principal y devolver el control al Digital Sprite.

Nota: Si el menú del domo no se muestra, pero el * todavía sigue en la pantalla, apriete y sostenga la tecla *command de nuevo.

Compruebe la documentación del fabricante del domo para más detalles sobre las conexiones, dirección de cámaras e información de programación.

Funciones adicionales para el domo Ultrak

Las funciones que no pueden accederse directamente desde el teclado remoto pueden accederse utilizando la orden 'Preset'.

Llamar una preposición

1. Apriete la tecla 'Preset' – aparecerá un dialogo en pantalla.
2. Introduzca los **dos** dígitos del número de preset utilizando las teclas de las cámaras. La cámara 10 representa el número 0. Por ejemplo, la preposición 80 debería entrarse como cámara 8 y 10.
3. El diálogo desaparecerá de la pantalla y la cámara se moverá a su posición de preset.

Número de Preset	Función
80	Run tour 1
81	Run tour 2
82	Run tour 3
83	Program tour 1
84	Program tour 2
85	Program tour 3
86	Terminate tour programming
87	Run patrol 1
88	Run patrol 2
89	Run patrol 3
90	Start menu (same as *command key)
92	Toggle auto exposure
93	Toggle backlight compensation
95	Decrease goto preset speed
96	Increase goto preset speed



Attenzione: Non spostare l'unità con alimentazione inserita.

Nota importante: Non metta articoli pesanti sul Digital Sprite.

Sommario

• Introduzione	1
• Norme di sicurezza	3
• Installazione di Digital Sprite	4
• Installazione rapido	5
• Collegamento di apparecchiature esterne	6
- Collegamento delle telecamere telemetriche	6
- Collegamento di memorie di massa	7
- Collegamento un rate	8
- Collegamento di dispositivi c-bus	9
• Configurazione di Digital Sprite	11
- Utilizzare il menu	11
- Ora, Data & Lingua	12
- Visualizzazione telecamera	13
- Programmazione oraria	13
- Registrazione telecamera	14
- Programmazione di registrazione	14
- Impostazione Allarme	16
- Impostazione Attività	16
- Opzioni di visualizzazione	17
- Passwords	17
- Opzioni di Sistema	18
- Setup Telecamera	19
- Allarmi e preimpostazioni	19
- Impostazione telecamera in attività	20
• Utilizzo di Digital Sprite	
• Appendice 1 - Configurazione per l'archiviazione su nastro	21
• Appendice 2 - Selezione dei tassidi registrazione	24
• Appendice 3 - Configurazioni JVC e Ultrak	25

Introduzione

Che cos'è Digital Sprite?

Digital Sprite è un sistema integrato, semplice ed economico, con funzionalità di multiplexer video, videoregistratore digitale e, in opzione, trasmissione via rete.

Multiplexer video?

- Progettato per la massima sicurezza
- Facile da usare
- Funziona come un normale multiplexer analogico, non come un PC
- Possiede tutte le caratteristiche tipiche di un multiplexer Dedicated Micros:
 - Monitor principale e spot
 - Display multischermo
 - Rilevamento attività
 - Allarmi
 - Programmazione
 - Tassi di registrazione variabili
 - Connessione in rete c-bus

Videoregistratore digitale?

- Riproduzione e registrazione simultanee, senza incidere sulla registrazione.
- Capacità massima di 14 giorni di registrazioni della durata di 24 ore.
- Accesso istantaneo alle immagini registrate sul disco fisso.
- Non servono nastri.

Trasmissione via rete?

- Visione di immagini in diretta o registrate da Digital Sprite via rete.
- Non richiede l'acquisto di software specifici, poiché utilizza Microsoft IE5 o Netscape Navigator 4.7.
- Controllo telemetrico.

Caratteristiche tecniche:

Installazione

- Riconoscimento automatico delle telecamere all'accensione ✓
- Riconoscimento automatico dei dispositivi di archiviazione all'accensione ✓
- Registrazione standard di 24 ore ✓
- Collegamenti ad anello ✓

Funzionamento

- Riproduzione, registrazione, archiviazione e trasmissione in contemporanea ✓
- Opzione telecamera nascosta ✓
- Programmazione ✓

Riproduzione

- Funzionamento tipo videoregistratore ✓
- Riproduzione Full, Quad e PIP ✓

Eventi

- Rilevamento attività ✓
- Allarmi ✓
- Registro eventi (con finestra di anteprima) ✓
- Copia automatica degli eventi su supporti Zip® e Jaz® ✓

Telemetria

- Coassiale – BBV, Dennard, Pelco ✓
- Seriale – JVC, Ultrak ✓
- DTMF/c-bus – DM ✓
- Telemetria preimpostata su allarme ✓

Controllo da tastiera remota (opzionale)

- Compatibile con tastiera remota _ ✓
- Controllo di più unità ✓
- Controllore telemetria ✓

Visione via rete (opzionale)

- Visione in diretta ✓
- Visione in riproduzione ✓
- Controllo telemetria ✓
- Compatibile con Microsoft IE5 e Netscape Navigator 4.7 ✓

Dispositivi di stoccaggio esterni (memorie di massa)

- Zip® ✓
- Jaz® ✓
- RAID ✓
- Nastri Hewlett Packard DDS ed Ecrix VXA _

Per semplificare l'installazione e l'utilizzo del sistema, la guida all'installazione è divisa in tre parti:

1. Installazione di Digital Sprite

- descrizione dell'intera procedura di installazione

2. Configurazione di Digital Sprite

- istruzioni per l'impostazione dell'unità secondo le esigenze dell'utente

3. Funzionamento di Digital Sprite

- una scheda estraibile contenuta nel manuale riporta tutte le istruzioni per l'utilizzo di Digital Sprite

Norme di sicurezza

Leggere Le Istruzioni

Prima di mettere in funzione l'unità, leggere attentamente tutte le istruzioni relative all'uso ed alle norme di sicurezza.

Alimentazione

Collegare questa unità ad una fonte di alimentazione del tipo indicato sulla targa apposta dal produttore.

Manutenzione

Non eseguire alcun intervento di manutenzione e non rimuovere i coperchi di protezione al fine di evitare possibili rischi dovuti all'alta tensione o ad altre cause. Richiedere sempre l'assistenza tecnica di personale qualificato.

Ventilazione

Verificare che l'unità sia adeguatamente ventilata per evitare problemi dovuti a surriscaldamento.

AVVERTENZA

Non esporre l'unità a pioggia o umidità per evitare rischi di incendi o scosse elettriche. L'accensione della spia lampeggiante, contrassegnata dal simbolo freccia circoscritto da un triangolo equilatero, avverte l'operatore della presenza di valori di tensione elevati all'interno del rivestimento, che potrebbero causare possibili scosse elettriche.

REGOLAMENTI FCC E INFORMAZIONI DOC

(Solo per modelli destinati al mercato U.S.A. e Canadese)

AVVERTENZA: Questa apparecchiatura è stata regolarmente collaudata e risulta rispondente ai limiti previsti per le apparecchiature digitali di Classe A, in accordo a quanto indicato nella sezione 15 dei regolamenti FCC. Tali limiti hanno lo scopo di garantire una protezione adeguata contro eventuali interferenze dannose, quando l'unità viene usata per usi commerciali. L'unità in questione genera, usa e irradia energia a radiofrequenza se non viene installata e usata nel rispetto delle istruzioni riportate nel manuale, e può pertanto interferire nelle radiocomunicazioni. L'uso di questa apparecchiatura in aree residenziali può provocare interferenze dannose. In tale eventualità, l'utente dovrà provvedere ad eliminare l'interferenza a proprie spese.

Se necessario, l'utente dovrà consultare il rivenditore o un tecnico esperto in radio/televisione per azioni correttive. L'utente può trovare il seguente opuscolo a cura della Federal Communications Commission "Come identificare e risolvere i problemi di interferenze Radio – TV". Detto opuscolo è disponibile presso l'US Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock n° 004-000-00345-4.

Tale promemoria suggerisce agli installatori di sistemi CATV di rispettare quanto indicato nell'Art. 820-40 del NEC, che contiene una serie di linee guida sulle procedure da seguire per il collegamento a terra dell'unità. Tali istruzioni indicano in particolare che sarà necessario collegare il cavo di terra al sistema di terra dell'edificio nel punto più vicino all'unità stessa.

Marchio CE

Questo prodotto è contrassegnato dal simbolo CE ad indicare la conformità dello stesso alla Direttiva Macchine EMC 89/336/CEE. Copia della "Dichiarazione di conformità" è disponibile presso Dedicated Micros Ltd., 11, Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB.



Prima di iniziare:

Verificare il contenuto della confezione

Nella confezione sono inclusi:

- Digital Sprite
- PSU (alimentatore)
- Cavo di alimentazione principale con spina a tre poli (Nord America)
- Cavo di alimentazione principale senza spina (altre regioni)
- Kit per il montaggio a rack (linguette per il montaggio a rack, supporti posteriori, e viti di fissaggio)
- Dischetto PC playback da 3 1/2"
- Manuale d'installazione

Scegliere un luogo per l'installazione

Digital Sprite è stato progettato per essere installato in un rack o su un piano. Prestare particolare attenzione alle seguenti istruzioni durante l'installazione di Digital Sprite:

- Le aperture presenti nel contenitore dell'unità facilitano la ventilazione. Per prevenire il surriscaldamento, queste aperture non devono essere in nessun modo ostruite o chiuse.
- Accatastando le unità, lasciare uno spazio minimo di 1/2" (1.5 cm) tra di esse.
- Lasciare uno spazio minimo di 1" (3 cm) intorno all'unità.
- Assicurarsi che l'unità non sia posizionata in un ambiente facilmente soggetto a urti meccanici.
- L'unità deve essere installata in un ambiente poco umido e poco polveroso. Evitare luoghi come scantinati umide o corridoi polverosi.
- Se si fa uso di memorie di massa esterne, fare riferimento alle istruzioni della casa produttrice per i dettagli di posizionamento.
- Non appoggiare oggetti pesanti, come ad esempio un monitor, direttamente sopra l'unità.

