

DEDICATED MICROS

DIGITAL
sprite 2

Setup Guide
Guide d'installation
Setup-Handbuch
Guía de configuración
Guida all'impostazione
Installatie Handleiding





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

Contents

• Introduction	1
• Important Safeguards	3
• Installing Digital Sprite 2	5
• Quick Install	6
• Connecting External Devices	8
• Configuring Digital Sprite 2	15
- Using the Menus	15
- Time, Date & Language	17
- Camera Viewing	18
- Schedule	19
- Standard Recording Schedule	20
- Variable Recording Schedule	23
- Network Options	24
- Alarm Options	27
- VMD Options	33
- Display Options	34
- Passwords	36
- System Options	37
- Record Options	40
- Camera Set-up	44
- Alarms and Presets	45
- Activity Camera Setup	46
- Text Insertion Setup	50
• Appendix 1 - Rack mounting kit	51

Introduction

What is the Digital Sprite 2?

The Digital Sprite 2 range has combined multiplexing, digital recording and dome telemetry control to offer a high performance DVR with advanced network features.

The Digital Sprite 2's intuitive configuration menu system with network server capabilities bring CCTV and Networking into a single box solution.

The Digital Sprite 2 range offers a feature rich product range which has been designed with sufficient flexibility to ensure the unit can fit into any environment whether it is a new installation or is easily integrated into an existing install.

A video multiplexer

- Designed with security in mind.
- Easy to use.
- Operates like a traditional multiplexer, not a PC.
- All the feature you would expect from a Dedicated Micros multiplexer:
 - Main and Spot monitor.
 - Multiscreen displays.
 - Activity detection.
 - Alarm handling.
 - Schedules for day, night and weekend.
 - User defined record rates.
 - 485-bus networking.

A digital video recorder

- Playback and record simultaneously, without affecting recording.
- 31 days or more of 24 hour time-lapse recordings in one box*.
- Instant access to images recorded on the hard disk with no tapes.

*Refers to the 320GB (or higher) model.

Network transmission

- Web configuration in conjunction with on screen menus.
- View live and playback images across the network.
- Remote reporting for centralised monitoring.
- FTP, SMTP support for remote download of images.
- SMS support for transmission of text messages on alarm.
- Enhanced network features including on-board Firewall, Webcam functionality.
- No extra software to buy, Viewing software for Windows™ provided or viewing and control via a standard internet browser.

Features:

Installation

- Auto detect cameras on power up ✓
- Auto detect external storage on power up ✓
- Default 24-hour recording at Medium quality ✓
- Loop-through connections ✓

Operation

- Play, record, copy and transmit simultaneously ✓
- Hidden camera option ✓
- Control via IR remote control ✓

Playback

- VCR style playback ✓
- Full and multiscreen playback ✓

Events

- Activity detection ✓
- Alarms ✓
- Event log with preview window ✓
- Autocopy events to CD or FTP Server ✓
- Pre and Post event times ✓

Telemetry

- Coaxial support for BBV, Pelco & Dennard ✓
- Serial telemetry support for multiple third party protocols (Dennard, Pelco, Sensormatic and more) ✓
- Telemetry presets on alarm ✓

Audio

Record audio in real time ✓

Remote keyboard control (optional)

Remote keyboard compatible ✓

Control of multiple units ✓

Telemetry controller ✓

Network viewing

Live viewing ✓

Playback viewing ✓

Multiple simultaneous Users ✓

Telemetry control ✓

Copy images across networks ✓

E-mail on event activation ✓

Storage devices

Internal CD Writer ✓

RAID & JBOD ✓

Plextor CDR (check for compatible models) ✓

The manual has two parts:

1. Installation

- giving details of how to install the Digital Sprite 2 and connect external devices.

2. Setup

- giving details of the configuration menus of the Digital Sprite 2.

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.



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.



This is a class A product. In a domestic environment this product may cause radio interference in which case the user may be required to take adequate measures.

LIGHTNING STRIKE

The Digital Sprite 2 range has some inbuilt protection for lightning strike, however it is recommended that isolation transformers be fitted to the system in areas where lightning is a common occurs.

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 CCTV 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



If this product is marked with the CE symbol it 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.

The Digital Sprite 2 supports an integrated CD writer, the following are additional warnings associated with installing and operating the CD writer, please pay particular attention to this information.



- **Caution** - Use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.
- To prevent exposure to laser emanations (harmful to the eyes), do not attempt to disassemble this unit.

Installing the Digital Sprite 2

Before you start:

Check the contents of the box:

- Digital Sprite 2
- IR remote handset
- Mains cable with plug fitted (North America)
- Mains cable with plug fitted (European)
- Mains cable without plug fitted (other regions)
- Rack mount kit (rack mount ears, rear supports, and fixing screws)
- 485-bus cable
- Setup Guide and Operator Guide, note the Networking Guide is stored on the unit and downloadable from the Web interface

Choosing a location for installation

Digital Sprite 2 is designed to be rack or desk mounted. The following precautions must be taken when installing Digital Sprite 2:

- The rear supports **must** be used when rack mounting the unit, failure to use these may cause damage to the unit.
- If the unit is to be installed in a closed or multi-unit rack assembly, the maximum operating ambient temperature must not exceed 104°F (40°C).
- Ensure there is a 1" (2.54cm) gap on either side of the unit.
- Openings in the unit's case are provided for ventilation and to prevent overheating, these openings should not be blocked or covered.
- When stacking units, ensure there is at least a 1/2" (1.3 cm) gap between each 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.
- Ensure there is reliable earthing of the mains outlet when fitted to supply connections other than direct connection to the branch circuit.
- When connecting the Digital Sprite to a branch circuit this must be rated 15 Amps.

- If using external storage, refer to the relevant JBOD or RAID instructions for placement details.
- It is recommended that a UPS (Uninterruptable Power Supply) be connected to the unit in case of power failure. This will ensure the continuous operation of the Digital Sprite 2.

Typical Power Ratings

Voltage (VAC)	Typical Current (amps)	Power (W)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

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 2. 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 2 can compress images between 6KB and 45KB. 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 2 allows the image quality to be altered by adjusting the image size, for example, low quality is 14KB, medium is 18KB, and high 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.

* Note that as for all digital recording, image quality can vary for different scene types, medium quality may be 18KB in one scene, but it may be 30KB or more to get the same quality in a scene with more detail.

Standard 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:

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

Hard disk capacity

Using a larger hard disk will allow image quality, recording rate, or recording time to be increased. For example, an 80GB disk can record for 8 days at the default settings (24-hour time-lapse mode at Medium quality).

Tip: As a rule-of-thumb recording at the default settings* will use 10GB of storage per day, i.e. an 80GB unit will record for 8 days.

Calculating recording time

Digital Sprite 2 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

* 24-hour time-lapse mode, 6PPS, and medium quality images, 18KB.

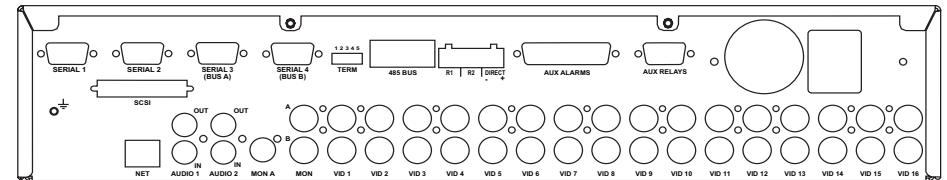
Quick Install

Rear Panel Connections

A Digital Sprite 2 can be installed in as little as 4 steps, and being plug-and-play, cameras will be detected and begin recording automatically.

Connections at rear of the Digital Sprite 2

The illustration shows the rear panel connections.



Video

- VID1 to VID16 75 Ohm BNC composite camera connections (1V pk-pk)
Digital Sprite 2 is available as a 6, 9 or 16 channel.
- MON A Main monitor, 75 Ohm BNC composite monitor connection (1V pk-pk).
- MON B Spot monitor, 75 Ohm BNC composite monitor connection (1V pk-pk).
- MON A Main monitor, S-video monitor connection.

Audio

- AUDIO 1 IN RCA (phono) socket, 47 KOhms 1V pk-pk.
- AUDIO 1 OUT RCA (phono) socket, 1V pk-pk.
- AUDIO 2 IN Not used, available for future expansion.
- AUDIO 2 OUT Not used, available for future expansion.

Data

- SCSEI 50-pin HD SCSI-2 connection.
- NET RJ-45 10-baseT Ethernet connection.
- SERIAL 1 & 2 9-way (Male) D-type RS-232 serial port.
- SERIAL 3 & 4 (BUS A & BUS B) 9-way (Male) D-type RS-232, RS-422 and RS-485 serial port.
- TERM Termination DIP switches for RS-485.

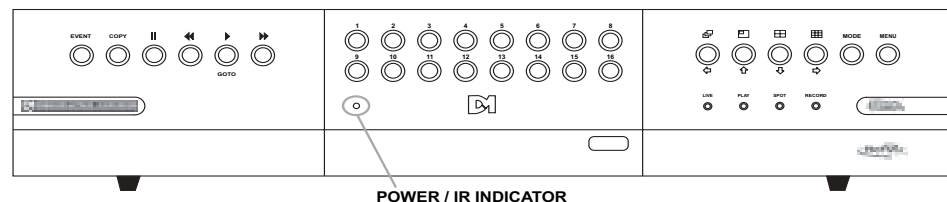
485 BUS 2x MMJ ports for DM 485-BUS accessories.

Alarms and relays

- R1 Screw terminal, alarm relay dry contact, NO/NC, configurable for alarm.
- R2 Screw terminal, activity relay dry contact, NO/NC, configurable for VMD.
- DIRECT Screw terminal, direct auxiliary input, NO/NC.
- AUX ALARMS 25-way (Female) D-type programmable alarms, NO/NC.
- AUX RELAYS 9-way (Female) D-type, configurable for global camera fail and trigger on alarm.

Digital Sprite Front Panel

The following details the keys and LEDs on the front panel of the Digital Sprite 2.





Note: The diagram shows a 16 channel unit.

Camera Control

1 - 16 Camera keys for camera selection.
Note: The number of camera keys will depend on the number of video inputs supported on the product.

Monitor Control

-  Initiate a sequence on Main (MON A) or Spot (MON B) Monitor.
-  Show a Picture in Picture display on the Main (MON A) monitor.







Show a four way split screen display on the Main (MON A) monitor.



Show a multiscreen display on the Main (MON A) monitor.

VCR Keys

-  Pause the image in Live and Playback mode.
-  Rewind / Search images in Playback mode.
-  Playback recorded images and **GOTO**.
-  Fast forward / Search images in Playback mode.

Additional Keys

- EVENT** Access Event Log and Event Search Filter menu.
- COPY** Access Copy Images menu.
- MODE** Select between Live and Playback mode.
- MENU** Enter User or Installer menus.
- LEDs**
- LIVE** Unit is in Live mode when lit.
- PLAY** Unit is in Playback mode when lit.
- SPOT** Spot (MON B) monitor is being controlled.
- RECORD** Unit is recording video to the internal hard disk.
- POWER** Infra-Red control is enabled when green. The Infra-Red control is disabled when the LED is Amber.

STEP 1. Connect cameras

Connect cameras to the video inputs marked VID1 to VID6 (6-Way unit), to VID9 (9-way unit) or to 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 2, go to the next section – ‘Connecting external devices’, before proceeding to Step 4.

STEP 4. Connect power

Once the Digital Sprite 2 is in its final position and all external devices have been fitted and powered, connect power to the rear of the unit. The power-up procedure may take a few minutes before Digital Sprite 2 can be used.

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

Connecting external devices

Digital Sprite 2 uses 485-Bus networking to interconnect Dedicated Micros products and accessories. Storage devices can be connected to the SCSI port, and telemetry cameras can be connected to the serial ports. Devices that can be connected to Digital Sprite 2 include:

Telemetry cameras

Storage devices

Ethernet networks

Alarms and Relays

Audio devices

485-Bus devices

Connecting telemetry cameras

Digital Sprite 2 supports numerous protocols to control coaxial, serial (RS-232/485) and 485-Bus telemetry.

A remote keyboard is connected to the Digital Sprite 2 to gain control of the telemetry function of the connected camera, *refer to Connecting 485 Bus devices*.

The telemetry protocol type can be selected within the ‘Camera Setup’ and ‘Serial Telemetry Ports’ menus.

Coaxial Telemetry - Camera Setup Menu.

Serial Telemetry - Serial and Telemetry Ports Menu.

Coaxial telemetry

Digital Sprite 2 currently supports Dennard, Pelco Coaxitron* and BBV. Any of the camera inputs can be enabled for coaxial telemetry.

Note: Using a BBV RX-100 protocol converter with the Digital Sprite 2 allows control of most major manufacturer’s domes.

**The Tour, Patrol, and Auto-pan features are not available when using Pelco coaxitron domes on a Digital Sprite 2. If you require these features you must use either a BBV RX-100 protocol converter or serial telemetry.*

Serial telemetry

Digital Sprite 2 currently supports a number of PTZ / dome protocols using serial telemetry, as well as various RS232 matrix protocols.

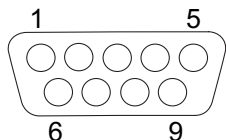
Serial telemetry requires a twisted-pair connection from the Digital Sprite 2's serial port to the dome.

Serial telemetry can be either star configured (from the Digital Sprite 2 serial port to each receiver), or delta configured (each receiver are linked (looped) together), or a combination of the two. Therefore each receiver needs to be addressed according to its camera number – consult your receiver documentation for details.

Serial telemetry connection

There are four, 9-Way D-Type serial ports on the Digital Sprite 2. Serial 1 and 2 are allocated as full RS-232 only, with Serial 3 (BUS A) and 4 (BUS B) able to support RS-232, RS-422 and RS-485.

The 9-Way D-Type has the following pin connections and RS-232, RS-422, RS-485 pin allocation:



View from rear of unit

RS-232

RS-232	Serial 1 & 2 Pin Allocation	Serial 3 & 4 Pin Allocation
Data Carrier Detect (DCD)	1	-
Receive Data (RX)	2	2
Transmit Data (TX)	3	3
Data Terminal Ready (DTR)	4	-
Ground (GND)	5	5
Data Set Ready (DSR)	6	-
Ready To Send (RTS)	7	7
Clear To Send (CTS)	8	8
Ring Indicate (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Serial 3 & 4 Pin Allocation
Transmit Data (TX+)	1
Transmit Data (TX-)	9
Receive Data (RX-)	4
Receive Data (RX+)	6

RS-485

RS-485	Serial 3 & 4 Pin Allocation
Transmit Data (TX+)	1
Transmit Data (TX-)	9

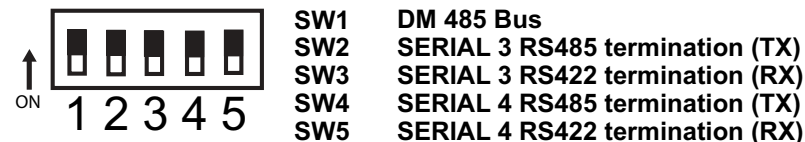
Note: The screen from the cable should be connected to the connector frame.

The RS485 configuration is a bus topology, the maximum distance between the initial piece of equipment and the last piece is 1200 meters (4000 feet), this distance must not be exceeded. The bus should be terminated at each end with 120 Ohm resistance.

Important notice regarding EMC compliance - Use only screened cables when connecting to the Serial Port(s) of this equipment. The screen should be connected to the chassis of the Digital Sprite 2.

Termination Dip Switches

The termination dip switches ensure the termination on the serial ports is correct. When connecting 485-Bus, RS-422 and RS-485 serial devices to Digital Sprite 2, it is important that the dip switches are set as follows:



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 80GB Digital Sprite 2 can record for 8 days at default record rates, but a 320GB Digital Sprite 2 can record for 31 days at the same record rates.

The internal hard disk is a temporary storage device as the images are constantly being overwritten after a certain period of time.

If all 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 2 is used to connect to external storage devices.

There are two 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 number 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. JBOD

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

Unlike RAID, JBOD units do not offer fault tolerance. Therefore, if a disk fails then the information held on that disk is lost. The disks in the JBOD are not hot-swappable.

Connecting multiple external devices

Up to five external storage devices can be daisy chained from the SCSI port on the rear of the Digital Sprite 2.

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 and maximum cable length.

The table below gives capacity and typical uses of each storage device including the internal CD writer.

External storage	Capacity	Description	Typical use
RAID	Currently up to 10Tb	Disk array with fault tolerance	Longer term storage with instant access
JBOD	1 Tb	Disk array with no fault tolerance	Longer term storage with instant access
CD-R	640MB	Removable media	Clip storage

The table below shows the record time on CD for typical record rates, using an 18K file size. These values can be used when using the internal CD writer for additional storage.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m
DVD-R	56h 22m	28h 11m	18h 47m	9h 23m	4h 41m	2h 15m

Connecting to an Ethernet network

Digital Sprite 2 includes an enhanced video server allowing remote connectivity across an Ethernet network. Multiple users can connect simultaneously to the Digital Sprite 2 to view and control live or recorded video, download recorded images or review database details.

The Digital Sprite 2 can be connected to a standard 10/100-baseT Ethernet network and using the viewing application offers full control of the unit from a remote location.

Network Connection

To connect a Digital Sprite 2 to a network you will need the following items:

- One RJ-45 network cable (CAT5 or equivalent).
- A static or DHCP IP address and Subnet mask (if accessed from beyond the LAN, a Default gateway IP address will also be needed. Consult the network administrator for advice).

Refer to the Network Options in the Configuration section for full details on how to configure the units IP address.

Viewing images across the network

Digital Sprite 2 can use either a Web interface or network viewing software to view images across the network.

The network viewing software can be downloaded directly from the unit onto your local PC using the network connection, see below for details.

The recommended PC specification for viewing images over a network is:

- Pentium IV, 1.8GHz processor.
- 256MB RAM.
- 8MB of Video RAM.
- 16 Bit sound card for audio support.
- 1024 x 768 x 32bit colour monitor (min).
- 10/100Mbit Ethernet half duplex network interface card.
- Windows 2000, Windows XP.
- Internet Explorer 6 or Netscape Navigator 7.1.

Although the system will operate on lower specification computers this standard will provide high performance video quality and update rates. If lower specification processors are used this will affect the overall performance of the computer.

Downloading the Viewer from the Unit

To connect to the Digital Sprite 2 for downloading the Viewing application:

1. Open your web browser on your PC.
2. Enter the IP address of the Digital Sprite 2 in the 'Address' box of Internet Explorer or Netscape and press **Enter**. Remove all preceding 0's, i.e. 123.123.123.001 in the Digital Sprite 2 should be entered as 123.123.123.1 in the web browser.

Note: If a password has been configured it will be necessary to enter the Username and Password information to gain access to the unit. The default user name and password are **dm** and **web**.

3. The main web page from the Digital Sprite 2 will be loaded. Click on the 'Downloads' option you will be presented with three options:
Viewer Software
System Manuals
Language Files
4. The PC will require Java Runtime Environment to be installed. To install the JRE and viewer application, select Viewer Software and press the link for the appropriate file (*jre-x_x_x-windows.*). Follow the on-screen instructions.
5. Go back to the Downloads menu and select the System Manuals option, download the NetVu ObserVer User Guide (.pdf).
6. Go back to the Downloads menu and select 'Viewer Software', select the NetVu ObserVer windows link (*NetVuObserVer_windows*), follow the on-screen instructions to install the viewer application.

Note: The viewer applications can be found in **Start > Programs > NetVu Observer** or **DV-IP Viewer**. Details of using the software can be found in the relevant 'User Guide'.

Viewing images across the network using a web browser

It is possible to use Microsoft Internet Explorer (version 6.X and above) and Netscape Navigator (version 7.1 and above) to view images from a Digital Sprite 2.

Follow the previous instructions to display the Digital Sprite 2 web page, but click on the 'Live' option instead of the 'Software' option.

The database from the Digital Sprite 2 will be downloaded to allow the Operator easy access to event recordings, this process may take a few seconds depending on the amount of information to be downloaded.

It will be necessary to enter a user name and password at this point, the default user name and password is dm and web.

Tip: The web viewer does not have all the features of the Viewing application, but it is useful if it is not possible to download the software, or if you want to view the images from an offsite location i.e. via the web.

Viewing images across the network using an Apple Mac or Linux

There is limited support for viewing images using an Apple Mac or Linux system based operating system, contact Technical Support for more information.

Connecting Audio devices

Digital Sprite 2 supports the option to record audio alongside the recorded video images. The audio can then be played back in conjunction with the video locally on the monitor output or via the network connection using the viewing software.

There are two audio channels (Audio 1 and Audio 2) both with Audio IN and Audio OUT connections.

Note: The audio is not linked to any of the video inputs. It is independent of the video.

Connecting a pre-amplifier to AUDIO IN

Where additional microphone gain and/or adjustable gain is required, an external microphone pre-amplifier with adjustable gain is recommended.

A microphone pre-amplifier will provide a line level 1V pk-pk signal that can be connected to the RCA socket labelled Audio IN on the Digital Sprite 2.

The line level input has the following specification:

Audio IN 47 KOhms input impedance, 1V pk-pk.

Connecting the AUDIO OUT to an amplifier

Connect the RCA socket labelled Audio OUT to an external amplifier or powered loudspeakers.

The line level output has the following specification.

Audio OUT 1V pk-pk

Recording audio

Both the Audio in 1 and Audio Out 1 can be enabled for recording.

Once the microphone or pre-amplifier is connected to the Digital Sprite 2, enable the option to record audio in the System Options menu.

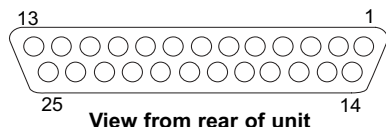
It is advised that you test the quality of audio playback as it may be necessary to increase the gain of the microphone.

Connecting Alarms and Relays

Connecting alarm inputs

The Digital Sprite 2 supports up to 18 on-board alarm connections. By default inputs 1 to 16 are configured to trigger event recording on cameras 1 to 16 of a sixteen channel unit. There is an additional alarm, and a direct alarm.

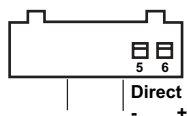
The AUX ALARMS (alarms 1 to 17) are connected to the 25 Way D-Type Female Connector, the pin out and associated functionality are:



View from rear of unit

PIN	CONNECTION
1 - 17	1 - 17
18	Reserved
19	Reserved
20	Reserved
21 - 25	Ground

There is an additional alarm contact on a screw terminal labelled Direct - / +, which is used in conjunction with the schedule functionality of the system, and acts as the trigger for the keyswitch.



Both the AUX ALARMS and Direct alarm can replace or used in conjunction with external alarm modules (DM/CI01) as detailed within the *Connecting 485-bus Devices* section of this manual.

Connecting relays

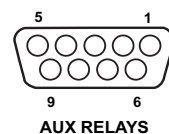
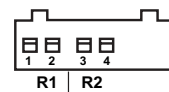
The Digital Sprite 2 supports six relays in total. These are divided between the 9 Way D-Type (AUX RELAYS) and the screw terminal (R1 / R2).

All of the relays are configurable within the menus.

R4, R5 and R6 can be configured to be triggered automatically on receipt of any alarm, refer to the *Alarm Zone Configuration menu*.

R1, R2 and R3 can be configured to be automatically triggered; on receipt of an alarm, notification of activity and notification of camera failure respectively.

The following details the pin connections and associated actions:



View from rear of unit

RELAY	PIN	CONFIGURABLE GLOBAL FUNCTION
R1	1 & 2	Global Relay
R2	3 & 4	Global VMD

R3 (AUX RELAYS)	1 & 6	Global Camera Fail
R4 (AUX RELAYS)	2 & 7	Reserved (AUX RELAYS)
R5 (AUX RELAYS)	3 & 8	Reserved (AUX RELAYS)
R6 (AUX RELAYS)	4 & 9	Reserved (AUX RELAYS)

WARNING: The maximum rating of all the relays is 500mA @ 48V, exceeding this load will cause damage to the relays.

Connecting 485-bus devices

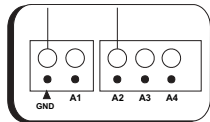
Digital Sprite 2 uses the 485-bus networking system to allow multiple Digital Sprites, remote keyboards, alarm modules, video switchers, and other accessories to be connected together. The total length of the 485-bus network can be up to 1500m (4900ft).

Connecting additional alarm modules

Optional alarm modules (DM/CI01) can be added to the Digital Sprite 2 to increase the number of alarm inputs. The Digital Sprite 2 can support multiple alarm modules connected to the 485-bus.

To add alarms:

1. Connect the corresponding alarm contact to the alarm input, i.e. Alarm 2 would be connected between ground (GND) and A2.
2. If multiple alarm modules are required then each will need to be addressed; consult the alarm module documentation for details.
3. Connect the 485-bus cable from the alarm module to one of the 485-bus sockets on the Digital Sprite 2.
4. The polarity of the alarms (normally open/closed) is set in the 'Alarms and Presets' menu page.

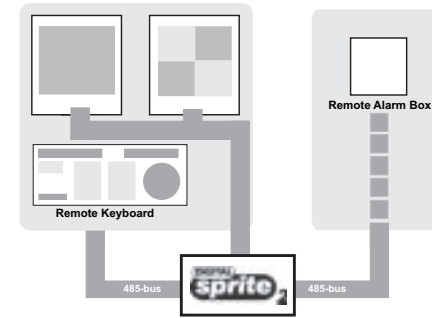


Note: The alarm contacts do not have to correspond to the equivalent camera number, for example alarm 2 could trigger camera 1, 2 and 3 into alarm mode, refer to *Alarms and Presets menu for configuration details*.

An alarm trigger can be programmed to perform any of the following:

Action	Menu Page
Close/Open relay	Alarm Options - Alarm Zone Configuration
Change the record rate	Alarm Options - Alarm Zone Configuration
Display the alarm camera on main / spot monitor	Alarm Options
Send a camera to a preset position	Alarms & Presets
Trigger a zone alarm	Alarm Options - Alarm Zone Configuration
Transmit an e-mail	Alarm Options - Alarm Zone Configuration & Email Settings
Remote alarm reporting	Alarm Options - Alarm Zone Configuration & Remote Reporting

An example of connecting a remote alarm box to the Digital Sprite 2.

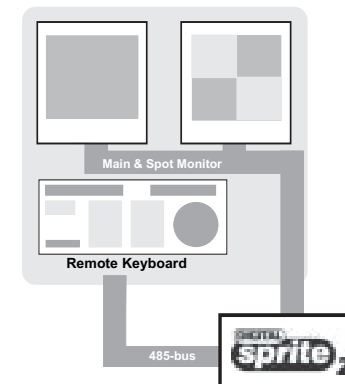


Remote Keyboards

A remote keyboard (DM/KBS3) can be connected to the Digital Sprite 2 to provide extra functionality, such as:

- Remote control from a distance of up to 1500m (490ft).
- Control of multiple Digital Sprites.
- Control of on-board telemetry.
- Jog/Shuttle playback using the joystick.
- Panic alarm button - activates the system panic alarm zone input on the Digital Sprite 2.

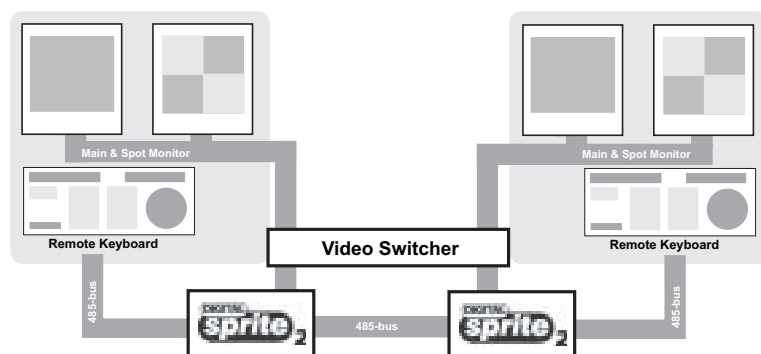
The example below shows a remote keyboard connected to a Digital Sprite 2:



Video Switchers

Video switchers allow multiple Digital Sprites to be controlled from a single 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 2 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 DVR's to the control points:



Tip: Each 485-bus device is supplied with a 2m 485-bus cable. To extend the distance between devices, two 485-bus junction boxes and 12V-power supply are required. A total distance for the whole 485-bus network can be up to 1500m (4900ft).

Configuring the Digital Sprite 2

Using the menu

Digital Sprite 2 uses a paged menu system to guide the installer through the installation process.

Entering the menus

There are two types of menu; **User** and **Installer**.

User Menu

To enter the User menu tap the **Menu** key.

Note: If a password has been set and enabled it will be necessary to enter the User password to gain access to the menus. This is disabled by default.

The User menu will allow access to the 'Time, Date & Language' and 'Schedule' menus only.

The user has minimal configuration capabilities, these are to change the time (in minutes only), date format, language, shutdown the system and set the timezone in the Time, Date and Language menu and set the schedule options in the Schedule menu.

Installer Menu

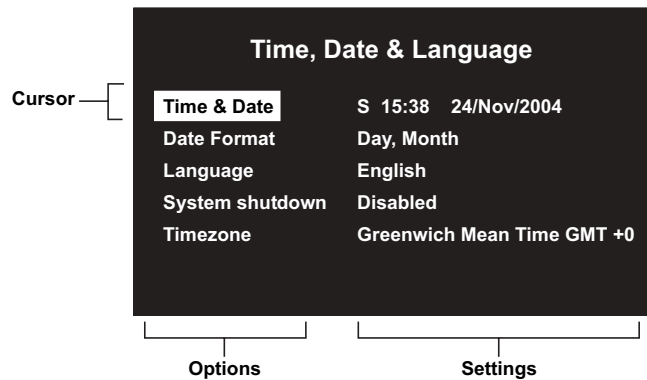
The Installer menu allows access to *all* configuration menus.

To enter the Installer menu, *press and hold* the **Menu** key.

Note: If a password has been set and enabled it will be necessary to enter the Installer password to gain access to the menus. This is disabled by default.

Navigating a 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 \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow on the front panel, or the joystick on the optional remote keyboard.



To view the next menu

Tap the **Menu** key to view the next page.

Tip: Tapping the \ll or \gg keys will allow you to navigate back or forward one page in the menus.

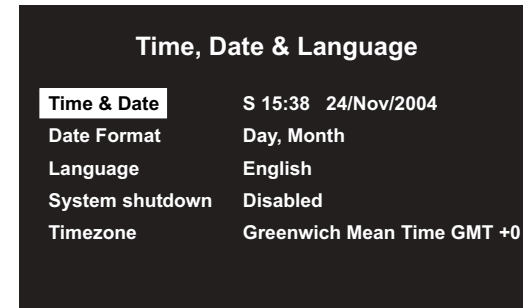
To exit the menus

Press and hold the **Menu** key to exit the menus.

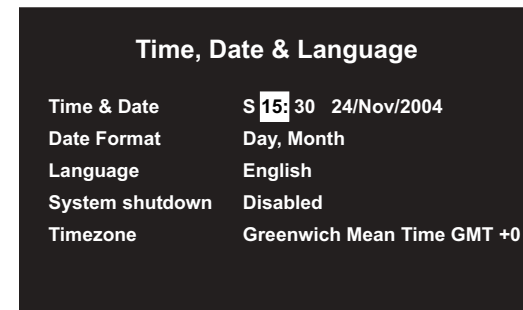
Tip: Cycling through all the menus by tapping the **Menu** key will also exit.

Example of using the menu to change the time:

1. Press and hold the **Menu** key to enter the installer menu. The 'Time, Date & Language' page is displayed.





2. The 'Time & Date' option will be highlighted use the \rightarrow button or the keyboard joystick to move to the hours setting.




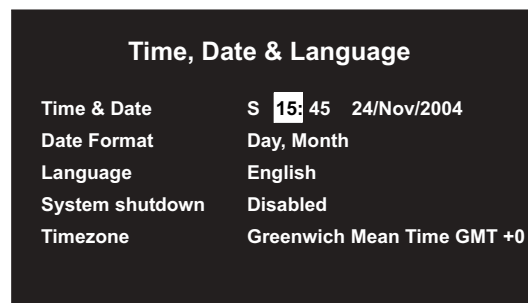
3. Use the \rightarrow button to highlight the minute setting.



4. Use the   button to change the settings, in this example 15:45.

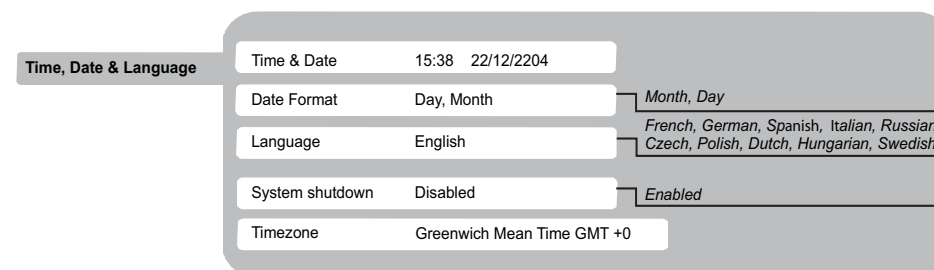


5. Use the  button to return to the left-hand side of the page and select another option. Or press the **Menu** key to move to the next menu.



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

Time, Date & Language



Date

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

Time

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

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 drop down list with the following language options:



System Shutdown

The Digital Sprite 2 can be shutdown from this menu.

Some menu changes would require the unit to be reset, for example changes within the System Features menu.

To reset the Digital Sprite:

1. Use the \downarrow key to highlight the 'System Shutdown' option.
2. Select **Enable**, a prompt will be displayed.
3. Press and hold the Camera 1 key for 5 seconds. The unit will shutdown, where a prompt will appear to say you can switch the unit off.

To abort the reset, press the **Menu** or **Mode** key.

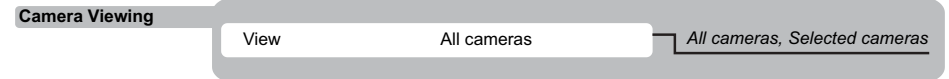
Note: Shutting down your Digital Sprite 2 by any other method will put the integrity of your DVR at risk. If your Digital Sprite 2 is shut down in any uncontrolled manor (power off at mains or removing the power lead) more than 5 times in one hour, it will go into Engineering Bootloader mode for approximately fifteen minutes and then will reboot in normal mode.

Tip: You can restart the unit from the 'System Shutdown' option by pressing and holding Camera 4.

Timezone

There are numerous time zones supported on the Digital Sprite 2, select the zone for where the unit is installed so the time and date will reflect the local time and will change in conjunction with Daylight Saving Time.

Camera Viewing



It is possible to define the cameras that can be viewed on the main or spot monitor, the options are all cameras or selected cameras. All the cameras can be viewed by default.

Note: Cameras that are selected within this menu for viewing will not affect the cameras that are selected to record.