Brevi cenni sulla registrazione digitale

I registratori multiplex digitali funzionano esattamente come quelli analogici, tranne per il fatto che quelli digitali fanno uso dell'hard disk e di nastri digitali per le registrazioni video, invece dei nastri VCR.

I sistemi analogici utilizzano la registrazione a fotogrammi singoli per aumentare la durata della registrazione su un nastro da 3 ore, registrando un numero inferiore di immagini al secondo.

La regolazione del numero di immagini registrate ogni secondo aumenta la durata della registrazione anche sull'hard disk di Digital Sprite. Vi sono comunque altri fattori che determinano la durata della registrazione effettuata sul disco di un regratore multiplex digitale:

- La qualità dell'immagine
- Il tasso di registrazione
- La capacità dell'hard disk

La qualità dell'immagine

I registratori multiplex digitali archiviano le immagini in formato compresso, garantendo una registrazione più efficiente delle immagini in generale. Più il formato è compresso, minore sarà lo spazio occupato dal file, ma la qualità dell'immagine verrà penalizzata. Digital Sprite può comprimere le immagini a una dimensione compresa fra 6KB e 30KB.

Kilobyte e gigabyte sono unità di misura della capacità di stoccaggio:

1GB = 1024 Megabyte (MB)

1MB = 1024 Kilobyte (KB)

Nella registrazione analogica la qualità dell'immagine dipende dal tipo di VCR utilizzato; VHS o S-VHS. Digital Sprite permette di alterare la qualità dell'immagine regolando il formato dell'immagine, per esempio una discreta qualità su VHS si raggiunge a 14KB, su S-VHS a 18KB, un'ottima qualità su S-VHS si raggiunge a 25KB.

Con lo stoccaggio di immagini in grandi formati l'hard disk verrà riempito più velocemente rispetto alle immagini di piccole dimensioni, poiché le prime richiedono più spazio. Per ottenere un eguale tempo di registrazione, utilizzando un formato grande per le immagini, bisogna diminuire il tasso di registrazione (PPS).

Installazione rapida

Tasso di registrazione

Il tasso di registrazione corrisponde al numero di immagini registrate sul disco al secondo, ovvero pictures per second (PPS). Si tratta di un parametro identico per l'intero sistema, perciò sia che si utilizzi 1 o 16 telecamere, il tasso di registrazione rimane invariato. Il tasso di aggiornamento per telecamera può essere ricavato dal tasso di registrazione:

$$\text{Tasso di aggiornamento} = \frac{\text{Nº di telecamere}}{\text{Tasso di registrazione}}$$

Nell'Appendice 2 si può prendere visione di una tabella dei tassi di registrazione comuni.

Capacità dell'hard disk

I VCR analogici fanno uso di nastri da 3 ore, che permettono di registrare un dato numero di immagini. Diversamente, il numero di immagini che possono essere archiviate da un registratori multiplex digitale può aumentare utilizzando un hard disk con una capacità maggiore. Attualmente Digital Sprite è disponibile con hard disk da 30, 45, 60, 75, 90, 120, e 150GB.

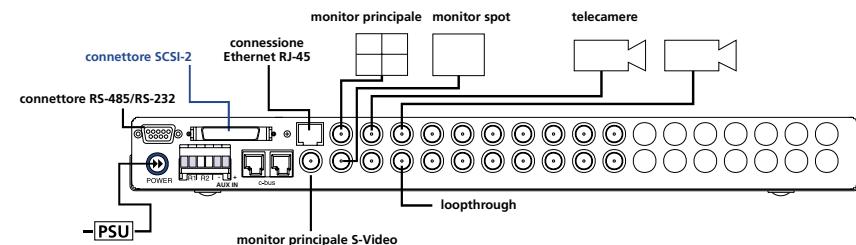
Grazie all'utilizzo di un hard disk con capacità maggiore aumenterà la qualità dell'immagine, il tasso di registrazione o il tempo di registrazione. Per esempio: un disco da 75GB può registrare fino a 7 giorni in modalità a fotogrammi singoli per 24 ore, mentre un disco da 30GB può registrare solo 3 giorni.

Calcolare il tempo di registrazione

Digital Sprite calcola automaticamente il tempo di registrazione nel momento in cui vengono inseriti il tasso di registrazione e la qualità dell'immagine. In alternativa è disponibile un calcolatore di registrazione interattivo che può essere scaricato dal nostro sito:

www.dedicatedmicros.com

Digital Sprite si installa in 4 semplici fasi e, grazie alla modalità plug-and-play, le telecamere possono essere configurate in pochi minuti.



FASE 1. Collegare le telecamere

Collegare le telecamere agli ingressi video da VID1 a VID9 (unità a 9 ingressi) o VID16 (unità a 16 ingressi). Usare la fila inferiore dei connettori per collegarsi ad altre apparecchiature.

FASE 2. Collegare i monitor

Collegare l'uscita video MON A al monitor principale (riproduzione digitale e schermate multiple).

Collegare l'uscita video MON B al monitor spot opzionale (immagini analogiche a tutto schermo).

FASE 3. Collegare le apparecchiature esterne

Se si devono collegare apparecchiature esterne a Digital Sprite, vedere la sezione successiva, "Collegamento di apparecchiature esterne", prima di passare alla Fase 4.

FASE 4. Collegare l'alimentazione

Quando Digital Sprite si trova nella posizione definitiva e tutte le apparecchiature esterne sono state configurate, connettere l'alimentatore alla parte posteriore dell'unità e accendere l'unità. La procedura di accensione può richiedere fino a un minuto prima che Digital Sprite possa essere utilizzato.



Digital Sprite registrerà quindi tutte le telecamere in modalità a fotogrammi singoli per 24 ore senza ulteriori programmazioni!

Collegamento di apparecchiature esterne

Anche se Digital Sprite può essere usato come un registratore multiplex digitale indipendente, grazie alla sua flessibilità si possono collegare ad esso apparecchiature accessorie e memorie di massa opzionali in modo da creare sistemi molto più ampi.

Digital Sprite utilizza la rete c-bus per il collegamento a prodotti e accessori Dedicated Micros. Le apparecchiature che possono essere collegate a Digital Sprite sono:

Telecamere telemetriche

Memorie di massa

- Dischi estraibili - Zip®, Jaz®
- RAID
- Stoccaggio su nastro digitale - DDS, VXA

Reti Ethernet

Dispositivi c-bus

- Moduli di allarme
- Tastiera a distanza
- Comutatori video

Se i sopracitati apparecchi non devono essere collegati al Digital Sprite, passare alla sezione "Configurazione del Digital Sprite" – Pagina 11.

Collegamento delle telecamere telemetriche

Digital Sprite dispone di telemetria interna coassiale, seriale (RS-232/485) e c-bus, e di telemetria DTMF mediante l'uso di un adattatore telemetrico opzionale. La tastiera a distanza viene utilizzata per controllare la telemetria da Digital Sprite. La marca di telemetria deve essere specificata nel menu "Allarmi e Impostazioni".

Telemetria coassiale

La telemetria coassiale non necessita di alcuna connessione oltre a quella della telecamera. Digital Sprite attualmente supporta Pelco e BBV, grazie al convertitore di protocollo BBV RX-100, che permette di controllare i dispositivi della maggior parte delle case produttrici.

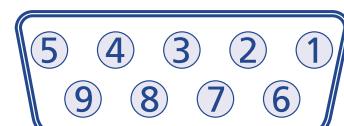
Telemetria seriale

Digital Sprite attualmente supporta la telemetria seriale per JVC e Ultrak. La telemetria seriale necessita di una connessione mediante doppino ritorto tra la porta seriale di Digital Sprite e il ricevitore telemetrico. La telemetria seriale può essere configurata a stella, dalla porta seriale del Digital Sprite a ogni ricevitore, oppure a delta, con ogni ricevitore collegato in cascata a tutti gli altri, oppure si può scegliere una combinazione delle due tipologie. Ogni ricevitore deve essere indirizzato secondo il numero della sua telecamera: consultare la documentazione del ricevitore per ulteriori dettagli.

Connessione alla porta seriale

La porta seriale di Digital Sprite è un connettore a 9 poli, maschio, tipo D. È perciò necessaria una spina femmina a 9 poli tipo D con i seguenti schemi di collegamento:

PIN	RS-232	RS-485
1	nc	Data A
2	RX	nc
3	TX	nc
4	GND	GND
5	GND	GND
6	nc	nc
7	RTS	nc
8	CTS	nc
9	nc	Data B



nc = nessuna connessione

Nota: La porta seriale deve essere configurata per telemetrie JVC o Ultrak nel menu "Opzioni di Sistema".

Telemetria c-bus/DTMF

I ricevitori telemetrici della Dedicated Micros possono essere controllati mediante l'uso di c-bus o DTMF (toni telefonici). Utilizzando la telemetria c-bus, il ricevitore è collegato direttamente ai connettori del c-bus posti sulla parte posteriore dell'unità. Utilizzando la telemetria DTMF, è necessario un adattatore telemetrico (TAD3) per convertire i comandi telemetrici in toni DTMF. Le telemetrie DTMF e c-bus possono essere configurate a stella o a delta.

Collegamento di memorie di massa

Le immagini vengono registrate sull'hard disk per garantire una riproduzione e una ricerca istantanea da parte dell'operatore. La capacità del disco condiziona il numero di immagini e la quantità di tempo che possono essere registrati. Per esempio, un Digital Sprite con una capacità dell'hard disk pari a 30GB può registrare fino a tre giorni in modalità a fotogrammi singoli per 24 ore. Utilizzando dischi da 75GB si può invece registrare per 2 settimane.

L'hard disk è un dispositivo di stoccaggio temporaneo, poiché le immagini vengono costantemente sovrascritte dopo un certo periodo. Se si vuole conservare le immagini per un periodo più lungo, è necessario un dispositivo di stoccaggio (memoria di massa) esterno. La porta SCSI-2 ad alta densità a 50 ingressi sulla parte posteriore di Digital Sprite serve per il collegamento a memorie di massa esterne.

Esistono tre tipi di dispositivi di stoccaggio esterni che possono essere utilizzati:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

Le unità RAID contengono hard disk che si aggiungono alla memoria di massa interna, aumentando effettivamente il numero di immagini che possono essere registrate prima di essere sovrascritte.

Le unità RAID garantiscono protezione nel caso di guasti. Se un disco nel RAID si guasta, le immagini continueranno a essere registrate su un altro disco in un ordine prestabilito. Il RAID permette inoltre di eliminare istantaneamente dischi difettosi, che vengono sostituiti mentre il RAID è in funzione.

2. Dischi Iomega Zip® e Jaz®

Le immagini possono essere copiate dall'hard disk interno o dal RAID su dischi estrabili Zip® o Jaz® per assicurare una registrazione più duratura. I dischi estrabili rappresentano il sistema ideale per registrare un numero relativamente basso di immagini come eventi, video clip, o avvenimenti. Queste immagini possono essere riprodotte su ogni tipo di PC dotato di lettore Zip® o Jaz® e del software DM Playback.

I dischi Zip® e Jaz® sono disponibili con differenti capacità; la tabella seguente mostra i tempi di registrazione a tassi di registrazione tipici (con qualità dell'immagine S-VHS, a 18KB):

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
Iomega Zip® 100MB	1h 30m	45m	30m	15m	7m	3m
Iomega Zip® 250MB	3h 46m	1hr 53m	1h 15m	37m	18m	9m
Iomega Jaz® 1GB	15h 4m	7h 32m	5h 1m	2h 30m	1h 15m	36m
Iomega Jaz® 2GB	30h 8m	15h 4m	10h 2m	5h 1m	2h 30m	1h 12m

I tempi si riferiscono alla registrazione di tutte le telecamere sul disco.

3. Nastri DDS e VXA

Le immagini registrate sull'hard disk possono essere automaticamente archiviate su nastri Hewlett Packard DDS ed Ecrix VXA. In questo modo si può utilizzare un nastro al giorno, come nel caso di multiplex e di un VCR. Le dimensioni del disco non devono essere necessariamente grandi se si utilizzano i nastri per archiviare le immagini, anche se le dimensioni del disco determinano la velocità di accesso alle immagini di Digital Sprite.

La tabella sottostante mostra la durata del nastro in ore a seconda dei diversi tassi di registrazione (con una qualità dell'immagine S-VHS, a 18KB)

	6hr	12hr	24hr	48hr	72hr	168hr
HP DDS-3 12GB	25PPS	14PPS	7PPS	3PPS	2PPS	1PPS
HP DDS-4 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS
Ecrix VXA 20GB	25PPS	23PPS	11PPS	5PPS	3PPS	1PPS

Vedere l'Appendice 1 per i dettagli della configurazione del Digital Sprite per l'archiviazione su nastro.

Collegamento di dispositivi esterni multipli

Mediante la porta SCSI sulla parte posteriore di Digital Sprite, possono essere collegati in cascata fino a sette dispositivi di stoccaggio. Ogni dispositivo deve avere un unico indirizzo e l'ultimo della catena deve essere chiuso. Controllare la documentazione del dispositivo per ulteriori dettagli.

Nota: È possibile collegare un solo lettore di nastri al bus SCSI.

La tabella seguente indica la capacità e gli utilizzi tipici di ogni dispositivo di stoccaggio.

Dispositivo di stoccaggio	Capacità	Descrizione	Utilizzi tipici
RAID 375GB*	Attualmente fino a tolleranza dei guasti	Ordine dei dischi con con accesso istantaneo	Stoccaggio a lungo termine
Iomega Zip®	100 or 250MB	Supporto estraibile	Stoccaggio eventi o clip
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Supporto estraibile	Stoccaggio eventi o clip
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Nastro di stoccaggio digitale	Archivio a lungo termine "un nastro al giorno"
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Nastro di stoccaggio digitale	Archivio a lungo termine "un nastro al giorno"
Ecrix VXA	20GB	Nastro di stoccaggio digitale resistente	Archivio a lungo termine "un nastro al giorno"

* Singola capacità del RAID, a Digital Sprite possono essere collegati fino a 7 RAID.

Collegamento un rete

Digital Sprite può essere utilizzato per diffondere immagini di alta qualità dal vivo o registrate tramite reti standard TCP/IP ai singoli PC, dove le immagini possono essere viste utilizzando un browser Web standard.

Digital Sprite è disponibile sia con sia senza capacità video di rete. Le unità dotate di capacità video di rete possono essere identificate dalla parola 'NET' che segue la dicitura della versione software nel menu.

Nota: Le unità senza capacità video di rete possono comunque connettersi a una rete, ma solo per scopi di aggiornamento software. Per ulteriori dettagli sugli aggiornamenti del Digital Sprite via rete, contattare il rappresentante locale.

Per vedere le immagini attraverso una rete sono necessari:

- Un indirizzo IP valido, un gateway e una sottorete per il Digital Sprite. Queste informazioni vengono solitamente fornite dall'amministratore di rete.
- Un PC connesso alla rete con i seguenti requisiti minimi:
CPU 200 MHz.
RAM 64MB.
Scheda video 4MB (capace di visualizzare 16 milioni di colori).
Microsoft® Windows® 95, 98, o NT, o MacOS 7.5.
- Una porta Ethernet 10-baseT libera in rete.
- Un cavo di rete RJ-45 per collegare il Digital Sprite alla rete.
- Microsoft Internet Explorer 5.X (PC) o Netscape Navigator 4.X (PC e Mac).

Collegamento di Digital Sprite a una rete

Attenzione: Non collegare Digital Sprite alla rete prima di aver configurato le impostazioni nel menu.

1. Impostare indirizzo IP, sottorete e gateway di default utilizzando l'opzione "Impostazioni di rete" nel menu delle "Opzioni del sistema".
2. Riavviare Digital Sprite.
3. Collegare la rete alla porta 'NET' di Digital Sprite utilizzando il cavo RJ-45.

Visualizzare immagini con un browser web

1. Utilizzando un PC collegato in rete, aprire Internet Explorer o Netscape.
2. Inserire l'indirizzo IP di Digital Sprite nella casella dell'indirizzo (Internet Explorer) o nella casella della locazione (Netscape). Per esempio:
123.456.789.123
3. Quando viene visualizzata la pagina web, cliccare su 'Connetti' per vedere immagini dal vivo da Digital Sprite.

Il manuale online riporta le istruzioni sull'utilizzo del pannello di controllo web per riproduzioni dal vivo o registrate.

Annotare le impostazioni di rete di Digital Sprite

IP Address _____

Subnet Mask _____

Default Gateway _____

Collegamento di dispositivi c-bus

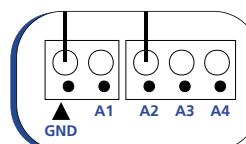
Digital Sprite utilizza il sistema di rete c-bus per collegare diverse unità Digital Sprite, tastiere a distanza, moduli di allarme, commutatori video e altri accessori. La lunghezza totale della rete c-bus può arrivare fino a 1500m.

Collegare gli allarmi

Per aggiungere allarmi a Digital Sprite, è necessario un modulo di allarmi opzionale. Il vantaggio di utilizzare un modulo di allarmi sta nel fatto che tutti i connettori degli allarmi non devono essere ricondotti a Digital Sprite. I moduli di allarmi multipli possono essere utilizzati sulla rete c-bus, purché gli allarmi siano collegati a ogni modulo.

Per aggiungere allarmi:

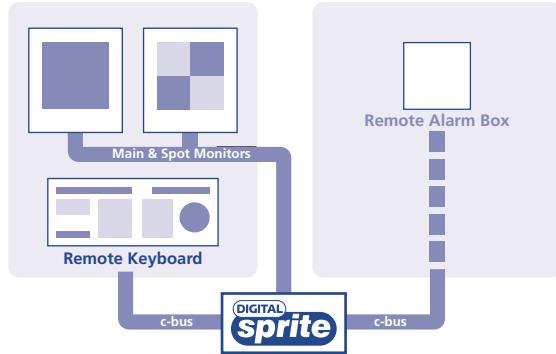
- Collegare il contatto dell'allarme corrispondente all'ingresso allarme, per esempio l>Allarme 2 sarà collegato tra la terra (GND) e A2.
- Se sono necessari moduli di allarme multipli, ognuno di essi dovrà essere indirizzato; per ulteriori dettagli, consultare la documentazione relativa al modulo di allarme.
- Collegare il cavo c-bus del contenitore dell'allarme a una delle prese c-bus di Digital Sprite.
- La polarità dell'allarme (normalmente aperto/chiuso) viene impostata utilizzando la pagina del menu "Allarmi e Impostazioni".