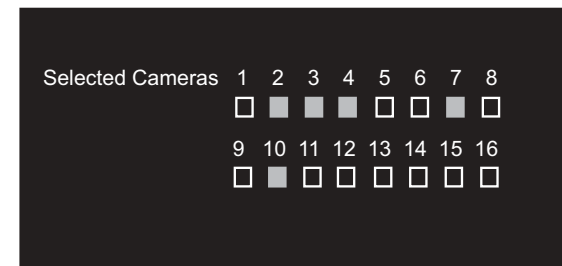
Cameras removed from the view option are not displayed on the main or spot monitor in live or playback mode and multiscreen display will show a blank segment where the camera should be.

To change the cameras to be viewed

Press the \uparrow button to change the edit field to 'Selected cameras'.

A menu will display the cameras to be viewed.

Press a camera key to toggle the camera in or the viewing option. A filled box denotes cameras that can be viewed.



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 determine whether alarms or activity is enabled.

Schedule		
Schedule Type	Timed	Zone Control, Timed
Night	On	On Between, 7 Day Timer, Off, On
Weekend	Off	On Between, Off
Keyswitch	None	Direct, Aux, Module 1 - Module 16, None

Schedule Type

This determines how the schedule will operate, the options available are:

- **Timed** (default) - allows settings to be configured for set times during the day, night and weekend.
- **Zone Control** - This enables or disables Night Zone or Weekend Zone settings.

Note: Enabling Zone Control will override any timed Schedule setting and will switch into Night or Weekend mode when an alarm is activated. *Refer to Zone Configuration for more information.*

Night

The Night option allows times to be configured to determine when the night settings would be applied.

The options are:

- **On** - Night settings would be permanently applied.
- **7 Day Timer** - This activates a sub menu where Day and Night times can be allocated, *refer to the 7 Day Timer section.*
- **On between** - this allows the start and end times to be set when the Night settings will be applied.
- **Off** - When the night option is off the Day settings will be applied at all times by default.

7 Day Timer

This sub-menu allows a schedule to be independently set for each day of the week.

7 Day Timer			
		Day	Night
Monday	Timed	09:00	18:00
Tuesday	Timed	09:00	18:00
Wednesday	Timed	09:00	18:00
Thursday	Timed	09:00	18:00
Friday	24Hr Day		
Saturday	24Hr Night		
Sunday	24Hr Day		

24 Hr Day

This enables the unit to record using the Day settings at all times.

24 Hr Night

This enables the unit to record using the Night settings at all times.

Timed

The schedule will enable the Day settings during a set period and then switch automatically to the Night settings at a programmed time. The diagram shows that the unit will be active with the Day settings from 09:00 on Monday until it switches to the Night settings at 18:00. This is repeated each day until Friday when the settings will be switched to Day then over to Night settings on Saturday and back to Day on Sunday.

Weekend

The weekend option allows times to be configured to determine when the weekend settings would be applied.

The options are:

- **On between** - this allows the start and end times to be set when the weekend settings will be applied.
- **Off** - When the weekend option is off the weekend setting will never apply.

Keyswitch

The input which activates the keyswitch can be configured for one of the following options:

- **None** - There is no keyswitch operation enabled.
- **Direct** - The direct input on the rear panel has been allocated as the keyswitch trigger.
- **Aux** - The Aux input on the rear panel has been allocated as the keyswitch trigger, select a contact.
- **Module 01 - Module 16** - select any input on any module to be the keyswitch trigger.

The keyswitch is used to change the unit from one time mode (Day, Night, Weekend) to another when the input programmed in the settings is activated. If the Digital Sprite 2 is in Day mode operation, when the input is received the unit will switch to Night mode. If it is in Night mode the unit will still switch but it will remain in Night mode. If the unit is in Weekend mode again the unit will switch but remain Weekend mode.

As the keyswitch is switched off. If the Digital Sprite 2 has been configured for;

- Day mode the unit will stay in day mode, and apply day settings.
- Night mode the unit will switch to day mode and apply the day mode settings.
- Weekend mode the unit will switch to day mode and apply the day mode settings.

Note: If the Installer has manually configured an individual schedule mode on an alarm zone different to the rest of the zones or on a camera different to the rest of the cameras (ignoring 24Hr zones), the option will switch to a read-only field and display Custom.

Standard Recording Schedule

The record rate and the image size determine how long cameras can be recorded for and the update rate for each camera. Settings can be applied to day, night and weekend schedules.

The record rate for the Digital Sprite 2 has a maximum record rate (Standard and Alarm) of 50PPS for PAL standard cameras and 60PPS for NTSC standard cameras.

The screen displayed for the Standard Record settings will depend on whether the Schedule Rate is enabled and the Schedule function has been enabled for Day, Night and Weekend Operation mode.

With the Schedule Rate function disabled, the record rate is the permanent record rate for the cameras enabled for recording.

Units	PPS	Standard Rate	Events Rate	Event Active	Event Mode
Day	6	6	6	Both	Unchanged
Night	6	6	6	Both	Unchanged
Weekend	6	6	6	Both	Unchanged
Image size			18KB		
Record cameras			Edit		
Maximum Record Time		-- Days --	-- Hours		
Maximum Storage (Protected %)				0300 GB (00%)	
Earliest unprotected recording				31/May/2005 23:55	

Note: The standard record rates set for each of the operation modes are the number of pictures per second across **all** cameras enabled in standard recording.

Units

The settings within this menu can be configured in either the number of Pictures Per Second or Milliseconds. Using the ⇨ move the cursor to the PPS option and use ↓ to select ms (milliseconds).

Standard and Event PPS

Select a record rate in pictures per second (PPS) to be recorded across all enabled cameras. The Standard Record rate will be the number of PPS recorded when the unit is in non-alarm mode. The unit will switch to the Alarm rate when an alarm is triggered.

Note: The maximum record rate is 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) for a single camera.

The default record rate is 6PPS (00167 ms), which is equivalent to a VCR in 24-hour time lapse mode. For ease of use the following table demonstrates the equivalent record rates of a typical VCR time-lapse mode.

VCR time-lapse mode (hours)	Digital Sprite record rate (PPS)	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Note: Figures in brackets are for NTSC systems.

Tip: To work out the update rate per camera (the number of seconds before the camera is updated) divide the number of cameras included in the standard record setting by the selected record rate (PPS). For example, 16 cameras with a standard record setting of 6PPS will be:

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

To reduce the time between the camera being updated you will need to increase the record rate (PPS), or switch to milliseconds where you will specify the time between each image. This will result in an increase in the number of recorded images, however this will reduce the recording time available on the internal hard drive.

Events Active

Select whether the alarms and activity are **On** or **Off** for day, night and weekend schedules.

Note: If any of the cameras or zones have been changed so the individual settings (day, night, weekend) are different to the other cameras within the group then the Events Active option will display 'Custom' to show that the settings are different.

The Standard Record menu will change if the Schedule Rates option within the Record Options menu is disabled. The day, night and weekend settings will be replaced with Rate setting which will allow permanent fixed rates to be set for the standard record rate and the event record rate.

Units	PPS	Standard Rate	Events Rate	Event Active	Event Mode
Rate		6	6	Both	Unchanged
				Disabled, Alarms, Activity, Both	Unchanged, Interleave Exclusive
Image size		18KB			05 - 46KB
Record cameras		Edit			
Maximum Record Time		-- Days -- Hours			
Maximum Storage (Protected %)		0300 GB (00%)			
Earliest unprotected recording		31/May/2005 23:55			

Note: This also applies to the Variable Record Schedule.

Event Mode

This allows exclusive or interleave recording to be selected within any of the operating modes (Day, Night, Weekend) and used to adjust the record sequence when an alarm is received. The options for event recording are:

- **Unchanged** – This sets the record sequence to remain the same whether an alarm is present or not.
- **Exclusive** – The Digital Sprite 2 will only record the alarm cameras.

- **Interleaved** – This will set the Digital Sprite 2 to record the alarm cameras more frequently than non-alarm cameras, by interleaving the two i.e. if camera 1 is in alarm the interleave recording would be 1213141516...

Note: By using event interleave, it is possible to keep the record rate constant but effectively increase the speed of alarm or activity recording.

Image size

The image size determines the quality of the image that is recorded to disc. A larger file size will allow more detail to be captured within the image and therefore produce superior picture quality, but this does take more space on the hard drive, so less time will elapse before the images are overwritten.

The file size on the unit can be set between 5KB and 45KB, the table below shows the image quality at typical file sizes:

Image quality	File Size (KB)
LOW	14KB
MED	18KB
HIGH	25KB

Note: The equivalent image quality is representative in most cases, however it is possible that a camera view with large amounts of detail requires the file size to be increased from the standard setting to maintain the image quality.

Record Cameras

Each camera can be individually included or excluded from the standard record settings.

Using the  button to highlight the **Record cameras** option and press  to enter the Record Cameras menu.

Use the corresponding camera key to select/deselect the camera, a blank box indicates the camera is **not** included in the record sequence.

Note: You can also use this menu to configure which cameras are included in the variable rate recording, which is covered in a later section of this manual.

Maximum record/alarm time

This will show an estimate of the number of days and hours before the recorded images on the hard disc will be overwritten. The maximum record time is read only and will be displayed when the record or alarm rate (day or night) is highlighted. It will be automatically calculated by the Digital Sprite 2 when the standard or alarm record rate is changed, the maximum recording time will not include the audio if enabled.

Tip: Reducing the file size (KB) or record rate (PPS) will increase the maximum recording time.

Maximum storage (protected %)

The maximum storage setting is read only. This displays the total video storage, in Gigabytes (GB), along with the percentage of video storage that is protected from being overwritten.

Note: The calculations for recording time assume there is no protected video. Video that is protected will need to be manually unprotected in the 'Image Protection' menu before it can be used for recording again.

Earliest unprotected recording

The earliest unprotected recording displays the date and time of the first image on the disk that has not been protected.

Note: When the Schedule function is enabled the settings for the Standard Record screen changes to include Day and Night settings.

The standard record and alarm record rate can be configured for Day time operation and Night time operation allowing the system to automatically change the required number of PPS (or ms) between the two time schedules, e.g. day time could be during business hours, night time operation outside of business hours.

Variable Recording Schedule

For cameras that are selected for variable recording, additional settings can be allocated to determine how the images are recorded.

Variable Recording	Camera	Camera 01			
	Units PPS	Day	Night	Weekend	
Record Operation		Off	Variable	Standard	Off, Standard, Variable, Both
Record rate		N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Alarm rate		N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Pre-alarm rate		N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Pre-alarm Pics		N/A	014	N/A	
Pre-alarm buffer use		N/A	014%	N/A	

Note: The variable record rate is camera specific and applies to the camera being configured.

Units

The settings within this menu can be configured in either the number of Pictures Per Second or Milliseconds. Using the ⇨ move the cursor to the PPS option, use ⇩ to select ms (milliseconds).

Note: To specify record rates less than 1PPS it is necessary to use milliseconds.

Record operation

This allows the record, alarm rate and alarm pictures to be determined when variable recording is enabled. The options available are:

- **Off** - Camera not recording.
- **Standard** - uses settings applied within the Standard Record menu.
- **Variable** - allows the record, alarm, pre-alarm rate and pre-alarm pictures to be configured for each camera.
- **Both** - applies both variable and standard recording to the selected camera.

Recording Rate

The Record rate and Alarm record rate can be configured for each camera enabled in the Variable Recording settings. Select the camera to be configured by pressing the corresponding camera key.

Record / Alarm Rate

This is the record rate for cameras selected in variable record rate. Select a record rate in PPS (or ms) to be recorded on the cameras selected for variable recording. The maximum record rate is 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) for a single camera.

Note: This option is not applicable when standard is selected in the 'Record Operation' section.

Pre-Alarm Rate

This determines the rate the images will be continuously recorded into the pre-alarm memory and are available for enhanced pre-alarm recording. Select a record rate in PPS (or ms) to be recorded on the camera being configured.

Pre-Alarm Pics

When the pre-alarm record rate is set, it is also necessary to identify the number of pre-alarm pictures that are captured which will be added to the alarm recording and stored when an alarm is triggered.

Note: If the Schedule option is enabled the pre-alarm record rate can be set in any of the day, night or weekend modes.

Pre-Alarm Used

The Pre-Alarm Used section is read only and identifies the overall usage of pre-alarm pictures for all cameras, (i.e. identifies how much alarm space is available).

Important Note: The menu options will change when the schedule function is enabled. The standard record and alarm record rate can be configured for Day time operation, Night time operation and Weekend operation allowing the system to automatically change the required number of PPS (or ms) between the two time schedules, e.g. Day time would be business hours, Night time would be outside of business hours.

Network Options

This option allows you to allocate properties to the Network connection of the Digital Sprite 2.

Network Options		
DHCP	Disabled	<i>Disabled, Enabled</i>
TCP/IP address	172.016.080.007	
Sub net mask	255.255.000.000	
Default gateway	000.000.000.000	
More Network Options	Edit	
Remote Reporting	Enabled Edit	<i>Enabled, Disabled</i>
Email Settings	Enabled Edit	<i>Enabled, Disabled</i>
SMS Settings	Enabled Edit	<i>Enabled, Disabled</i>
Web Cam Settings	Enabled Edit	<i>Enabled, Disabled</i>
Firewall	Edit	

DHCP

The Digital Sprite 2 needs a unique IP address and subnet mask to communicate over a network.

The Digital Sprite 2 can be installed in a DHCP network environment where an IP address, subnet mask and default gateway will be automatically allocated from the network DHCP Server. This is enabled by default.

Disabling this option would require a static IP address and subnet mask to be manually configured.

Important Note: A DHCP address is temporary and can change, therefore it is recommended that the unit be allocated a fixed (permanent) IP address, subnet mask and default gateway. Alternatively power up with DHCP enabled and once an address has been assigned disable DHCP. The assigned IP address will then be permanent.

TCP/IP Address, Subnet mask, Default gateway

This allows a permanent IP address, subnet mask and default gateway to be allocated to the Digital Sprite 2. On an existing network this information is often obtained from the network Administrator. A Default gateway will be required if the Digital Sprite 2 is to be accessed from a remote location, such as via a WAN or dial-up using a router.

Note: DHCP must be disabled to configure a static IP address.

More Network Options

This submenu allows advanced network settings to be configured.

More Network Options		
Bandwidth selection	Edit	
PPP selection	Edit	
Secondary web server port	0000	<i>0000 - 9999</i>
Primary DNS	000.000.000.000	
Secondary DNS	000.000.000.000	

Bandwidth Selection

It is possible to set maximum limits for the bandwidth utilisation on the Network port of the Digital Sprite 2.

Bandwidth Selection		
Force 10 BaseT operation	Disabled	<i>Disabled, Enabled</i>
Type	LAN	<i>CUSTOM, LAN, WAN, ISDN</i>
Max Trans Rate	010000 KBits/Sec	<i>000001 - 100000KBits/S</i>
Tx Image Buffers	3	<i>1 - 3</i>
Ethernet MTU	1500	<i>576 - 1515</i>
Ethernet re-tx t/o	0250 ms	<i>0000 - 5000ms</i>

Force 10 BaseT Operation

The Digital Sprite 2 supports a 10/100Mbps auto detecting connection, however this option forces the network port on the Digital Sprite 2 to be a 10BaseT connection if the local hub/switch requires this.

Type

The Digital Sprite 2 can be configured for a specific value or it can be set to a default network setting, for example a WAN connection would automatically set the speed of the network port to 32Kbytes/second.

This will ensure the speed of the data from the Digital Sprite 2 does not exceed the speed of the network connection.

The options available are:

- **Custom** - this will allow the Administrator to select specific values.
- **ISDN** - This will set the maximum transmission rate to 64KBits/second for remote network connection via an ISDN link, it will also automatically alter the transmit image buffers and Ethernet re-transmit timeout.
- **WAN** - This will set the maximum transmission rate to 256KBits/second, and automatically alter the transmit image buffers and Ethernet re-transmit timeout.
- **LAN** - This will set the maximum transmission rate to 010000KBits/second for a local network connection, and automatically alter the transmit image buffers and Ethernet re-transmit timeout.

Max Transmission Rate

This is a read only setting and shows the maximum transmission speed for the type of network selected.

Note: If Custom is selected in the Type option, it is possible to configure this setting between 000000 Kbits/s and 100000 Kbits/s.

Transmission Image Buffer

This is a read only setting and shows the buffer size for the network type selected.

Note: If Custom is selected in the Type option, it is possible to configure this setting to 1, 2 or 3.

MTU

The MTU (Maximum Transmission Unit) is the largest physical packet size, measured in bytes, that a network can transmit. Any messages larger than the MTU are divided into smaller packets before being sent.

Every network has a different MTU, which is set by the Network Administrator. Ideally, the MTU should be the same as the smallest MTU of all the networks between your machine and the final destination. If the MTU figure is too large they will be broken up (fragmented), which slows down transmission speeds, and in some cases cause a 'Connection to Unit Timed Out' message when using DM Network Viewing Software.

MTU sizes can vary for each connection and it may be necessary to use trial and error to find the optimal MTU. Suggested MTU sizes are as follows;

Network Connection	MTU Size
PPP (ISDN/PSTN routers)	576
Ethernet	1500 (default)
PPPoE (PPP over Ethernet, ADSL, Cable)	1458
PPPoA (PPP over ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros recommend you obtain this information from your Internet Service Provider who will provide you with the optimal figure.

Warning: Changing the MTU size can have adverse affects on the transmission speed and operation over the network. Contact your network administrator for advice on MTU sizes for the network.

Ethernet Re-transmit Timeout

The Ethernet Re-transmit timeout is the time the unit will wait to re-send a network packet if an acknowledgement is not received. When making a connection across WAN link, this figure should match the timeout figure for the router. Your Network Administrator can provide this information.

PPP Selection

The Digital Sprite 2 supports Point to Point Protocol, this menu allows the PPP settings to be configured.

PPP Selection		
PPP IP	010.001.001.241	Disabled, Enabled
PPP idle line timeout	180 Seconds	000 - 500 Seconds
PPP link down timer	02 Minutes	00 - 60 Minutes

PPP IP

Enter the IP address allocated to the PPP functionality. Use the ↑ and ↓ buttons to scroll through the available numbers.

PPP Idle Line Timeout

This is the time the Digital Sprite 2 will wait before disconnecting the PPP link if no data is being transmitted or received.

PPP Link Down Timer

This is the time the Digital Sprite 2 will wait before dropping the PPP connection should it be lost.

Secondary Web Server Port

The Digital Sprite 2 can be configured to send video via a web port. If the standard web port (80) is already utilised on the network, it is possible to configure a secondary web server port.

To view the device, via a web browser, using the secondary web port, you will need to enter the following in the internet web address section or the Digital Sprite 2 viewing software;

http://<IP Address of the Digital Sprite 2>:<secondary web port number>

For example of the secondary web address allocated is 8000, with an IP address of 172.16.1.2 then the entry would be: *http://172.16.1.2:8000*.

Primary DNS

The Digital Sprite 2 supports Domain Name Server allowing the unit to reference other devices by their name rather than the IP address. Enter the IP address of the primary DNS server.

Secondary DNS

The Secondary DNS Server is a back up server in case the primary server fails. Enter the IP address of the secondary server.

Remote Reporting

The Digital Sprite 2 supports remote alarm monitoring and can configured to automatically carry out actions to notify the remote station of events. This menu configures the remote reporting.

Note: It is recommended that the Remote Reporting feature be configured via the Web interface, *refer to the Networking Guide for full configuration information*.

Email Settings

If the Digital Sprite 2 has been configured to transmit e-mails on alarm, camera fail, etc. It is necessary to configure the e-mail settings.

Note: It is recommended that the Email Settings option be configured via the Web interface, *refer to the Networking Guide for full configuration information*.

SMS Settings

The Digital Sprite 2 can be configured to send SMS messages under specific circumstances; alarm, system startup, etc.

This menu allows the SMS settings to be configured to allow the messages to be transferred to the SMS Server.

Note: It is recommended that the SMS Setting option be configured via the Web interface, *refer to the Networking Guide for full configuration information*.

Web Cam Settings

Any of the video inputs on the Digital Sprite 2 can be made available and transmitted via FTP to a web serving device. These images can then be incorporated into a web page and accessed via a standard web browser.

Note: It is recommended that the Web Cam Settings be configured via the Web interface, *refer to the Networking Guide for full configuration information*.

Firewall Options

The Digital Sprite 2 supports enhanced network features, the firewall option adds security to the system. It ensures only authorised users gain access to the Digital Sprite 2 by utilising IP address and port filtering.

Note: It is recommended that the Firewall Options feature be configured via the Web interface, *refer to the Networking Guide for full configuration information.*

Alarm Options

The Alarm Options menu provides the ability to configure parameters that are non specific to camera inputs.

Alarm Options		
Protect alarm images	Set period	000days <small>Set period, Indefinitely</small>
Main alarm display	Sequence	Alarm
Spot alarm display	Last	Both
Alarm buzzer	No	<small>No, Yes</small>
Camera fail buzzer	No	<small>No, Yes</small>
Relays	Edit	
Alarm zone config	Edit	
General contacts	Edit	

Protect Alarm Period

It is possible to automatically protect alarm recordings to ensure these images are not overwritten and remain in the hard drive of the unit. The images can be protected for a set period of time (after which they will be automatically overwritten) or indefinitely.

WARNING: Protecting images reduces the amount of space on the hard disk and subsequently affects the storage capacity allocated to normal recordings. Only keep protected images for as long as necessary.

Main and Spot Alarm Display

When an event occurs (Alarm, Activity or Both) on the Digital Sprite 2 it is possible to determine how the alarm images can be viewed by the Operator. The options available are;

Main alarm display (MON A)

- **Last** - If a number of alarms are triggered at the same time, the last alarm image will be displayed on the monitor.
- **Sequence** - This will display all alarm images in a sequence.
- **Multiscreen** - If an alarm is triggered the unit will automatically switch to a multiscreen display to allow all alarmed video inputs to be viewed.

Spot alarm display (MON B)

- **Last** - If a number of alarms are triggered at the same time, the last alarm image will be displayed on the monitor.
- **Sequence** - This will display all alarm images in a sequence.

These settings can be applied for alarm triggers, activity detection, both or alternatively the option can be disabled by selecting Off.

Alarm Buzzer

The unit has a built in alarm buzzer which can be configured to trigger when an alarm is received on the Digital Sprite 2.

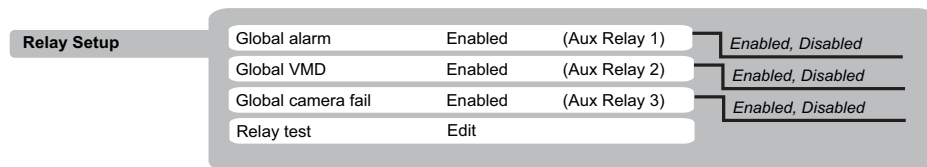
Camera Fail Buzzer

The unit has a built in buzzer which can be enabled to be automatically triggered if any of the video inputs no longer detects the 1Volt pk-pk signal.

This buzzer can be enabled or disabled within this menu, by default the option is disabled.

Relays

The relays on the Digital Sprite 2 can be configured to automatically trigger under certain conditions. This option also allows the relay on the unit to be tested.



Global alarm

It is possible to allocate Aux Relay 1 to trigger on receipt of any alarm.

Global VMD

It is possible to allocate Aux Relay 2 to trigger on receipt of notification on the system of video motion detection on any camera.

Global camera fail

It is possible to allocate Aux Relay 3 to trigger on receipt of any of the video inputs having camera failure (video loss), this is when the video signal drops below the 1 Volt pk-pk threshold.

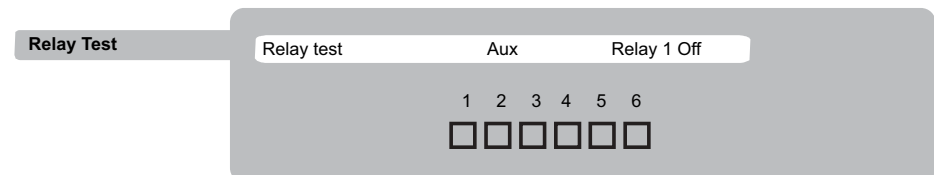
Relay test

The relay test option provides access to a submenu where any of the relays (on-board and additional relay module) can be tested, i.e. manually triggered.

Highlight the relay test option and select Edit, this will display the submenu. Move the cursor to the Aux section and press \uparrow to switch between the Aux and Module option (the Module option is only displayed if an additional relay module is connected).

Highlight the relay and select it for test by using the \uparrow or \downarrow buttons. To test the relay, highlight the On / Off option and press \uparrow or \downarrow to trigger the relay. The corresponding box will be blank if the relay is off or filled if the relay is on.

Note: When an alarm module is selected, the number of relays shown on the menu will increase to 16.



Alarm Zone Config

An alarm zone logically groups alarms and initiates actions when an alarm is activated. Each Alarm Zone can be individually configured within this menu.

Alarm Zone Configuration		
Zone	01	01 - 32
Zone 01 Activation	Edit	
Zone 01 settings	Edit	
Zone 01 actions	Edit	
Primary camera Zone 01	01	
Select zone 01 cameras	Selected cameras	Selected cameras, All cameras

Zone

There are 32 zones that can be individually configured and allocated actions. Use the \uparrow or \downarrow buttons to scroll through the zones.

Pre-Configured Zones

There are a number of pre-configured zones that have the following functions, however these can be reconfigured if required.

- Zone 1 to 16 - Camera Alarms.
- Zone 30 - Disk Low.
- Zone 31 - Disk Full.
- Zone 32 - Panic Alarm.

Zone Activation

Each zone can be scheduled to be always enabled (24Hr) or individually activated during the day, night and at weekends.

Zone Activation			
Zone 01 Schedule Activation			
Activation Type	Schedule Activation		
Active	Day	Night	Weekend
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

24 Hour Activation

Schedule Activation

This allows the Operator to configure when an alarm will be active, i.e. active during Day and Weekend but inactive at Night.

Move the cursor to the required setting and press the \uparrow or \downarrow to include or exclude from the Day, Night or Weekend options.

24Hr Activation

This would be the setting for alarms that do not want to change at any time and will remain as programmed, for example the Panic Alarm.

Note: Setting this option overrides the Event Active setting determined in the Standard Recording Schedule.

Zone Settings

Each zone is allocated standard settings which can be modified to suit the requirement of the system.

Note: Select the Zone to be configured before entering the Zone Settings menu.

Zone 01 Settings		
Title	Zone 01	
Pre-Alarm Time	002 secs	000 - 999 seconds
Alarm Duration	010 secs	000 - 999 seconds
Zone Alarm Input	No contact	
Zone OR Input	No contact	
Zone AND Input	No contact	
Zone NOT Input	No contact	

Title

A 24 character title can be allocated to each zone, this information is stored within the event database therefore a name with significance is recommended.

Pre-Alarm Time

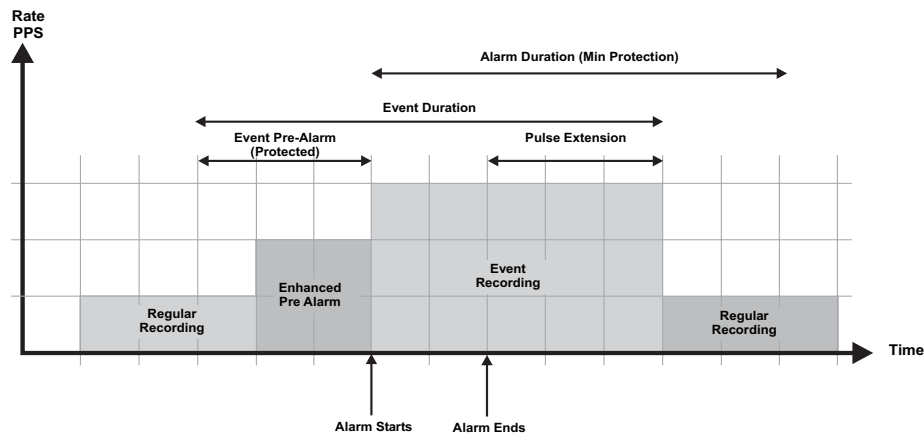
This is the period of time, prior to the alarm start that will be included along with the alarm recording for archive. These images will be protected from being overwritten with the alarm images.

The Digital Sprite 2 places a 'marker' in the regular recording that acts as the start of the pre-alarm recording, the number of images available will be dependant on the pre-alarm time set.

Note: If recording is not enabled there may not be any images on the disk. If pre-alarm recording is required, ensure recording is enabled.

Alarm Duration

This is the minimum time period in seconds from the start of the alarm that will be protected from being overwritten. This time will include the alarm trigger, the pulse extension and any post alarm recording (if applicable). This does not include the pre-alarm images.



Zone Alarm Input

This determines what input or system function will trigger the zone alarm. The options available are:

- **No Contact** - Default setting.
- **Presets** - When an alarm is triggered and a camera is sent to a preset position. It is possible to use this to trigger a zone alarm input. This is used in conjunction with the Alarms and Presets menu.
- **VMD** - If a camera has been configured for VMD or activity, it is possible to use this to trigger an alarm zone. This is used in conjunction with 'Activity Camera Setup'.

- **System** - There are a number of system features that can be used to trigger an alarm, these include Panic, Disk low, Disk Full.
- **General** - These contacts are configured in the General Contacts section.

Zone OR Input

The Zone OR Input identifies an alternative input that can also be used to trigger the zone alarm. This means an alarm trigger can be received on *zone alarm input* or the *zone OR input* for the Digital Sprite 2 to initiate the alarm actions. The allocated alarm trigger can be any of these options; Aux, Module 1, VMD, Presets, System.

Zone AND Input

An alarm trigger must be received on both the *zone alarm input* and the *zone AND input* for the Digital Sprite 2 to initiate the alarm actions. The allocated alarm trigger can be any of these options; Aux, Module 1, VMD, Presets, System.

Zone NOT Input

The Digital Sprite 2 will only issue the alarm actions if the trigger is received on the *zone alarm input* and **not** on the *Zone NOT input*. The allocated alarm trigger can be any of these options; Aux, Module 1, VMD, Presets, System.

Notes on Zone Alarm Input, OR, AND, NOT Inputs

The following example shows how the Digital Sprite 2 uses the OR, AND and NOT settings when all three parameters are configured:

Example

With the functions set to the following alarm inputs:

Base Input (Alarm Input) = Aux contact 1

OR input = Aux contact 2

AND input = Aux contact 3

NOT input = Aux contact 4

Result = [(Alarm1 OR Alarm 2) AND Alarm 3] NOT Alarm 4

The example translates into; an alarm must be received on input 1 AND input 3 but NOT on input 4 OR an alarm must be received on input 2 AND input 3 but NOT on input 4.

Be aware if an alarm is received on input 4 under the above circumstances the event will not be triggered.



Zone Actions

This identifies the actions that will be allocated to the zone being configured.

Note: The actions are divided over three pages.

Zone 01 Actions		Page	Page 1	
Text only Alarm	Disabled			Enabled, Disabled
Change Record Rate	Both			Standard, Variable, None, Both
Create DatabaseEntry	Enabled			Disabled, Enabled
Connect on Alarm	Enabled			Disabled, Enabled
Archive Alarms	Enabled			Disabled, Enabled

Page

This will scroll through all the available actions, there are three pages of actions. Use the   buttons to scroll through the pages.

Change Record Rate

This allows the record rate to be switched to the alarm rate when the zone is active.

The options available are:

- **Standard** - switches cameras enabled for standard recording to the alarm record rate.
- **Variable** - switches cameras enabled for variable recording to the alarm record rate.
- **Both** - applies to both the variable and standard recording of the selected camera.

Note: When Both is selected the record rates set in the standard and variable record menus will be added, i.e. if standard is set to 6PPS for 6 cameras (1PPS per camera) and the variable is set to 3PPS, then that camera will record at 4PPS.

Create Database Entry

An alarm entry will be added to the event database. The zone title will be used as part of the entry information.

Connect on Alarm

The Digital Sprite 2 will automatically connect to the remote alarm monitoring station. This features is useful in applications where remote monitoring of multiple sites is required.

Note: The remote reporting settings must be configured and the viewing application must be enabled to receive remote alarm video, *for more details refer to the Networking Guide.*

Archive Alarms

This will force the Digital Sprite 2 to automatically download the alarm images via FTP to a central FTP Server or directly to a local CD.

Refer to Archive on Event in the Record Option menu.

Zone 01 Actions		Page	Page 2	
Protect Alarm Images	Enabled			Disabled
Close Relay	No Relay			Module 1 Relay 1, Aux Relay 1
Record Still Images	Disabled			Enabled
Email Image	Enabled			Disabled
Email Image Res.	Thumbnail			Low Res, Medium Res, Hi res

Protect Alarm Images

If the recorded alarm images are to be automatically protected (indefinitely or for a set period) then the 'Protect Alarm Images' option **must** be enabled.

Close Relay

It is possible to force a relay to close on receipt of an alarm trigger. The options available are:

- **Aux** - There are six on-board relays any of these can be selected within this option.
- **Module 1** - An additional relay module can be connected via the 485 bus, one of the sixteen relays can be selected within this option.

Record Still Images

This will record a still image of the alarm camera along with the normal recording.

Still images are accessible through the Live page of the web interface.

Email Image

When e-mail on alarm is enabled it is possible to attach an image to the e-mail. An e-mail will be automatically sent to a recipient when an alarm trigger is received.

Email Image Resolution

This determines the resolution of the attachment within the e-mail. The options available are:

- Thumbnail.
- High Resolution.
- Medium Resolution
- Low Resolution.


It is important to take into account the speed of the remote network link when configuring this option.




Note: The resolution setting selected is a global resolution and will be common to all zone and VMD alarms.




Zone 01 Actions		Page	Page 3
Goto Camera Preset	Disabled	Enabled	
Apply zone 01 actions to	Zone 02	Zones 02 - 32, All zones	

Goto Camera Preset

It is possible to action a camera to be sent to a preset position when an alarm zone is triggered.

Highlight the option and press the  button to enable this feature.

When enabled a Preset and Camera option will be displayed. Use the  button to move to the preset option, press the  or  to scroll through the preset options.

Use the  to move to the Camera, use the  or  to scroll through the camera numbers. This is the camera that will be automatically sent to the selected preset position.

Primary Camera for Zone

Zones can be configured to contain one or more cameras.

A still image from the Primary Camera will be:

Used for 'E-mailing on Alarm'.

Added to the event database.

Will be the first to be displayed (if enabled) on the Operator's monitor.

Zones that contain more than one camera require this primary camera reference.

Select Zone Cameras

The cameras that are to be switched to event rate by the zone actions can be individually selected, or all cameras can be switched.

When the selected cameras option is enabled, use the corresponding camera key to include / exclude that camera from the zone configuration.

General Contacts

It is possible to configure the alarm contacts independently of camera specific alarms for specialist applications.

General Contacts			
General Contacts	1	2	>>
Enabled	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Module	Aux	Aux	
Contact	01	01	
Input Source	N/O	N/O	
Pulse extension (sec)	000	000	

General Contact

The Digital Sprite 2 has 32 General Contacts that can be accessed and configured within this menu. Use the ⇨ button to select the required contact.

Enabled

Each input can be enabled or disabled. Highlight the option and use the ↑ or ↓ buttons to enable or disable the input.