Un allarme innesca le seguenti azioni

Azione	Pagina menu
Chiudi/Apri relè 1	Impostazione allarmi
Copia automatica della telecamera d'allarme su Zip® o Jaz®	Impostazione allarmi
Visualizzazione della telecamera d'allarme sullo schermo	Impostazione allarmi
Modifica del tasso di registrazione	Programma di registrazione
Registrazione semplice o disposizione alternata delle telecamere d'allarme	Programma di registrazione

Esempio di collegamento tra un allarme a distanza e Digital Sprite:

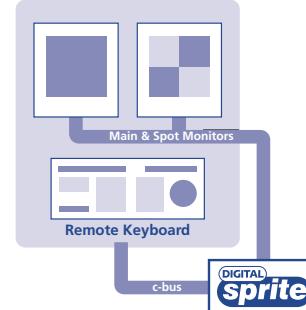


Tastiere a distanza

Si può collegare una tastiera a distanza a un Digital Sprite per offrire maggiori funzionalità:

- Controllo a distanza fino a 1500m.
- Controllo di diverse unità Digital Sprite.
- Un solo Digital Sprite viene controllato da più postazioni.
- Controllo della telemetria di bordo – PTZ, Focus, Wash, Wipe, Lights, Presets, Patrol e Autopan.
- Riproduzione controllata mediante joystick.
- Pulsante allarme d'emergenza (registra tutte le telecamere al tasso di allarme e attiva il relè d'allarme, R1).
- Controllo diretto di tutte le telecamere (9 o 16).
- Controllo diretto del monitor spot.

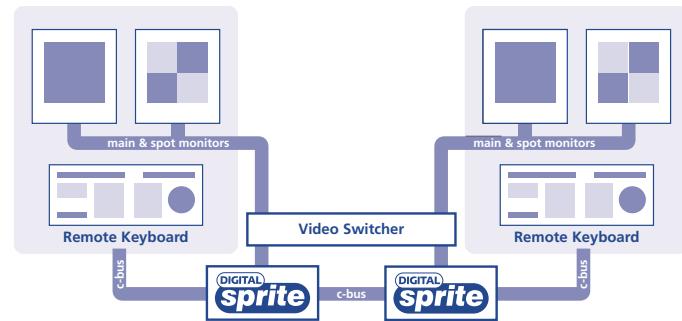
L'esempio sottostante mostra una tastiera a distanza collegata al Digital Sprite:



Commutatori video

I commutatori video permettono di controllare diversi Digital Sprite mediante uno o due monitor. Ciò conferisce flessibilità, che permette di controllare fino a 256 telecamere da una singola postazione, senza dover acquistare ulteriore materiale. Il commutatore video instrada le uscite dei monitor da Digital Sprite controllato ai monitor degli operatori. La commutazione dei monitor può essere effettuata su un massimo di 16 postazioni di controllo.

L'esempio sottostante mostra due Digital Sprite controllati da postazioni individuali. Il commutatore video instrada le uscite dei monitor da Digital Sprite alle postazioni di controllo:



Suggerimento: Ogni dispositivo c-bus è collegato mediante un cavo c-bus di 2 m. Per aumentare la distanza tra i dispositivi, sono necessarie due scatole di giunzione c-bus e un'ulteriore alimentatore. La distanza massima che si può raggiungere in rete c-bus corrisponde a 1500m.

Utilizzare il menu

Digital Sprite utilizza un sistema che agisce tramite le pagine di menu per guidare l'utente attraverso il processo di installazione.

Accedere al menu

Tenere premuto il tasto **mode** o **menu**.

Nota: Potrebbe servire la password, se ne è stata impostata una in precedenza.

Esplorare il menu

I menu vengono visualizzati insieme alle opzioni, che compaiono nella colonna di sinistra, e alle impostazioni, che si trovano nella colonna di destra. Si può usare un cursore (testo evidenziato), che si può spostare mediante gli appositi tasti sul pannello frontale, o con il joystick della tastiera a distanza.

Per cambiare le impostazioni

1. Utilizzare i cursori **A** **V** per selezionare l'opzione che si desidera modificare nella colonna di sinistra del menu.
2. Utilizzare i cursori **>** per evidenziare le impostazioni.
3. Utilizzare i cursori **A** **V** per cambiare le impostazioni.
4. Utilizzare i cursori **<** per tornare alle opzioni.

Per visualizzare la pagina successiva

Premere il tasto **mode** o **menu**. Oppure premere il tasto **►**, il tasto **◀** permette di visualizzare la pagina precedente.

Per uscire dal menu

Tenere premuto il tasto **mode** o **menu**, oppure ripercorrere tutti i menu per uscire.

Nota: Se è attivo un dispositivo allarmi o si registra un errore della telecamera, la pagina "Stato allarmi e telecamere" viene visualizzata prima dei menu e indica quale telecamera è in allarme o presenta un errore. Per visualizzare la prima pagina del menu, premere il tasto **mode** o **menu**.

Esempio di utilizzo del menu per cambiare l'ora:

Ora, Data & Lingua		
Data	01/01/2001	
Ora	W 12:00	
Formato data	Giorno, Mese	
Lingua	Italiano	

1. Tenere premuto il tasto **mode** o **menu** per visualizzare la pagina del menu.

Ora, Data & Lingua		
Data	01/01/2001	
Ora	W 12:00	
Formato data	Giorno, Mese	
Lingua	Italiano	

2. Utilizzare i cursori **A** **V** per selezionare l'opzione Ora sulla parte sinistra del menu.

Ora, Data & Lingua		
Data	01/01/2001	
Ora	W 12: 00	
Formato data	Giorno, Mese	
Lingua	Italiano	

3. Utilizzare i cursori **>** per evidenziare l'impostazione dei minuti.



4. Utilizzare i cursori **A** **V** per modificare le impostazioni, in questo caso per cambiare in 12:35.



5. Utilizzare i cursori **<** per tornare alle opzioni.

6. Tenere premuto il tasto **mode** o **menu** per uscire dai menu.

Ora, Data & Lingua

Ora, Data & Lingua	
Data	01/01/2001
Ora	12:00
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano

Questo menu è utilizzato per impostare l'Ora, la Data e la Lingua, ed è munito di un'opzione per il cambio del formato di visualizzazione della data.

Data

Per default, la data viene inserita DD:MM:YYYY nei modelli PAL e MM:DD:YYYY nei modelli NTSC, sebbene questo formato possa essere cambiato utilizzando l'opzione "Formato data" descritta qui di seguito.

Ora

L'ora deve essere inserita nel formato 24 ore (HH:MM).

Formato data

Il formato della data può essere modificato da Giorno, Mese a Mese, Giorno, secondo le proprie preferenze.

Lingua

Sprite è in grado di visualizzare i menu in varie lingue. Durante la selezione, esse vengono presentate in un elenco a scorrimento. La lingua di fabbrica è l'inglese.

Nota: Quando l'ora e la data vengono visualizzate sotto la voce "Orologio esterno", le impostazioni sono state prese dall'unità 1 della rete c-bus.

Avvertenza: Si può scrivere sulle immagini se vengono regolate l'ora e la data mentre si sta registrando.

Visualizzazione telecamera

È disponibile un'opzione per visualizzare tutte le telecamere o le telecamere selezionate. Si possono vedere per default tutte le telecamere. Le telecamere che non vengono visualizzate non influenzano le telecamere in via di registrazione.

Per cambiare le telecamere che possono essere visualizzate

- Premere il cursore **A** per modificare il campo "Camere selezionate".
- Un menu indicherà le telecamere che possono essere visualizzate.
- Premere il tasto telecamera per inserire o escludere la telecamera dalla sequenza di visualizzazione. La telecamera selezionata verrà visualizzata. Le telecamere che possono essere visualizzate sono indicate da una casella piena.)

Nota: Le telecamere escluse dalla sequenza di visualizzazione non verranno mostrate sul monitor principale o spot, né dal vivo né in riproduzione, le immagini in multischermo mostreranno un segmento vuoto.

Suggerimento: Si consiglia di impostare una password per evitare che l'impostazione sia modificata da personale non autorizzato.

Programmazione oraria

Per registrare le telecamere selezionate in orari differenti, per modificare i tassi di registrazione e selezionare allarmi o attività, si può utilizzare un tipo di programmazione.

Notte

Via	
Set/Unset	Diretto
	Modulo 01 contatto 01
Su tra	18:00 and 09:00

Weekend

Via	
Set/Unset	Diretto
	Modulo 01 contatto 01
Su tra	Venerdì
	18:00
	Lunedì
	09:00

Le programmazioni hanno tre opzioni:

- Via – la programmazione è disattivata
- Set/Unset – utilizzare un interruttore o un allarme per attivare la programmazione. Questa viene collegata direttamente all'ingresso AUX, oppure si può utilizzare un contatto specifico presente su un modulo d'allarme esterno.
- Su tra – la programmazione viene attivata solo in certi orari (o in certi giorni se si tratta della programmazione settimanale) definiti dall'utente.

La programmazione prevede l'opzione di commutazione alle impostazioni notturne o del fine settimana, o manualmente mediante l'opzione Set/Unset, utilizzando l'ingresso AUX o i contatti di allarme, oppure automaticamente in orari e giorni prestabiliti.

Nota: Durante il periodo di fine settimana prefissato, l'impostazione del weekend ha la priorità su qualsiasi impostazione notturna.

Registrazione telecamera

E' disponibile un'opzione per registrare tutte le telecamere o le telecamere selezionate. Tutte le telecamere sono registrate per default.

Registrazione telecamera	Giorno	Tutte le tele camare	Telecamere selezionate
	Notte	Tutte le tele camare	Telecamere selezionate
	Weekend	Tutte le tele camare	Telecamere selezionate

Nota: Le opzioni Notte e Fine settimana sono visualizzate solo se una programmazione corrispondente è stata configurata nel menu Programmazione.

Per cambiare le telecamere da registrare

- Premere il tasto 'A' per modificare il campo "Camare selezionate".
- Un menu mostrerà le camare selezionate.
- Premere il tasto telecamera per inserire o escludere la telecamera dalla sequenza di registrazione. Le telecamere che verranno registrate sono indicate da una casella piena.

Suggerimento: Le telecamere escluse dalla sequenza di registrazione possono essere comunque registrate, nel momento in cui viene attivato un dispositivo di allarme o di attività sulla suddetta telecamera.

Programmazione di registrazione

Il tasso di registrazione determina il tempo e il tasso di aggiornamento delle immagini registrate sul disco. Le impostazioni possono essere applicate a programmazioni giornaliera, notturne e del fine settimana mediante l'utilizzo del seguente menu:

	Standard PPS	Evento PPS	Evento attivi	Evento modalità
Giorno	7	7	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato
Notte	7	7	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato
Weekend	3	3	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato

Dimensioni del file registrato 18 KB

Tempo massimo di registrazione ---

Stoccaggio video totale

30GB

Prima registrazione 01/10/2000

12:00

Nota: Le opzioni Notte e Fine settimana vengono visualizzate solo se è stata impostata una programmazione corrispondente nel menu Programmazioni.

PPS Standard/Evento

Scegliere il tasso di registrazione in immagini al secondo (PPS) da impostare su tutte le telecamere. Il tasso di registrazione massimo corrisponde a 25PPS per PAL e 30PPS per NTSC, con la registrazione di una sola telecamera. Quando molteplici telecamere sono collegate, il tasso di registrazione massimo raggiunge i 17PPS.

Programmazione di registrazione (Continua)

La tabella seguente mostra i tassi di registrazione a fotogrammi singoli tipiche del VCR:

Registrazione a fotogrammi (ore)	Tasso di registrazione (PPS)
12	12
24	6
48	3
72	2

Suggerimento: Per calcolare il tasso di aggiornamento per telecamera, ovvero il numero di secondi che trascorrono fra due aggiornamenti successivi della telecamera, bisogna dividere il numero di telecamere per il tasso di registrazione. Per esempio, da 16 telecamere con un tasso di registrazione di 6 PPS risulterà:

$$\text{Tasso di aggiornamento} = \frac{\text{Numero di telecamere}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2,67 \text{ secondi}$$

Eventi attivi

Scegliere se i dispositivi di allarme e/o il rilevamento delle attività sono in funzione o no.

Modalità eventi

Questa opzione determina se le telecamere in allarme sono le uniche ad essere registrate, se vengono alternate con telecamere non in allarme, o se sono vengono lasciate inalterate.

Dimensioni del file registrato

Le dimensioni del file o dell'immagine condizionano la qualità delle immagini registrate sul disco. Grandi dimensioni del file permettono una qualità dell'immagine superiore, ma riempiranno più velocemente l'hard disk, perciò le registrazioni avranno una durata inferiore. Le dimensioni del file possono essere fissate tra 6 e 30KB. La tabella sottostante mostra la qualità dell'immagine con le dimensioni di file tipiche:

Qualità dell'immagine	Dimensioni del file (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Tempo di registrazione massima

Il tempo di registrazione massima corrisponde all'arco di tempo registrato prima che le immagini vengano sovrascritte. Viene calcolato automaticamente quando il tasso di registrazione (PPS) viene selezionato o modificato.

Suggerimento: Il tempo di registrazione massima può essere aumentato diminuendo le dimensioni del file o il tasso di registrazione.

Stoccaggio video totale

Il numero visualizzato indica la capacità totale interna ed esterna del disco (RAID) disponibile per lo stoccaggio video.

Prima registrazione

Indica la data e l'ora della prima immagine registrata sul disco.

Vedere l'Appendice 2 per ulteriori informazioni sulla selezione dei tassi di registrazione a seconda delle differenti dimensioni del disco.

Per ulteriori informazioni circa i tassi di registrazione, e per scaricare un calcolatore interattivo dei tassi di registrazione, visitare il sito web Dedicated Micros:

www.dedicatedmicros.com

Registrazione di soli eventi

Digital Sprite può essere configurato in modo da registrare con le telecamere solo eventi di attività o allarme, il che permette di aumentare la durata della registrazione sull'hard disk prima che sia sovrascritto.

Per configurare Digital Sprite per la registrazione di soli eventi:

1. Impostare il PPS Standard a 00.
2. Impostare il PPS Eventi al tasso di registrazione desiderato quando viene localizzato un evento.
3. Selezionare l'opzione "Eventi attivi" su Entrambi, Allarmi, o Attività.
4. Selezionare l'opzione "Modalità eventi" come unica opzione per registrare con la telecamera solo allarmi e attività.

Ora verranno registrati solo eventi di allarmi o attività. Nota: l'attività/pre-allarme non è possibile in questa configurazione.

Impostazione Allarme

Impostazione Allarme	Pre-allarme	00 min 00 sec
	Post-allarme	00 min 00 sec
	Copia automatica	No <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/>
	Contatto allarme globale	Off <input type="radio"/> Diretto, Modulo 01 Contatto 01 <input checked="" type="radio"/>
	Relè allarme (R1)	Chiuso <input checked="" type="checkbox"/> Aperto <input type="checkbox"/>
	Visualiz allarme	No <input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/>

Pre-allarme

Le immagini di Pre-allarme possono essere registrate per un tempo pre-definito precedente ad un allarme. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec massimo).

Post-allarme

Le immagini di Post-allarme possono essere registrate per un tempo pre-definito dopo un allarme. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec massimo).

Copia automatica

Gli allarmi possono essere automaticamente copiati su un dispositivo esterno di backup.

Contatto allarme globale

Viene utilizzato un contatto di allarme globale per costringere tutte le telecamere in una condizione di allarme. Questo può essere utilizzato se uno degli allarmi deve far scattare tutte le telecamere o come un allarme di panico operato manualmente. Le opzioni sono dirette, utilizzando l'ingresso AUX oppure utilizzando un contatto specifico su un modulo di allarme.

Relè allarme (R1)

Scegliere se il relè allarme (R1) sarà aperto o chiuso quando è attivato un allarme.

Visualiz allarme

Per default, l'ultima telecamera in allarme non è indicata sul monitor principale. Selezionare "Si" per visualizzare le telecamere in allarme.

Impostazione Attività

Impostazione Attività	Pre-attività	00 min 00 sec
	Post-attività	00 min 00 sec
	Copia automatica	No <input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/>
	Relè attività (R2)	Chiuso <input checked="" type="checkbox"/> Aperto <input type="checkbox"/>
	Display di attività	No <input type="checkbox"/> Si <input checked="" type="checkbox"/>

Pre-funzionamento

Le immagini di Pre-funzionamento possono essere registrate per un tempo pre-definito prima di una messa in attività. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec max).

Post-funzionamento

Le immagini di Post-funzionamento possono essere registrate per un tempo pre-definito dopo una messa in attività. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec max).

Copia automatica

Le messa in attività possono essere automaticamente copiate su un dispositivo esterno di backup.

Relè di funzione (R2)

Scegliere se il relè di funzione (R2) sarà aperto o chiuso quando il funzionamento è iniziato.

Display di funzionamento

Per default, l'ultima telecamera in attività non è indicata sul monitor principale. Selezionare "Si" per visualizzare le telecamere in attività.

Opzioni di visualizzazione

Opzioni di visualizzazione	Multischermo interl	Su	Via
	Titolo multischermo	Su	Via
	Visualizza numero unità	Su	Via
	Numero di telecamera base	001	984

Multischermo interl

Disattivare la combinazione multischermo per stabilizzare le immagini ad alto contrasto visualizzate in multischermo.

Nota: Questa opzione non influenza la qualità delle immagini registrate.

Titoli multischermo

I titoli delle telecamere possono essere disattivati durante la visione in multischermo.

Visualizza numero unità

Quando più di una unità vengono controllate da una singola tastiera, il numero di unità (impostato nella pagina Opzioni di Sistema) può essere visualizzato sullo schermo in modo che l'operatore sappia quale unità sta controllando.

Numero di telecamera base

Quando si utilizzano unità multiple, può essere necessario che i numeri delle telecamere siano sfalsati; per esempio, con due unità, un numero di telecamera base potrebbe essere 001 e il secondo potrebbe essere 017.

Passwords

Questo menu viene utilizzato per configurare la protezione della password.

Passwords	Password utente	Via	Su
	Password Installatore	Via	Su
	Protezione Playback	Via	Su

Password utente

Quando si inserisce una password utente, tutti i menu sono disattivati, tranne i menu Ora, Data, Lingua e Programma. Per impostare la password, selezionare On e seguire le istruzioni che appaiono sul monitor.

Password installatore

Si può impostare una password per impedire ad utenti non autorizzati di accedere ai menu dell'installatore. Per impostare la password, selezionare On e seguire le istruzioni che appaiono sul monitor.

Protezione playback

Si può impostare una password per il playback in modo da evitare qualunque playback di immagini non autorizzate.

Avvertenza: Per ragioni di sicurezza, la perdita della password richiederà il rinvio dell'unità perché la password sia re-impostata.

Opzioni di Sistema

Opzioni di Sistema

Numero unità	01	16
DST	Auto	Manual
Programmazione di rete	Modifica	
Default di fabbrica	Reset	
Registrazione	Abilitato	Disabilitato
Spegnimento sistema	Disabilitato	
Destinazione copia evento	None	(Drive letter)
Telemetria seriale	None	JVC, Ultrak, VCL

Vedere Appendice 3 per ulteriori dettagli sull'impostazione di JVC, Ultrak o VCL.

Numero unità

Ogni unità deve essere identificata da un numero se si collegano unità multiple in rete c-bus. In rete c-bus possono essere collegate fino a 16 unità.

DST

L'orario di risparmio in luce diurna (DST) può essere regolato automaticamente o manualmente. Si consiglia di utilizzare l'opzione automatica.

Programmazione di rete

Questa opzione consente di configurare l'unità per la connessione in rete Ethernet 10base-T. Durante la configurazione verrà visualizzata sullo schermo una finestra contenente i seguenti dati:

IP Address	000.000.000.000
Subnet mask	000.000.000.000
Default gateway	000.000.000.000

Digital Sprite deve essere riavviato se sono stati apportati cambiamenti nelle impostazioni di rete.