Module

The on-board (AUX) alarms and the on-board Direct Alarm modules can be selected for configuration, as well as module 1 through to module 16.

Contact

Where multiple alarms are available, the relevant contact can be selected.

Input Source

The alarm inputs can be configured as Normally Open (N/O) or Normally Closed (N/C).

Pulse extension

A pulse extension (000 - 999 seconds) can be added to each alarm input. A pulse extension extends the trigger period to avoid double alarm triggers from occurring, i.e. If a second trigger occurs on the same alarm input within the pulse extension time period, the unit will not create a new event.

VMD Options

The Digital Sprite 2 supports Video Motion Detection and Activity Detection functionality, this menu allows the global parameters of this feature to be configured.

VMD Options			
VMD protect period	Set period	000 days	
VMD pulse extension	002 secs		
VMD pre-alarm time	000 secs		
VMD alarm duration	002 secs		
Relays	Edit		
Cell display	Disabled		
VMD buzzer	No		

VMD Protect Period

Any VMD event can be protected from being overwritten. The protection period can be set as a number of days or indefinitely, ensuring the files are always available. The files will be automatically overwritten after the configured period has expired.

Note: Protecting images will reduce the hard disk capacity. This should be taken into account when specifying hard disk requirements.

VMD Pulse Extension, Pre-Alarm Time and Alarm Duration

The pulse extension extends the trigger period to avoid double triggers of VMD occurring, i.e. If a second incident of VMD is received, after the first alarm is finished but within this period, the unit will not create a new event.

Pre-Alarm Time

This is the period of time, prior to the VMD trigger, that will be included along with the VMD recording for archive and protected.

The Digital Sprite 2 places a 'marker' in the regular recording that acts as the start of the pre-alarm recording. The number of images available will be dependant on the pre-alarm time set.

Note: If recording is not enabled, there may not be any images on the disk. If pre-alarm recording is required, ensure recording is enabled.

Alarm Duration

This is the minimum time period in seconds from the start of the VMD trigger that will be protected from being overwritten. This time will include the VMD recording, the pulse extension and any post alarm recording (if applicable). This does not include the pre-alarm images.

Relays

The relays on the Digital Sprite 2 can be configured to automatically trigger under certain conditions.

Cell Display

It is possible to enable or disable VMD Cell Display on the main monitor (Mon A) output of the Digital Sprite 2. This helps highlight areas of motion on the monitor, when reviewing VMD events.

VMD Buzzer

The on-board buzzer can be enabled to automatically activate when VMD is detected on any of the video inputs.

Display Options

Display Options		
P in P position	Top left	Top left, Top right, Bottom left, Bottom right
Quad sequence	Segment	Segment, Page
Main monitor text	Both	Both, None, Clock only, Title only
Spot monitor text	Both	Both, None, Clock only, Title only
Text background	On	On, Off
Sequence dwell	05 secs.	01 - 99 secs.
Multiscreen interlace	On	On, Off
Multiscreen titles	On	On, Off
Display unit number	On	On, Off
Base camera number	001	000 - 999

Picture in Picture Position

This determines where the PinP will appear on initial selection of feature. The options are top left or right and bottom left or right.

Quad Sequence

It is possible to decide the sequence format of the Quad display:

- A whole page (all segments) can sequence 1, 2, 3, 4 then 5, 6, 7, 8.
- A single segment at the bottom right of the screen, e.g. 1, 2, 3, 4 then 1, 2, 3, 5.

Main Monitor Text

It is possible to select the text that will be displayed on the main monitor. The options are:

- **None** - switch all monitor text off (when used in conjunction with display unit number).
- **Clock only** - display the time, date and mode of operation (Day, Night, Weekend and Spot).
- **Title only** - display the camera number, the unit number, camera title and the mode of operation.
- **Both** - display both the clock and title information.

Spot Monitor text

It is possible to select the information that will be displayed on the Spot monitor. The options are:

- **None** - switch all monitor text off (when used in conjunction with display unit number).
- **Clock only** - display the time, date and mode of operation (Day, Night, Weekend and Spot).
- **Title only** - display the camera number, the unit number, camera title and the mode of operation.
- **Both** - display both the clock and title information.

Text Background

A black box appears by default behind the text. However it is possible to switch this box off.

Sequence Dwell

The sequence dwell time can be set from 1 to 99 seconds. The dwell time is the length of time a camera is displayed before switching to the next camera in the sequence.

Tip: The cameras on the sequence can be edited by pressing and holding the Sequence button in Live mode.

Multiscreen interlace

Turn multiscreen interlace off if images are flickering when viewed in a multiscreen display.

Multiscreen titles

Camera titles can be removed when viewing in a multiscreen display.

Display unit number

When multiple units are controlled from a single keyboard (e.g. using a VS16 video switch), the unit number (in the System Options page) is displayed on screen so the operator knows which unit they are controlling.

Base camera number

When using multiple units, it may be preferred that the camera numbers are offset, for example, with two units the first unit would be camera 1 to 16 and the second 17 to 32, etc. This is for display purposes only.

Passwords

The Digital Sprite 2 can be password protected to ensure only authorised personnel can gain access to the configuration menus of the system.

Local Password		
User password	Off	Off, On
Installer password	Off	Off, On
Playback Password	Off	Off, On

User password

There are two menu options within the User configuration menus; 'Time, Date, and Language' and 'Schedule', this ensures only the authorised user with the correct password can gain access to these parameters for configuration.

Note: All other menus are within the Installer operation.

Installer password

The Installer password allows authorised users to enter, configure and view all of the menu pages on the Digital Sprite 2.

Playback Password

With the Playback password set to **On**, a password must be entered before images can be played back. In this case, the Playback password will use the same password that was set for the User Password.

WARNING: For security, lost passwords can only be reset by returning the unit to Dedicated Micros.

To set the password:

1. Set the User / Installer / Playback option to On.
2. Enter a password, which can be up to 9 digits long.
3. Re-enter the password. Once set, the password must be correctly entered to access the menus.

Make a note of your passwords here:

User / Playback password:

Installer password:

System Options

System Options	
Unit number	01 <small>01 - 16</small>
System name	DS2
Factory default	Reset
IR Receiver	Enabled <small>Enabled, Disabled</small>
Audio	Edit
Serial & telem ports	Edit
System logs	Edit
Status page	On

Unit number

When multiple units are connected together via the 485-bus, a unit number must be set to identify each unit.

Note: Modifying the unit number will disable control via a remote keyboard. The new unit number should be selected to regain control of the unit.

System Name

Each Digital Sprite 2 can be allocated a 20 character name to identify the unit to the Operator or System Administrator. It is recommended a name with purpose is used. The default system name is DS2.

Factory Default

This will switch the majority of the settings back to factory default. However hardware specific settings such as the IP address, camera termination, etc. will remain unchanged.

IR Receiver

If multiple units are being controlled from the same IR remote control, it is necessary to disable the IR reception on all but one unit to allow communication between the handset and the system.

The remote control mimics the front panel control of the Digital Sprite 2 and allows control of a single or multiple Digital Sprites (use the unit select option). However the remote control does **not** allow the configuration of the menus, or control of telemetry cameras.

When the IR receiver is enabled the IR LED on the Digital Sprite 2 is solid green, when it is disabled the IR LED switches to solid amber. The LED flashing green signifies an IR signal being received.

Audio

Audio Configuration	
Record local	Disabled <small>Disabled, Enabled</small>
Record line out	Disabled <small>Disabled, Enabled</small>
Play local	Enabled <small>Enabled, Disabled</small>
Play remote	Enabled <small>Enabled, Disabled</small>

Two channels of audio can be recorded on the Digital Sprite 2; local and line out. This menu will enable or disable audio recording.

Audio recording takes up a small amount of storage, approximately 4KB/s, regardless of the image record rate (PPS). Enabling audio will affect the record time, which can be checked in the 'Record Schedule' menu. The options include:

- **Record local** - enable this when recording through the audio input.
- **Record line out** - enable this when transmitting audio across the network.
- **Play local** - enable this to play back the local recorded audio.
- **Play remote** - enable this to play back the line out audio.

Serial & Telemetry Ports

This allows each serial port (Serial 1, 2, 3 (Bus A) and 4 (Bus B)) to be configured for a specific function. The Digital Sprite 2 supports a number of serial protocols, this menu allows the peripheral serial protocol to be selected.

Serial & Telemetry Ports		
Port	Serial 1	Serial 1, Serial 2, Serial 3, Serial 4
Port usage	Debug	Debug, General purpose, PPP, Telemetry, Text in Image, Off
Baud rate	38400	1200 - 115200
Parity	None	None, Odd, Even
Data bits	8	8, 7
Stop bits	1	1, 0, 2
Flow control	None	None, Hard, Soft

Port

It is possible to configure all serial ports within this menu.

Use the ↑ or ↓ button to select the port for configuration, the ports are Serial 1, Serial 2 which support RS232 and Serial 3 (Bus A) and Serial 4 (Bus B) which support RS232 and RS485.

Port Usage

This will define the functionality to be allocated to each of the serial ports, the options available are:

- **Debug** - This is the default setting for COM 1 and allows communication between a PC application (e.g. HyperTerminal™) and the Digital Sprite 2.
- **General Purpose** - This would be selected in systems where custom applications are used with the Digital Sprite 2.
- **PPP (PPP Link 2)** - If the unit is configured for PPP, this option must be selected, *this option is only available on Serial 1 and Serial 2.*
- **Telemetry** (RS232 or RS485 depending on port) - There are various telemetry serial protocols available, when this is selected the serial protocols list will be displayed, *refer to Telemetry Type.*

- **Text In Image** - The Digital Sprite 2 supports the ability to integrate text information from third party application with the video recorded on the Digital Sprite 2. Selecting this will allow the serial text device to communicate with the Digital Sprite 2.
- **Off** - If the serial port is to be disabled.

Baud Rate, Parity, Data Bits, Stop Bits, Flow Control

These settings are displayed for protocols that may require some configuration.

These are the default settings of the selected serial device.

Refer to the relevant manufacturer manual for the peripheral serial device for this information.

Telemetry Type

When the telemetry option is selected within 'Port Usage', the RS232 and RS485 serial protocols supported on the Digital Sprite 2 will be displayed.

The Digital Sprite 2 supports numerous protocols for control of PTZ cameras, Dome cameras and analogue control equipment. The supported analogue control equipment protocols are:

Option	Manufacturer
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

The supported PTZ / Dome camera protocols are:

Option	Manufacturer	Model
BBV 485	BBV	All models
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Orion Series
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	CyberdomeTM
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectra II, Spectra III (twisted pair only)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	UltradomeTM Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter MicrospheresTM / RapidDomeTM
Vista PD	Vista	Power Dome

System Logs

There are a number of system logs supported on the Digital Sprite 2, these logs can be viewed and used for Administration purpose.

System Logs		
PPP connections	Disabled	Disabled, Enabled View
Anonymous FTP connections	Disabled	Disabled, Enabled View
Illegal file access	Disabled	Disabled, Enabled View
Telnet / FTP users	Disabled	Disabled, Enabled View
Archive	View	
Logfile	View	
Email log	View	
Sent message log	View	

Each log requires enabling to ensure entries are created by the Digital Sprite 2, refer to the Networking Guide for details on how to enable and view the system logs.

Note: If a log is not enabled, the option to view this log will not be displayed within this menu.

Status Page

It is possible to switch the status page off on the Digital Sprite 2.

The status page will detail any alarms on the system, camera failure, main storage (protected) and the earliest unprotected recording.

Record Options

Record Options		
Timed expiry	0000 Day(s)	0000 - 9999 Days
Disk configuration	Edit	
Image protection	Edit	
Archive on event	Disabled	Disabled, Enabled/Edit
Record mode	Standard loop	Standard loop, Write once
Schedule rates	Enabled	Disabled
Record text in image	Disabled	Enabled
Event database config	Edit	

Timed expiry

Images recorded onto disk can be programmed to expire after a user-defined number of days and hours. This option has been designed to assist where the Installation requirements define the recorded images must adhere to legislation on retaining images for a maximum record time, for example 31 days.

Warning: Once the timed expiry has been set, all images older than the selected time will be no longer available.

Disk configuration

The Disk configuration option displays the total size of the hard disks, before they are formatted for use with the Digital Sprite 2.

Image protection

It is possible to protect images stored on the Digital Sprite 2 hard drives. These images will not be overwritten.

Image Protection			
From:	01/11/2004	12:16:00	
To:	24/11/2004	12:20:00	
Protect images	01 Days	Confirm	
Protect images	Confirm		
Unprotect images	Confirm		
List	05/11/04	14:39:39 - 05/11/04	16:50:31
	05/11/04	09:48:01 - 05/11/04	10:24:15
	25/11/04	17:14:54 - 25/11/04	17:51:04
	-----	=====	-----
Press 1, 2 to page up down			

From

Enter the date and start time for the period containing the recorded images.

To

Enter the date and end time for the period to be protected.

Protect Images

Select how long, in days, the images will be protected. Press the \Rightarrow button to confirm the settings. You will be prompted to confirm the settings, highlight 'Confirm' and press the **Menu** or **Mode** key. The images within the time period will be displayed within the list section.

Protect Images

This allows the settings to be confirmed, press the \Rightarrow button to confirm, you will be presented with a prompt to confirm the settings, highlight 'Confirm' and press the **Menu** or **Mode** key. The images within the time period will be displayed within the list section.

Note: It may take some time to add protected images to the list.

Unprotect Images

It is possible to manually un-protect images that have either been automatically protected or manually protected. Once the time and date information has been entered highlight the 'Unprotect Images' option and press \Rightarrow . You will be presented with a prompt. Highlight 'Confirm' and press the **Menu** or **Mode** key. The entries within the list section will be removed.

Note: It may take some time to remove protected images from the list.

List

This shows all images that are protected. It is possible to highlight one of the entries in the list so that this can be copied to the Archive List. Using the $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ keys highlight the relevant entry and press the **COPY** button. The file will be saved to the Archive List.

Archive on Event

Archiving on Event allows alarms and VMD events to be automatically copied to a remote FTP server or to a local CD/DVD writer.

Archive On Event		
Event Destination	FTP	FTP, CD/DVD - Cd0:
Download options	Scheduled 00:01	Polled, 000 -999mins, Manual only, O connection
Clear video protection	Disabled	Disabled, Enabled
Watermark partition	Enabled	Disabled, Enabled
Download on demand	Start	

Event Destination

This identifies where the images will be sent. The options available are:

- **CD/DVD** - This will store the images to a local CD/DVD writer.
- **FTP** - Images will be transmitted to an FTP Server via FTP.

Note: When FTP is selected it will be necessary to configure the FTP settings for the unit. *For further details on configuring Archive on Event to an FTP Server refer to the Network Guide.*

Download Options

The download option determines when the download will occur, the available options are:

- **Scheduled** - It is possible to force the Digital Sprite 2 to archive images at a scheduled time daily.
- **Polled** - This will set the Digital Sprite 2 to activate archive download at regular intervals. The parameter, in minutes, is the time between the end of one archive download to the start of the next.
- **Manual only** - The archive action will only commence when the User initiates the action by pressing the Download on Demand.
- **On Connection** - This will automatically start the archive download when the unit detects the archive destination is present (CD/DVD or network).
- **On Full CD/DVD** - This will automatically start the archive process when the Archive List contains sufficient data that would fill a CD/DVD (CD/DVD only).

Note: A CD/DVD must be inserted in the writer if the archive destination is set to CD/DVD.

Clear Video Protection

If the recorded images have been protected, this option will automatically remove the protection from the images once they have been successfully downloaded. The images on the hard drive can then be overwritten.

Watermark Partition

This enables a watermark to be generated for each image partition and stored in a text file which will be downloaded with the video images to the archive destination.

The watermark is logged in the archive log file.

Download on Demand

If a manual download option has been selected, highlighting this option will start the download process. A screen prompt will warn that the FTP download process will commence when the unit receives confirmation.

Record Mode

The record mode option allows the unit to be configured to either Standard Loop recording (default) or Write Once recording.

Loop Record Mode

This is the default setting for the Digital Sprite 2 and identifies how the unit stores images on the internal hard drives. The recorded images will be saved on the hard disk in a 'loop'. Once the hard disk reaches maximum capacity, the images that were stored at the start of the 'loop' will be automatically overwritten with the latest recordings (unless protected).

Images at the beginning of the record cycle will only be available for a set period of time before they are overwritten by more recent recordings.

There are a number of parameters within the menu that can be used to identify when the internal hard disk will reach maximum capacity and images will start to be overwritten. These can be used to ensure images are archived before the unit returns to the beginning of the 'loop'.

Write Once Record Mode

When the 'Write Once' option is selected, the system creates a marker on the loop recording to mark the start of the write once record mode.

There are two record operations in the 'Write Once' mode; Overwrite and Stop.

Write Once Overwrite will behave in the same way as the loop record mode but will give a visual warning to the Operator to remind them that vital information (recorded images) is about to be overwritten and it is necessary to archive. If the alarm is ignored the unit will continue to record and the images at the beginning of the loop will be overwritten. A warning will inform the Operator that important information has been overwritten.

If Write Once Stop is selected the 'marker' will be created on the loop recording and the warning will be displayed to say archiving is required. If this warning is ignored, all recording will stop when the unit reaches the marker.

This is used in covert operation, where access to the recorded files can only be obtained at certain times, and ensures vital information is never overwritten.

Write Once

The 'Write Once' submenu determines how the Digital Sprite 2 records images. Highlight the option and press the \Rightarrow button to access the Write Once Option configuration menu.

Write Once Options	
Reset write once rec.	Reset
Allow user reset	Disabled
Minimum low disk	20% 0064GB
On disk full	Overwrite
Write once last reset at	26/May/2005 09:48

Reset Write Once Record

This will reset the earliest 'Write Once' record time and date to the current time and date. This is necessary when archiving has been successful and the process is to restart.

To reset the Write Once record option, hold down the Camera 1 button for 5 seconds.

Allow User Reset

This option will enable an Operator menu which will allow the operator to reset the Write Once record option. This is can be accessed from the 'Copy Images' screen as a submenu.

Minimum Low Disk

This sets the minimum percentage disk space available. If the Write Once storage drops below this minimum setting, an alarm is triggered (warning will be displayed on the main monitor) which will be cleared once more disk space becomes available.

Note:This option is a percentage of the overall hard disk of the Digital Sprite 2, the equivalent in Gigabytes will be automatically calculated and displayed.

On Disk Full

This option determines what action the Digital Sprite 2 will take when the disks become full. The options are;

- **Overwrite** - By default, the Digital Sprite 2 will overwrite the recorded images on the hard disk. A warning will also be displayed to inform the Operator that the disk is full.
- **Stop Recording** - The Digital Sprite 2 will stop recording. A warning will also be displayed.

Write Once Last Reset

This displays the time and date the Write Once process was last reset.

Schedule Rates

This option is enabled by default. With 'Schedule Rates' enabled, the Digital Sprite 2 provides the option to configure record rates for day, night and weekend operating mode in the 'Standard Record Schedule' and 'Variable Record Schedule' menu. Disabling this option will switch the scheduled recording options to a single set of rates to be used in all schedule (day, night, weekend) operation modes.

Record Text in Images

It is possible to enable or disable the 'Text In Image' function.

Event Database Configuration

The Digital Sprite 2 supports a database that stores events on the unit. This allows the user to configure the size of this database.

Event Database Configuration	
Last reset time	24/Nov/2004 15:43:01
Current number of entries	0006
Maximum number of entries	1000 <small>0000 - 9999</small>

Last Reset Time

This read only setting is generated by the Digital Sprite 2 and shows the date and time of the last database reset (i.e. when the maximum entry database is changed, the database is reset).

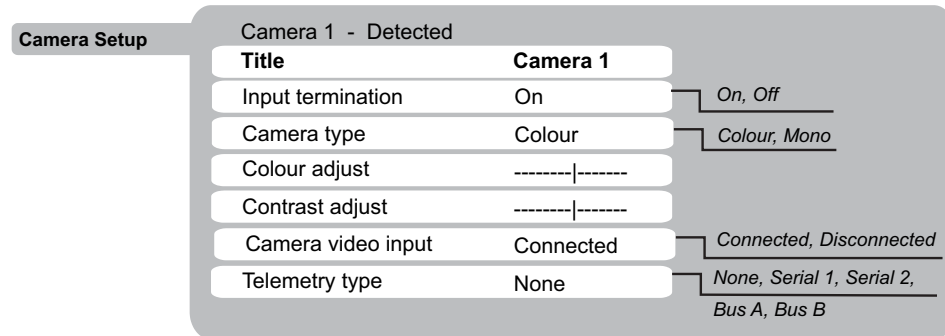
Current Number of Entries

This read only setting identifies the existing number of entries within the event database.

Maximum Number of Entries

This sets the maximum entries within the event database. Changing this will reset the event database and clear all previously stored events.

Camera Setup



Title

Each camera can be allocated a title. Use the \uparrow and \downarrow buttons to scroll through the available characters.

Input termination

Termination can be set On or Off.

Note: Termination must be 'Off' for cameras that are looped through to other devices.

Camera type

This option allows you to select the camera type, colour or mono.

Colour adjust

When the colour adjust option is selected, use the \uparrow \downarrow buttons to adjust the colour.

Contrast adjust

When the contrast adjust option is selected, use the \uparrow \downarrow buttons to adjust contrast.

Camera video input

This option allows faulty cameras to be taken out of the 'Camera Fail' option, or disconnected cameras to be disabled.

Select 'Disconnected' if the camera is no longer present and will not be replaced.

Select the 'Connected - Ignore Cam Fail' option if the camera is temporarily offline to prevent the camera fail message and alarm being triggered.

Tip: The Camera Setup menu can be directly accessed by pressing and holding any of the camera keys.

Telemetry

The Digital Sprite 2 supports control of coaxial and serial telemetry. This option allows the connected dome/PTZ camera to be configured.

Ensure the serial type has been selected in the 'Serial and Telemetry' menu. This option then allows these settings to be allocated to specific video inputs.

The options available are:

- Serial 1 - Selected RS-232 protocol (default disabled).
- Serial 2 - Selected RS-232 protocol (default disabled).
- Serial 3 - Selected Bus A RS-485 protocol (default Dennard).
- Serial 4 - Selected Bus B RS-485 protocol (default Pelco).
- Coax - Pelco.
- Coax - Dennard.
- Coax - BBV.
- None - Camera does not have an associated serial device.

Use the \uparrow or \downarrow buttons to scroll through the available options.

Note: The settings shown are an example of the options available.

Alarms and Presets

Alarms and Preset

Camera 1 - Detected

Pulse extension 005 secs 000 - 999 secs

	Module /Aux	Contact	Input Source	Preset	Zone Input
>	Aux	--	N/O	000	<input checked="" type="checkbox"/>
>	01	01	N/C	001	<input checked="" type="checkbox"/>
>	02	02	N/C	002	<input type="checkbox"/>
>	03	04	N/O	003	<input type="checkbox"/>
>	Aux	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>

Camera XX

The currently selected camera number is displayed, along with its status – detected or not detected. Press a camera button to to configure alarms and presets for that camera.

Pulse Extension

The pulse extension extends the trigger period to avoid double triggers of the same alarms occurring, i.e. if a second incident of alarm is received after the first alarm is finished, but still within this period, the unit will not create a new event.

Module / AUX

Select whether you are using an external alarm module or the AUX inputs on the Digital Sprite 2. Up to 16 alarm modules can be connected to the 485-bus network. Select the relevant module number or Aux (the default setting is the Aux input).

Contact

This setting identifies which contact the Aux or Module selection relates to. Each alarm module has 16 alarm inputs, each input can be used by any camera, or by multiple cameras.

Input Source

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

Preset

Camera telemetry presets can be automatically recalled when an alarm is triggered. Enter the preset number from 000 to 256 for the selected alarm contact.

Zone Input

It is possible for a camera specific alarm to also trigger an alarm zone. If the input is to trigger a zone as well as send a camera to a preset position enable the corresponding Zone Input box.

The trigger will appear under 'Presets' in the Zone Setup menu.

Note: If the option is disabled, the alarm will still send a camera to a preset position but no further action will be taken.

Activity Camera Setup

Activity Camera Setup

Camera 1		
Detection	Off	<i>Off, On</i>
Schedule activation	Edit	
Sensitivity	Indoor high	<i>Indoor high, Indoor low, Outdoor high, Outdoor low, Very Low</i>
Activity grid	Setup	
Activity test	Walktest	
Actions	Edit	
Advanced VMD zones	Disabled	<i>Disabled, Enabled/Edit</i>

Camera

Each camera can be individually configured. Select the camera by pressing the corresponding camera key.

Detection

Select whether activity detection is 'On' or 'Off' for the selected camera.

Note: If Detection is disabled, the sensitivity setting will still be used for Event Search.

Schedule Activation

Each camera can be scheduled to be always enabled (24Hr Activation) or individually activated during the day, night and at weekends.

Schedule Activation

Camera 01 Schedule Activation				
Activation Type	Schedule Activation			<i>24 Hour Activation</i>
Active	Day	Night	Weekend	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Sensitivity

There are 5 levels of sensitivity for activity detection to ensure any scene environment can be covered.

Note: When setting the sensitivity it is recommended that an Activity test is run to ensure the correct sensitivity is selected.

Select the sensitivity level to suit the camera location:

- Cameras sited outdoors where there may be a lot of background movement, such as trees or rain, should be set to Outdoor high, Outdoor low or very low sensitivity.
- Cameras sited indoors where there is very little background movement can be set to Indoor high or Indoor low sensitivity.

The sensitivity levels are:

- Indoor High (most sensitive setting).
- Indoor Low.
- Outdoor High.
- Outdoor Low.
- Very Low (lowest sensitivity level).

Activity Grid

A 16 x 16 grid can mask areas where activity detection is enabled. Select 'Setup' and follow the on-screen menus to configure the activity grid.

Note: An NTSC video source will display an activity grid of 16 x 14.

Use direction keys to navigate grid
Use camera 1 key to toggle cells on/off
Use camera 2 key to latch selection

Press MENU / MODE key to start setup
Press MENU / MODE key again to exit grid

When you enter the Activity Grid screen, a 16 x 16 grid will overlay the image. Edit the grid so that it covers the areas of the image that require monitoring for activity detection and remove the monitoring from the areas where there may be continuous movement (e.g. trees, bushes) causing false triggers.

Each cell can be individually enabled or disabled with the Camera 1 button.

Alternatively it is possible to latch the cursor and select a group of cells to enable / disable. To latch the cursor, move it to the required start location and press Camera 2. Use the cursor keys to move across the cells to be enabled / disabled and then press Camera 1 to toggle all the selected cells on or off.

Activity Test

Once the Activity Camera Setup settings have been configured, it is possible to test the settings for each camera.



Select 'Walk Test'. The areas where the activity grid is enabled will highlight when activity is detected.

Actions

Actions to be automatically activated when VMD is identified can be configured within this menu.

Camera 01 VMD Actions	Page	Next Page
Create database entry	Enabled	Disabled, Enabled
Change Record Rate	None	None, Standard, Variable, Both
Report VMD activity	Disabled	Disabled, Enabled
Create zone input	Disabled	Disabled, Enabled
Record still image	Disabled	Disabled, Enabled
Protect VMD images	Disabled	Disabled, Enabled
Archive event	Disabled	Disabled, Enabled
Email image	Disabled	Disabled, Enabled
Email image res.	Thumbnail	Thumbnail, Low res., Medium res., High res.
Apply camera 01 actions to	Camera 02	Camera 02 - 16, All cameras

Page

The actions are separated into two pages. Navigate between them by highlighting 'Next Page' and pressing the  or  button.

Create Database Entry

Enable this option to log VMD activity in the Event List.

Change Record Rate

This allows the record rate to be switched to the alarm rate when VMD is active. The options available are:

- **Standard** - switches cameras enabled for standard recording to the alarm record rate.
- **Variable** - switches cameras enabled for variable recording to the alarm record rate.
- **Both** - applies to both the variable and standard recording of the selected camera.

Report VMD Activity

A VMD activity trigger can be reported via an telnet message. If this option is enabled, the 'Remote Reporting' settings must be correctly configured.

Create Zone Input

This turns the VMD camera into an alarm input for use in the Alarm Zones page. Select VMD XX (where XX is the camera number) instead of an alarm input to trigger the event.

Record Still Image

This will save an additional still image as close to the event as possible alongside the normal video recordings of the event.

The still image is accessed via the 'Live' page of the web viewing interface, where it appears in the regular sequence of normal recordings.

Protect VMD Images

It is possible to automatically protect VMD recordings to ensure these images are not overwritten and remain on the hard drive of the unit. Images can be protected for a set period of time or indefinitely.

Archive Event

This will force the Digital Sprite 2 to automatically download the alarm images via FTP to a central FTP Server, or directly to a local CD/DVD.

Refer to the Archive on Event in the Record Options menu.

Email image

It is possible to configure the Digital Sprite 2 to automatically transmit an e-mail, to a pre-configured address, on identification of motion.

Email Image Resolution

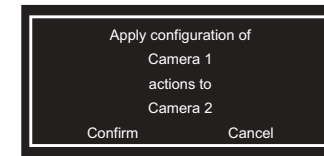
This identifies the resolution of the snapshot that will be attached to the e-mail, the options are:

- Thumbnail - Default.
- Low Resolution.
- Medium Resolution.
- High Resolution.

Note: The resolution selected is a global parameter and will be common to all Zone and VMD alarms.

Apply actions to

If the actions for cameras are the same or similar, it is possible to apply one set of actions to other selected cameras. Selecting this option will display a confirmation screen.



Advanced VMD Zones

This option allows the advanced VMD zones 1 to 16 to be configured for each camera. Enable the option and select Edit.

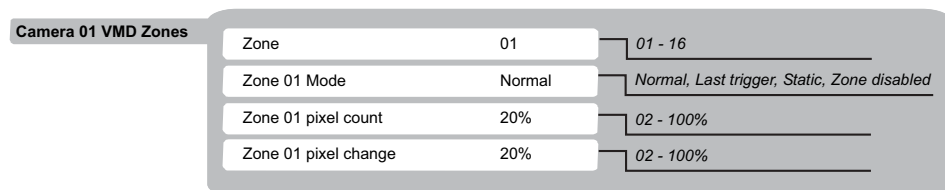
Note: VMD 0 is reserved for activity detection.

Camera 01 VMD Zones

Camera 01	
VMD zones	Edit
VMD grid	Setup
VMD test	Walktest

VMD Zones

This option allows the VMD Zone configuration options to be accessed.



Zone

There are settings that can be configured for each of the 16 advanced VMD zones, each can be selected for configuration within this option. Use the \uparrow or \downarrow buttons to scroll through the zones.

Zone XX Mode

The Zone Mode identifies when the reference image is taken for triggering VMD. The options available are:

- **Normal** - the reference image is updated approx. every second to allow small changes in the scene without triggering.
- **Last trigger** - the reference image is only updated when the VMD is triggered, and would be used under controlled lighting conditions to avoid false triggers due to ambient light changes.
- **Static** - the reference image is collected on startup and is never updated. This would be used in a "sterile" area where there are no changes expected.
- **Zone disabled** - this will disable the zone mode.

Zone XX Pixel Count

This value equates to the percentage of pixels that must change in the selected zone for the VMD event to be triggered.

Note: This should be tested after configuration.

Zone XX Pixel Change

This setting is a percentage value of the overall change required in the greyscale to be included in the pixel count. The percentage change is defined over the complete range of black to white, 100% pixel change would be a change from black to peak white.

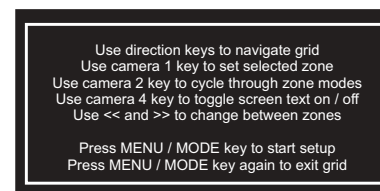
Note: This setting should be tested after configuration to ensure the settings are sufficient to trigger a VMD event.

VMD Grid

The VMD grid covers 16 default areas of the screen, it is possible to configure the grid to only cover the areas of interest.

Note: Ensure the camera to be configured has been selected prior to highlighting the Setup option.

When Setup is selected a prompt is displayed. Follow the instructions on screen to configure this option.



To edit the grid;

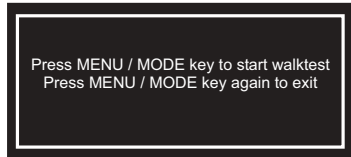
1. Move the '*' to the start point of the zone to be created. Use the \leftarrow or \rightarrow to move between the default zones.
2. Press Camera 1 to switch to 'drawing' mode and to automatically delete the existing (if applicable) zone (see on-screen text to check the drawing option is selected).
3. Use the arrow keys to move to the end point for the zone (this will be diagonally opposite the start point to create a box).
4. Press Camera 1 to take the unit out of the drawing mode.
5. You can press Camera 2 to cycle through the modes available and select the mode that is to be applied to the created zone. This is the same as setting the VMD Zone mode.

VMD Test

Once the VMD Camera Settings have been configured, it is possible to test the configuration.

Note: VMD must be enabled on the selected camera for the Walktest option to be selected.

When Walktest is selected, a prompt will be displayed. Follow the on-screen instructions.



If the settings are not satisfactory, adjust the settings and then carry out the walktest again.

Text Insertion Setup

Note: This menu is only displayed if 'Text in Image' has been enabled in the 'Record Options' menu.

The Digital Sprite 2 supports the option to include text information, received from a peripheral device, alongside the recorded video. The images can then be searched on the text data, for review via web page.

Text Insertion Setup		
Camera 1		
Number of lines	20	00 - 20
Width of lines	50	01 - 50
Text colour	White	Black, White, Yellow, Magenta, Red, Cyan, Green
Text background	Off	Off, White, Black

Camera

Each camera can be individually configured. Select the relevant camera by pressing the corresponding camera key.

Number of Lines

This is the number of lines that will be displayed in live and replay using the OSD (On-Screen Display) on the main monitor, along with the relevant images. The default setting is 20 lines.

Width of Lines

This identifies the length of the lines that will be stored with the image. The default setting is 50 characters, which is generally the full screen.

Text Colour

It is possible to select which colour the text from the peripheral serial device will be displayed within the image. The options are; Black, White, Yellow, Magenta, Red, Cyan and Green.

Text Background

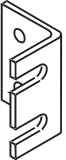
A background can be applied to the text within the image. This is disabled by default. The options available are; Black or White.