Attenzione: L'indirizzo IP, la sottorete e il gateway di default devono essere validi per la rete su cui si vuole procedere con l'installazione. Se non sono validi, la rete può risultare instabile. In caso di dubbio, contattare l'amministratore di rete.

Suggerimento: Si consiglia di impostare una password di installazione (nella pagina Password del menu) per evitare che si applichino modifiche alle impostazioni di rete da parte di utenti non autorizzati.

Default di fabbricazione

Utilizzare questa opzione per riportare tutte le impostazioni alle condizioni di uscita dalla fabbrica.

Registrazione

Per default, è sempre autorizzata la registrazione. Se non volete registrare, selezionate Non Autorizzata.

Spegnimento sistema

Prima di togliere la spina, selezionare questa opzione e seguire le istruzioni sullo schermo.

Avvertenza: Potrebbe verificarsi una perdita di dati se non viene effettuata una chiusura del sistema prima di disinserire la spina.

Destinazione copia evento

Qualsiasi apparecchio di backup esterno collegato all'unità viene rilevato automaticamente all'accensione. Selezionare l'apparecchio di backup esterno desiderato per copiare gli eventi. Gli eventi possono solo essere copiati su dischi estraibili come Iomega Zip o Jaz.

Telemetria seriale

Selezionare la tipologia di telemetria collegata alla porta seriale; JVC, Ultrak, VCL o nessuna.

Setup Telecamera

Setup Telecamera

Titolo	Telecamera 1
Termine di ingresso	Su <input type="radio"/> Via <input checked="" type="radio"/>
Tipi di telecamera	Colore <input type="radio"/> Mono <input checked="" type="radio"/>
Regolazione colore	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Regolazione contrasto	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
Ingresso video della telecamera	Collegato <input type="radio"/> Scollegato <input checked="" type="radio"/>

Titolo

Ogni titolo di telecamera può avere fino a 12 caratteri.

Termine di ingresso

Il termine può essere settato su On o Off. I termine può essere su off per le telecamere che sono in loop con altri dispositivi.

Tipi di telecamera

Vengono individuate automaticamente le telecamere a colori o monocromatiche; quando si usano telecamere con interruttore colori "twin-chip", selezionare Auto.

Regolazione Colore

Dopo aver selezionato la barra del colore, premere **V** per ridurre, e **A** per aumentare il colore.

Nota: questa opzione non viene visualizzata se la telecamera è stata impostata su bianco e nero.

Regolazione contrasto

Dopo aver selezionato la barra del contrasto, premere la freccia verso il basso per diminuire e verso l'alto per aumentare il contrasto.

Ingresso video della telecamera

Questa opzione viene visualizzata solo se una telecamera si guasta o se non è in funzione. Selezionare la disconnessione mentre la telecamera non è in funzione per evitare che l'invio del messaggio non vada a buon fine e che scatti l'allarme.

Suggerimento: Si può accedere a questo menu direttamente tenendo premuto un tasto telecamera.

Allarmi e preimpostazioni

Allarmi e preimpostazioni

Telecamera XX	Trovata	Non Trovata
Protocol Telemetria	Nessuno	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL
Preset	Modulo	Contacto Ingresso
>	--	01 01 N/A
>	--	--

Telecamera XX

Il numero della telecamera selezionata viene visualizzato insieme all'indicazione del suo stato: rilevata o no. Utilizzare i tasti telecamera per selezionare una telecamera e configurare allarmi e impostazioni.

Protocol telemetria

Selezionare il protocollo telemetrico per la telecamera: BBV, Pelco, DM, JVC*, Ultrak*, VCL* o nessuno.

*JVC, Ultrak o VCL saranno visualizzati solo se sono stati selezionati nel menu "Opzioni di sistema".

Predisposizioni

Se la telecamera è stata configurata con impostazioni telemetriche, queste ultime possono essere richiamate nel momento in cui scatta un allarme. Inserire il numero di parametro da 00 a 99 per intervenire sul contatto dell'allarme corrispondente. Per ogni telecamera con diversi contatti d'allarme possono essere registrate fino a 8 predisposizioni.

Modulo

Alla rete c-bus possono essere collegati fino a 16 moduli d'allarme. Ogni modulo viene indirizzato con numeri da 01 a 16: selezionare l'indirizzo del modulo d'allarme in uso. Per ulteriori dettagli circa l'impostazione dell'indirizzo, consultare il manuale accluso al modulo d'allarme.

Contatto

Ogni modulo d'allarme ha 16 ingressi allarmi, ogni ingresso può essere utilizzato da ogni telecamera o da telecamere multiple.

Ingresso

Indicare se il contatto d'allarme è normalmente aperto (N/A) o normalmente chiuso (N/C).

Impostazione telecamera in attività

Il rilevamento delle attività viene utilizzato per registrare un maggior numero di immagini dalle telecamere in attività sul disco. La sensibilità dell'attività può essere regolata, mentre alcune aree possono essere oscurate a seconda della tipologia di scena.

Setup camera in attività	Rilevamento	Via	Su
	Sensibilità	Esterno alto	Esterno basso, Molto basso,
	Griglia attività	Setup	Interno alto, Interno basso
	Test attività	Test Percorso	

Rilevamento

Indicare se il rilevamento delle attività per la telecamera selezionata è attivo o meno.

Sensibilità

Esistono 5 livelli di sensibilità per il rilevamento dell'attività.

Selezionare il livello di sensibilità in base alla posizione delle telecamere. Le telecamere installate all'esterno, dove potrebbero subire l'interferenza di svariati fattori, come gli alberi o la pioggia, devono essere impostate su una sensibilità Esterno alta o Esterno bassa. Se telecamere sono collocate in interni, dove non si prevedono influenze ambientali rilevanti, selezionare una sensibilità Interna alta, bassa o molto bassa.

Griglia attività

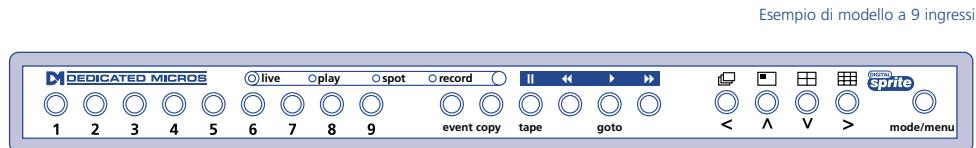
Si può utilizzare una griglia di 8 x 16 per oscurare aree nelle quali è attivo il rilevamento delle attività. Quando la griglia viene visualizzata, utilizzare i tasti cursore per muovere il cursore fino alla posizione desiderata e premere un tasto telecamera per attivare (punto bianco) o disattivare il blocco.

Test attività

Utilizzare questa opzione per verificare e regolare le impostazioni della sensibilità e della griglia di attività per ogni telecamera. Quando la telecamera viene attivata, viene visualizzato un punto bianco. Premere il tasto mode o menu per uscire dal test.

Il rilevamento delle attività può svolgere le seguenti azioni:

Azione	Pagina menu
Chiudi/Apri relè 2	Impostazione attività
Copia automatica dell'attività su Zip® o Jaz®	Impostazione attività
Visualizzazione sullo schermo della telecamera in attività	Impostazione attività
Modifica del tasso di registrazione	Programmazione registrazione
Registrazione delle telecamere in attività in maniera esclusiva o alternata	Programmazione registrazione



Riproduzione delle immagini da disco.

Riproduzione

Premere **<<** e poi **>** per dare inizio alla riproduzione dal disco.

Premere **>** per riprodurre dall'ultima istruzione Goto.

Ricerca immagini

Durante la riproduzione premere **<<** o **>>** per il riavvolgimento o l'avanzamento del nastro. Premendo più volte è possibile rendere più veloce il riavvolgimento o l'avanzamento.

Pausa

Durante la riproduzione premere il tasto Pausa **||** per soffermarsi sull'immagine visualizzata. Premere **<<** o **>>** per riavvolgere o far avanzare il nastro fotogramma per fotogramma.

Ora Goto

Tenere premuto il tasto **goto** (**>**) per andare direttamente a un orario specifico.

Inserire l'ora e la data desiderate.

Premere **>** per riprodurre le immagini desiderate.

Suggerimento: Le immagini vengono aggiornate automaticamente in background nel momento in cui vengono impostate l'ora e la data.

Fine riproduzione

Premere **mode/menu** per interrompere la riproduzione, il LED della riproduzione si spegnerà.

Copia immagini su Zip® o Jaz®

È possibile copiare una singola immagine o una serie di immagini su dischi esterni Zip® o Jaz®:

- Durante la riproduzione, utilizzare **<<, >>** o **>** per spostarsi sulla prima immagine da copiare.
- Premere **copy**.
- Premere **<<, >>** o **>** per spostarsi sull'ultima immagine da copiare.
- Premere nuovamente **copy**, e selezionare le telecamere da cui si deve copiare.
- Premere **copy** per confermare, o **mode/menu** uscire. Consultare la pagina precedente per copiare un evento.

Visualizzazione di singole telecamere

Schermo intero

Premendo un tasto telecamera, verrà visualizzata l'immagine di quella telecamera a schermo intero.

Nota: Su unità a 16 ingressi, premere **shift** per passare dalle telecamere 1-8 alle telecamere 9-16 e viceversa.

Zoom di un'immagine

Premere il tasto telecamera per attivare o disattivare lo zoom.

Quando lo zoom è in funzione, utilizzare **< & V >** per spostarsi su tutta l'immagine.

Fermo immagine

Premere due volte il tasto telecamera o premere il tasto **Hold** sulla tastiera a distanza per attivare o disattivare il fermo immagine.

Visualizzazione di più telecamere

Picture in Picture

Premere il tasto **PIP** per passare dall'immagine principale alla modalità PIP e viceversa.

Tenere premuto il tasto **PIP** per modificare la visualizzazione, utilizzare **< & V >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **mode/menu** per uscire.

Quadra golo

Premere il tasto **QUAD** per passare alla schermata quadrangolare.

Tenere premuto il tasto **QUAD** per modificare la visualizzazione, utilizzare **< & V >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **mode/menu** per uscire.

Multischermo

Premere il tasto multischermo per commutare tra la visualizzazione a 9, 8+2, 12+1*, e 16* vie.

Tenere premuto il tasto Multischermo per modificare la visualizzazione, utilizzare **< & V >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **mode/menu** per uscire.

*Solo la versione a 16 canali.

Sequenza telecamere

Sequenza

Premere il tasto sequenza per attivare o disattivare la sequenza del monitor principale.

Tenere premuto il tasto sequenza per modificare la sequenza.

Utilizzare i tasti telecamera per aggiungere o togliere telecamere dalla sequenza.

Premere **mode/menu** per uscire.

Nota: La sequenza del monitor spot può essere soltanto modificata o attivata nella modalità spot.

Visualizzazione delle telecamere sul monitor spot

Premere il tasto **mode** o **spot** sulla tastiera a distanza per passare alla modalità 'spot', indicata sul monitor principale e sul pannello frontale da un LED.

Premere un tasto telecamera per visualizzare quella telecamera sul monitor spot.

Utilizzo del registro eventi

Il rilevamento di allarmi e attività viene registrato e archiviato nel registro degli eventi a scopo di consultazione. Ogni evento viene etichettato con la tipologia di evento (allarme o attività), il titolo della telecamera, l'ora e la data. Per visualizzare un evento dal registro eventi:

- Premere **event** per visualizzare il registro eventi.
- Utilizzare **A** e **V** per selezionare l'evento desiderato, l'evento verrà visualizzato in una finestra d'anteprima.
- Premere **copy** per salvare l'evento su Zip® o Jaz®, oppure premere **►** per visualizzare l'evento a schermo intero.
- Premere **mode-menu** per uscire dal registro eventi.

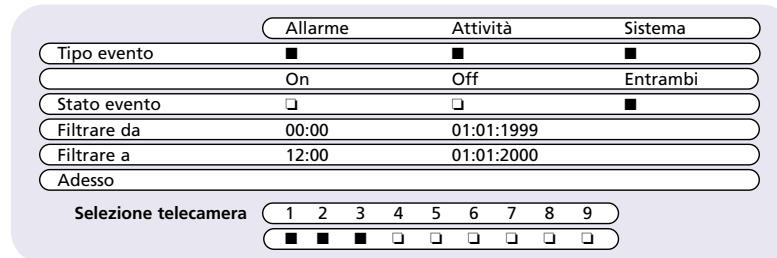
Suggerimento: Utilizzare **◀◀** e **▶▶** per sfogliare il registro eventi.

Filtro del registro Eventi

Il registro **eventi** può essere filtrato secondo la data e l'ora, il tipo di allarme, lo stato dell'evento, o la telecamera. Per filtrare il registro eventi:

- Tenere premuto **event** per visualizzare il menu dei filtri eventi.
- Utilizzare **< A V >** per muovere il cursore.
- Utilizzare **A V** per attivare **■** o disattivare **□** la casella, oppure per cambiare data e ora.

Suggerimento: Si consiglia di filtrare gli eventi prima di visualizzarli, quando la registrazione avviene nell'arco di alcuni giorni.



Tipo evento

Selezionare se si tratta di Allarmi, Attività o Allarmi di sistema (allarmi di panico, modifiche a data/ora, accensione/spegnimento).

Stato evento

Selezionare se l'evento deve essere visualizzato nel momento in cui ha luogo (On) o quando ha termine (Off) o in entrambi i casi.

Filtrare da

Selezionare data e ora del primo evento da visualizzare. Se non ci sono eventi al momento prefissato, viene visualizzato l'evento successivo più vicino.

Filtrare a

Selezionare data e ora dell'ultimo evento da visualizzare. Se non c'è nessun evento da visualizzare al momento prestabilito, verrà visualizzato l'evento successivo più vicino.

Adesso

Muovendo il cursore sull'opzione "Adesso", l'opzione "Filtrare a" viene impostata su data e ora correnti.

Selezione telecamera

Utilizzare il tasto telecamera per decidere se visualizzare o no gli eventi della telecamera . Nell'esempio sopra solo le telecamere dalla 1 alla 3 verranno visualizzate nel registro eventi.

Nota: Le telecamere non possono essere selezionate mediante i tasti cursore.

Caratteristiche della tastiera a distanza

Controllo telecamere telemetriche

Panoramica e Inclinazione

Il joystick viene utilizzato per controllare la funzione telemetrica di panoramica e di inclinazione. Assicura un controllo proporzionale della telemetria a velocità variabile.

Controllo lenti

La tastiera prevede quattro funzioni lenti: Zoom in/out, e messa a fuoco vicino/lontano.

Funzioni ausiliarie

Le funzioni ausiliarie disponibili sono le seguenti:



- Tenere premuto per attivare la funzione di pulizia (se disponibile)



- Accensione/spegnimento tergilicristallo (se disponibile)



- Accensione/spegnimento lampade (se disponibile)



- Attivazione/Disattivazione funzione auto-panoramica (non previsto da Pelco)



- Attivazione/Disattivazione modalità di sorveglianza (non previsto da Pelco)

Comandi asterisco

Il tasto *command viene utilizzato per inviare comandi direttamente al ricevitore telemetrico; consultare il manuale del ricevitore per l'elenco dei comandi.

Registrazione predisposizioni

- Tenere premuto il tasto **preset** – apparirà una finestra sullo schermo.
- Inserire il numero a **due** cifre della predisposizione utilizzando i tasti telecamera. La telecamera 10 corrisponde al numero 0, per esempio, quindi la predisposizione 7 deve essere inserita come telecamera 10 e telecamera 7.
- La predisposizione viene registrata nel momento in cui scompare la finestra dallo schermo.

Richiamare le predisposizioni

- Premere il tasto della **predisposizione** – apparirà una finestra sullo schermo.
- Inserire il numero a due cifre della predisposizione utilizzando i tasti telecamera. La telecamera 10 corrisponde al numero 0, per esempio, quindi la predisposizione 7 deve essere inserita come 10 e 7.
- La finestra scompare dallo schermo e la telecamera passerà alla posizione prestabilita.

Controllo di più Digital Sprite

Per selezionare un'unità da controllare:

- Premere il tasto **Unit Select** sulla tastiera.
- Premere il tasto telecamera che corrisponde al numero di unità che si vuole controllare. Per esempio, premere telecamera 3 per selezionare l'unità 3.
- La tastiera è ora collegata all'unità selezionata.

Appendice 1

Configurazione per l'archiviazione su nastro

Per configurare Digital Sprite per l'archiviazione su nastro:

1. Accedere al menu Nastri

Tenere premuto **II** (pausa) su Digital Sprite per visualizzare il menu nastri:



Nota: Se le icone Espulsione Nastro e Stato del Nastro sono disattivate, significa che non ci sono nastri inseriti.

2. Selezionare la durata del nastro

Per fare in modo che Digital Sprite possa calcolare il numero di immagini su nastro, bisogna inserire la giusta durata del nastro. Per selezionare la durata del nastro:

1. Utilizzare i tasti per spostare il **A V** cursore su Durata Nastro.
2. Premere il tasto cursore **>** per evidenziare la capacità del nastro.
3. Utilizzare i tasti cursore **A V** per regolare la capacità del nastro* in Gigabyte (GB)

* Inserire la capacità **non compressa** del nastro, non quella compressa; per esempio sull'etichetta di alcuni nastri DDS-3 la capacità risulta essere di 24GB, mentre la capacità non compressa effettiva corrisponde a 12GB.

Nota: La capacità dei nastri VXA V17 da inserire equivale a 20GB, e non a quella indicata sulla confezione.

3. Configurazione della programmazione di espulsione (opzionale)

Se non esiste alcuna programmazione per l'espulsione, per default Digital Sprite espelle il nastro quando è pieno. Con una Programmazione d'Espulsione i nastri saranno espulsi in un preciso momento della giornata, indipendentemente dal grado di riempimento. Questa soluzione risulta particolarmente utile se i nastri devono essere sostituiti tutti i giorni alla stessa ora, oppure se bisogna usare più nastri nello stesso giorno.

Per configurare la programmazione espulsione:

1. Spostare il cursore su **Programmazione Espulsione** utilizzando i tasti **A V**.
2. Premere il tasto cursore **>** per visualizzare la programmazione espulsione in una nuova finestra.
3. Utilizzare i **A V** tasti per spostarsi sul giorno desiderato e per evidenziare il **< >** campo desiderato.
4. Utilizzare i **A V** tasti per modificare l'ora di espulsione in ogni campo; si possono impostare fino a 4 orari di espulsione al giorno.
5. Premere **mode/menu** per uscire dalla pagina Programmazione Espulsione.

Se si seleziona **Stato Nastro**, verrà visualizzato lo stato del nastro che in quel momento si trova nel sistema:

Tape ID	717557F8	Tape is 82% full
First Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Last Written	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Tape has been used	001 times	
Tape contains	02 Archive Sessions	
Session	1 IMAGES/MONDAY/TAPE 5/SESSION A	
First Image	17:12	27/02/2000
Last Image	17:20	27/02/2000
To change session use << >> keys		

- L'ID del nastro e la percentuale di nastro registrata.
- La prima e l'ultima volta in cui il nastro è stato usato e l'ID della macchina utilizzata.
- Il numero di volte che quel nastro è stato utilizzato.
- Il numero di sessioni d'archivio presenti sul nastro. Viene aggiunta una nuova sessioni ogni qualvolta il nastro riceve un'aggiunta, e non solo quando viene sovrascritto.
- Il numero di sessione.
- La prima e l'ultima immagine registrate nella sessione selezionata (usare i tasti **<< >>** per cambiare il numero di sessione).