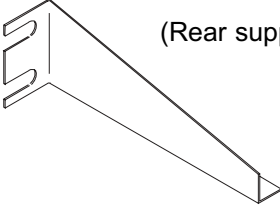
Appendix 1

Rack mounting kit

A rack mounting kit is supplied with this product. It is important to use this correctly. The kit contains:

4 x  (Rack mount screws)

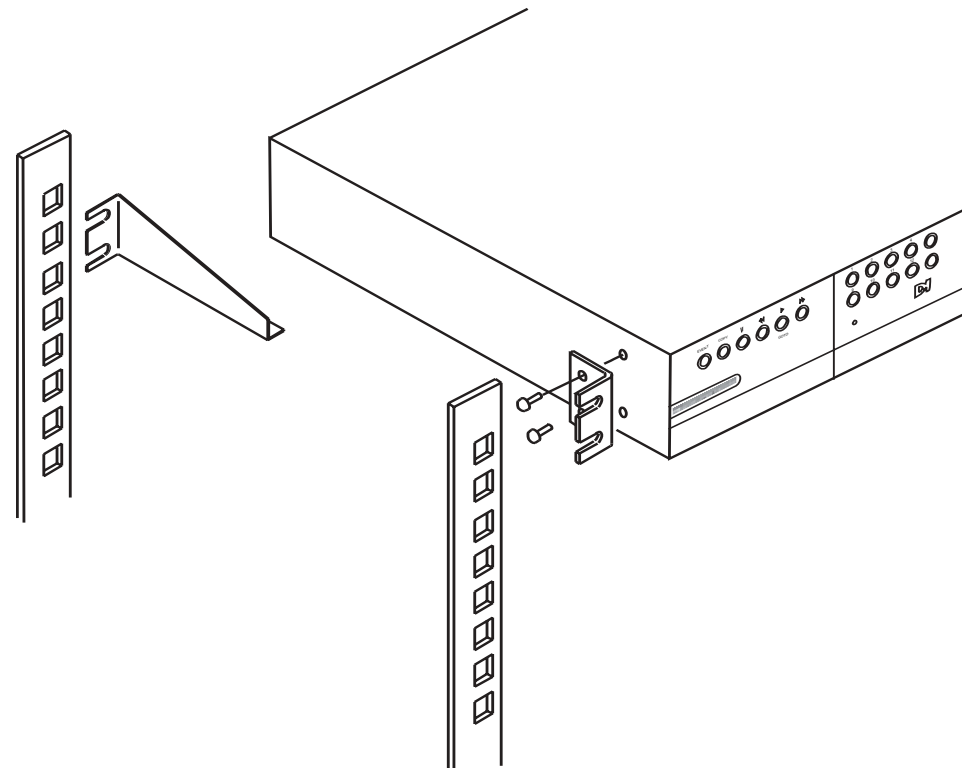
2 x  (Rack mount ears)

2 x  (Rear supports)

Installation

Before connecting cables to the back of the Digital Sprite 2;

1. Attach the rear supports to the rack.
2. Using the supplied screws, attach the rack mount ears to each side of the unit.
3. Position the unit on the rear supports.
4. Attach the rack mount ears to the front of the rack.





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

Sommaire

• Introduction	1
• Précautions importantes	3
• Installation du Digital Sprite 2	5
• Installation rapide	6
• Connexion de dispositifs externes	8
• Configuration du Digital Sprite 2	15
- Utilisation des menus	15
- Heure, date & langue	17
- Visualisation d'images issues de caméras	18
- Programmation horaire	19
- Programmation d'enregistrement standard	20
- Programmation d'enregistrement variable	23
- Options réseau	24
- Options d'alarmes	28
- Détection de mouvement vidéo (DMV)	34
- Options d'affichage	35
- Mots de passe	37
- Options système	38
- Options d'enregistrement	41
- Paramétrage caméras	45
- Alarmes et prépositionnements	46
- Paramétrage des fonctions des caméras	47
- Paramétrage d'insertion de texte	51
• Annexe 1 - Kit de montage en rack	53

Introduction

Le Digital Sprite 2 en quelques mots

La gamme Digital Sprite 2 combine le multiplexage, l'enregistrement numérique et les commandes de télémétrie pour les caméras dôme. Il est ainsi possible de disposer d'enregistreurs vidéo numériques possédant de hautes performances et des fonctions réseau avancées.

Le menu de configuration intuitif du Digital Sprite 2, associé à ses capacités de serveur réseau, permet de bénéficier des avantages de la vidéosurveillance et de la mise en réseau regroupés au sein d'une même unité .

La gamme Digital Sprite 2 offre une gamme de produits aux multiples fonctions. Elle a été conçue avec suffisamment de flexibilité pour que les équipements puissent s'intégrer facilement dans tout environnement, qu'il s'agisse d'une nouvelle installation ou une installation déjà existante.

Multiplexeur vidéo

- Conçu avec une orientation dédiée à la sécurité.
- Simple d'utilisation
- Fonctionnement semblable à celui d'un multiplexeur traditionnel et non à celui d'un ordinateur.
- Possède toutes les fonctionnalités attendues de la part d'un multiplexeur 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 bus 485.

Enregistreur vidéo numérique

- Possibilité de lecture et d'enregistrement simultanés, sans que l'enregistrement en cours n'en soit affecté.
- Possibilité de durée d'enregistrement sur plus de 31 jours en mode "Time-lapse"* 24 heures.
- Accès instantané aux images enregistrées sur le disque dur, sans devoir recourir à des cassettes.

*concerne la version 320 Go (ou supérieure)

Transmission réseau

- Configuration via Internet associée aux menus affichés à l'écran.
- Visualisation d'images temps réel ou enregistrées via le réseau.
- Transmission à distance pour une surveillance centralisée.
- Protocoles FTP et SMTP permettant le téléchargement d'images.
- Protocole SMS servant à la transmission de messages texte concernant les alarmes.
- caractéristiques réseau améliorées, notamment les fonctionnalités Firewall intégré et Webcam.
- Aucun logiciel supplémentaire à acquérir. La visualisation s'effectue grâce à celui tournant sous Windows™ qui est fourni. De même, la consultation et les commandes peuvent être obtenues via un navigateur Internet classique.

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 24 heures par défaut | ✓ |
| Raccordements en boucle | ✓ |

Fonctionnement

- | | |
|---------------------------------------------------------------|---|
| Lecture, enregistrement, archivage et transmission simultanés | ✓ |
| Option de masquage de caméra | ✓ |
| Télécommande infrarouge | ✓ |

Lecture

- | | |
|------------------------------------------------------------------|---|
| Fonctionnement comparable à celui d'un magnétoscope traditionnel | ✓ |
| Lecture plein écran ou multivision | ✓ |

Evénements

- | | |
|---------------------------------------------------------|---|
| Détection d'activité | ✓ |
| Alarmes | ✓ |
| Mémoire d'événements (avec fenêtre de prévisualisation) | ✓ |
| Copie automatique des événements sur CD ou serveur FTP | ✓ |
| Durée d'enregistrement pré et post-événement | ✓ |

Télémétrie

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Liaison coaxiale - BBV, Dennard, Pelco | ✓ |
| Liaison série -Ultrak, Ademco/VCL, JVC, Dennard, Panasonic, Aritech/Kalatel, Sensomatic, Pelco-P, Samsung SCC-641 | ✓ |
| DTMF/ bus 485 - Dedicated Micros | ✓ |

Audio

Enregistrement audio en temps réel ✓

Commande par clavier distant (option)

Compatibilité avec clavier distant ✓

Commande de plusieurs unités ✓

Contrôleur de télémétrie ✓

Visualisation réseau

Visualisation en temps réel ✓

Visualisation en lecture ✓

Multiplés utilisateurs simultanés ✓

Commande de télémétrie ✓

Copie d'images via le réseau ✓

Envoi d'email dès la survenance d'un événement ✓

Dispositifs de stockage

Graveur de CD interne ✓

RAID et JBOD ✓

CDR Plextor (vérifier la compatibilité des modèles) ✓

Ce guide est scindé en deux parties :

1. Installation

– Détails sur l'installation du Digital Sprite 2 et sur la connexion de périphériques externes.

2. Configuration

– Détails des menus de configuration du Digital Sprite 2.

Précautions Importantes

Lire les instructions

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

Sources d'alimentation

Cet équipement doit être alimenté uniquement avec la tension indiquée sur l'étiquette du fabricant.

Réparation

Ne pas essayer de réparer soi-même cet équipement car l'ouverture ou le retrait des capots peut exposer l'utilisateur à des tensions dangereuses ou à d'autres risques. La maintenance de cette unité doit être confiée à un personnel qualifié.

Ventilation

Afin de le protéger contre les surchauffes, assurez-vous que l'équipement est bien ventilé.

⚡ AVERTISSEMENT

Afin d'éviter tout danger d'incendie ou de choc électrique, ne pas exposer cette unité à la pluie ou à l'humidité. Le symbole de l'éclair contenu dans un triangle équilatéral prévient l'utilisateur que des tensions dangereuses sont présentes à l'intérieur du boîtier et indique que l'amplitude de ces tensions est telle qu'elle peut constituer un risque de choc électrique.

AVERTISSEMENT

Cet équipement est un produit de classe A. Au sein d'un environnement domestique, ce dernier est susceptible de générer des interférences radio. Si un tel cas se produit, l'utilisateur peut se voir contraint de prendre les mesures correctives qui s'imposent.

Protections importantes

Le DS2 est disponible avec un graveur CD intégré. Les informations suivantes représentent des avertissements relatifs à l'installation et l'utilisation du DS2 CD. Merci de les lire avec attention.

ATTENTION : L'utilisation de procédés de contrôle, mise au point et fonctionnement autres que ceux spécifiés dans ce manuel peut engendrer une irradiation dangereuse.

Afin d'éviter toute exposition à des émanations laser (dangereuses pour les yeux), tout démontage de l'unité est fortement déconseillé.

FOUDRE

Le DS2 est équipé d'une protection contre les risques inhérents à la foudre. Il est cependant recommandé d'équiper le système de transformateurs d'isolation, tout particulièrement dans les régions régulièrement frappées par la foudre.

REMARQUES CONCERNANT LA REGLEMENTATION FCC ET INFORMATIONS 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 parasites lorsque l'équipement fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut rayonner des fréquences radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions contenues dans ce manuel, ce dispositif peut perturber 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 supprimer lesdites interférences à ses frais.

Si nécessaire, il devra consulter le distributeur ou un technicien expérimenté en radio/télévision pour prendre les mesures correctives qui s'imposent.

L'utilisateur peut consulter le guide de la commission fédérale américaine des communications (FCC) "Comment identifier et résoudre les problèmes d'interférences radio/TV". Ce guide est disponible auprès de l'imprimerie du gouvernement américain sous le N° 004-000-00345-4 à l'adresse suivante : US Government Printing Office, Washington, DC20402.

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 concernant la mise à la terre correcte des produits et qui spécifie précisément que le câble de mise à la terre doit être relié à la ligne de terre de l'immeuble, le plus près possible du point d'entrée du câble.

Marquage CE



Ce produit porte le symbole CE qui indique sa conformité à la directive applicable 89/336/CEE.

Une copie de la "Déclaration de conformité" est disponible chez Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB.

Le Digital Sprite 2 est équipé d'un graveur CD interne. Les avertissements suivants concernent l'installation et l'utilisation de ce graveur CD. Nous vous recommandons de leur prêter une grande attention.



Attention – Tout ajustement ou changement de procédure autre que celle mentionnée précédemment peut conduire à une exposition aux radiations dangereuse.

Afin d'éviter toute émanation laser (dangereuse pour les yeux) il est déconseillé d'ouvrir l'appareil.

Installation du Digital Sprite 2

Avant de commencer :

Vérifiez le contenu de l'emballage :

- Digital Sprite 2
- Télécommande infrarouge
- Cordon secteur avec prise trois plots raccordée (Amérique du Nord)
- Cordon secteur avec prise (European)
- Cordon secteur sans prise (autres pays)
- Kit d'installation en rack (faces latérales, supports arrière et vis de fixation)
- Câble bus 485
- Guide de configuration et Manuel utilisateur. Notez que le guide de mise en réseau se trouve sur l'unité et qu'il est téléchargeable à partir de l'interface internet.

Sélectionner un emplacement pour l'installation

Le Digital Sprite 2 est conçu pour être monté en rack ou sur table. Lors de son installation, il est important de respecter les précautions suivantes :

- Les supports arrière doivent **être utilisés** lors d'une installation en rack de l'unité. Le non respect de cette instruction peut être à l'origine de sérieux dommages à l'unité.
- Si le DS2 doit être installé dans un environnement fermé ou au sein d'un rack accueillant plusieurs unités, la température de fonctionnement ambiante ne doit pas dépasser 40°C.
- 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, s'assurer qu'un espace d'au moins 1.5 cm reste libre entre chacune d'elles.
- S'assurer qu'un espace d'au moins 2.54 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 mécaniques.
- Il est préférable que l'équipement soit placée dans un place peu humide et quasiment sans poussière. Eviter par conséquent les sous-sols ou les halls.
- Vérifiez la qualité de la liaison de terre de la prise secteur lorsque l'unité n'est pas raccordée directement à celle-ci.
- Tout circuit de dérivation utilisé pour le raccordement du Digital Sprite ne doit pas dépasser 15 Ampères.

- En cas d'utilisation d'un support de stockage externe, se reporter aux instructions du fabricant pour la mise en oeuvre du matériel.
- Il est recommandé de raccorder un bloc d'alimentation (UPS) à l'unité afin de parer à tout défaut d'alimentation. Cette précaution garantit un fonctionnement continu du Digital Sprite 2.

Puissance nominale type :

Tension (Vca)	Intensité (Ampères)	Puissance (Watts)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

Généralités sur l'enregistrement numérique

Un enregistreur multiplex numérique fonctionne exactement de la même manière qu'un multiplexeur analogique, mis à part que les informations vidéo sont stockées sur des disques durs et cartouches numériques, au lieu de cassettes vidéo.

L'enregistrement analogique utilise le mode "Time-lapse", afin d'étendre la durée enregistrable sur une cassette de 3 heures - c'est-à-dire en emmagasinant moins d'images à la seconde. Cette méthode permet également d'accroître la durée enregistrée sur le disque dur du Digital Sprite 2. Cependant, avec un enregistreur multiplex numérique, il existe d'autres facteurs qui influent sur 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 2, la compression des images peut varier entre 6 et 45 ko.

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

1 Go = 1024 megaoctets (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 2, la qualité varie selon la taille d'image sélectionnée. A titre d'exemple, la qualité Basse correspond à un fichier de 14 ko, la qualité Moyenne à un fichier de 18 ko et pour une qualité supérieure Haute, la taille du fichier est de 25 ko.

Le fait d'utiliser une taille de fichier 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 (ips).

Noter que pour tout enregistrement numérique, la qualité d'image peut varier selon les différents types de scènes. Ainsi, la qualité Moyenne peut correspondre à un fichier de 18 ko pour une scène et à un fichier de plus de 30 ko pour la même qualité concernant une autre scène avec plus de détails.

Vitesse d'enregistrement standard

Cette vitesse correspond au nombre d'images enregistrées sur le disque en une seconde (unité de valeur en images par seconde / ips). Il s'agit d'un paramètre système qui, quel que soit le nombre de caméras (1 à 16) prévu pour l'enregistrement, reste le même. En revanche, le taux de rafraîchissement propre à chaque caméra varie selon la vitesse d'enregistrement et conformément à la formule suivante :

$$\text{Taux de rafraîchissement} = \frac{\text{Nombre de caméras}}{\text{Vitesse d'enregistrement}}$$

Capacité du disque dur

Les magnétoscopes analogiques utilisent des cassettes 3 heures qui autorisent l'enregistrement d'un nombre défini 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 2 est disponible avec des disques durs dont la taille est de 80, 160 et 320 Go. L'augmentation de capacité du disque dur permet d'accroître aussi bien la qualité des images, que la vitesse d'enregistrement et la durée de ce dernier. Par exemple, un disque de 80 Go permet d'enregistrer jusqu'à 8 jours avec les paramètres par défaut (mode "Time-lapse" 24 heures en qualité Haute).

Calcul de la durée d'enregistrement

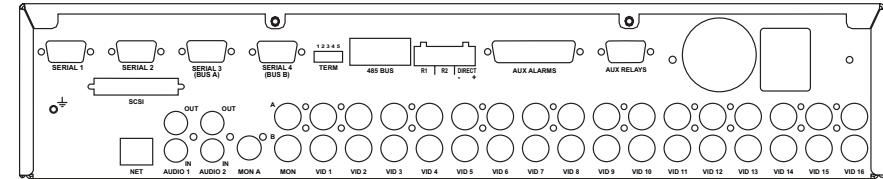
Le Digital Sprite 2 effectue automatiquement le calcul de la durée d'enregistrement dès que les données relatives à la vitesse et à la qualité d'image sont saisies. Si l'on préfère, il est possible de télécharger un utilitaire de calcul interactif, à partir de notre site Internet : www.dedicatedmicros.com

Installation rapide

Installation rapide

Le Digital Sprite 2 peut être installé en 4 étapes et est prêt à fonctionner dès que le raccordement est terminé. Les caméras sont détectées et leurs images peuvent être enregistrées automatiquement.

Le schéma montre les connexions du panneau arrière.



Vidéo

VID1 à VID16	Le Digital Sprite 2 est disponible en 6, 9 ou 16 canaux.
MON A	Moniteur principal - Connecteur BNC composite (75 Ohms / 1 Vcc)
MON B	Moniteur secondaire - Connecteur BNC composite (75 Ohms / 1 Vcc)
S-VHS	Moniteur principal - Connecteur S-vidéo.

Audio

AUDIO 1 IN	Prise RCA (phono) / 47 kOhms / 1 V crête à crête
AUDIO 1 OUT	Prise RCA (phono) / 1 V crête à crête
AUDIO 2 IN	Non utilisée, disponible pour une extension future.
AUDIO 2 OUT	Non utilisée, disponible pour une extension future.

Data

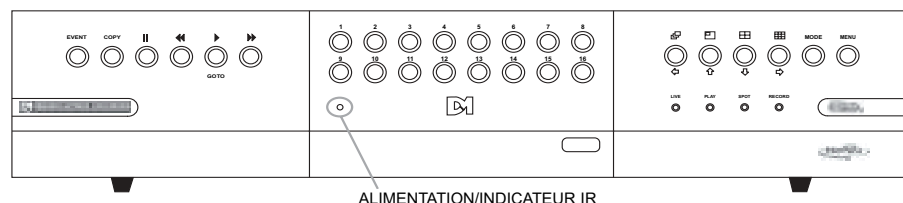
SCSI	Connecteur 50 broches HD SCSI-2
NET	Connecteur RJ-45 (liaison Ethernet 10-baseT)
SERIAL 1 & 2	série RS-232 / Connecteur SUB-D mâle 9 broches
SERIAL 3 & 4 (BUS A & BUS B)	série RS-232, RS-422 et RS-485 / Connecteur SUB-D mâle 9 broches
TERM	Mini-commutateurs de terminaison pour RS-485
485 BUS	MMJ pour accessoires bus 485 DM

Alarmes et relais

R1	Bornier à vis / Contact sec du relais d'alarme NO / NF – Configurable pour les alarmes.
R2	Bornier à vis / Contact sec du relais d'alarme NO / NF – Configurable pour les alarmes.
DIRECT	Bornier à vis / Entrée auxiliaire directe NO / NF.
AUX ALARMS	Connecteur SUB-D femelle 25 broches / Alarmes programmables - NO / NF.
AUX RELAYS	Connecteur SUB-D femelle 25 broches / Configurable pour un défaut global caméra ou un déclenchement sur alarme.

Face avant du Digital Sprite

Vous pouvez voir ci-dessous les touches et voyants en face avant du Digital Sprite 2.



Note : le schéma montre un DS2 16 canaux.

Commande caméra

1 à 16

Touches pour la sélection des caméras

Note: le nombre de touches caméras dépend du nombre d'entrées vidéo dont dispose le produit.

Commande moniteur



Lance un séquençement sur le moniteur principal (MON A) ou le moniteur d'observation (MON B)



Permet de visualiser une image dans l'image (incrustation) sur le moniteur principal (MON A)



Permet une visualisation quadravision sur le moniteur principal (MON A)



Permet une visualisation multivision sur le moniteur principal (MON A)

Touches magnétoscope

II	Permet d'effectuer une pause sur des images temps réel ou enregistrées
◀	Retour rapide / recherche d'images en mode lecture
▶	Lecture d'images enregistrées et fonction "GOTO"
▶▶	Avance rapide / recherche d'images en mode lecture

Touches supplémentaires

EVENT	Donne accès au menu de filtrage des événements ou à la recherche d'événements
COPY	Permet l'accès au menu de copie d'images
MODE	Sélection du mode "Temps réel" ou "Lecture"
MENU	Sert à entrer dans le menu utilisateur ou installateur

VOYANTS LED

LIVE	L'équipement est en mode "Temps réel" quand il est allumé
PLAY	L'équipement est en mode "Lecture" quand il est allumé
SPOT	Le moniteur d'observation (MON B) est sous contrôle
RECORD	L'équipement effectue un enregistrement vidéo sur le disque dur interne
POWER	La commande par infrarouge est activée quand le voyant est vert et désactivé quand le voyant est orange.

ETAPE 1. Connexion des caméras

Raccordez les caméras aux entrées vidéo marquées VID1 à VID6 (unité à 6 voies), VID1 à VID9 (unité à 9 voies) ou VID1 à VID16 (unité à 16 voies). Utilisez la rangée de connecteurs du bas pour un raccordement en boucle vers d'autres unités.

ETAPE 2. Connexion des moniteurs

Raccorder la sortie vidéo repérée MON A sur le moniteur principal (pour la lecture numérique et la visualisation mosaïque).

Raccorder la sortie vidéo repérée MON B sur le moniteur d'observation optionnel (visualisation d'images analogiques en mode plein écran).

ETAPE 3. Connexion de dispositifs externes

S'il est nécessaire de connecter des dispositifs externes au Digital Sprite 2, se reporter au chapitre suivant - "Raccordement de dispositifs externes", avant de passer à l'étape 4.

ETAPE 4. Connexion de l'alimentation secteur

Une fois le Digital Sprite 2 installé sur un emplacement définitif et tous les dispositifs externes raccordés et mis sous tension, connecter le bloc d'alimentation à l'arrière de l'unité et mettre celle-ci en marche. La procédure de mise sous tension peut prendre jusqu'à une minute avant que le Digital Sprite 2 puisse être utilisé.

Maintenant, l'équipement enregistre toutes les caméras en mode Time-Lapse 24 heures sans aucune autre programmation !

Connexion de dispositifs externes

Le Digital Sprite 2 utilise un mode de mise en réseau par bus 485 pour interconnecter les produits et accessoires Dedicated Micros. Des dispositifs de stockage peuvent être connectés au port SCSI et des caméras avec télémétrie peuvent être raccordées au port série. Les dispositifs pouvant être associés au Digital Sprite 2 sont entre autres :

Caméras télémétriques

Dispositifs de stockage

Réseaux Ethernet

Alarmes et relais

Dispositifs audio

Dispositifs à bus 485

Connexions des caméras avec télémétrie

Le Digital Sprite 2 accepte plusieurs protocoles pour les commandes de télémétrie par le coaxial, série (RS-232/485) et bus 485.

Un clavier distant est connecté sur le Digital Sprite 2, afin de contrôler les fonctions de télémétrie de la caméra raccordée, se reporter à la section *Connecter les unités bus 485*.

Le protocole de télémétrie peut être sélectionné dans le menu de configuration de la caméra et dans les menus des ports de télémétrie série.

Télémétrie coaxiale – Menu configuration caméra

Télémétrie série – Menu ports télémétrie et série

Télémétrie coaxiale

Le Digital Sprite 2 supporte les protocoles Dennard, Pelco Coaxitron* et BBV. Toutes les entrées caméras peuvent être paramétrées pour accepter la télémétrie coaxiale.

Note: l'utilisation d'un convertisseur de protocole BBV RX-100 avec le Digital Sprite 2 permet de contrôler la plupart des caméras dôme des principaux fabricants.

**Les fonctions Ronde, Patrouille et Pan auto ne sont pas disponibles si des caméras dômes Pelco Coaxitron sont raccordées au Digital Sprite 2. Si ces fonctions sont nécessaires, il est impératif d'utiliser un convertisseur de protocole BBV RX-100 ou la télémétrie série.*

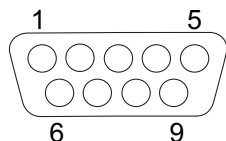
Télémetrie série

Le Digital Sprite 2 supporte plusieurs protocoles PTZ / caméras dôme utilisant la télémetrie série, ainsi que plusieurs protocoles matriciel RS-232. Ce type de télémetrie nécessite une liaison par paire torsadée entre le port série du Digital Sprite 2 et la caméra dôme. Le câblage de télémetrie série peut s'effectuer en étoile, à partir du port série du Digital Sprite 2 vers chaque récepteur. De même, une configuration en triangle est réalisable, lorsque tous les récepteurs sont reliés ensemble (en boucle). Chaque récepteur doit avoir sa propre adresse en rapport avec son numéro de caméra (pour plus de détails, se reporter à la documentation relative au récepteur).

Connexion de la télémetrie série

Il existe quatre ports série avec connecteur SUB-D 9 broches sur le Digital Sprite 2. Les ports série 1 et 2 ne servent qu'au protocole RS-232. Seuls les ports séries 3 (BUS A) et 4 (BUS B) sont capables de supporter des liaisons RS-232, RS-422 et RS-485.

Le schéma ci-dessous détaille le brochage du connecteur SUB-D, ainsi que les attributions RS-232, RS-422 et RS-485 :



Vue de l'arrière de l'unité

RS-232

RS-232	Ports série 1 & 2 Brochage	Ports série 3 & 4 Brochage
Détection porteuse de données (DCD)	1	-
Réception données (RX)	2	2
Transmission données (TX)	3	3
Terminal prêt (DTR)	4	-
Masse (GND)	5	5
Données prêtes (DSR)	6	-
Prêt à transmettre (RTS)	7	7
Signal de voie libre (CTS)	8	8
Détection sonnerie (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Ports série 3 & 4 Brochage
Transmission données (TX+)	1
Transmission données (TX-)	9
Réception données (RX-)	4
Réception données (RX+)	6

RS-485

RS-485	Ports série 3 & 4 Brochage
Transmission données (TX+)	1
Transmission données (TX-)	9

Note: l'écran du câble doit être raccordé à l'embase du connecteur.

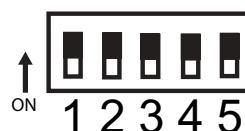
Les raccordements RS-422 et RS-485 se font selon une configuration en bus, la distance de câblage reliant les deux équipements les plus éloignés les uns des autres ne devant impérativement pas dépasser 1200 mètres. La terminaison de chaque extrémité du bus doit être réalisée par une résistance 120 ohm.

Note importante relative à la compatibilité électromagnétique (CEM) :

Pour tout raccordement au(x) port(s) série de cet équipement, utilisez uniquement des câbles blindés.

Mini-commutateurs de terminaison

Ces mini-commutateurs assurent que la terminaison des ports séries est correcte. Lors du raccordement des périphériques série bus 485, RS-422 et RS-485 sur le Digital Sprite 2, il est important que les mini-commutateurs soient positionnés comme suit :



SW1 Bus 485 DM

SW2 Terminaison port série 3 RS-485 (TX)

SW3 Terminaison port série 3 RS-422 (RX)

SW4 Terminaison port série 4 RS-485 (TX)

SW5 Terminaison port série 4 RS-422 (RX)

On = avec terminaison

Off = sans terminaison

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 immédiate. La capacité du disque détermine la quantité d'images enregistrables et, par conséquent, la durée d'enregistrement possible. Par exemple, un Digital Sprite 2 équipé d'un disque dur unique de 80 Go peut enregistrer pendant 8 jours à la vitesse d'enregistrement par défaut, alors qu'un Digital Sprite 2 équipé d'un disque dur de 320 Go peut enregistrer pendant 31 jours à la même vitesse d'enregistrement par défaut.

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 certaines images nécessitent d'être conservées plus longtemps, il faut alors avoir recours à un moyen de stockage externe. Celui-ci doit être connecté au port SCSI-2 haute densité avec connecteur 50 broches, situé à l'arrière du Digital Sprite 2. On peut utiliser deux 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'une unité RAID est défectueux, les images continuent à s'enregistrer sur un autre disque de l'unité. Une structure de type RAID permet en outre de remplacer des disques défectueux alors que l'unité RAID est sous tension.

2. JBOD

Les JBOD contiennent des disques durs accroissant la capacité de stockage interne de l'unité. Ces disques augmentent le nombre d'images susceptibles d'être enregistrées avant réécriture.

Contrairement aux unités RAID, les JBOD ne présentent aucune tolérance aux pannes. Par conséquent, si un disque tombe en panne, toutes les informations qu'il contient sont perdues. De plus, les disques contenus dans le JBOD ne sont pas extractibles à chaud.

Connexion de plusieurs dispositifs externes

Il est possible de connecter jusqu'à cinq périphériques de stockage sur le port SCSI situé à l'arrière du the Digital Sprite 2.

Vérifier dans la documentation du périphérique les informations concernant l'adresse, le mode de terminaison et de la longueur de câblage maximale.

Sauvegarde externe	Capacité	Description	Utilisation typique
RAID	Actuellement jusqu'à 10Tb	Grappe de disques avec tolérance de défaut	Sauvegarde long terme avec accès instantané
JBOD	1 Tb	Grappe de disques sans tolérance de défaut	Sauvegarde long terme avec accès instantané
CD-R	640MB	Support pouvant être enlevé	Sauvegarde à clip

Le tableau ci-dessous donne les capacités et les utilisations types de chacun des périphériques de stockage, y compris le graveur de CD interne, en utilisant des fichiers de 18 ko. Ces valeurs peuvent être utilisées lorsque le graveur de CD interne est employé pour un stockage supplémentaire.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m
DVD-R	56h 22m	28h 11m	18h 47m	9h 23m	4h 41m	2h 15m

Connexion à un réseau Ethernet

Le Digital Sprite 2 est équipé d'un serveur vidéo amélioré permettant une connectivité distante via un réseau Ethernet. Des utilisateurs multiples peuvent se connecter simultanément au Digital Sprite 2 pour commander et visualiser des données vidéo temps réel ou enregistrées, télécharger des images enregistrées ou consulter des détails de la base de données.

Le Digital Sprite 2 peut être connecté à un réseau Ethernet standard 10/100-baseT. L'utilisation de l'application de visualisation permet un contrôle total de l'unité depuis site distant.

Connexion réseau

Pour connecter le Digital Sprite 2 à un réseau, les éléments suivants sont nécessaires :

- Un câble réseau RJ-45 (catégorie 5 ou équivalent).
- Une adresse IP fixe ou DHCP et un masque de sous-réseau (si l'accès s'effectue hors du LAN, une passerelle par défaut pour l'adresse IP est nécessaire. Voir l'administrateur réseau pour plus d'informations).

Pour plus de détails sur la manière de configurer les adresses IP des unités, se reporter aux options réseaux dans la section configuration.

Visualiser des images via le réseau

Pour visualiser des images sur le réseau, le Digital Sprite 2 peut utiliser soit un navigateur Internet, soit un logiciel prévu à cet effet. Ledit logiciel peut être téléchargé de l'unité sur un ordinateur PC local en utilisant la connexion réseau.

Le logiciel de visualisation en réseau peut être téléchargé directement depuis l'équipement sur un PC local, en utilisant la connexion réseau. Voir ci-dessous pour plus d'informations.

Configuration PC recommandée pour la visualisation d'images via le réseau :

- Pentium IV 1,8 GHz.
- RAM 256 Mo.
- RAM vidéo 8 Mo.
- Carte son 16 bits.
- Moniteur couleur 1024 x 768 x 32 bits (min).

- Carte réseau bidirectionnelle Ethernet 10/100 Mbits.
- Windows 2000, Windows XP.
- Internet Explorer 6 ou Netscape Navigator 7.1.

Même si le système fonctionne avec une configuration inférieure, la configuration décrite précédemment est recommandée afin d'obtenir un haut niveau de qualité vidéo et de taux de rafraîchissement. Dans le cas d'une configuration inférieure, le processeur est très sollicité et cela influe sur les performances générales de l'ordinateur.

Télécharger le logiciel de visualisation à partir de l'unité

Pour se connecter au Digital Sprite 2 afin de télécharger l'application de visualisation :

1. Lancer le navigateur Internet sur l'ordinateur.
2. Saisir l'adresse IP du Digital Sprite 2 dans la champ "Adresse" d'Internet Explorer ou de Netscape et appuyer sur la touche **Entrée**. Remarque : Supprimer tous les "0" précédant d'autres chiffres. Par exemple, l'adresse IP "123.123.123.001" du Digital Sprite 2 doit être saisie sous la forme "123.123.123.1" dans le navigateur Internet.

Note : Si un mot de passe a été programmé, il est nécessaire d'entrer un nom d'utilisateur et un mot de passe pour accéder à l'équipement. Le nom utilisateur et le mot de passe par défaut sont **dm** et **web**.

3. La page Internet principale du Digital Sprite 2 est chargée. Cliquez sur l'option "Téléchargements" et trois options apparaissent : Logiciel de visualisation; Manuels système; Fichiers langue
4. L'ordinateur PC requiert l'installation d'un environnement Java Runtime (JRE). Pour installer cet environnement et l'application de visualisation, sélectionnez le logiciel de visualisation et appuyez sur le lien approprié (*jre-x_x_x-windows*). Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
5. Retournez au menu "Téléchargements" et sélectionnez l'option "Manuels systèmes". Téléchargez le guide utilisateur NetVu ObserVer (.pdf).
6. Retournez dans le menu "Téléchargements" et sélectionnez le logiciel de visualisation. Sélectionnez le lien windows NetVu ObserVer (*NetVuObserVer_windows*). Suivez les instructions présentes sur l'écran pour installer l'application de visualisation.

Note : L'application de visualisation se trouve dans **Démarrer > Programmes > NetVu ObserVer** ou **DV-IPViewer**. Les informations sur l'utilisation du logiciel se trouvent dans le "Guide utilisateur" approprié.

Visualisation d'images en réseau au moyen d'un navigateur Internet

Il est possible d'utiliser Microsoft Internet Explorer (version 6.x et suivante) ou Netscape Navigator (version 7.1x) pour visualiser les images à partir d'un Digital Sprite 2.

Suivez les instructions précédentes pour afficher la page Internet du Digital Sprite 2, mais cliquez sur l'option "Temps réel" au lieu de l'option "Logiciel".

La base de données du Digital Sprite 2 est téléchargée, afin de permettre à l'opérateur d'accéder facilement aux événements enregistrés. Ce processus peut prendre quelques secondes, selon le volume d'informations à télécharger.

Il est nécessaire d'entrer un nom utilisateur et un mot de passe. Les valeurs par défaut sont **dm** et **web**.

Conseil : le navigateur Internet n'a pas toutes les fonctions de l'application de visualisation, Il s'avère cependant utile s'il n'est pas possible de télécharger le logiciel ou si l'on souhaite visualiser les images à distance, notamment sur le Web.

Visualisation des images en réseau lors de l'utilisation d'un OS Apple Mac ou Linux

Il existe une possibilité limitée de visualisation d'images à partir de systèmes Mac ou Linux. Contactez l'assistance technique pour plus d'informations.

Connexion de périphériques audio

Le Digital Sprite 2 permet d'enregistrer des données audio en plus des images vidéo. L'audio peut ainsi être lu localement en même temps que la vidéo via la sortie moniteur ou via la liaison réseau à l'aide du logiciel de visualisation.

Il existe deux canaux audio (Audio 1 et Audio 2) ayant chacun des connexions Audio In (Entrée Audio) et audio Out (Sortie Audio).

Note : l'audio n'est relié à aucune entrée vidéo et est indépendant des informations vidéo.

Connexion d'un microphone sur Entrée audio

Lorsque le gain du microphone doit être supérieur et/ou que celui-ci doit être réglable, un préamplificateur externe avec niveau ajustable est nécessaire. Un préamplificateur de microphone délivre un signal au niveau ligne de 1 V crête à crête. Il peut être connecté à la prise RCA repérée "Entrée audio" du Digital Sprite 2. L'entrée ligne a les caractéristiques suivantes :

Entrée audio Impédance 47 kOhms / 1 V crête à crête.

Connexion de la sortie audio à un amplificateur

Brancher la prise RCA repérée "Sortie audio" sur un amplificateur externe ou sur des enceintes amplifiées.

La sortie ligne a les caractéristiques suivantes :

Sortie audio 1 V crête à crête.

Enregistrement audio

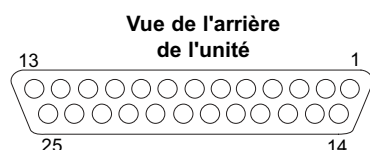
L'entrée Audio In 1 et la sortie Audio Out 1 peuvent être programmées afin que leurs informations soient enregistrées. Une fois le microphone ou le préamplificateur branché sur le Digital Sprite 2, valider l'option dans le menu "Options système" permettant l'enregistrement audio. Il est conseillé de tester la qualité de la lecture audio. Il peut s'avérer nécessaire d'augmenter le gain du microphone.

Connexion des entrées d'alarme et des sorties à relais

Connexion des entrées d'alarme

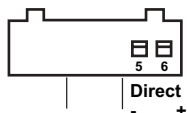
Le Digital Sprite 2 dispose d'un maximum de 18 connexions d'alarme intégrées. Par défaut, les entrées 1 à 16 sont configurées pour déclencher l'enregistrement d'événements à partir des caméras 1 à 16, sur les équipements 16 canaux. Il existe une entrée d'alarme supplémentaire et une entrée d'alarme directe.

Les alarmes AUX (alarmes 1 à 17) sont raccordées au connecteur femelle SUB-D 25 broches. Le brochage et les fonctionnalités associées sont les suivants :



Brochage	Connexion
1 - 17	1 - 17
18	Réservée
19	Réservée
20 5	Réservée
21 - 2	Masse

Un bornier à vis repéré "Direct +/-", utilisé relation avec la fonction programmation du système et agit comme déclencheur.



Les alarmes Aux et directes peuvent être utilisées à la place ou en relation avec des modules d'alarmes externes (DM/CI01), comme décrit dans la section "Connecter des périphériques Bus 485" de ce manuel.

Connexion des relais

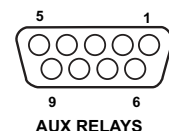
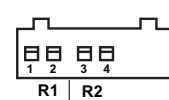
Le Digital Sprite 2 présente sur son panneau arrière un certain nombre de relais d'alarme ("AUX RELAYS"), sous la forme de connecteurs 9 broches de type D ou de borniers à vis ("R1, R2").

Tous les relais sont configurables dans les menus.

R4, R5 et R6 sont paramétrables pour être activés automatiquement dès réception d'une quelconque alarme. *Se reporter au menu de Configuration des zones d'alarme.*

R1, R2 et R3 sont paramétrables pour être activés automatiquement dès réception d'une alarme, d'une notification d'activité ou d'une notification de dysfonctionnement d'une caméra.

Vue de l'arrière de l'unité



RELAIS	PIN	FONCTION GLOBALE CONFIGURABLE
R1	1 & 2	Relais global
R2	3 & 4	Global VMD

R3 (AUX RELAYS)	1 & 6	Défaut caméra global
R4 (AUX RELAYS)	2 & 7	Réservé (AUX RELAYS)
R5 (AUX RELAYS)	3 & 8	Réservé (AUX RELAYS)
R6 (AUX RELAYS)	4 & 9	Réservé (AUX RELAYS)

AVERTISSEMENT : La valeur nominale maximum à ne pas dépasser pour tous les relais est de 500mA@48 V (sous peine d'endommager les relais).

Connexion de dispositifs de type bus 485

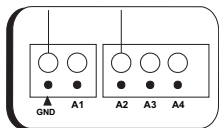
Le Digital Sprite 2 utilise le système de mise en réseau par bus 485-bus pour permettre le raccordement simultané de plusieurs Digital Sprite, de claviers distants, de modules d'alarme, de commutateurs vidéo et d'autres périphériques. La longueur maximale de câblage du bus 485 ne doit pas dépasser 1500 m.

Connexion de modules d'alarmes supplémentaires

Des modules d'alarmes optionnels (DM/CI01) peuvent être ajoutés au Digital Sprite 2 pour augmenter le nombre d'entrées d'alarmes. Le Digital Sprite 2 peut supporter plusieurs de ces modules connectés au bus 485.

Pour ajouter des liaisons d'alarme :

1. Raccorder le contact sur l'entrée d'alarme concernée. A titre d'exemple le détecteur correspondant à l'entrée 2 doit être connecté entre les bornes GND (masse) et A2.
2. Si plusieurs modules d'alarme sont nécessaires, chacun doit avoir sa propre adresse (pour plus de détails, se reporter à la documentation fournie avec ledit module).
3. Brancher un câble entre le module d'alarme et l'un des connecteurs bus 485 du Digital Sprite 2.
4. Le type des entrées d'alarme (NO/NF) doit être spécifié dans la page du menu "Alarmes et prépositionnements".

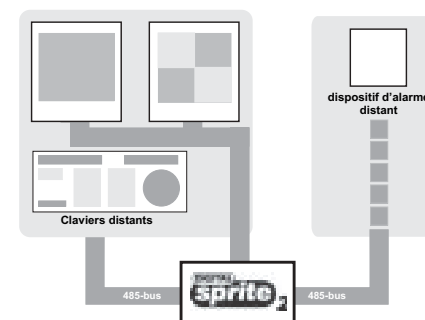


Remarque : les contacts d'alarme ne doivent pas forcément correspondre au numéro de caméra. Par exemple, en cas d'alarme, l'entrée 2 peut déclencher la caméra 1, 2 ou 3. *Pour plus d'informations sur la configuration, se reporter au menu "Alarmes" et "Prépositionnements".*

Par programmation, un déclenchement d'alarme peut provoquer l'exécution des actions suivantes :

Action	Page Menu
Relais Fermé/Ouvert	Options d'alarme Configuration de zone d'alarme
Changer la vitesse d'enregistrement	Options d'alarme Configuration de zone d'alarme
Afficher la caméra d'alarme sur moniteur principal / spot	Options d'alarme
Envoyer la caméra dans une position pré-réglée	Alarmes & Pré-réglages
Déclencher une alarme de zone	Options d'alarme Configuration de zone d'alarme
Transmission d'un e-mail	Options d'alarme Configuration de zone d'alarme & réglages d'email
Rapport d'alarme distante	Options d'alarme Configuration de zone d'alarme & rapport à distance

Exemple de raccordement entre un dispositif d'alarme distant et le Digital Sprite 2 :

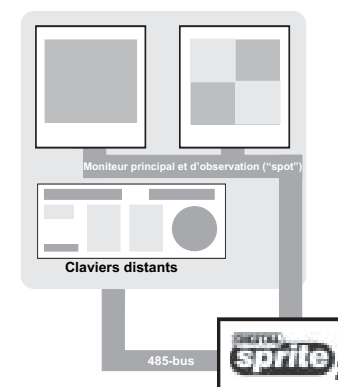


Claviers distants

Un clavier distant (DM/KBS3) peut être connecté au Digital Sprite 2, afin d'obtenir des fonctionnalités supplémentaires :

- Commande à distance (jusqu'à 1500 m).
- Commande de plusieurs Digital Sprite.
- Commande de la télémétrie intégrée.
- Fonction "Jog/shuttle" en mode lecture via le joystick.
- Bouton panique (enregistrement des images issues de toutes les caméras à la vitesse d'alarme et activation du relais d'alarme R1).

L'illustration ci-dessous donne un exemple de clavier distant connecté au Digital Sprite 2 :

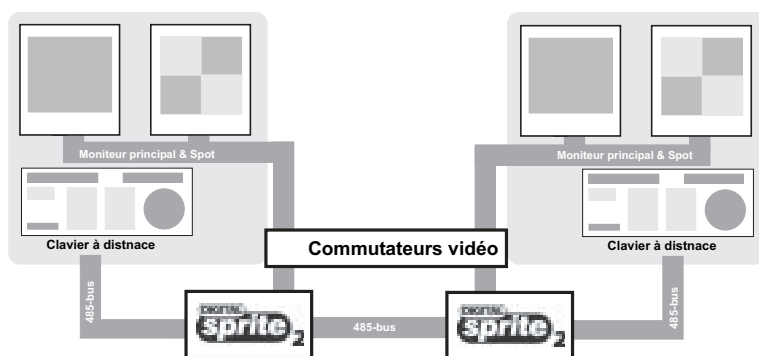


Configuration du Digital Sprite 2

Commutateurs vidéo

Les commutateurs vidéo permettent de commander plusieurs Digital Sprite et d'obtenir une visualisation à partir d'un ou de deux moniteurs. Cela apporte une flexibilité supplémentaire, en permettant de commander jusqu'à 256 caméras à partir d'un même lieu, sans qu'il soit nécessaire d'acheter une matrice par exemple. Le commutateur vidéo transfère les informations issues des sorties moniteur du Digital Sprite 2 en cours de commande, vers les moniteurs sous contrôle de l'opérateur. La commutation des moniteurs peut s'effectuer sur 16 lieux différents.

L'exemple ci-dessous illustre le cas de deux Digital Sprite commandés à partir d'endroits distincts. Le commutateur assigne les sorties moniteur des Digital Sprite vers les points de commande :



Conseil : Chaque dispositif bus 485 est fourni avec un câble spécifique d'une longueur de 2 m. Pour pouvoir augmenter la distance entre deux dispositifs, il est nécessaire d'utiliser deux boîtiers interface bus 485 et un bloc d'alimentation 12 V. La distance maximale de câblage d'un réseau de type bus 485 peut atteindre 1500 m.

Utilisation des menus

Le Digital Sprite 2 dispose d'une arborescence de menus qui aide l'utilisateur à installer et à paramétrer l'unité.

Les menus

Il y a deux types de menus : **utilisateur** et **installateur**

Menu utilisateur

Pour entrer dans le menu utilisateur, appuyer sur touche **menu**.

Note : Si un mot de passe a été programmé, il faut entrer le mot de passe utilisateur pour accéder au menu. Il est désactivé par défaut.

Le menu utilisateur permet uniquement l'accès aux menus "Heure, date & langue" et "Programmation".

L'utilisateur a des possibilités de configuration limitées. Il peut changer l'heure (en minutes seulement), le format de date, la langue, mettre le système à l'arrêt et spécifier un fuseau horaire dans le menu Heure, date et langue. Il peut paramétrer les options de planification dans le menu "Programmation".

Menu installateur

Le menu installateur permet l'accès à *tous* les menus de configuration.

Pour entrer dans le menu, *appuyer et maintenir* enfoncé le bouton **Menu**.

Note : Si un mot de passe a été programmé, il faut entrer le mot de passe installateur pour accéder au dit menu. Il est désactivé par défaut.

Navigation dans les menus

L'affichage des menus se décompose en deux parties : des options dans la colonne de gauche et des paramètres dans la colonne de droite. Le curseur (texte en surbrillance) peut être déplacé à l'aide des touches curseur ←↑↓⇒ situées en face avant de l'unité ou le joystick sur le clavier distant optionnel.



Visualisation de la page suivante :

Appuyez sur la touche **Menu** pour accéder à la page suivante.

Conseil : Appuyer sur la touche ◀ ou ▶ permet de reculer ou d'avancer d'une page dans les menus.

Pour quitter le menu :

Appuyez et maintenez enfoncée la touche **Menu**.

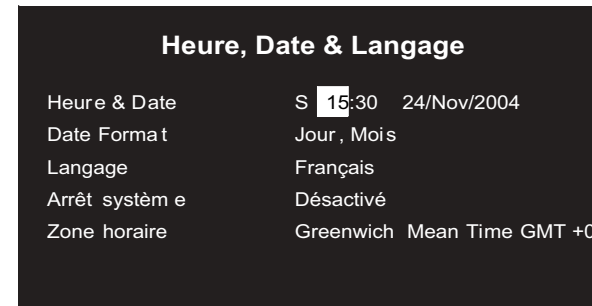
Conseil : Le fait de parcourir tous les menus en appuyant de manière répétée sur la touche Menu permet également de quitter ceux-ci.

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

1. Appuyez et maintenez enfoncée la touche pour accéder au **menu** installateur. L'écran "Heure & date" apparaît.



2. L'option "Heure & Date" est mise en surbrillance. Utiliser la flèche ⇒ pour changer les heures du paramètre horloge.



3. Utilisez la touche curseur ⇒ afin de mettre en surbrillance les minutes.



4. Utilisez les touches curseurs ↑ ↓ afin de modifier le paramètre, en l'occurrence "15:45".

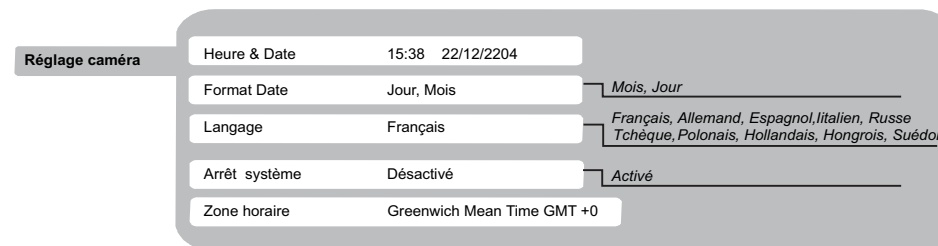


5. Utilisez la touche curseur ← pour revenir dans la partie gauche de la page et sélectionnez une autre option. Il est également possible de maintenir la touche **Menu** appuyée pour quitter le menu.



ATTENTION: les images peuvent être écrasées si l'option de date ou d'heure n'est pas définie lorsque l'enregistrement est en cours.

Heure, date & langue



Date

Par défaut, la date est entrée sous le format "JJ:MM:AAAA", elle peut être modifiée en utilisant les options de format de date ci-dessous.

Heure

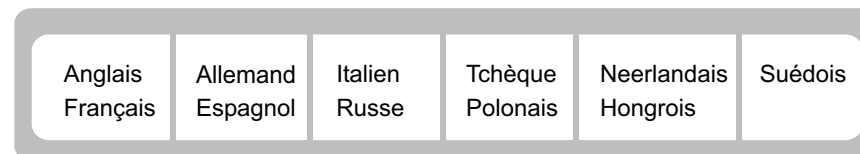
Saisissez la date sous le format 24 heures (HH:MM).

Format de date

Il est possible de choisir le format d'affichage de la date (Jour, Mois ou Mois, Jour) afin de répondre aux besoins du pays dans lequel l'unité est utilisée.

Langue

Les menus peuvent apparaître dans différentes langues. Lors de la sélection de l'option Langue, ces dernières apparaissent sous la forme d'une liste déroulante.



Arrêter le système

Le Digital Sprite 2 peut être mis à l'arrêt depuis ce menu.

Si des changements ont été effectués dans certains menus, il se peut que l'unité nécessite ensuite une RAZ, comme par exemple des modifications dans le menu ""Options système".

Pour réinitialiser le Digital Sprite :

1. Utiliser la touche \downarrow pour mettre en surbrillance l'option de mise à l'arrêt du système.
2. Sélectionner "**Activer**", un message s'affiche.
3. Appuyer et maintenir enfoncée la touche de la **caméra 1** pendant 5 secondes. Un message apparaît pour inviter à mettre l'unité à l'arrêt.

Pour annuler la réinitialisation, appuyer sur la touche **Menu** ou **Mode**.

Note : Si le Digital Sprite 2 n'est pas mis à l'arrêt avec la procédure détaillée ci-dessus, retirer par exemple le câble d'alimentation plus de cinq fois en une heure pour que le Digital Sprite 2 passe en mode "**Chargement du boot**" pendant 15 minutes, puis qu'il repasse en mode normal. Une autre solution consiste à couper l'alimentation et à la remettre dans les 15 minutes afin que l'unité redémarre en mode normal.

Conseil : Redémarrer l'équipement à partir de cette option, en appuyant et en maintenant enfoncée la touche de la Caméra 4.

Fuseaux horaires

Le Digital Sprite 2 accepte un grand nombre de fuseaux horaires.

Sélectionner le fuseau dans lequel l'équipement est installé. L'heure et la date reflètent alors les valeurs locales et tiennent compte du changement heure d'été/d'hiver.

Visualisation d'images issues de caméras



Il est possible de définir les caméras dont les images sont visualisées sur le moniteur principal ou le moniteur d'observation. Pour cela, il existe deux options qui sont "Toutes les caméras" ou "Caméras sélectionnées". Par défaut, les images issues de "Toutes les caméras" sont visibles.

Note : Les caméras qui sont sélectionnées dans ce menu pour la visualisation n'affectent en rien celles qui le sont pour l'enregistrement.

Les images des caméras exclues de la visualisation ne s'affichent ni sur le moniteur principal, ni sur le moniteur d'observation, et ce, que l'on soit en affichage temps réel ou en mode lecture. Les affichages en mosaïque laissent apparaître une zone blanche dans la partie correspondante.

Pour modifier les caméras dont on souhaite visualiser les images

Appuyer sur la touche \uparrow pour modifier le champ d'édition "Caméras sélectionnées".

Un menu affiche les caméras dont les images peuvent être visualisées.

Appuyer sur la touche caméra pour basculer de l'activation de celle-ci aux options de visualisation. Une case grisée indique les caméras dont les images peuvent être consultées.



Conseil : Il est recommandé de programmer un mot de passe pour empêcher que ce réglage ne soit modifié par une personne non autorisée.

Programmation horaire

Une programmation horaire peut être utilisée pour permettre l'enregistrement des images issues des caméras sélectionnées à des heures différentes, pour modifier la vitesse d'enregistrement et pour valider ou non le fonctionnement des alarmes et de la détection d'activités.

Programmation horaire		
Type de programmation	Temps	Contrôle de zone, emps
Nuit	Marche	On(en marche) entre, horloge 7 jour, Arrêt, Marche
Weekend	Arrêt	On (en marche) entre, Arrêt
Interrupteur à clé	Aucun	Direct, Aux, Module 1 - Module 16,

Type de programmation

Il définit comment la planification opère. Les options sont les suivantes :

- **Temporisée** (par défaut) – Permet de configurer des plages horaires pendant la journée, la nuit ou les week-ends.
- **Contrôle de plage** – Active ou désactive les réglages des plages nuit ou week-end.

Note : l'activation du contrôle de plage annule toutes les sélections horaires temporisées et passe en mode nuit ou week-end lorsqu'une alarme est activée. *Pour plus d'informations, se reporter à la configuration de plage.*

Nuit

L'option nuit permet de configurer les plages pendant lesquels le réglage nuit est appliqué.

Les options sont :

- **On** – Réglage nuit appliqué en permanence.
- **Temporisation 7 jours** – Active un sous-menu où les plages de jour et de nuit peuvent être définies. *Se reporter à la section " Temporisation 7 jours".*
- **Entre deux** – Permet de régler l'heure de début et de fin lorsque les paramètres nuit sont appliqués.
- **Off** – Lorsque l'option nuit est désactivée, les réglages jour sont appliqués par défaut.

Temporisation 7 jours

Ce sous-menu permet une programmation indépendante pour chaque jour de la semaine.

Horloge sur 7 jour			
		Jour	Nuit
Lundi	Temps	09:00	18:00
Mardi	Temps	09:00	18:00
Mercredi	Temps	09:00	18:00
Jeudi	Temps	09:00	18:00
Vendredi	24Hr Jour		
Samedi	24Hr Nuit		
Dimanche	24Hr Jour		

Jour 24 h

L'unité enregistre en utilisant les réglages jour en permanence.

Nuit 24 h

L'unité enregistre en utilisant les réglages nuit en permanence.

Temporisé

La programmation active les réglages jour pendant une période définie, puis passe automatiquement aux réglages nuit à une heure prédéterminée. Le schéma montre un équipement actif en mode jour du lundi au vendredi, de 09h00 à 18h00, heure à laquelle il passe en mode nuit. Le samedi, il adopte le mode jour toute la journée et le dimanche le mode nuit.

Week-end

L'option week-end permet de configurer des plages horaires afin de déterminer quand appliquer les réglages week-end.

Les options sont les suivantes :

- **Entre deux** - Permet de régler l'heure de début et de fin lorsque des réglages week-end sont appliqués.
- **Off** – Lorsque l'option week-end est désactivée, les réglages week-end ne sont jamais appliqués.

Touche verrouillage (contact à clé)

L'entrée qui active le verrouillage peut être configurée avec l'une des options suivantes :

- **Aucune** – Aucune opération de verrouillage n'a été activée.
- **Direct** – L'entrée directe située sur le panneau arrière a été assignée en tant que touche de verrouillage.
- **Aux** – L'entrée Aux située sur le panneau arrière a été assignée en tant que touche de verrouillage. Sélectionner un contact.
- **Module 01 – Module 16** – Sélectionner n'importe quelle entrée sur n'importe quel module destiné à être la touche de verrouillage.

Il est aussi possible de déterminer si l'entrée est de type normalement ouvert ou normalement fermé.

Une action sur la touche de verrouillage a pour but de faire passer l'équipement d'un mode temporel (jour, nuit, week-end) à un autre, lorsque l'entrée configurée à cet effet est activée. Ce qui suit montre comment le mode de commutation fonctionne :

Lorsque la touche de verrouillage est activée en position "On" et si le Digital Sprite a été configuré de telle manière que la temporisation est normalement en

- mode jour à ce moment précis, l'équipement passe en mode nuit.
- mode nuit à ce moment précis, malgré la commutation l'équipement reste en mode nuit.
- mode week-end à ce moment précis, malgré la commutation l'équipement reste en mode week-end.

Lorsquela touche de verrouillage est désactivée et si le Digital Sprite a été configuré en :

- mode jour, l'équipement reste en mode jour et les réglages jour sont appliqués.
- mode nuit, l'équipement passe en mode jour et les réglages jour sont appliqués.
- mode week-end, l'équipement passe en mode jour et les réglages jour sont appliqués.

Note : si l'installateur a configuré manuellement un mode de planification individuelle sur une zone d'alarme différente du reste des zones ou sur une caméra différente du reste des caméras (en ignorant les zones 24 h), l'option passe en mode "Lire seulement" et "Affichage personnalisé".

Programmation d'enregistrement standard

La vitesse d'enregistrement et la taille de l'image déterminent la durée pendant laquelle les images issues des caméras peuvent être enregistrées et le taux de rafraîchissement de chaque caméra. Les réglages requis peuvent être appliqués aux périodes de programmation "Jour", "Nuit" ou "Week-end".

La vitesse d'enregistrement susceptible d'être obtenue dépend du module Digital Sprite utilisé.

Les unités "Digital Sprite 2 DVD" supportent une vitesse d'enregistrement maximum ("Standard" ou "Événement") de 50/100 ips dans le cas de caméra PAL standard et de 60/120 ips dans le cas de caméras NTSC standard.

L'écran affiché pour les paramètres d'enregistrement standard varie en fonction de l'activation du mode de vitesse planifié et de l'activation de la fonction planification en mode jour, nuit et week-end.

Lorsque le mode de vitesse planifié est désactivé, la vitesse d'enregistrement est permanente pour les caméras intégrées dans la séquence d'enregistrement.

Enregistrement standard	Unités PPS	Taux Standard	Evènements Taux	Evènement Actif	Mode
	Jour	6	6	les deux	Désactivé, Alarmes, Activité, Les deux
Nuit	6	6	les deux	Désactivé, Alarmes, Activité, Les deux	Inchangé, Interleave, Exclutif
Week-end	6	6	les deux	Désactivé, Alarmes, Activité, Les deux	Inchangé, Interleave, Exclutif
Taille d'image		18KB		05 - 45KB	
Caméras d'enregistrement		Editer			
TDurée d'enregistrement maximale		-- Jours -- Heures			
Enregistrement maximum (% protégé)		0300 GB (00%)			
Enregistrement non protégé le plus ancien		31/May/2005 23:55			

Note : les vitesses d'enregistrement standard paramétrées pour chaque mode opérationnel correspondent au nombre d'images par seconde de toutes les caméras intégrées dans la séquence d'enregistrement.

Unités

Les paramètres de ce menu peuvent être configurés suivant un nombre d'images par seconde ou par millisecondes. En utilisant la touche ⇨ déplacer le curseur sur l'option "ips" (nombre d'images par seconde) ou utiliser la touche ⇩ pour sélectionner "ms" (millisecondes).

Vitesse standard/alarme

Choisissez la vitesse d'enregistrement en images par seconde (ips) devant s'appliquer à l'ensemble des caméras. Le vitesse d'enregistrement standard représente le nombre d'images par seconde (ips) enregistrées quand l'équipement n'est pas en mode alarme. l'unité passe à la vitesse spécifique "alarme" dès qu'une alarme est déclenchée.

Note : la vitesse maximale d'enregistrement est de 25 ips (PAL) ou 30 ips (NTSC) pour une caméra unique.

La vitesse d'enregistrement par défaut est de 6ips (167 ms), ce qui équivaut à un enregistrement en mode Time-Lapse 24h sur un magnétoscope. Pour plus de facilité, utiliser le tableau suivant qui compare la vitesse d'enregistrement à celle d'un Time-Lapse typique.

Mode accéléré VCR (heures)	Taux d'enregistrement Digital Sprite	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Remarque : La valeur entre parenthèses concerne les modèles NTSC.

Conseil : pour déterminer le taux de rafraîchissement par caméra (le nombre de secondes avant que l'image de la caméra ne soit mise à jour), diviser le nombre de caméras incluses dans la séquence d'enregistrement standard par la vitesse d'enregistrement sélectionnée (ips). Par exemple, pour 16 caméras avec une vitesse d'enregistrement standard de 6 ips :

$$\text{Taux de rafraîchissement (en secondes)} = \frac{\text{Nombre de caméras}}{\text{IPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ Secs}$$

Pour réduire le temps entre chaque rafraîchissement de la caméra, il faut augmenter la vitesse d'enregistrement (ips) ou encore passer en millisecondes. Dans ce cas, il faut spécifier le temps entre chaque image et le nombre d'images enregistrées augmente. Cependant, cela réduit la capacité d'enregistrement disponible sur le disque dur interne.

Evénements actifs

Cette option permet de sélectionner si les mode "alarme" et "détection d'activité" sont validés (On) ou invalidés (Off) pour les planifications horaires jour, nuit et week-end.

Note : Si l'une quelconque des caméras ou des zones a été modifiée, les paramètres individuels (jour, nuit et week-end) sont différents des autres caméras du groupe. Dans ce cas, l'option "Événement actifs" affiche un message "personnalisé" pour indiquer que les paramètres sont différents.

Le menu d'enregistrement standard change, si l'option "Vitesse programmée" du menu "Options d'enregistrement" est désactivée. Les paramètres jour, nuit et week-end sont remplacés par un paramètre de vitesse. Cela permet de fixer une vitesse permanente pour l'enregistrement standard et la vitesse d'enregistrement lorsqu'un événement survient.

Enregistrement standard	Unités PPS	Standard Taux	Evénements Taux	Evènement Actif	Mode Événement
		6	6	Les deux	Inchangé
					Désactivé, Alarmes, Activité, Les deux
					Inchangé, Interleave, Exclusif
Taille d'image		18KB			05 - 45 KB
Caméras d'enregistrement		Editer			
Durée d'enregistrement maximale		-- Jours -- Heures			
Enregistrement maximum (% protégé)		0300 GB (00%)			
Enregistrement non protégé le plus ancien		31/Mai/2005 23:55			

Note : cela s'applique également à la planification d'enregistrement variable.

Mode événement

Cette option permet de modifier la séquence d'enregistrement lorsqu'une alarme survient.

- **Inchangé** : la séquence d'enregistrement reste identique qu'une alarme soit ou non présente.
- **Exclusif** : seules les images des caméras en alarme sont enregistrées.
- **Entrelacement** : les images des caméras en alarme sont enregistrées plus fréquemment que celles des caméras au repos. Par exemple, si la caméra 1 est en alarme, l'enregistrement par entrelacement correspond alors au caméras **1213141516...**

Conseil : en utilisant l'entrelacement des événements, il est possible de maintenir la vitesse d'enregistrement constante, mais cela accroît la vitesse de l'enregistrement d'alarme ou de détection d'activités.

Taille d'image

Cette taille définit la qualité de l'image qui est enregistrée sur le disque. Une plus grande taille d'image permet de capturer plus de détails et d'augmenter la qualité. Mais, cela signifie que le disque dur se remplit plus vite. La durée de stockage est alors moins longue, avant que les images ne soient effacées. La taille du fichier peut être spécifiée entre 5 et 45 ko. Le tableau ci-dessous donne les équivalences entre les qualités d'images et les tailles de fichier usuelles :

Qualité d'image	Taille de fichier (KB)
Basse	14KB
Moyenne	18KB
Haute	25KB

Note : La qualité d'image est équivalente dans la plupart des cas. Toutefois, afin de conserver cette qualité, il est possible qu'une image ayant un grand nombre de détails requière une augmentation de la taille de son fichier par rapport au réglage standard.

Inclure des caméras dans une séquence

Chaque caméra peut être individuellement incluse ou exclue des paramètres d'enregistrement standard.

Utiliser la touche \downarrow pour mettre en surbrillance l'option "Enregistrement de caméras" et appuyer sur la touche \rightarrow pour entrer dans le menu "Enregistrement de caméras".

Utiliser la touche correspondant à la caméra pour sélectionner ou désélectionner celle-ci. Une case vide indique que la caméra n'est pas incluse dans la séquence d'enregistrement.

Note : il est également possible d'utiliser ce menu pour configurer les caméras qui seront incluses dans la séquence à vitesse d'enregistrement variable. Ce point sera abordé plus loin dans ce manuel.

Durée d'enregistrement/alarme maximum

Il s'agit d'une estimation du nombre de jours et d'heures d'enregistrement disponibles sur le disque dur avant que de nouvelles images viennent "écraser" les anciennes. Les informations concernant cette durée maximum sont accessibles uniquement pour lecture et s'affichent lorsque la vitesse d'enregistrement ou d'alarme (jour ou nuit) est en surbrillance. Elle est automatiquement calculée par le Digital Sprite 2 quand la vitesse d'enregistrement standard ou sur alarme est modifiée. La durée maximum d'enregistrement ne tient pas compte de l'audio, si cette fonction est activée.

Conseil : il est possible d'augmenter cette durée d'enregistrement maximale en réduisant la taille de fichier (ko) ou la vitesse d'enregistrement (ips).

Stockage principal (% protégé)

Ces informations sont accessibles uniquement pour lecture. L'affichage détaille la capacité de stockage vidéo totale en Gigaoctets (Go), ainsi qu'en relation avec le pourcentage d'informations vidéo protégé contre l'écriture par écrasement. Il est à noter que les calculs des durées d'enregistrement sont établis sur la base qu'aucune image vidéo n'est protégée. L'option de protection des informations vidéo doit être supprimée manuellement dans le menu "Protection des image" avant de pouvoir l'utiliser à nouveau pour l'enregistrement.

Enregistrement précédent non protégé

Cette option sert à afficher la date et l'heure de la première image présente sur le disque qui n'a pas été protégée.

Note : quand la fonction de planification est activée, les paramètres de l'écran d'enregistrement standard changent pour inclure les réglages jour et nuit.

Les vitesses d'enregistrement standard et sur déclenchement d'alarme peuvent être configurées pour une utilisation de jour ou de nuit, permettant ainsi au système de modifier automatiquement le nombre requis d'images/seconde (ou ms) entre deux plages temporelles. A titre d'exemple, la période jour peut correspondre aux heures de bureau et la période nuit aux heures restantes.

Programmation d'enregistrement à vitesse variable

Pour les caméras qui sont incluses dans la séquence d'enregistrement à vitesse variable, des paramètres additionnels peuvent être spécifiés pour déterminer la manière dont les images sont enregistrées.

Enregistrement variable	Caméra	Caméra 01			
	Unités PPS	Jour	Nuit	Week-end	
Fonctionnement Enregistrement	Off	Variable	Standard		Off, Standard, Variable, Les deux
Taux d'enregistrement	S/O	006	S/O		S/O, 000 - 025
Taux Alarme	S/O	006	S/O		S/O, 000 - 025
Taux pré-alarme	S/O	006	S/O		S/O, 000 - 025
Images pré-alarme	S/O	014	S/O		
Utilisation mémoire	S/O	014%	S/O		

Note : la vitesse d'enregistrement variable est spécifique à chaque caméra et s'applique uniquement à la caméra configurée.

Unités

Les paramètres de ce menu peuvent être configurés suivant un nombre d'images par seconde ou par millisecondes. En utilisant la touche ⇨, déplacer le curseur sur l'option "ips" (nombre d'images par seconde) ou utiliser la touche ⇩ pour sélectionner "ms" (millisecondes).

Note : pour spécifier une vitesse d'enregistrement inférieure à 1 ips, il est nécessaire d'utiliser le paramètre "millisecondes".

Fonctionnement en enregistrement

Cela permet de définir l'enregistrement, la vitesse sur déclenchement d'alarme et les images d'alarme lorsque la fonction d'enregistrement à vitesse variable est validée. Les options disponibles sont :

- **Off** – Les images de la caméra ne sont pas enregistrées.
- **Standard** – Les paramètres appliqués sont ceux établis via le menu "Enregistrement standard".
- **Variable** – Permet de configurer pour chaque caméra, l'enregistrement, la vitesse sur déclenchement d'alarme et les images de préalarme.
- **Les deux** – S'applique aux enregistrements variables et standard pour les caméras sélectionnées.

Vitesse d'enregistrement

La vitesse d'enregistrement standard et la vitesse en cas de déclenchement d'alarme peuvent être configurées pour chaque caméra activée lorsque l'option "Enregistrement à vitesse variable" est validée. Sélectionner la caméra à configurer en appuyant sur la touche qui lui correspond.

Vitesse d'enregistrement standard / alarme

Il s'agit de la vitesse en "ips" ou en "ms" pour les caméras auxquelles ont été affectée une vitesse d'enregistrement variable. Sélectionner la vitesse d'enregistrement en "ips" (ou en "ms") pour la prise en compte des images issues des caméras programmées en vitesse variable. La vitesse maximum est de 25 ips (PAL) et de 30 ips (NTSC) pour une caméra unique.

Note : lorsque l'option "Standard" est sélectionnée dans la section "Fonctionnement en enregistrement", cette option n'est pas applicable car les paramètres utilisés sont ceux du menu d'enregistrement standard.

Vitesse de pré-alarme

Il s'agit de la vitesse à laquelle les images sont enregistrées en continu dans la mémoire tampon et sont disponibles pour un enregistrement amélioré de préalarme. Sélectionner la vitesse d'enregistrement en "ips" (ou "ms") qui concerne la caméra en cours de configuration.