L'opzione **Scrivere Sovrascrivere/Aaggiungere** fornisce un'impostazione di default nel caso in cui un nastro venga inserito nel sistema e l'utente non scelga entro 5 minuti il "metodo scrivi su nastro". Questa caratteristica non è stata ancora implementata.

Selezionare **Espulsione Nastro** per estrarre il nastro in qualsiasi momento durante il processo di archiviazione. Il nastro terminerà di scrivere il blocco di immagini che stava archiviando, per poi essere espulso; questo processo può richiedere circa 5 minuti.

Attenzione: Non usare il tasto di espulsione sulla parte frontale del sistema per estrarre il nastro, perché questo causerà la perdita dei dati.

Archiviazione su nastro

La differenza tra l'archiviazione su VCR e quella su un lettore a nastro sta nel fatto che nel primo caso le immagini vengono archiviate costantemente, mentre il nastro archivia periodicamente le immagini dal disco interno.

Il vantaggio dell'archiviazione periodica, a differenza delle videocassette, è che con un nastro, anche se pieno (o addirittura espulso), le immagini continuano a essere registrate sul disco interno, perciò le immagini vengono registrate anche durante il cambio dei nastri. L'usura è inoltre minore sul nastro, poiché non registra in maniera continuativa.

Archiviazione delle immagini su nastro:

1. Inserire un nastro nel lettore.
2. La casella dello **Stato del nastro** verrà visualizzata e mostrerà il contenuto del nastro insieme al seguente menu:

- > **Archivio base**
- > Archivio selettivo
- > Riproduzione
- > Caricamento file
- > **Espulsione nastro**

Nota: È normale che trascorrono alcuni minuti prima che sia visualizzato il menu sopracitato, poiché il nastro si deve riavvolgere e deve leggere l'indice

- Se il nastro inserito non è quello giusto, o se sul nastro sono registrate informazioni che si vogliono conservare, selezionare **Espulsione Nastro** e inserire un altro nastro.
- Selezionare **Archivio base**. Vengono così fornite le opzioni di Aggiunta (aggiunta di immagini al termine del nastro) o di Sovrascrittura:



Attenzione: Tutte le immagini precedentemente archiviate sul nastro andranno perse se si seleziona l'opzione "Sovrascrivere"

- Utilizzare i tasti per evidenziare l'opzione desiderata e premere **mode/menu** per continuare.
- Il nastro inizierà il processo di archiviazione.

Riproduzione di immagini archiviate

Il software PC Playback viene utilizzato per riprodurre immagini da lettori Zip®, Jaz® e a nastro dal PC.

Requisiti di sistema:

- PC Intel Pentium o equivalente (minimo 233MHz, consigliato 400MHz)
- Microsoft® Windows® 95 o 98.
- Scheda video 4MB con 16 milioni di colori.
- 5MB di spazio libero su disco fisso (per conservare i file delle immagini serve maggiore spazio)
- Lettori Iomega Zip®, Jaz® o nastri collegati al PC.
- Scheda interfaccia SCSI (per collegare i lettori di nastri al PC)

Installazione:

- Inserire il disco nell'unità A.
- Selezionare Avvio > Esegui...
- Digitare "a:\setup" e cliccare su OK, in alternativa utilizzare il tasto Sfoglia per trovare il file manualmente.
- L'installazione avrà inizio, seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Esecuzione del software PC Playback:

- Selezionare Avvio > Programmi > PC Playback.
- Cliccare sull'icona di PC Playback.
- PC Playback viene caricato, cliccare sull'opzione "Aiuto" per le istruzioni di funzionamento.

Note importanti sull'uso di lettori a nastro:

Il cavo fornito insieme al DDS potrebbe non essere compatibile con la porta SCSI a 50 poli di Digital Sprite.

Sono necessari:

DDS-3: Un cavo adattatore da maschio a 50 poli ad alta densità a maschio Centronics a 50 poli.

DDS-4: È necessario un adattatore da maschio a 50 poli ad alta densità a maschio a 68 poli ad alta densità (DDS-4). Questo cavo è disponibile presso i fornitori di computer.

Attenzione: I lettori a nastro necessitano di una frequente pulizia delle testine per garantire sempre un'alta qualità, assicurarsi perciò che il sistema sia pulito secondo le istruzioni della casa produttrice.

Appendice 2

Selezione dei tassi di registrazione

Digital Sprite registra in maniera continuativa sull'hard disk interno. La durata della registrazione dipende da alcuni fattori:

Capacità dell'hard disk (dimensioni del disco in Gigabyte)

Qualità dell'immagine (dimensioni del file in Kilobyte)

Tasso di registrazione (immagini al secondo)

La tabella seguente indica i tassi di registrazione per differenti qualità dell'immagine e differenti dimensioni dell'hard disk.

Durata della registrazione	24 hours			48 hours			72 hours			168 hours (7 days)			336 hours (14 days)			744 hours (31 days)		
	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K	VHS 14K	S-VHS 18K	S-VHS+ 25K
30GB	17PPS	17PPS	13PPS	11PPS	9PPS	6PPS	7PPS	6PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-	-	-	-
45GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	8PPS	11PPS	9PPS	6PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS	-	-	-
60GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	15PPS	12PPS	8PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS	-
75GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	16PPS	17PPS	15PPS	11PPS	8PPS	6PPS	4PPS	4PPS	3PPS	2PPS	1PPS	1PPS	1PPS
90GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	5PPS	5PPS	3PPS	2PPS	2PPS	1PPS	1PPS
120GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	10PPS	7PPS	6PPS	5PPS	3PPS	3PPS	2PPS	1PPS
150GB	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	17PPS	13PPS	9PPS	8PPS	6PPS	4PPS	3PPS	3PPS	2PPS

Uso della tabella:

1. Selezionare le dimensioni dell'hard disk interno sulla sinistra.
2. Selezionare il numero di ore da registrare nella parte superiore.
3. Selezionare la qualità dell'immagine (VHS, S-VHS, o S-VHS+).
4. Leggere in fondo alla tabella il tasso di registrazione in immagini al secondo (PPS).

È disponibile un calcolatore interattivo del tasso di registrazione sul nostro sito Web www.dedicatedmicros.com

Appendix 3

Configurazione di JVC e Ultrak

JVC (TK-C675BE)

Gli interruttori (S1) devono essere posizionati su:

Disp	ON
Multi-drop	ON
Simplex	ON
Sync	INT

Data A e B sono collegati rispettivamente a RS-485 + e -.

Ultrak (UltraDome™ KD6)

Gli interruttori (S4) devono essere posizionati su:

Interruttore 1	ON
----------------	----

Impostazione di JVC o Ultrak

Il tasto *command viene utilizzato per entrare o uscire dai menu delle impostazioni su JVC o Ultrak.

1. Premere il tasto *command per accedere al menu. Il menu viene visualizzato sul monitor principale, mentre vicino all'ora e alla data appare un asterisco (*) per indicare che la tastiera sta controllando il menu.
2. Utilizzare il joystick per esplorare il menu.
3. Premere "Invio" per selezionare una voce del menu.
4. Selezionare "Esci" per uscire dal menu Ultrak, oppure tenere premuto il tasto *command per uscire da ogni livello del menu JVC.
5. Tenere premuto il tasto *command per togliere l'asterisco (*) dal monitor principale e tornare al controllo di Digital Sprite.

Nota: Se il menu non viene visualizzato, ma l'asterisco (*) rimane sullo schermo, premere nuovamente e tenere premuto il tasto *command.

Consultare la documentazione della casa produttrice per ulteriori dettagli di collegamento, indirizzamento di telecamere e informazioni sulle impostazioni.

Funzioni aggiuntive per Ultrak

Le funzioni a cui non si può accedere direttamente dalla tastiera a distanza possono essere attivate mediante l'utilizzo del comando "Predisposizioni".

Richiamare una predisposizione

1. Premere il tasto "Preset" per visualizzare la relativa finestra sullo schermo.
2. Inserire il numero di predisposizione a due cifre utilizzando i tasti telecamera. La telecamera 10 corrisponde al numero 0, quindi la predisposizione 80 deve essere inserita come telecamera 8 e 10.
3. La finestra sullo schermo scompare e la telecamera si sposta nella posizione prestabilita.

Numero di predisposizione	Funzione
80	Run tour 1
81	Run tour 2
82	Run tour 3
83	Program tour 1
84	Program tour 2
85	Program tour 3
86	Terminate tour programming
87	Run patrol 1
88	Run patrol 2
89	Run patrol 3
90	Start menu (same as *command key)
92	Toggle auto exposure
93	Toggle backlight compensation
95	Decrease goto preset speed
96	Increase goto preset speed

Notes



www.dedicatedmicros.com

MI-I-DS/M1-0

Dedicated Micros UK
11 Oak Street
Pendlebury, Swinton
Manchester M27 4FL
Tel: (0161) 727 3200
Fax: (0161) 727 3300

Dedicated Micros Belgium
Interleuvenlaan 64
3001 Leuven
Belgium
Tel: (32) 1640 1228
Fax: (32) 1640 0243

Dedicated Micros USA
3800 Concorde Parkway
Suite 100
Chantilly, Virginia 20151
Tel: (703) 904 7738
Fax: (703) 904 7743

Dedicated Micros Australia
Unit 1, 30 Leighton Place
Hornsby NSW 2077
Australia
Tel: (612) 9482 1857
Fax: (612) 9482 1657

Dedicated Micros Singapore
1 Tannery Road
#05-04/05 Cencon 1
Singapore 347719
Tel: (65) 741 0138
Fax: (65) 741 0221

Dedicated Micros Malta
UB2 San Gwann Industrial Estate
San Gwann SGN 09
Malta
Tel: (356) 483 673/4
Fax: (356) 449 170