Images de pré-alarme

Une fois la vitesse d'enregistrement en pré-alarme paramétrée, il est également nécessaire d'identifier le nombre d'images de pré-alarme qui doivent être enregistrées dans la mémoire tampon. Ces dernières sont ensuite ajoutées à l'enregistrement d'alarme et stockées sur le disque dur lorsqu'une alarme est déclenchée.

Note : si l'option de planification est activée, la vitesse d'enregistrement en pré-alarme peut s'appliquer au mode jour, nuit ou week-end.

Utilisation de la mémoire tampon de pré-alarme

Ce paragraphe est uniquement donné à titre d'information et il permet d'identifier l'utilisation générale des images de pré-alarme pour toutes les caméras (c'est-à-dire de déterminer l'espace disponible en mémoire tampon).

Note importante : les options du menu changent quand la fonction planification est activée. Les vitesses d'enregistrement standard et sur déclenchement d'alarme peuvent être configurées pour intervenir en mode jour, nuit ou week-end. Elles permettent ainsi au système de modifier automatiquement le nombre requis d'images/seconde (ou de ms) entre deux plages horaires. Par exemple, le mode jour pendant les horaires de bureau et le mode nuit en dehors de ces heures.

Options réseau

Ces options permettent d'attribuer des propriétés à la connexion réseau du Digital Sprite 2.

Options réseau		
DHCP	Désactivé	Désactivé, Activé
Adresse TCP/IP	172.016.080.007	
Masque de sous réseau	255.255.000.000	
Passerelle par défaut	000.000.000.000	
Autres Options Réseau	Editer	
Rapport à distance	Activer Editer	Désactivé, Activé
Réglages Email	Activer Editer	Désactivé, Activé
Paramètres SMS	Activer Editer	Désactivé, Activé
Paramètres Web Cam	Activer Editer	Désactivé, Activé
Pare-feu	Editer	

DHCP

Une adresse IP unique et un masque de sous-réseau peuvent être attribués au Digital Sprite 2 pour qu'il communique sur le réseau.

Le Digital Sprite 2 peut être installé dans un environnement réseau DHCP (cette option est activée par défaut) où une adresse IP, un masque de sous-réseau et une passerelle par défaut sont automatiquement attribués à partir du serveur réseau DHCP.

La désactivation de cette option requiert une adresse IP statique et un masque de sous-réseau configurés manuellement.

Note importante : Une adresse DHCP est une adresse temporaire et peut donc changer. C'est pourquoi, il est recommandé qu'il soit attribué à l'unité une adresse IP fixe (permanente), un masque de sous-réseau et une passerelle par défaut. Il est également possible de mettre sous tension l'équipement avec un DHCP actif, puis de désactiver ce dernier une fois qu'une adresse a été assignée. L'adresse IP attribuée est alors permanente.

Adresse TCP/IP, masque de sous-réseau, passerelle par défaut

Cela permet d'allouer au Digital Sprite 2 une adresse TCP/IP permanente, un masque de sous-réseau et une passerelle par défaut. Sur un réseau existant, cette information est souvent donnée par l'administrateur dudit réseau. Une passerelle par défaut est requise s'il est nécessaire d'accéder au Digital Sprite 2 d'un lieu distant, via un réseau WAN ou par numérotation en utilisant un routeur.

Note : le DHCP doit être désactivé pour pouvoir configurer une adresse IP fixe.

Autres options réseau

Ce sous-menu permet de configurer des paramètres réseau avancés.

Autres Options Réseau	
Sélection de la largeur de bande	Editer
Sélection PPP	Editer
Port de serveur web secondaire	0000
DNS primaire	000.000.000.000
DNS secondaire	000.000.000.000

0000 - 9999

Sélection de bande passante

Il est possible de paramétrer des limites maximales d'utilisation de la bande passante sur le port réseau du Digital Sprite 2.

Sélection de la largeur de bande	
Fonctionnement Force 10 BaseT	Désactivé
Type	LAN
Taux de Transfert Max	010000 KBits/Sec
Tx Tampons Image	3
Ethernet MTU	1500
Ethernet re-tx t/o	0250 ms

Désactivé, Activé
CUSTOM, LAN, WAN, ISDN
100000KBits/S
5000ms

Forçage du fonctionnement en mode 10BaseT

Le Digital Sprite 2 dispose d'une connexion à détection automatique 10/100 Mb/s. Cependant, cette option force le port réseau du DS2 à fonctionner en mode 10BaseT, si le concentrateur local le requiert.

Type

Le Digital Sprite 2 peut être configuré selon des valeurs spécifiques ou pour des paramètres réseau par défaut. Par exemple, une connexion WAN paramètre automatiquement une vitesse de port réseau de 256 kb/s.

Cela garantit que la vitesse des données du Digital Sprite 2 ne dépasse pas celle de la connexion réseau.

Les options disponibles sont les suivantes :

- **Personnalisé** – Permet à l'administrateur de sélectionner des valeurs spécifiques.
- **RNIS** – Permet de paramétrer la vitesse de transmission maximum à 64 kb/s pour les connexions réseau distantes via une liaison RNIS. Cette option modifie aussi automatiquement les mémoires tampon de transmission et la temporisation de retransmission Ethernet.
- **WAN** - Permet de paramétrer la vitesse de transmission maximum à 256 kb/s. Cette option modifie aussi automatiquement les mémoires tampon de transmission et la temporisation de retransmission Ethernet.
- **LAN** - Permet de paramétrer la vitesse de transmission maximum à 10000 kb/s pour une connexion en réseau local. Cette option modifie aussi automatiquement les mémoires tampon de transmission et la temporisation de retransmission Ethernet.

Vitesse de transmission maximale

Ce paragraphe est uniquement donné à titre d'information et il indique la vitesse de transmission maximum en fonction du type de réseau sélectionné.

Note : Si le choix "Personnalisé" est sélectionné dans l'option "Type", il est possible de choisir des valeurs comprises entre 0 et 100000 ko/s.

Mémoire tampon de transmission d'image

Ce paragraphe est uniquement donné à titre d'information et il indique la taille de la mémoire en fonction du type de réseau sélectionné.

Note : Si le choix "Personnalisé" est sélectionné dans l'option "Type", il est possible de choisir l'une des valeurs 1, 2 ou 3.

MTU

La MTU correspond à la valeur physique maximale (en paquets), mesurée en octets, susceptible d'être transmise par un réseau. Tout message dont la taille est supérieure à la MTU est divisé en paquets plus petits avant d'être envoyé. Chaque réseau possède une MTU différente, programmée par l'administrateur dudit réseau.

Idéalement, la MTU devrait être identique à la MTU la plus petite de tous les réseaux intervenant entre votre unité et la destination finale d'un message. Si la MTU est trop importante, les paquets sont fragmentés. Cela ralentit la vitesse de transfert et, dans certains cas, provoque l'apparition d'un message d'expiration de la connexion à l'unité, lorsque le logiciel de visualisation réseau de Dedicated Micros est utilisé.

La MTU varie à chaque connexion. Il peut donc s'avérer nécessaire d'effectuer plusieurs essais avant de trouver la valeur optimale requise. En cas d'incertitude quant à la valeur de cette MTU, utilisez celle paramétrée par défaut (576) et augmentez si nécessaire. Le tableau ci-dessous regroupe quelques suggestions.

Connexion réseau	Taille de la MTU
PPP (routeurs ISDN/PSTN)	576
Ethernet	1500 (par défaut)
PPPoE (PPP par Ethernet, ADSL, Câble)	1458
PPPoA (PPP par ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros vous recommande de demander cette information à votre fournisseur d'accès Internet, qui sera le mieux placé pour vous indiquer la valeur la mieux adaptée.

AVERTISSEMENT : le fait de modifier la MTU peut avoir un impact négatif sur la vitesse de transfert ainsi que sur tout fonctionnement via le réseau. Pour connaître la valeur MTU la plus adaptée, consultez votre administrateur réseau ou votre fournisseur d'accès.

Temporisation de retransmission Ethernet

Cette temporisation correspond au temps que l'unité attend pour renvoyer un paquet de données sur le réseau si aucun acquittement n'est reçu. Lors d'une connexion via une liaison WAN, cette valeur doit correspondre à la temporisation du routeur. Cette information peut être obtenue auprès de l'administrateur réseau.

Sélection PPP

Le Digital Sprite 2 supporte le protocole "Point à Point". Ce menu permet de configurer les paramètres PPP.

Sélection PPP		
PPP IP	010.001.001.241	Désactivé, Activé
PPP temporisation ligne libre	180 secondes	000 - 500 secondes
PPP temporisation lien perdu	02 minutes	00 - 60 minutes

IP PPP

Entrer l'adresse IP allouée à la fonction PPP. Utiliser les touches \uparrow et \downarrow pour afficher les valeurs disponibles.

Temporisation liaison PPP au repos

Il s'agit du temps pendant lequel le Digital Sprite 2 attend avant de déconnecter la liaison PPP, si aucune donnée n'est transmise ou reçue.

Temporisation d'interruption de liaison PPP

Il s'agit du temps pendant lequel le Digital Sprite 2 attend avant de fermer la connexion PPP si, pour une raison quelconque, celle-ci est interrompue.

Port secondaire de serveur Internet

Le Digital Sprite 2 peut être configuré pour transmettre des données vidéo via un port internet. Si le port Internet standard (80) est déjà utilisé sur le réseau, il est possible d'en configurer un second. Pour visualiser le périphérique via un navigateur Internet et en utilisant le port secondaire, il est nécessaire d'entrer l'adresse Internet suivante dans le navigateur ou le logiciel de visualisation du Digital Sprite 2 :

http://<adresse IP du Digital Sprite 2>:<numéro du port secondaire de serveur Internet>

Par exemple, si l'adresse Internet secondaire allouée est 8000, avec l'adresse IP 172.16.1.2, il est alors nécessaire de saisir l'adresse comme suit :

http://172.16.1.2:8000

DNS primaire

Le Digital Sprite 2 supporte des serveurs de nom de domaine. Cela permet à l'équipement de référencer d'autres unités par leur nom plutôt que par leur adresse IP. Entrer l'adresse IP du serveur DNS primaire.

DNS secondaire

Le DNS secondaire est un serveur de secours au cas où le serveur primaire serait défaillant. Entrer l'adresse IP du serveur secondaire.

Signalisation à distance

Le Digital Sprite 2 permet la surveillance d'alarme à distance et peut être configuré pour exécuter automatiquement des actions destinées à signaler un événement. Ce menu configure la signalisation à distance.

Note : il est recommandé de configurer la fonction "Signalisation à distance" via l'interface internet. *Pour des informations complètes de configuration, se reporter au guide réseau.*

Paramètres d'E-mail

Si le Digital Sprite 2 a été configuré pour transmettre des e-mails en cas d'alarme, des dysfonctionnements de caméras, etc., il est nécessaire de choisir les paramètres d'E-mail.

Note : il est recommandé de configurer l'option "Paramètres d'E-mail" via l'interface internet. *Pour des informations complètes de configuration, se reporter au guide réseau.*

Paramètres SMS

Le Digital Sprite 2 peut être configuré pour envoyer des SMS dans certaines circonstances : alarmes, mise en service du système, etc.

Ce menu permet de configurer les paramètres SMS, afin que les messages appropriés soient adressés au serveur SMS.

Note : il est recommandé de configurer l'option "Paramètres SMS" via l'interface internet. *Pour des informations complètes de configuration, se reporter au guide réseau.*

Paramètres Webcam

Les images présentes sur n'importe quelle entrée vidéo du Digital Sprite 2 peuvent être mises à disposition et transmises par FTP à un équipement serveur Web. Ces images peuvent être ensuite intégrées dans une page Internet et accessibles via un navigateur standard.

Note : il est recommandé de configurer l'option "Paramètres Webcam" via l'interface internet. *Pour des informations complètes de configuration, se reporter au guide réseau.*

Options Firewall

Le Digital Sprite 2 dispose de fonctions réseau avancées. L'option "Firewall" apporte la sécurité au système. Elle garantit que seuls les utilisateurs autorisés ont accès au Digital Sprite 2, en utilisant l'adresse IP et le filtrage du port.

Note : il est recommandé de configurer les options "Firewall" via l'interface internet. *Pour des informations complètes de configuration, se reporter au guide réseau.*

Options d'alarme

Le menu d'options d'alarme permet de configurer les paramètres qui ne sont pas spécifiques aux entrées caméra.

Options d'alarme			
Protège les images d'alarme	Période définie	Jours	Période, définie, non définie
Affichage alarme principal	Séquence	Alarme	
Affichage alarme spot	Dernière	Les deux	
Bruiteur Alarme	Non		Non, Oui
Bruiteur défaut caméra	Non		Non, Oui
Relais	Editer		
Config zone alarme	Editer		
Contacts généraux	Editer		

Temporisation de protection des images d'alarme

Il est possible de protéger automatiquement les enregistrements d'alarmes afin que les images concernées ne soient pas effacées par "écrasement" et demeurent sur le disque dur. Les images peuvent être protégées pour une période de temps donnée (après quoi, elles seront automatiquement effacées) ou indéfiniment.

ATTENTION : La protection d'images réduit l'espace disponible sur le disque dur et, par conséquent, la capacité de stockage allouée aux enregistrements normaux. Il est donc nécessaire de ne garder des images protégées que pour la durée strictement nécessaire.

Affichage principal ou d'observation des alarmes

Lorsqu'un événement survient (alarme, activité ou les deux) sur le Digital Sprite 2, il est possible de déterminer le mode d'affichage des images d'alarme. Ces options sont les suivantes :

Affichage principal des alarmes (MON A)

- **Dernière** – Si plusieurs déclenchements surviennent en même temps, la dernière image d'alarme est affichée sur le moniteur.
- **Séquence** – Toutes les images d'alarme sont affichées l'une après l'autre.
- **Multivision** – Lors d'un déclenchement, l'équipement passe automatiquement en affichage multivision pour permettre la visualisation des images issues de toutes les entrées vidéo en alarme.

Affichage d'observation des alarmes (MON B)

- **Dernière** – Si plusieurs alarmes ont été déclenchées en même temps, la dernière image d'alarme est affichée sur le moniteur.
- **Séquence** – Les images d'alarme sont affichées l'une après l'autre.

Ces paramètres peuvent être appliqués aux déclenchements d'alarme, à la détection d'activité, aux deux ou encore alternativement, l'option peut être désactivée en sélectionnant le choix "Off".

Buzzer d'alarme

L'équipement est doté d'un buzzer qui peut être configuré pour se déclencher quand une alarme est reçue par le Digital Sprite 2.

Buzzer défaut caméra

L'équipement est doté d'un buzzer qui peut être configuré pour se déclencher automatiquement quand l'une des entrées vidéo ne détecte plus la présence d'un signal 1 V crête à crête.

Le fonctionnement de ce buzzer peut être activé ou désactivé dans le menu. Par défaut, l'option est désactivée.

Relais

Les relais du Digital Sprite 2 peuvent être configurés pour se déclencher automatiquement dans certaines conditions. Ce menu permet aussi de tester les relais.

Réglage Relais			
Global alarm	Activé	(Relais Aux 1)	Activé, Désactiv
Global VMD	Activé	(Relais Aux 2)	Activé, Désactiv
Global camera fail	Activé	(Relais Aux 3)	Activé, Désactiv
Test de Relais	Editer		

Alarme globale

Il est possible de déclencher le relais AUX 1 dès réception d'une quelconque alarme.

Détection de mouvement vidéo globale

Il est possible de déclencher le relais AUX 2 dès notification par le système de la détection d'un mouvement vidéo sur n'importe laquelle des caméras.

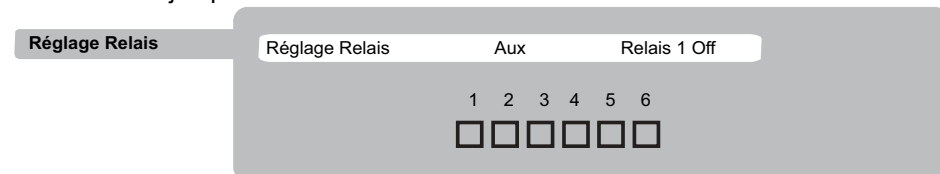
Défaut caméra global

Il est possible de déclencher le relais AUX 3 dès que n'importe quelle entrée vidéo présente un défaut (perte du signal). Cette situation intervient quand le signal vidéo descend en dessous de 1 V crête à crête.

Test relais

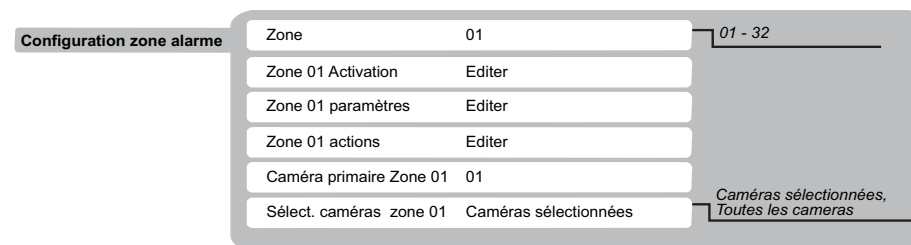
L'option de test relais permet de vérifier le bon fonctionnement de tous relais (intégrés ou supplémentaires), c'est-à-dire d'effectuer un déclenchement manuel. Mettre en surbrillance l'option de test relais. Appuyer sur la touche \uparrow pour passer de l'option "Aux" à l'option "Module" (si un module relais supplémentaire est raccordé). Mettre en surbrillance le relais et appuyer sur la touche \uparrow ou \downarrow pour le déclencher. La case correspondante est vide si le relais est désactivé ou grisée dans le cas contraire.

Note : Quand un module d'alarme est sélectionné, le nombre de relais affiché sur le menu croît jusqu'à 16.



Configuration de zone d'alarme

Une zone d'alarme regroupe logiquement des alarmes et permet l'exécution d'actions quand une alarme est déclenchée. Chaque zone d'alarme peut être individuellement configurée dans ce menu.



Zones

Il existe 32 zones qui peuvent être individuellement configurées et auxquelles on peut attribuer des actions.

Utiliser les touches \uparrow et \downarrow pour atteindre la zone désirée.

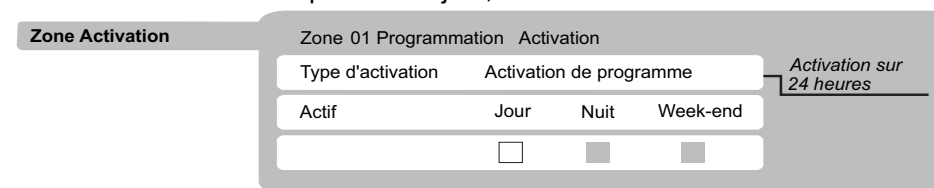
Zones préconfigurées

Il existe plusieurs zones préconfigurées qui sont dotées des fonctions ci-dessous. Toutefois, celles-ci peuvent être reconfigurées si nécessaire.

- Zone 1 à 16 – Alarmes caméra.
- Zone 30 – Espace disque faible.
- Zone 31 – Disque plein.
- Zone 32 – Alarme anti-panique.

Activation de zone

Chaque zone peut être paramétrée pour être toujours active (24h) ou mise en service individuellement pendant le jour, la nuit et les week-ends.



Mise en service planifiée

Cette fonction permet à l'opérateur de configurer la mise en service d'une zone d'alarme, par exemple : active pendant le jour et les week-ends et inactive pendant la nuit.

Déplacer le curseur sur le réglage souhaité et appuyer sur les touches ↑ ou ↓ pour inclure ou exclure les options jour, nuit ou week-end.

Zones actives 24h/24

Ce réglage est destiné aux zones d'alarme qui doivent rester en permanence programmées telles qu'elles sont. Par exemple, les zones anti-panique.

Note : L'activation de cette option prend le pas sur les paramètres "d'événements actifs" déterminés dans la planification d'enregistrement standard.

Paramétrage des zones

Chaque zone dispose de paramètres standard qui peuvent être modifiés pour répondre aux besoins du système.

Note : Sélectionner la zone à configurer avant d'entrer dans le menu des paramètres des zones.

Zone 01 paramètres	
Titre	Zone 01
Temps de pré alarme	002 secs
Durée de l'alarme	010 secs
Zone Entrée d'Alarme	Pas de contact
Zone Entrée OU	Pas de contact
Zone entrée ET	Pas de contact
Zone entrée NON	Pas de contact

Titre

Un descriptif de 24 caractères peut être attribué à chaque zone. Cette information est stockée dans la banque de données d'événements. C'est pourquoi, il est recommandé de choisir un nom ayant un sens.

Temporisation de pré-alarme

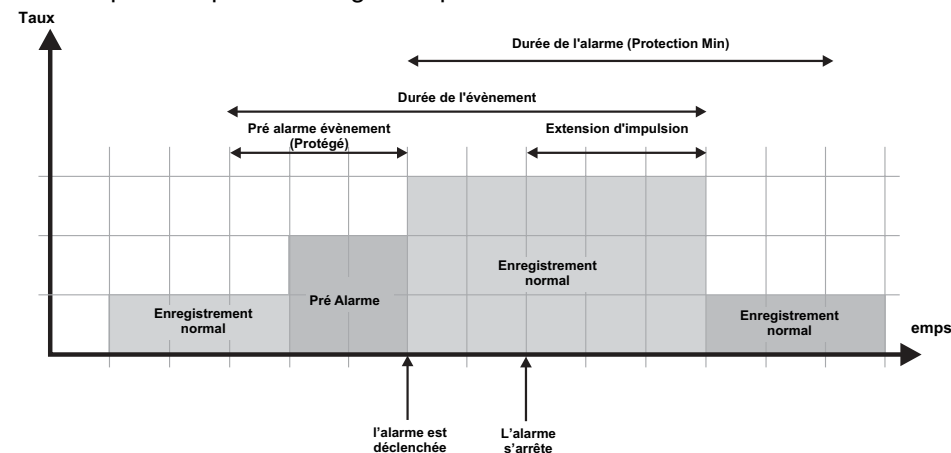
Il s'agit du laps de temps accordé avant le déclenchement de l'alarme et qui est inclus dans l'enregistrement d'alarme. Ces images sont aussi protégées contre tout effacement par "écrasement".

Le Digital Sprite 2 place un marqueur sur l'enregistrement. Ce repère fixe le départ de l'enregistrement de pré-alarme. Le nombre d'images disponibles dépend des paramètres de temporisation de pré-alarme.

Note : Si l'enregistrement n'est pas validé, il peut n'y avoir aucune image sur le disque. Si l'enregistrement de pré-alarme est requis, s'assurer que l'enregistrement est bien actif.

Temporisation d'alarme

Il s'agit du laps de temps d'enregistrement minimum protégé contre l'effacement par écrasement. Il est calculé en secondes à partir du début de l'alarme. Cette période comprend le déclenchement de l'alarme, l'extension d'impulsion, ainsi que tout enregistrement postalarme (si cela est applicable) et ne tient pas compte des images de préalarme.



Entrée d'alarme

Cette fonction détermine quelle entrée ou fonction du système déclenche l'alarme. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Aucun contact** – Paramétrage par défaut.
- **Prépositionnements** – Lorsqu'une alarme est déclenchée et qu'une caméra est envoyée sur un prépositionnement, il est possible d'utiliser cette action pour déclencher une zone d'alarme. Cela est employé conjointement avec les menus Alarmes et Prépositionnements.

- **DMV** – Si la caméra a été configurée pour la détection de mouvement vidéo ou d'activité, il est possible d'utiliser cette option pour déclencher une zone d'alarme. Cela est employé conjointement avec le paramétrage d'activité caméra.
- **Système** – Il existe plusieurs fonctions système qui peuvent déclencher une alarme, y compris la panique, l'espace disque faible ou l'espace disque plein.
- **Général** – Ces contacts sont configurés dans la section "Contacts généraux".

Zone OU

La zone "OU" identifie un autre type d'entrée qui peut aussi être utilisé pour déclencher une alarme. Cela signifie que l'activation peut avoir lieu sur l'entrée zone d'alarme ou sur l'entrée zone OU. Le Digital Sprite 2 exécute alors les actions appropriées. Les déclenchements d'alarmes disponibles peuvent être : Aux, Module 1, Détection de mouvement vidéo, prépositionnements ou système.

Zone ET

Pour que le Digital Sprite 2 exécute les actions appropriées, une activation doit avoir lieu à la fois sur l'entrée zone d'alarme et sur l'entrée zone ET. Les déclenchements d'alarmes disponibles peuvent être : Aux, Module 1, Détection de mouvement vidéo, prépositionnements ou système

Zone NON

Le Digital Sprite 2 n'exécute les actions appropriées que si l'activation se produit sur l'entrée zone d'alarme et **NON** sur l'entrée zone NON. Les déclenchements d'alarmes disponibles peuvent être : Aux, Module 1, Détection de mouvement vidéo, prépositionnements ou système

Notes sur l'entrée zone d'alarme et les entrées OU, ET, NON

Les exemples suivants montrent comment le Digital Sprite 2 utilise les paramètres OU, ET, NON quand tous sont configurés :

Exemples :

Les fonctions sont paramétrées pour les entrées d'alarmes suivantes:

Entrée de base (entrée d'alarme) = contact AUX 1

Entrée OU = contact AUX 2

Entrée ET = contact AUX 3

Entrée NON = contact AUX 4

Résultat = [(alarme 1 OU Alarme 2) ET alarme 3] NON alarme 4

L'exemple ci-dessus se traduit par : une alarme doit être reçue sur l'entrée 1 ET l'entrée 3 mais NON sur l'entrée 4 OU une alarme doit être reçue par l'entrée 2 ET l'entrée 3 mais NON par l'entrée 4.

Si une alarme est reçue sur l'entrée 4 dans les circonstances décrites ci-dessus, aucune action n'est exécutée.



Actions de zone

Ce sont les actions qui sont attribuées à une zone configurée.

Note : les actions sont divisées en trois pages.

Actions de Zone 01	Page	Page 1
Alarme seulement par texte	Désactivé	Désactivé, Activé
Changer le taux d'enregistrement	Les deux	Standard, Variable,
Créer une entrée de Base de données	Activé	Désactivé, Activé
Connecter sur alarme	Activé	Désactivé, Activé
Alarmes archivées	Activé	Désactivé, Activé

Page

Trois pages décrivent toutes les actions disponibles. Utiliser les touches  ou  pour faire défiler ces pages.

Modifier la vitesse d'enregistrement

Cette fonction permet de passer de la vitesse d'enregistrement standard à celle d'alarme lorsqu'une zone est activée.

Les options disponibles sont les suivantes :

- **Standard** – Les caméras activées en mode d'enregistrement standard passent à la vitesse d'enregistrement en cas d'alarme.
- **Variable** - Les caméras activées en mode d'enregistrement variable passent à la vitesse d'enregistrement en cas d'alarme.
- **Les deux** – S'applique aux enregistrements variables et standard pour les caméras sélectionnées.

Note : Quand l'option "Les deux" est sélectionnée, les vitesses d'enregistrement paramétrées dans les menus d'enregistrement variable et standard sont ajoutées. Par exemple, si le mode standard correspond à une vitesse de 6 ips pour 6 caméras (1 ips par caméra) et le mode variable à 3 ips, alors la vitesse d'enregistrement résultante est de 4 ips pour la caméra concernée.

Créer une entrée dans la base de données

Lorsqu'une entrée est ajoutée dans la base de données, le titre (descriptif) de la zone fait partie de cette information.

Connexion en cas d'alarme

Le Digital Sprite 2 se connecte automatiquement au centre de télésurveillance. Cette caractéristique est utile pour les applications de surveillance à distance de plusieurs sites.

Note : Les paramètres de signalisation à distance doivent être configurés et l'application de visualisation doit être activée pour recevoir les données vidéo générées par une alarme distante. Pour plus de détails, se référer au guide réseau.

Alarmes en archive

Cela force le Digital Sprite 2 à télécharger automatiquement les images des alarmes via un serveur central FTP ou directement sur un DVD local.

Se référer à l'option "Archivage sur événement" dans le menu "Option d'enregistrement".

Actions de Zone 01

Page

Page 2

Protège les images d'alarme	Activé	Activé, Désactivé
Fermer relais	Pas de relais	Module 1 Relais 1, Relais
Enregistrer images fixes	Désactivé	Activé, Désactivé
Envoyer par email image	Activé	Activé, Désactivé
Envoyer par email image res.	Vignette	Rés, basse, rés. moyenne, rés. Haute

Protéger les images d'alarmes

L'option de protection des images d'alarme doit être activée, si l'on souhaite que celles-ci soient automatiquement protégées (indéfiniment ou pour une période donnée).

Fermeture de relais

Il est possible de forcer le contact d'un relais à se fermer dès qu'un déclenchement d'alarme survient. Les options disponibles sont les suivantes :

- **AUX** – Les six relais intégrés peuvent tous être sélectionnés dans cette option.
- **Module 1** – Un module à relais additionnel peut être connecté via le bus 485, un des 16 relais peut être sélectionné pour cette option.

Enregistrement d'images fixes

Cette fonction permet d'enregistrer des images fixes issues de la caméra d'alarme, en plus de l'enregistrement normal.

Les images fixes sont accessibles sur la page "Temps réel" de l'interface internet.

Envoi d'images par E-mail

Lorsqu'un E-mail est envoyé sur déclenchement alarme, il est possible d'y joindre une image. Un E-mail est automatiquement envoyé à un destinataire dès qu'un déclenchement d'alarme survient.

Résolution des images envoyées par e-mail

Cette option détermine la résolution des pièces jointes à l'E-mail. Les options sont les suivantes :

- Petite fenêtre (format timbre-poste).
- Résolution haute.
- Résolution moyenne.
- Résolution basse.


Il est important de prendre en compte la vitesse du réseau distant quand cette option est configurée.

Note : Les paramètres de résolution sélectionnés correspondent à une résolution globale et sont communs à toutes les alarmes de zone et de détection de mouvement vidéo.




Actions de Zone 01		Page	Page 3
Goto Pré positionnement Caméra	Désactivé	Désactivé, Activé	
Appliquer les actions de zone 01 à	Zone 02	Zones 02 - 32, Toutes les zones	




Goto prépositionnement caméra

Il est possible d'envoyer une caméra sur une position donnée lorsqu'une zone d'alarme est déclenchée.

Sélectionner l'option et appuyer sur la touche  pour activer cette fonction.

Lorsqu'un prépositionnement est activé, l'option caméra s'affiche.

Utiliser la touche  pour se déplacer vers l'option prépositionnement. Utiliser les touches  ou  pour faire défiler les options de prépositionnement.

Utiliser la touche  pour déplacer la caméra. Utiliser les touches  ou  pour faire défiler les numéros de caméra. Le numéro choisi correspond à la caméra qui est envoyée automatiquement sur la position prévue.

Caméra principale de zone

Cette caméra est celle qui prend une image fixe pour l'envoi par E-mail dès qu'une alarme est déclenchée, dont les informations sont ajoutées à la base de données et dont les images s'affichent en premier (si cette fonction est validée) sur le moniteur de l'opérateur.

Des zones peuvent être configurées pour être associées à une ou plusieurs caméras. Si plus d'une caméra est sélectionnée, choisir une caméra à laquelle la zone se réfère en priorité.

Sélectionner les caméras de zone

Les caméras qui doivent passer en vitesse d'enregistrement d'alarme via une action de zone peuvent être individuellement ou globalement sélectionnées.



Quand l'option des caméras sélectionnées est active, utiliser la touche de la caméra correspondante pour inclure/exclure ladite caméra de la configuration de la zone.

Contacts généraux



Il est possible de configurer des contacts d'alarmes indépendamment des alarmes spécifiques de chaque caméra pour des applications spécifiques.

Contacts généraux	1	2	>>	1 - 32
Activé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Module	Aux	Aux		Aux, Direct, Con1, 01 - 16
Contact	01	01		01 - 20
N/C	N/O	N/O		N/C, N/O
Ext. Impulsion	000	000		000 - 999

Entrées

Le Digital Sprite 2 comprend 32 contacts généraux auxquels on peut accéder et que l'on peut configurer dans ce menu. Ils sont divisés en quatre groupes (1-8, 9-16, 17-24 et 25-32). Utiliser les touches  et  pour sélectionner le groupe souhaité.

Validation

Chaque entrée peut être validée ou invalidée. Mettre en surbrillance l'option et utiliser les touches  ou  pour valider ou invalider l'entrée concernée.

Module

Les alarmes intégrées (AUX) et les modules d'alarme directe intégrés peuvent être sélectionnés pour configuration, ainsi que les modules 1 à 16.

Contact

Quand plusieurs zones sont disponibles sur un module, le contact peut être sélectionné grâce cette option.

N/C

Les entrées d'alarme peuvent être configurées selon 2 types : normalement ouvert (NO) ou normalement fermé (NF).

Extension d'impulsion

Une extension d'impulsion (000 à 999 secondes) peut être ajoutée à chaque entrée d'alarme. Cette extension rallonge la fenêtre de prise en compte d'activation, afin d'éviter que ne surviennent des déclenchements multiples. Si un deuxième déclenchement se produit sur la même entrée pendant l'extension d'impulsion, l'unité ne génère pas de nouvel événement.

Détection de mouvement vidéo (DMV)

Le Digital Sprite 2 dispose des fonctions de détection de mouvement vidéo et d'activité. Ce menu permet de configurer les paramètres généraux.

Options VMD		
Période de protection VMD	Période définie 000 jours	000 - 999, Indéfiniment
Extension d'impulsion VMD	002 secs	000 - 999 secs
Temps de pré alarme VMD	000 secs	000 - 999 secs
Durée de l'alarme VMD	002 secs	000 - 999 secs
Relais	Editer	
Affichage cellule	Désactivé	Désactivé, Activé
Bruiteur VMD	Non	Non, Oui

Période DMV protégée

C'est la période pendant laquelle les fichiers sont sauvegardés et protégés, car tout événement DMV peut être protégé contre l'effacement par écrasement. La période de protection peut être paramétrée en nombre de jours ou indéfiniment si l'on souhaite que les fichiers soient toujours disponibles. Dans le cas d'un nouveau paramétrage avec un délai ultérieur, les fichiers sont automatiquement écrasés.

Note : La protection d'images réduit la capacité du disque dur. Cela doit être pris en compte lors de la spécification du disque.

Extension d'impulsion DMV, temporisations de pré-alarme et d'alarme

L'extension d'impulsion allonge la fenêtre de prise en compte afin d'éviter des doubles déclenchements DMV. Si un second incident DMV se produit après que la première alarme soit terminée dans cette période, l'unité ne génère pas de nouvel événement.

Temporisation de pré-alarme

Il s'agit du laps de temps accordé avant le déclenchement DMV qui est inclus dans l'enregistrement DMV pour archivage. Ces images sont aussi protégées contre l'effacement par écrasement.

Le Digital Sprite 2 place un marqueur sur l'enregistrement standard. Ce repère fixe le départ de l'enregistrement de pré-alarme. Le nombre d'images disponibles dépend des paramètres de temporisation de pré-alarme.

Note : Si l'enregistrement n'est pas validé, il peut n'y avoir aucune image sur le disque. Si l'enregistrement de pré-alarme est requis, s'assurer que l'enregistrement est bien actif.

Temporisation d'alarme

Il s'agit du laps de temps d'enregistrement minimum protégé contre l'effacement par écrasement. Il est calculé en secondes à partir du début du déclenchement DMV. Cette période comprend l'enregistrement DMV, l'extension d'impulsion, ainsi que tout enregistrement postalarme (si cela est applicable) et ne tient pas compte des images de pré-alarme.

Relais

Les relais du Digital Sprite 2 peuvent être configurés pour se déclencher automatiquement dans certaines conditions.

Affichage cellule

Il est possible d'activer ou de désactiver l'affichage de la cellule DMV sur le moniteur principal (MON A). Cela aide à mettre en surbrillance les zones de mouvement sur le moniteur, lors de la visualisation ultérieure des événements DMV.

Buzzer DMV

Le buzzer intégré peut être configuré pour se déclencher automatiquement quand un événement DMV est détecté sur n'importe quelle entrée vidéo.

Options d'affichage

Options d'affichage		
Position I dans I	En haut à gauche	Top En haut gauche, En haut droite, En bas gauche, En bas droite
Séquence quadruple	Segment	Segment, Page
Texte moniteur principal	Les deux	Les deux, Aucun, Seulement Horloge, Seulement Titre
Texte moniteur spot	Les deux	Les deux, Aucun, Seulement Horloge, Seulement Titre
Arrière plan texte	On	On, Off
Temps d'arrêt de séquence	05 secs.	01 - 99 secs
Entrelacement multiécrans	On	On, Off
Titres multiécrans	On	On, Off
Affiche numéro unité	On	On, Off
Numéro caméra de base	001	000 - 999

Position image incrustée (image dans l'image)

Cette option permet de déterminer la position de l'image incrustée. Les options sont en haut à gauche ou à droite et en bas à gauche ou à droite.

Séquence quadravision

Il est possible d'afficher la séquence en affichage quadravision :

- Une page entière (tous les quadrants) peut enchaîner 1, 2, 3, 4, puis 5, 6, 7, 8.
- Un seul quadrant en bas à droite de l'écran. Par exemple, 1, 2, 3, 4, puis 1, 2, 3, 5.

Texte moniteur principal

Il est possible de déterminer le texte qui sera affiché sur le moniteur principal. Les options sont les suivantes :

- **Aucun** – Aucun texte n'est présent sur le moniteur (lors d'une utilisation conjointe avec l'affichage numéro l'unité).
- **Heure seulement** – Affiche l'heure, la date et le mode de fonctionnement (jour, nuit, week-end et observation).
- **Titre seulement** – Affiche le numéro et le titre de la caméra, le numéro d'unité et le mode de fonctionnement.
- **Les deux** – Affiche l'heure et le titre.

Texte moniteur d'observation

Il est possible de déterminer le texte qui sera affiché sur le moniteur d'observation. Les options sont les suivantes :

- **Aucun** – Aucun texte n'est présent sur le moniteur (lors d'une utilisation conjointe avec l'affichage numéro l'unité).
- **Heure seulement** – Affiche l'heure, la date et le mode de fonctionnement (jour, nuit, week-end et observation).
- **Titre seulement** – Affiche le numéro et le titre de la caméra, le numéro d'unité et le mode de fonctionnement.
- **Les deux** – Affiche l'heure et le titre.

Arrière plan du texte

Un bloc noir apparaît par défaut derrière le texte. Toutefois, il est possible de le supprimer.

Durée d'affichage

Cette durée correspond au laps de temps pendant lequel les images d'une caméra sont affichées avant de passer à la caméra suivante. La durée d'affichage peut être réglée de 1 à 99 secondes.

Conseils : Les caméras de la séquence peuvent être éditées en appuyant et en maintenant enfoncé le bouton "Séquence" en mode "Temps réel".

Entrelacement multivision

Désactiver cette option si les images scintillent en mode multivision.

Titres multivision

Lors d'un affichage multivision, les titres des caméras peuvent être supprimés.

Affichage du numéro l'unité

Lorsque plusieurs unités sont commandées par un seul clavier (par exemple, en utilisant un VS16), le numéro d'équipement (dans la page d'options du système) est affiché à l'écran, pour que l'opérateur sache lequel il contrôle.

Numéro de caméra de base

Lorsque plusieurs unités sont utilisées, on peut souhaiter désactiver les numéros de caméra. Par exemple, avec deux équipements, le premier regroupe les caméras 1 à 16 et le second les caméras 17 à 32, etc. Cela concerne uniquement l'affichage.

Mots de passe

Le Digital Sprite 2 peut être protégé par un mot de passe, pour que seul le personnel autorisé puisse accéder aux menus de configuration du système.

Mot de passe local		
Mot de passe utilisateur	Off	Off, On
Mot de passe installateur	Off	Off, On
Mot de passe Playback	Off	Off, On

Mot de passe utilisateur

Il y a deux options dans les menus de configuration utilisateur : "Heure, date et langue" et "Programmation ". Cela assure, que seuls les utilisateurs autorisés, détenteurs d'un mot de passe valide, peuvent accéder à ces paramètres de configuration.

Note : Tous les autres menus font partie du mode installateur.

Mot de passe installateur

Le mot de passe installateur permet aux utilisateurs autorisés d'accéder, de configurer et de visualiser tous les menus du Digital Sprite 2.

Mot de passe lecture

Lorsque cette option est activée, un mot de passe doit être entré pour pouvoir lire les images. Dans ce cas, le mot de passe de la personne qui effectue la consultation est le même que celui de l'utilisateur.

Attention : Pour des raisons de sécurité, la perte des mots de passe requiert que l'unité soit retournée chez Dedicated Micros pour réaliser une réinitialisation.

Pour paramétrer un mot de passe :

1. Activer l'option utilisateur / installateur / lecture.
2. Entrer un mot de passe (jusqu'à 9 chiffres).
3. Entrer à nouveau le mot de passe. Une fois cette procédure terminée, pour accéder aux menus, il est nécessaire de saisir le mot de passe.

Notez les mots de passe ici :

Mot de passe utilisateur :.....

Mot de passe installateur :.....

Options système

Options système	
Número unité	01 <small>01 - 16</small>
Nom système	DS2
Usine par défaut	Réinitialisation
Recepteur IR	Activé <small>Désactivé, Activé</small>
Audio	Editer
Ports Série & telem	Editer
Journaux système	Editer
Page d'état	On

Numéro d'unité

Lorsque plusieurs unités sont connectées sur le bus 485, il est nécessaire d'attribuer un numéro unique à chacun d'eux.

Note : lorsqu'on utilise un clavier distant pour configurer le Digital Sprite 2, la modification du numéro d'équipement requiert que le nouveau numéro soit sélectionné pour récupérer le contrôle dudit équipement.

Nom du système

Chaque Digital Sprite 2 peut se voir attribuer un nom de 20 caractères, afin de l'identifier auprès de l'opérateur ou de l'administrateur système. Il est recommandé de choisir un descriptif évident. La dénomination du système par défaut est DS2.

Paramétrage par défaut

Cette fonction rétablit la majorité des paramétrages par défaut. Les réglages matériels spécifiques, tels que l'adresse IP, la terminaison des caméras, etc., restent inchangés.

Récepteur IR

Si plusieurs unités sont commandées par le même dispositif IR, il est nécessaire désactiver la fonction IR sur toutes les unités sauf un, pour permettre une communication correcte entre la télécommande et le système (si plusieurs dispositifs IR étaient activés, toutes les unités exécuteraient les commandes reçues, entraînant la confusion).

La télécommande reproduit la face avant du Digital Sprite 2 et permet le contrôle d'un ou plusieurs Digital Sprite (utiliser les options de sélection des unités). Toutefois, la télécommande **ne permet** pas la configuration via les menus ou le contrôle des informations de télémétrie caméra.

Lorsque le fonctionnement du récepteur infrarouge est validé, le voyant "IR" du Digital Sprite 2 s'allume en vert. Lorsqu'il est invalidé, ce même voyant s'allume en orange. Le clignotement du voyant en vert indique la réception d'un signal IR.

Audio

Configuration audio	
Enregistrement local	Désactivé <small>Désactivé, Activé</small>
Enregistrement sortie ligne	Désactivé <small>Désactivé, Activé</small>
Lecture locale	Activé <small>Activé, Désactivé</small>
Lecture à distance	Activé <small>Activé, Désactivé</small>

Sur le Digital Sprite 2, il est possible d'enregistrer 2 canaux audio : local et sortie ligne. Utiliser le menu pour activer ou désactiver l'enregistrement audio.

L'enregistrement audio prend peu d'espace de stockage (environ 4 kbits/s), quelle que soit la vitesse d'enregistrement des images (ips). Quand l'audio est activé, le temps d'enregistrement est modifié. Vérifier le nouveau temps d'enregistrement dans le menu "Programmation d'enregistrement". Ces options comprennent :

- **Enregistrement local** – Option à activer pour enregistrer les données présentes sur l'entrée audio.
- **Enregistrement sortie ligne** – Option à activer pour transmettre les données audio sur le réseau.
- **Lecture locale** – Option à activer pour lire les données audio enregistrées en local.
- **Lecture distante** – Option à activer pour lire les données de la sortie audio.

Ports série et de télémétrie

Les ports série 1, 2, 3 (Bus A) et 4 (Bus B) peuvent être configurés pour une fonction spécifique. Le Digital Sprite 2 supporte plusieurs protocoles série. Ce menu permet de sélectionner ces protocoles.

Ports séries et de télémétrie		
Port	Série 1	Série1, Série2, Série3, Série4
Utilisation port	Debuggage	Debuggage, usage général, PPP, Télémétrie, Texte dans l'image, Off
Vitesse de transfert	38400	1200 - 115200
Parité	Aucune	Aucun, Paire, Impaire
Bits données	8	8,
Bits stop	1	1, 0,
Contrôle flux	Aucun	Aucun, matériel, logiciel

Port

Il est possible de configurer tous les ports série dans ce menu.

Utiliser les touches \uparrow ou \downarrow pour sélectionner les ports à configurer. Les ports série 1 et série 2 utilisent le protocole RS-232 et les portes série 3 (Bus A) et série 4 (Bus B) utilisent les protocoles RS-232 et RS-485.

Utilisation de ports

Cette fonction définit les fonctions attribuées à chaque port série. Les options possibles sont les suivantes :

- **Debuggage** – C'est le paramétrage par défaut du COM1. Il permet la communication entre une application PC (par exemple HyperTerminal™) et le Digital Sprite 2.
- **Général** – Sélection permettant d'utiliser des applications personnalisées avec le Digital Sprite 2
- **PPP (PPP lien 2)** – Si l'équipement est configuré en mode "PPP", cette option doit être sélectionnée. Elle n'est disponible que sur les ports série 1 et 2.

- **Télémétrie (RS232 ou RS485 selon le port)** – Plusieurs protocoles série de télémétrie sont disponibles. Lorsque cette option est sélectionnée, la liste de protocoles série est affichée. Se référer au type de protocole de télémétrie, page suivante.
- **Texte dans les images** – Le Digital Sprite 2 accepte d'intégrer du texte provenant d'applications tiers dans la vidéo enregistrée. Cette fonction permet au périphérique série de communiquer avec le Digital Sprite 2.
- **Off** – Le port série est invalide.

Vitesse de transfert, Parité, Bits de données, Bits de stop et Contrôle de flux

Ces réglages sont affichés pour les protocoles qui peuvent demander une configuration.

Ce sont également les paramètres par défaut du périphérique série utilisé. Pour plus d'informations, se référer au manuel approprié du fabricant du périphérique concerné.

Type de protocole de télémétrie

Quand l'option "Télémétrie" est sélectionnée dans la fonction "Utilisation port", les protocoles série RS-232 et RS-485 sont affichés.

Le Digital Sprite 2 supporte de nombreux protocoles de contrôle de caméras PTZ, de caméras dôme et d'équipements de commande analogiques. Les protocoles des équipements analogiques de commande sont les suivants:

Option	Fabricant
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

Les protocoles supportés pour les caméras PTZ et les caméras dôme sont les suivants :

Option	Fabricant	Modèle
BBV 485	BBV	Tous les modèles
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Orion Series
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	Cyberdome™
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectr3a II, Spectra III (paire torsadée uniquement)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	Ultradome™ Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter Microspheres™ / RapidDome™
Vista PD	Vista	Power Dome

Journaux système

Le Digital Sprite 2 dispose de plusieurs journaux. Ces journaux peuvent être visualisés et utilisés pour des raisons d'administration.

Journaux système	État	Options
Connexions PPP	Désactivé	Désactivé, Activé, Visualisation
Connexions FTP anonymes	Désactivé	Désactivé, Activé, Visualisation
Accès fichier illégal	Désactivé	Désactivé, Activé, Visualisation
Utilisateurs Telnet / FTP	Désactivé	Désactivé, Activé, Visualisation
Archive	Vue	
Fichier log	Vue	
Email log	Vue	
Envoyé message log	Vue	

Chaque journal doit être validé pour garantir que les entrées soient créées par le Digital Sprite 2. Se référer au guide de mise en réseau pour plus de détails sur la validation et la visualisation des journaux système.

Note : Si un journal n'est pas actif, l'option de visualisation n'est pas affichée dans le menu.

Page d'état

Il est possible de désactiver la page d'état du Digital Sprite 2.

Cette page détaille toutes les alarmes du système, les dysfonctionnements caméra, le stockage principal (protégé) et le dernier enregistrement non protégé.

Options d'enregistrement

Options d'enregistrement		
Expiration du temps	0000 Jour (s)	0000 - 9999 jours
Configuration disque	Editer	
Protection image	Editer	
Archivage sur évènement	Désactivé	Désactivé, Activé/Editer
Mode d'enregistrement	Boucle standard	Boucle standard, Ecrire une fois
Programmer taux	Activé	Activé, Désactivé
Enregistre texte dans image	Désactivé	Activé, Désactivé
Config base de données événements	Editer	

Expiration temporisée

Les images enregistrées sur le disque peuvent être programmées pour expirer après un nombre de jours ou d'heures défini par l'utilisateur. Cette option a pour but de respecter la législation qui spécifie que les images enregistrées ne peuvent être conservées que pour une durée maximale de 31 jours par exemple.

ATTENTION : Une fois le délai programmé, toutes les images antérieures à cette donnée temporelle sont effacées.

Configuration du disque

L'option de configuration du disque affiche la taille totale des disques durs, avant qu'ils ne soient formatés pour l'utilisation du Digital Sprite 2.

Protection des images

Il est possible de protéger les images stockées sur les disques durs du Digital Sprite 2. Ces images ne peuvent pas être effacées.

Protection image			
De la:	01/11/2004	12:16:00	
A:	24/11/2004	12:20:00	
Protéger images	01 jours	Confirmer	
Protéger images		Confirmer	
Enlever protection images		Confirmer	
Liste	05/11/04 14:39:39 - 05/11/04 16:50:31		
	05/11/04 09:48:01 - 05/11/04 10:24:15		
	25/11/04 17:14:54 - 25/11/04 17:51:04		

DU

Entrer l'heure et la date de début de période de protection des images enregistrées.

AU

Entrer l'heure et la date de fin de période.

Protection des images

Cette fonction permet déterminer le nombre de jours pendant lesquels les images doivent être protégées. Appuyer sur la touche \Rightarrow pour confirmer les paramètres. Un message s'affiche pour valider le paramétrage. Sélectionner l'option "confirmer" et appuyer sur la touche "**Menu**" ou "**Mode**". Les images de cette période de temps s'afficheront dans la section liste.

Protection des images

Cette fonction permet de confirmer les paramètres. Appuyer sur la touche \Rightarrow pour confirmer. Un message s'affiche pour valider le paramétrage. Sélectionner l'option "confirmer" et appuyer sur la touche "**Menu**" ou "**Mode**". Les images de cette période s'affichent dans la section "Liste".

Note : L'ajout d'images protégées à la liste peut prendre un certain temps.

Suppression de la protection des images

Il est possible de supprimer manuellement la protection des images qui ont été manuellement ou automatiquement protégées. Une fois que l'heure et la date ont été entrées, mettre en surbrillance l'option "Suppression protection images" et appuyer sur la touche \Rightarrow . Sélectionner l'option "confirmer" et appuyer sur la touche "**Menu**" ou "**Mode**". Les entrées sont retirées de la liste.

Note : La suppression de la protection des images protégées dans la liste peut prendre un certain temps.

Liste

Elle détaille toutes les images qui ont été protégées. Il est possible d'en mettre une en surbrillance pour la copier dans la liste d'archive.

Utiliser les touches \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow pour sélectionner l'entrée souhaitée et appuyer sur la touche "COPIER". Le fichier est sauvegardé dans la liste d'archive.

Archivage sur événement

L'archivage sur événements permet aux événements d'alarme et de détection de mouvement vidéo d'être automatiquement copiés sur un serveur FTP distant ou envoyés sur un graveur DVD local.

Archivage sur Evènement		
Destination de l'évènement	FTP	Editer
Options de téléchargement	Programmé	00:01
Supprimer protection vidéo	Désactivé	
Partition filigrane	Activé	
Téléchargement sur demande	Démarrage	

Interrogé 000 - 999mins, Manuel seulement, A la connexion

Désactivé, Activé

Désactivé, Activé

Destination d'envoi des événements

Cette fonction identifie la destination vers laquelle les images sont transmises. Les options disponibles sont les suivantes :

- **CD/DVD** – Les images sont stockées sur le graveur CD/DVD local.
- **FTP** – Les images sont transmises à un serveur FTP via thernet.

Note : Lorsque l'option "FTP" est sélectionnée, une option de paramétrage est affichée pour configurer les paramètres de téléchargement. *Pour plus d'informations sur la configuration d'archivage sur événements sur un serveur FTP, se référer au guide réseau.*

Options de téléchargement

Les options de téléchargement déterminent le moment où le téléchargement intervient. Les choix sont les suivants :

- **Planifié** – Il est possible de forcer le Digital Sprite 2 à archiver les images à un moment préétabli. Le temps entré peut représenter un horaire quotidien où la fonction sera activée.

- **Régulier** – Le Digital Sprite 2 lance le téléchargement d'archive à intervalles réguliers. Le temps, en minutes, représente la période entre deux téléchargements.
- **Manuel uniquement** – L'action d'archivage commence quand l'utilisateur le requiert en appuyant sur la fonction "Téléchargement sur demande".
- **A la connexion** – Cette active automatiquement le téléchargement quand l'unité détecte que la destination d'archivage est connectée (CD/DVD ou réseau).
- **Sur CD/DVD plein** – Le processus d'archivage commence dès que la liste contient suffisamment de données pour remplir un CD/DVD (CD/DVD uniquement).

Note : Si la destination d'archivage est un CD/DVD, un média approprié doit être inséré dans le graveur.

Suppression de la protection vidéo

Si les images enregistrées ont été protégées par le système, cette option retire automatiquement ladite protection dès que le téléchargement s'est terminé avec succès. Les images du disque dur peuvent alors être effacées.

Signature

Une signature d'authentification est créé et stockée dans un fichier texte qui est téléchargé avec les images vidéo vers la destination d'archivage. Cela s'applique à chaque image.

La signature est stockée dans le journal d'archivage.

Téléchargement sur demande

Si l'option de téléchargement manuel a été choisie, la mise en surbrillance de cette option active le processus de téléchargement. Un message signale le début du téléchargement FTP dès que l'unité en reçoit la confirmation.

Mode d'enregistrement

Cette option permet de configurer l'équipement soit mode standard d'enregistrement en boucle (par défaut), soit en mode d'enregistrement unique (une seule fois).

Mode d'enregistrement en boucle

Il s'agit d'un paramétrage par défaut du Digital Sprite 2, il permet de savoir comment l'unité stocke les images sur le disque dur. Les images enregistrées sont sauvegardées en boucle, ce qui signifie que dès que le disque dur a atteint sa capacité maximale, les données enregistrées en début de boucle (les plus anciennes) sont automatiquement "écrasées" par les plus récentes (sauf si elles sont protégées).

Cela signifie que les images en début du cycle d'enregistrement sont disponibles que pour une période de temps donnée avant d'être remplacées par de plus récentes.

Dans le menu, plusieurs paramètres peuvent être utilisés pour savoir quand le disque dur atteindra sa capacité maximale et quand les images commenceront à être remplacées. Lesdits paramètres peuvent être également employés assurer que les images sont archivées et que l'unité commence bien au début de la boucle.

Mode d'enregistrement "une seule écriture"

Le fait de valider l'option "Une seule écriture" à le même effet que de marquer la boucle d'enregistrement pour spécifier qu'il s'agit du début de l'enregistrement unique.

Ce mode comprend deux actions : enregistrer et arrêter.

Il se comporte comme le mode d'enregistrement en boucle, mais le message d'avertissement vient rappeler à l'opérateur que des informations importantes (images enregistrées) sont sur le point d'être effacées et qu'il est nécessaire de les archiver. Si la signalisation est ignorée, l'unité continue à enregistrer et les images de début de la boucle sont effacées. Un avertissement est à nouveau affiché pour informer l'opérateur que des informations importantes viennent d'être effacées.

Si l'option "Arrêter" est sélectionnée, un marqueur est créé sur la boucle et un message d'avertissement s'affiche pour indiquer que le processus d'archivage doit commencer. S'il est ignoré, lorsque l'équipement atteint le marqueur, tout enregistrement est stoppé. A titre d'exemple, on peut citer le cas où les fichiers enregistrés ne sont accessibles qu'à certaines heures, afin de s'assurer que les informations importantes sont disponibles et ne sont jamais effacées.

Une seule écriture

Si cette option est sélectionnée, un sous-menu apparaît et peut être configuré pour déterminer comment le Digital Sprite 2 enregistre les images.

Sélectionner l'option et appuyer sur la touche ⇨ pour choisir l'option "Une seule écriture" dans le menu de configuration.

Options de écriture en une seule fois	
Réinitialiser écriture une seule fois	Réinitialisation
Permettre l'utilisateur de réinitialiser	Désactivé
Minimum disque	20% 0064GB
Sur Disque plein	Remplacer
Réinitialiser à écriture une seule fois	26/Mai/2005 09:48

Réinitialiser "Une seule écriture"

Cette fonction charge l'heure et la date du Digital Sprite 2 en lieu et place de l'heure et de la date d'enregistrement une fois les plus anciennes. Cette action est nécessaire quand l'archivage été effectué et que l'unité peut tout recommencer.

Pour réinitialiser l'option "Une seule écriture", il est nécessaire de maintenir enfoncée la touche de la caméra 1 pendant 5 secondes.

Autoriser la RAZ par l'utilisateur

L'activation de cette option permet d'afficher un menu qui autorise l'opérateur à réinitialiser l'option "Une seule écriture". L'accès est possible à partir du sous-menu "Copier une image".

Espace disque faible

Cette fonction spécifie le pourcentage minimum d'espace disque disponible avant signalisation. Si l'espace de stockage descend en dessous de ce minimum, une alarme est déclenchée (un avertissement est affiché sur le moniteur principal). Elle disparaît dès que l'espace disque disponible repasse au dessus de cette limite.

Note : Cette option correspond à un pourcentage par rapport à la totalité du disque dur du Digital Sprite 2. L'équivalent en Gigaoctets est automatiquement calculé et affiché.

Sur disque plein

Si le disque est plein, il est possible de définir l'action que le Digital Sprite 2 doit exécuter. Les options sont les suivantes :

- **Enregistrer par "écrasement"** – Par défaut, le Digital Sprite 2 enregistre par écrasement sur les images stockées dans le disque dur. Un message d'avertissement s'affiche pour informer l'opérateur que le disque est plein.
- **Arrêter l'enregistrement** – Le Digital Sprite 2 arrête l'enregistrement quand le disque est plein. Un message d'avertissement s'affiche pour prévenir l'opérateur de cet état.

Dernière RAZ mode "Une seule écriture"

Permet d'identifier l'heure et la date à laquelle la dernière RAZ a eu lieu.

Vitesses planifiées

Cette option est active par défaut. Le Digital Sprite 2 permet de configurer la vitesse d'enregistrement pour les modes jour, nuit et week-end dans les menus de programmation de l'enregistrement standard et l'enregistrement à vitesse variable. La désactivation de cette option provoque le passage des options de programmation d'enregistrement planifié à un jeu unique de vitesses utilisé pour toutes les programmations (jour, nuit et week-end).

Enregistrement de texte dans les images

Il est possible d'activer ou de désactiver la fonction d'insertion de texte dans les images.

Configuration de la banque de données d'événements

Le Digital Sprite 2 supporte une banque de données qui stocke les événements sur l'unité. Cela permet à l'utilisateur de configurer la taille de cette banque de données.

Configuration base de données événements

Dernière réinitialisation	24/Nov/2004 15:43:01
Nombre actuel d'entrées	0006
Nombre maximum d'entrées	1000 0000 - 999

Dernière réinitialisation

Ce paramètre est accessible uniquement en lecture. Il est généré par le Digital Sprite 2. Il indique l'heure et la date auxquelles la banque de données a été réinitialisée pour la dernière fois (c'est à dire que lorsqu'un maximum des saisies de la banque de données sont modifiées, cette dernière est réinitialisée).

Nombre saisies courant

Ce paramètre est accessible uniquement en lecture. Elle identifie le nombre de saisies de la banque de données.

Nombre maximum de saisies

Cette option permet de déterminer le nombre maximum d'entrées de la banque de données. Dès que l'on modifie celle-ci, la banque de données est réinitialisée et tous les événements stockés précédemment sont effacés.

Paramétrage des caméras

Réglage caméra		
Caméra 1 - Détectée		
Titre	Caméra 1	
Borne d'entrée	On	On, Off
Type de Caméra	Couleur	Couleur, Mono
Ajuster Couleur	----- -----	
Ajuster Contraste	----- -----	
Entrée vidéo caméra	Connecté	Connecté, Déconnecté
Type de télémétrie	Aucun	Aucun, Série 1, Série 2, Bus A, Bus B

Titre

Un titre (descriptif) peut être attribué à chaque caméra. Utiliser les touches \uparrow et \downarrow pour faire défiler les caractères disponibles.

Terminaison des entrées

La terminaison peut être activée (On) ou désactivée (Off). Elle doit être désactivée (Off) pour les caméras qui sont bouclées sur d'autres unités.

Type de caméra

Cette option sert à sélectionner le type de caméra. Choisissez l'option "Couleur" ou "Mono" (N&B).

Ajuster les couleurs

Lorsque l'option d'ajustement des couleurs est sélectionnée, utiliser les touches \uparrow et \downarrow pour effectuer le réglage.

Ajuster les contrastes

Lorsque l'option d'ajustement des contrastes est sélectionnée, utiliser les touches \uparrow et \downarrow pour effectuer le réglage.

Entrée caméra vidéo

Cette fonction permet de retirer les caméras défectueuses de l'option "Défaut caméra" ou de désactiver les caméras déconnectées.

Sélectionner l'option "Déconnecter" si la caméra n'est plus présente et ne doit pas être remplacée.

Sélectionner le choix "Caméra connectée – ignorée" de l'option "Défaut caméra" si la caméra est temporairement déconnectée. Cela empêche l'apparition du message de défaut caméra et le déclenchement de l'alarme.

Conseils : Le menu de paramétrage des caméras est directement accessible en appuyant et en maintenant enfoncée n'importe laquelle des touches caméra.

Télémétrie

Le Digital Sprite 2 supporte les commandes de télémétrie coaxiale et série. Cette option permet de configurer la caméra PTZ ou la caméra dôme connectée.

A ce stade, on présume que le type "Série" a déjà été sélectionné dans le menu "Série et Télémétrie". Ces paramètres sont attribués à une ou plusieurs entrées vidéo spécifiques.

Les options disponibles sont les suivantes :

- Série 1 – Protocole sélectionné RS-232 (inactif par défaut.)
- Série 2 – Protocole sélectionné RS-232 (inactif par défaut.)
- Série 3 – Protocole sélectionné BUS A RS-485 (Dennard par défaut).
- Série 4 – Protocole sélectionné BUS B RS-485 (Pelco par défaut).
- Coax – Pelco
- Coax – Dennard
- Coax – BBV
- Aucun – La caméra n'a pas de périphérique série associé.

Utiliser les touches \uparrow ou \downarrow pour sélectionner les options disponibles.

Note : Les paramètres affichés ne sont qu'un exemple des options disponibles.

Alarmes et prépositionnements

Alarmes et Préréglages

Caméra 1 - Détectée

Extension d'impulsion 005 secs 000 - 999 secs

	module /Aux	Contact	Entrée Source	Préréglage	Zone Entrée
>	Aux	--	N/O	000	<input checked="" type="checkbox"/>
>	01	01	N/F	001	<input checked="" type="checkbox"/>
>	02	02	N/F	002	<input type="checkbox"/>
>	03	04	N/O	003	<input type="checkbox"/>
>	Aux	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>

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 une touche caméra pour sélectionner celle qui est concernée par la configuration des alarmes et prépositionnements.

Extension d'impulsion

Cette option étend la fenêtre de prise en compte d'impulsion afin d'éviter que ne se produisent des doubles déclenchements. C'est-à-dire, que si une seconde alarme survient après la fin de la première pendant cette fenêtre, l'unité ne génère pas de nouvel événement.

Module / AUX

Il est possible de raccorder jusqu'à 16 modules sur le réseau bus 485. Sélectionner le numéro de module ou d'entrée AUX approprié (le choix par défaut est entré AUX).

Contact

Au moment de choisir l'option AUX ou Module, identifiez le contact concerné. Chaque module d'alarme dispose de 16 entrées et chaque entrée peut être utilisée par l'une ou l'autre des caméras ou par de multiples caméras.

Entrée

Choisissez si le contact d'alarme est de type normalement ouvert (NO) ou normalement fermé (NF).

Prépositionnement

Si la caméra possède des prépositionnements configurés, ceux-ci peuvent être rappelés automatiquement lorsqu'une alarme est déclenchée. Entrez un numéro de prépositionnement de 000 à 250 pour le contact d'alarme sélectionné.

Entrée de zone

Il est possible qu'une alarme spécifique à une caméra déclenche également une alarme sur une entrée de zone. Si l'entrée doit activer une zone en même temps que la caméra est envoyée sur la position préétablie, cochez la case d'entrée correspondante.

Le "déclencheur" apparaît sous la rubrique "Prépositionnement" du menu "Paramétrage zone".

Note : Si l'option est désactivée, l'alarme provoque toujours l'envoi de la caméra sur le prépositionnement, mais aucune action complémentaire n'est exécutée.

Paramétrage des fonctions des caméras

Réglage Activité Caméra

Caméra 1		
Détection	Off	Off, On
Activation de programme	Editer	
Sensibilité	Elevée Intérieur	Elevée intérieur, Basse intérieur, Elevée extérieur, Basse extérieur, Très basse extérieur
Grille d'activité	Configuration	
Test d'activité	Test de marche	
Actions	Editer	
Zones VMD avancées	Désactiver	Désactivé, Activé/Editer

Caméra

Chaque caméra peut être configurée individuellement. Sélectionner une caméra en appuyant sur la touche correspondante.

Détection

Choisir si la détection d'activité est validée (On) ou invalidée (Off) pour la caméra sélectionnée.

Note : Même quand la détection d'activité est inactive, les paramètres de sensibilité sont toujours utilisés pour la recherche d'événements.

Activation planifié

Chaque caméra peut être programmée pour être toujours active (24h) ou active individuellement pendant le jour, la nuit ou les week-ends.

Activation Programmation

Caméra 01 Activation Programmation				
Type d'activation	Activation Programmation			Activation sur 24 heures
Actif	Jour	Nuit	Week-end	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Sensibilité

Il existe 5 niveaux de sensibilité applicables à la fonction de détection d'activité, garantissant la couverture optimale de l'environnement de toute scène.

Remarque : Lors du paramétrage de la sensibilité, il est recommandé d'utiliser l'option Test Activité afin de s'assurer que le niveau de sensibilité sélectionné est correct.

Déterminez le niveau de sensibilité le mieux adapté à l'emplacement de la caméra :

- Les caméras installées en extérieur, susceptibles d'être exposées à un certain mouvement en arrière-plan (arbres, pluie, etc.), doivent être paramétrées sur Extérieur - niveau élevé, Extérieur - niveau bas ou sur niveau de sensibilité le plus bas.
- Les caméras installées en intérieur, et peu exposées à des mouvements d'arrière-plan, doivent être paramétrées sur Intérieur - niveau élevé ou Intérieur - niveau bas.

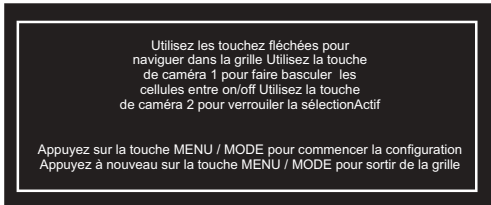
Les niveaux de sensibilité sont les suivants :

- Intérieur - niveau élevé - réglage le plus sensible.
- Intérieur - niveau bas.
- Extérieur - niveau élevé.
- Extérieur - niveau bas.
- Niveau de sensibilité le plus bas.

Grille d'activité

Une grille 16 x 16 permet de spécifier les zones (de déclenchement) pour lesquelles la détection d'activité est validée. Quand l'option paramétrage est sélectionnée, un message apparaît. Suivez le menu présent à l'écran pour configurer la grille d'activité.

Note : Une source visuelle de NTSC montrera une grille d'activité de 16 x 14.



Lorsque vous entrez dans l'écran de la grille d'activité, une grille de 16 x 16 recouvre l'image. Editez ladite grille pour couvrir les zones de l'image qui requièrent une surveillance et supprimez la surveillance pour les zones où il peut y avoir un mouvement continu (ex : une branche d'arbre, le passage d'un bus, etc.) cause de déclenchements intempestifs.

Chaque cellule peut être individuellement activée ou désactivée (caméra 1).

Alternativement, il est possible de faire glisser le curseur et de sélectionner un groupe de cellules à activer/désactiver. Pour maintenir la sélection, déplacez le curseur sur la zone de départ requise et appuyez sur la touche "Caméra 2".

Utilisez les touches du curseur pour sélectionner les cellules à activer/désactiver. Puis, appuyez sur la touche "Caméra 1" pour activer ou désactiver toutes les cellules sélectionnées.

Test d'activité

Une fois paramétrées les options d'activité des caméras, il est possible de tester la configuration pour chaque caméra.

Sélectionner le "Test de passage". Les zones où la grille d'activité est activée apparaissent lorsqu'un mouvement est détecté.

Actions

Les actions qui sont activées automatiquement quand un mouvement vidéo est détecté sur l'entrée vidéo peuvent être configurées dans ce menu.

Camera 01 Actions VMD	Page	Page Suivante
Créer une entrée de base de données	Activé	Désactivé, Activé
Changement du Taux d'Enregistrement	Aucun	Aucun, Standard, Variable, Les deux
Rapporter activité VMD	Désactivé	Désactivé, Activé
Créer entrée zone	Désactivé	Désactivé, Activé
Enregistrer arrêt sur image	Désactivé	Désactivé, Activé
Protéger images VMD	Désactivé	Désactivé, Activé
Archiver événement	Désactivé	Désactivé, Activé
Envoyer par email image	Désactivé	Désactivé, Activé
Envoyer par email rés. Image.	Vignette	Vignette, Rés, basse, rés. moyenne, rés. Haute
Appliquer les actions caméra 01 à	Caméra 02	Caméra 02 - 16, Toutes les caméras

Page

Les actions sont séparées en deux pages. Pour sélectionner la page suivante ou précédente, mettre en surbrillance l'option "Page suivante" et appuyer sur la touche ↑ ou ↓.

Créer une entrée dans la base de données

Pour qu'une activité de mouvement vidéo intègre la liste d'événements, cette option doit être activée.

Modifier la vitesse d'enregistrement

Modifier la vitesse d'enregistrement. Quand l'option de détection de mouvement vidéo est validée, cette fonction permet de passer de la vitesse d'enregistrement standard à celle valable en cas d'alarme. Les options disponibles sont les suivantes :

- **Standard** – Les caméras validées pour le mode d'enregistrement standard passent à la vitesse d'enregistrement en cas d'alarme.
- **Variable** - Les caméras validées pour le mode d'enregistrement à vitesse variable passent à la vitesse d'enregistrement en cas d'alarme.
- **Les deux** – La commutation s'applique aux enregistrements à vitesse variable et standard pour les caméras sélectionnées.

Signalisation d'activité DMV

Une détection de mouvement vidéo peut être rapportée via un message sur ligne téléphonique. Cette option doit être validée et la fonction "Signalisation à distance" configurée.

Créer une entrée de zone

Cela revient à transformer la détection de mouvement vidéo liée à caméra en entrée d'alarme pour une utilisation dans la page des zones d'alarme. Sélectionnez l'option "DMV XX" (où XX est le numéro de la caméra) au lieu d'une entrée d'alarme pour déclencher l'événement.

Enregistrement d'images fixes

Cette fonction permet de sauvegarder une image fixe supplémentaire aussi proche de l'événement que possible, en plus de l'enregistrement normal dudit événement.

La page "Temps réel" de l'interface de visualisation permet d'accéder à ces images fixes. Elles apparaissent dans la séquence normale d'enregistrement.

Protéger les images DMV

Il est possible de protéger les enregistrements DMV pour s'assurer que ces images ne soient pas effacées et qu'elles restent sur le disque dur de l'unité. Ces images peuvent être protégées pour une période donnée ou indéfiniment.

Archive d'événements

Cette fonction force le Digital Sprite 2 à télécharger automatiquement les images des alarmes par Ethernet vers un serveur central FTP ou directement sur un CD / DVD local. *Se référer à l'option "Archive sur événement" dans le menu "Options d'enregistrement".*

Envoyer des images par e-mail

Il est possible de configurer le Digital Sprite 2 pour qu'il transmette automatiquement un E-mail vers une adresse préenregistrée dès identification d'un mouvement.

Résolution des images envoyées par e-mail

Cette option détermine la résolution des pièces jointes à l'E-mail. Les choix sont les suivants :

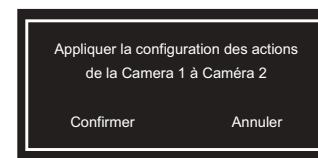
- Petite fenêtre (timbre-poste) – Par défaut.
- Résolution basse.
- Résolution moyenne.
- Résolution haute.

Il est important de prendre en compte la vitesse du réseau distant quand cette option est configurée.

Note : les paramètres de résolution sélectionnés correspondant à une résolution globale et sont communs à toutes les alarmes de zone et DMV.

Appliquer les actions à

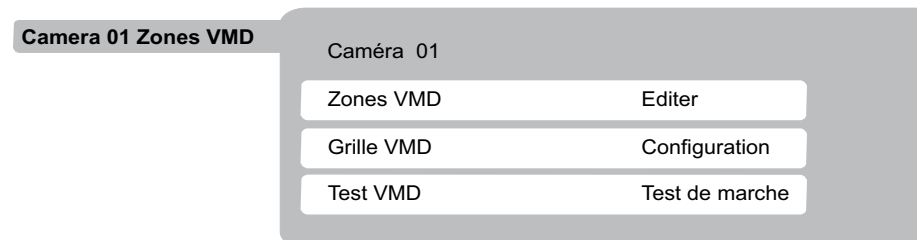
Si les actions de plusieurs caméras sont les mêmes ou sont similaires, il est possible d'appliquer un ensemble d'actions à plusieurs caméras choisies. La sélection de l'option provoque l'affichage d'une boîte de dialogue pour confirmer que vous souhaitez effectuer ces modifications.



Zones DMV avancées

Cette option permet de configurer les zones DMV avancées 1 à 16 pour chaque caméra. Validez l'option et sélectionnez le choix "Editer".

Note : DMV 0 est réservé à la détection d'activité.



Zones DMV

Cette option permet l'accès aux options de configuration des zones DMV.

Zones DMV Caméra		
Zone	01	01 - 16
Mode Zone 01	Normal	Normal, Dernier déclenchement, Statique, Zone invalidée
Comptage pixels Zone 01	20%	02 - 100%
Changement pixels Zone 01	20%	02 - 100%

Zone

Des paramètres peuvent être configurés pour chacune des 16 zones DMV avancées. Lesdits paramètres peuvent être sélectionnés pour être modifiés via cette option. Utiliser les touches ↑ ou ↓ pour parcourir les zones.

Mode zone

Cette option identifie le moment où l'image de référence a été prise pour déclencher la détection de mouvement vidéo. Les choix disponibles sont les suivants :

- **Normal** – L'image de référence est mise à jour approximativement une fois par seconde, de sorte que de petits changements dans la scène filmée sont tolérés sans déclenchement.
- **Dernier déclenchement** – L'image de référence n'est mise à jour que quand la détection de mouvement vidéo a été déclenchée. Elle n'est utilisée que sous un éclairage contrôlé, de manière à ce qu'il n'y ait pas de déclenchement intempestif dû à un changement de lumière.
- **Statique** – L'image de référence est collectée au démarrage et n'est jamais mise à jour. Cette option est à utiliser dans une zone "stérile", où aucune modification n'est attendue.
- **Zone inactive** – Le mode zone est invalidé.

Comptage de pixels zone XX

Cette valeur est paramétrée sous forme d'un pourcentage et elle correspond au pourcentage de pixels de la zone sélectionnée qui doit changer pour qu'un événement DMV se produise.

Note : cette option doit être testée après configuration.

Modification de pixels zone XX

Ce paramètre est une valeur en pourcentage des modifications globales requises dans l'échelle des gris pour pouvoir être inclus dans le décompte des pixels. La modification du pourcentage est définie au travers de la palette complète de noir et blanc. La valeur 100 % correspond à un passage du noir au blanc.

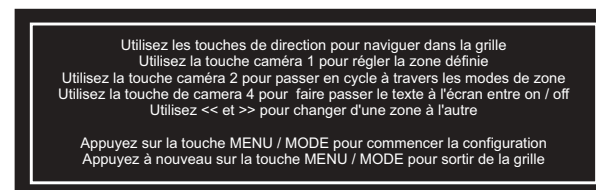
Note : ce paramètre doit être testé après configuration, afin de s'assurer que les réglages sont suffisants pour déclencher un événement DMV.

Grille DMV

La grille DMV couvre par défaut 16 secteurs de l'écran. Il est possible de configurer la grille pour qu'elle ne couvre que certaines zones intéressantes.

Note : s'assurer que la caméra à configurer est sélectionnée avant de mettre en surbrillance l'option de paramétrage.

Lorsque l'option "Paramétrage" est sélectionnée, une fenêtre apparaît. Suivre les instructions présentes à l'écran pour configurer ladite option.



Pour éditer la grille;

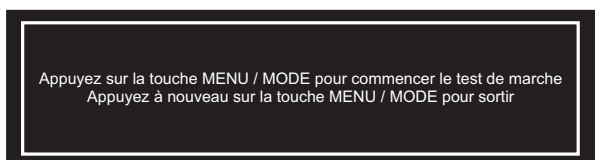
1. Déplacer le caractère "*" jusqu'au centre de la zone à créer. Il est possible d'utiliser les touches ◀ et ▶ pour se déplacer entre les zones par défaut.
2. Appuyer sur la touche "Caméra 1" pour passer en mode "Dessin" et supprimer automatiquement (si nécessaire) la zone existante (consultez le texte affiché sur l'écran pour confirmer que l'option dessin est sélectionnée).
3. Utiliser les touches fléchées pour se déplacer jusqu'au point final de la zone (il est situé dans la diagonale opposée par rapport au point de début de zone, afin de permettre la création d'un cadre).
4. Appuyez sur la touche "Caméra 1" pour désactiver le mode dessin.
5. Appuyez sur la touche "Caméra 2" pour parcourir les modes disponibles. Sélectionnez le mode qui doit être appliqué à la zone créée. Il s'agit de la même manipulation que pour paramétrer le mode de zone DMV.

Test DMV

Une fois les paramètres DMV configurés, il est possible de tester la configuration.

Note : pour que l'option "Test de passage" puisse être sélectionnée, l'option DMV doit être validée préalablement pour la caméra choisie.

Lorsque le test de passage est sélectionné, une fenêtre apparaît. Suivez les instructions présentes à l'écran.



Si les paramètres ne sont pas satisfaisants, les modifier et recommencer le test.

Paramétrage d'insertion de texte

Note : Ce menu ne s'affiche que si l'option "Texte dans l'image" a été validée dans le menu "Options d'enregistrement".

Le Digital Sprite 2 dispose d'une option qui permet l'insertion d'informations de texte reçues d'un périphérique parallèlement à l'enregistrement vidéo. Les images peuvent alors être triées selon les données texte pour consultation via une page internet.

Configuration d'insertion de texte		Caméra 1
Nombre de lignes	20	00 - 20
Largeur de lignes	50	01 - 50
Couleur de texte	White	Noir, Blanc, Jaune, Magenta, Rouge, Cyan, Vert
Arrière plan texte	Off	Off, Blanc, Noir

Caméra

Chaque caméra peut être individuellement configurée. Sélectionnez la caméra souhaitée via son bouton correspondant.

Nombre de lignes

Il s'agit du nombre de lignes qui est affiché en mode Temps réel ou lecture. Ceci s'effectue sur le moniteur principal, via le mode d'incrustation à l'écran et avec les images souhaitées. Le paramétrage par défaut est de 20 lignes.

Longueur des lignes

Cette option identifie la longueur des lignes qui sont stockées avec l'image. La valeur par défaut est de 50 caractères, ce qui correspond généralement à un écran plein.

Couleur de texte

Il est possible de sélectionner la couleur du texte provenant du périphérique et qui est affiché dans l'image.

Les choix sont : noir, blanc, jaune, magenta, rouge, cyan et vert.

Fond de texte

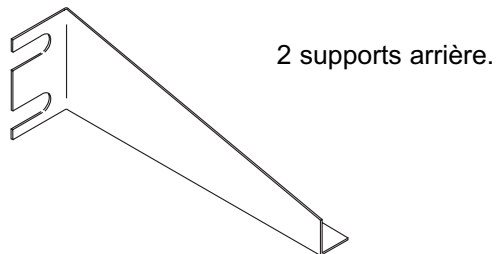
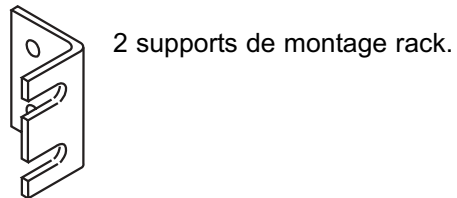
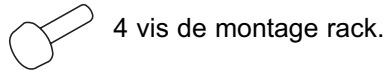
Un arrière-plan peut être appliqué au texte incrusté dans l'image. Par défaut, cette option est inactive.

Les choix possibles sont : noir ou blanc.

Annexe 1

Kit de montage en rack

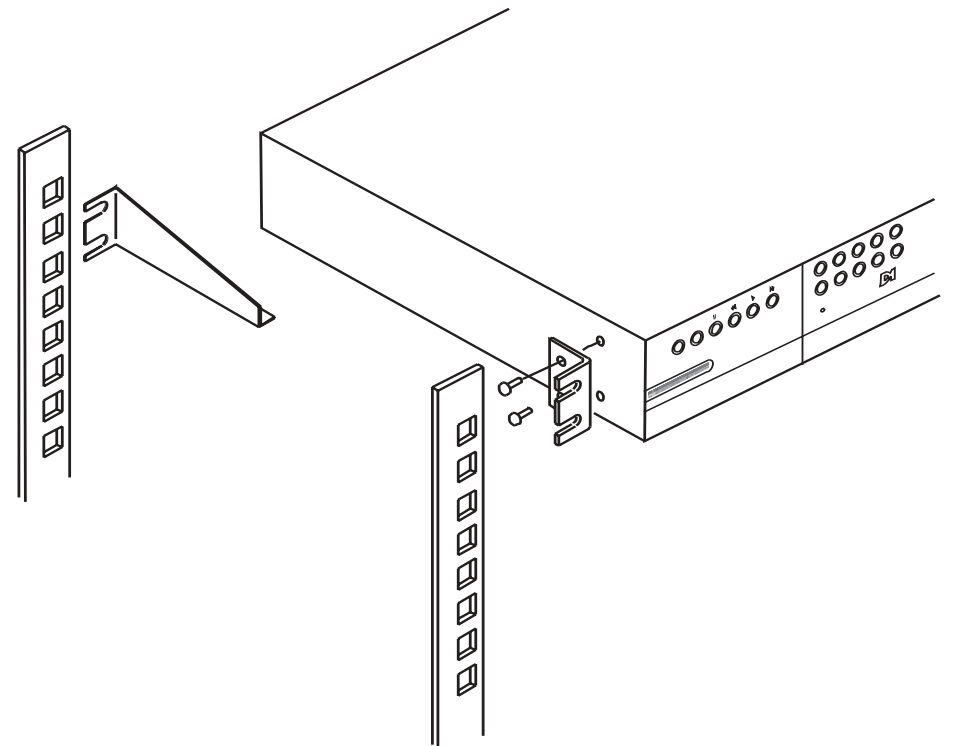
Un kit de montage en rack est fourni avec ce produit. Veillez à utiliser ce dernier correctement. Le kit comprend :



Installation

Avant de connecter les câbles sur le panneau arrière du Digital Sprite 2, respectez les étapes suivantes :

1. Fixez les supports arrière au rack.
2. A l'aide des vis fournies, fixez les supports de montage rack de chaque côté de l'unité.
3. Positionnez l'unité sur les supports arrière.
4. Fixez les supports de montage rack à l'avant dudit rack.





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

Inhalt

• Einleitung	1
• Wichtige Vorsichtsmaßnahmen	3
• Installation des Digital Sprite 2	5
• Kurzanleitung	6
• Anschließen externer Geräte	8
• Konfiguration des Digital Sprite 2	15
- Benutzung der Menüs	15
- Zeit, Datum & Sprache	17
- Kameras anzeigen	18
- Zeitsteuerung	19
- Standard-Aufnahmeplanung	20
- Variable Aufnahmeplanung	23
- Netzwerkoptionen	24
- Alarmoptionen	27
- VMD-Optionen	33
- Anzeigeoptionen	34
- Passwörter	36
- Systemoptionen	37
- Aufnahmeoptionen	40
- Kamera einrichten	44
- Alarmer und Presets	45
- Einrichten der Kamera für Aktivitätserkennung	46
- Text einfügen	50
• Anhang 1 – Gestellmontage-Kit	53

Einleitung

Was ist der Digital Sprite 2?

In der Produktserie Digital Sprite 2 wurden Multiplexing, digitale Aufzeichnung und Dome-Telemetriesteuerungen zu einem leistungsstarken DVR mit erweiterten Netzwerkfunktionen kombiniert.

Das intuitive Menüsystem zur Konfiguration des Digital Sprite 2 verfügt über Netzwerk-Serverfunktionen und bietet damit sowohl CCTV als auch Netzwerkbetrieb in einem einzigen Produkt.

Die Serie Digital Sprite 2 bietet eine funktionsstarke und vielseitige Produktpalette mit einer Flexibilität, die gewährleistet, dass das Gerät in jedes Umfeld passt- sei es als Neuinstallation oder zur problemlosen Integration in eine bestehende Anlage.

Ein Video-Multiplexer

- Konzipiert für Sicherheit.
- Einfache Verwendung.
- Funktioniert wie ein herkömmlicher Multiplexer, nicht wie ein PC.
- Alle Funktionen, die Sie von einem Multiplexer von Dedicated Micros erwarten würden:
 - Hauptmonitor und Spot-Monitor.
 - Multiscreen-Darstellung.
 - Aktivitätserkennung.
 - Alarmmeldung.
 - Zeitsteuerung für Tag, Nacht und Wochenende.
 - Benutzerdefinierte Aufnahmezeiten.
 - Interner RS 485-Bus.

Ein digitaler Videorekorder

- Simultane Wiedergabe und Aufnahme, ohne Leistungseinbußen.
- 31 Tage (oder mehr) Aufnahme im 24-Stunden-Zeitverlauf-Modus in einem Gerät*.
- Sofortiger Zugriff auf Aufnahmen, die auf der Festplatte gespeichert sind – ohne Bänder .

*Bezieht sich auf Modelle mit 320 GB (oder höher)

Netzwerkübertragung

- Internetkonfiguration in Verbindung mit Bildschirmmenüs.
- Wiedergabe von Live-Aufnahme und aufgezeichneten Bildern im gesamten Netzwerk.
- Fernmeldungen für zentralisierte Überwachung.
- FTP, SMTP-Support für Remote-Downloads von Aufnahmen.
- SMS-Support für die Übertragung von Textmeldungen im Falle eines Alarms.
- Erweiterte Netzwerkfunktionen inklusive integrierter Firewall und Webcam.
- Erfordert keine zusätzliche Software; enthält Wiedergabesoftware für Windows™ oder Wiedergabe und Steuerung über einen Standard-Internetbrowser.

Funktionen und Merkmale:

Installation

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Automatische Erkennung von Kameras beim Einschalten. | ✓ |
| Automatische Erkennung externer Speichermedien beim Einschalten. | ✓ |
| Werkseitig eingestellt auf ununterbrochene Aufzeichnung (24 Std.) bei mittlerer Qualität. | ✓ |
| Durchschleifung | ✓ |

Betrieb

- | | |
|----------------------------------------------------------------|---|
| Simultane Wiedergabe, Aufnahme, Kopierfunktion und Übertragung | ✓ |
| Option 'Verborgene Kamera' | ✓ |
| Steuerung über IR-Fernbedienung | ✓ |

Wiedergabe

- | | |
|------------------------------------------|---|
| VCR-Wiedergabe | ✓ |
| Wiedergabe als Vollbild und Multi-Screen | ✓ |

Ereignisse

- | | |
|---------------------------------------------------------------|---|
| Aktivitätserkennung. | ✓ |
| Alarme | ✓ |
| Ereignisprotokoll mit Vorschaubilder | ✓ |
| Automatisches Kopieren von Ereignissen auf CD oder FTP-Server | ✓ |
| Vor- und Nachaufzeichnung von Ereignissen | ✓ |

Telemetrie

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Koaxial-Support für BBV, Pelco & Dennard | ✓ |
| Serielle Telemetrie für zahlreiche Protokolle von Fremdanbietern (Dennard, Pelco, Sensormatic und mehr) | ✓ |
| Telemetrie-Presets im Alarmfall | ✓ |

Audio

Audioaufzeichnung in Echtzeit ✓

Externe Tastatursteuerung (optional)

Kompatibel mit externer Tastatur ✓

Steuerung mehrerer Geräte ✓

Telemetrie-Steuerung ✓

Netzwerk wiedergabe

Live-Anzeige ✓

Wiedergabe gespeicherter Bilder ✓

Mehrere Benutzer gleichzeitig ✓

Telemetriesteuerung ✓

Aufnahme im Netzwerk kopieren ✓

E-Mail bei Ereignisaktivierung ✓

Speichermedien

Interner CD-Brenner ✓

RAID & JBOD ✓

Plextor CDR (auf kompatible Modelle überprüfen) ✓

Dieses Handbuch besteht aus zwei Teilen:

1. Installation

- enthält Details zur Installation des Digital Sprite 2 und zum Anschluss externer Geräte.

2. Einrichten

- enthält Details der Konfigurationsmenüs für den Digital Sprite 2.

Wichtige Vorsichtsmaßnahmen

Anweisungen lesen

Bitte lesen Sie alle Sicherheits- und Bedienungshinweise, bevor Sie dieses Gerät in Betrieb nehmen.

Energieversorgung

Dieses Gerät sollte nur mit den Energiequellen betrieben werden, die auf dem Herstellerschild angegeben sind.

Wartung

Versuchen Sie nicht, dieses Gerät selbst zu warten. Durch Öffnen und Entfernen der Abdeckung setzen Sie sich gefährlich hoher Spannung und anderen Gefahren aus. Überlassen Sie die Wartung geschulten Wartungstechnikern.

Ventilation

Achten Sie darauf, dass das Gerät ausreichend belüftet wird, damit es nicht überhitzt.



Setzen Sie dieses Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus, um das Risiko eines Feuers oder elektrischen Schlags zu vermeiden. Das Blitzsymbol mit Pfeilspitze, umgeben von einem gleichschenkligen Dreieck, soll den Benutzer des Gerätes darauf aufmerksam machen, dass innerhalb des Gehäuses gefährlich hohe Spannung anliegt, die so hoch ist, dass das Risiko eines elektrischen Schlags besteht.



Dies ist ein Produkt der Klasse A. In Wohnbereichen kann dieses Produkt Radiostörstrahlungen verursachen. In diesem Fall sind vom Anwender geeignete Maßnahmen zu treffen.

BLITZEINSCHLAG

Die Produkte der Serie Digital Sprite 2 verfügen über integrierten Schutz vor Blitzeinschlägen. Es ist jedoch ratsam, das Gerät in Bereichen, in denen Blitze häufig vorkommen, mit Isolierwandlern zu versehen.

FCC-VORSCHRIFTEN UND HERSTELLERERKLÄRUNG

(nur für amerikanische und kanadische Modelle)

WARNUNG: Dieses Gerät wurde getestet und als konform mit den Grenzwerten für ein digitales Gerät der Klasse A befunden (nach Teil 15 der FCC Richtlinien). Diese Grenzwerte sind so festgelegt, dass sie ausreichenden Schutz vor schädlicher Interferenz bieten, wenn das Gerät in einem gewerblichen Umfeld eingesetzt wird. Das Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie und strahlt diese u.U. ab; sofern es nicht unter Einhaltung der Bedienungsanleitung installiert und verwendet wird, kann es Störungen im Funknetz verursachen. Bei der Betreuung dieses Gerätes in einem Wohngebiet wird es voraussichtlich zu Funkstörungen kommen, die der Anwender dann ggf. auf eigene Kosten korrigieren muss.

Wie Sie derartige Störungen beseitigen erfahren Sie ggf. von Ihrem Fachhändler oder einem erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker. Nachfolgende Broschüre der Federal Communications Commissions könnte hilfreich sein: "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems".

Sie erhalten dieses Heft vom US Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock No. 04-000-00345-4.

Diese Erinnerung dient dazu, alle Installateure von CCTV-Systemen auf Art. 820-840 des NEC aufmerksam zu machen. Diese Bestimmungen enthalten Vorschriften für die ordnungsgemäße Erdung und legen insbesondere fest, dass die Erdung des Kabels an die Erdung des Gebäudes anzuschließen ist, so dicht wie möglich an der Kabelzuführung.

CE-Kennzeichnung



Dieses Produkt ist mit dem CE-Kennzeichen versehen und erfüllt die Anforderungen aller zutreffenden Richtlinien. Richtlinie 87/336/EEG. Eine „Konformitätserklärung“ erhalten Sie von Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB.

Der Digital Sprite 2 unterstützt einen integrierten CD-Brenner. Nachfolgende Warnungen beziehen sich auf die Installation und den Betrieb des CD-Brenners. Lesen Sie diese Informationen besonders aufmerksam.



- **Achtung** – Die Verwendung von Steuerungen oder die Durchführung anderer Verfahren als der hier aufgeführten kann zu gefährlicher Strahlenbelastung führen.
- Versuchen Sie nicht, dieses Gerät auseinanderzubauen, da Sie ansonsten Laserausstrahlungen ausgesetzt sein könnten, die schädlich für die Augen sind.

Installation

Vorbereitungen:

Überprüfen Sie den Inhalt der Verpackung:

- Digital Sprite 2
- IR-Fernsteuerung
- Netzkabel ohne Stecker (USA)
- Netzkabel mit europäischem Stecker
- Netzkabel ohne Stecker (andere Regionen)
- Gestellmontage-Kit (Gestellmontagebügel, rückwärtige Stütze und Befestigungsschrauben)
- 485-Bus-Kabel
- Setup-Handbuch und Bedienungsanleitung; die Vernetzungsanleitung befindet sich auf dem Gerät und kann über die Internetschnittstelle heruntergeladen werden.

Auswahl eines Standortes für die Installation

Der Digital Sprite 2 kann in einem Gestell oder auf einem Tisch installiert werden. Folgende Vorsichtsmaßnahmen sind bei der Installation des Digital Sprite 2 zu beachten:

- Die rückwärtige Stützen sind bei der Installation des Gerätes in einem Gestell unbedingt zu verwenden. Missachtung kann zu Schäden am Gerät führen.
- Wenn das Gerät in einem geschlossenem Gestell oder in einem Gestell mit mehreren Geräten installiert werden soll, darf die Betriebstemperatur 40 °C nicht überschreiten.
- Achten Sie darauf, auf jeder Seite des Gerätes einen Abstand von 2,54cm zu lassen.
- Die Öffnungen im Gehäuse des Gerätes dienen zur Lüftung und verhindern ein Überhitzen. Sie dürfen deshalb weder blockiert noch abgedeckt werden.
- Achten Sie beim Stapeln von Geräten darauf, zwischen jedem Gerät einen Mindestabstand von 1,5 cm zu wahren.
- Achten Sie darauf, das Gerät nicht an einem Ort aufzustellen, der mechanischen Erschütterungen ausgesetzt ist.
- Stellen Sie das Gerät an einem Ort mit geringer Luftfeuchtigkeit und möglichst wenig Staub auf. Vermeiden Sie Stellplätze wie feuchte Keller oder Amps.
- Achten Sie auf eine zuverlässige Erdung des Netzausgangs, sofern das Gerät an andere Anschlüsse als einen direkten Leitungsabzweig angeschlossen ist.

- Wird der Digital Sprite an einen Leitungsabzweig bzw. Nebenstromkreis angeschlossen, so muss dieser mit 15 Amps bemessen sein.
- Wenn Sie ein externes Speichermedium verwenden, lesen Sie die entsprechenden JBOD- oder RAID-Anweisungen zur Aufstellung des Mediums.
- Es ist ratsam, das Gerät für den Falle eines Stromausfalls an eine unterbrechungsfreie Stromversorgung (UPS) anzuschließen. Auf diese Weise ist der unterbrechungsfreie Betrieb des Digital Sprite 2 gewährleistet.

Typische Nennleistungen

Spannung (VAC)	Typische Stromstärke (amps)	Leistung(W)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

Kurzinformationen über digitale Aufzeichnungen

Digitale Multiplexrekorder funktionieren genauso wie analoge Multiplexer, nur verwenden Sie statt Videokassetten Festplatten und digitale Bänder, um Videos zu speichern. Analoge Aufzeichnungen bedienen sich eines Zeitraffers, um die Aufnahmezeit für eine 3-Stunden-Kassette zu verlängern – sie nehmen weniger Bilder pro Sekunde auf. Durch eine Anpassung der Bildzahl, die pro Sekunde aufgenommen wird, verlängert sich auf die Aufnahmezeit auf der Festplatte des Digital Sprite 2. Auch andere Faktoren beeinflussen jedoch, wieviel Zeit auf der Festplatte eines digitalen Multiplexrekorders gespeichert werden kann.

- Die Bildqualität
- Die Aufnahmezeit
- Die Speicherkapazität der Festplatte

Bildqualität

Digitale Multiplexrekorder speichern Bilder in komprimiertem Format, sodass diese effizienter aufgezeichnet werden können. Je höher die Kompression, je geringer die Dateigröße. Die Bildqualität wird dabei jedoch beeinträchtigt. Der Digital Sprite 2 kann Bilder zwischen 6 KB und 45 KB komprimieren. Kilobytes und Gigabytes sind Einheiten für Speichergrößen:

1GB = 1024 Megabytes (MB)

1MB = 1024 Kilobytes (KB)

Bei analogen Aufzeichnungen hängt die Bildqualität von der Art des verwendeten Videorekorders ab – VHS oder S-VHS. Mit dem Digital Sprite 2 kann die Bildqualität durch die Anpassung der Größe verändert werden – so entspricht 14 KB geringer Qualität, 18 KB mittlerer Qualität und 25 KB* hoher Qualität.

Bei größeren Bildern ist die Festplatte schneller voll als bei kleineren, da größere Bilder mehr Speicherkapazität benötigen. Wenn Sie die gleiche Aufnahmezeit für große Bilder wünschen, muss die Aufnahmezeit (PPS) reduziert werden.

*Beachten Sie, dass die Bildqualität bei allen digitalen Aufzeichnungen je nach Art der Szene variieren kann - mittlere Qualität kann in einer Szene 18 KB erfordern, bei einer anderen hingegen 30 KB, um die gleiche Qualität bei einer Szene mit mehr Details zu erreichen

Standard-Aufnahmerate

Die Aufnahmezeit ist die Anzahl der Bilder, die in einer Sekunde auf der Festplatte aufgezeichnet werden, auch Bilder pro Sekunde (PPS) genannt. Diese Zahl gilt für das gesamte System, unabhängig davon, ob 1 oder 16 Kameras aufgezeichnet werden; die Aufnahmezeit bleibt unverändert. Die Aktualisierungsrate pro Kamera kann anhand der Aufnahmezeit berechnet werden:

$$\text{Aktualisierungsrate} = \frac{\text{Anzahl der Kameras}}{\text{Aufnahmezeit}}$$

Speicherkapazität der Festplatte

Je größer die Festplatte, desto höher die mögliche Bildqualität, Aufnahmezeit oder Aufnahmezeit. So kann z.B. eine Festplatte mit 80 GB 8 Tage lang mit den Standardeinstellungen (24-Stunden-Zeitverlauf-Modus bei mittlerer Qualität) aufzeichnen.

Tipp: Als Faustregel gilt, dass Aufzeichnungen bei der Standardeinstellung* 10 GB Speicherkapazität pro Tag benötigen, d.h. ein Gerät mit 80 GB kann 8 Tage aufzeichnen.

Berechnung der Aufnahmezeit

Der Digital Sprite 2 berechnet die Aufnahmezeit automatisch, wenn die Aufnahmezeit und die Bildqualität eingegeben werden. Sie können stattdessen auch einen interaktiven Aufnahmerekrechner von unserer Webseite herunterladen:

www.dedicatedmicros.com

*24-Stunden-Zeitverlauf-Modus, 6 PPS, Bilder mittlerer Qualität, 18 KB

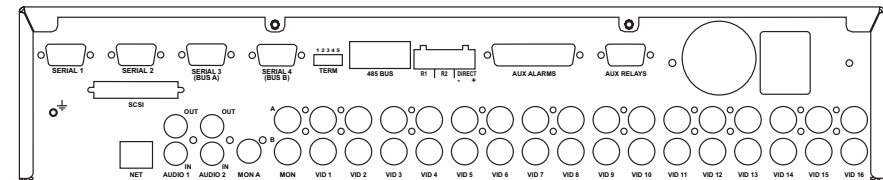
Kurzanleitung

Anschlüsse an der Rückwand

Ein Digital Sprite 2 kann in nur 4 Schritten installiert werden, und durch die Plug-and-Play-Eigenschaften werden Kameras automatisch erkannt und aufgezeichnet.

Anschlüsse an der Rückseite des Digital Sprite 2

Die Abbildung zeigt die Anschlüsse an der Rückwand.



Video

- VID1 bis VID16 75 Ohm BNC Kameraverbundanschlüsse (1V pk-pk)
Der Digital Sprite 2 ist mit 6, 9 oder 16 Kanälen lieferbar.
- MON A Hauptmonitor, 75 Ohm BNC Verbundmonitoranschluss (1V pk-pk)
- MON B Spot-Monitor, 75 Ohm BNC Verbundmonitoranschluss (1V pk-pk)
- MON A Hauptmonitor, S-Video Monitoranschluss

Audio

- AUDIO 1 IN RCA-Phonobuchse, 47 KOhm 1V pk-pk
- AUDIO 1 OUT RCA-Phonobuchse, 1V pk-pk
- AUDIO 2 IN Nicht belegt, verfügbar zur späteren Erweiterung
- AUDIO 2 OUT Nicht belegt, verfügbar zur späteren Erweiterung

Daten

- SCSI 50-polige HD SCSI-2-Verbindung
- NET RJ-45 10-baseT Ethernet-Verbindung
- SERIAL 1 & 2 9 Wege (Stecker) D-Typ RS -232 serieller Anschluss
- SERIAL 3 & 4 9 Wege (Stecker) D-Typ RS -232, RS-422 und RS-485 serieller (BUS A & BUS B) Anschluss
- TERM Abschluss-DIP-Schalter für RS-485

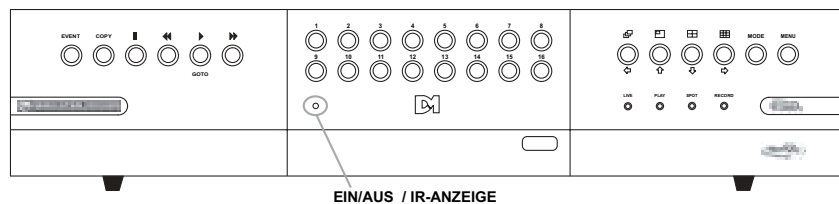
485 BUS 2x MMJ-Anschlüsse für DM 485-BUS-Zubehör

Alarmer und Relais

R1	Schraubklemmenblock, potenzialfreier Alarmrelais, NO/NC, für Alarm konfigurierbar.
R2	Schraubklemmenblock, potenzialfreier Aktivitätsrelais, NO/NC, konfigurierbar für VMD.
DIRECT	Schraubklemmenblock, direkter Hilfeingang, NO/NC.
AUX ALARMS	programmierbare Alarmer, 25-polig (weiblich) D-Typ, NO/NC
AUX RELAYS	9-polig (weiblich) D-Typ, konfigurierbar für Kameraausfall und Auslösung im Alarmfall

Frontblende Digital Sprite

Nachfolgend finden Sie Details der Tasten und LEDs auf der Frontblende des Digital Sprite 2.



Hinweis: Die Abbildung zeigt ein Gerät mit 16 Kanälen

Kamerasteuerung

- 1 - 16** Kamertasten zur Kameraauswahl
Hinweis: Die Anzahl der Kamertasten hängt von der Anzahl der Videoeingänge ab, die vom Produkt unterstützt werden

Monitor-Steuerung



Leitet eine Sequenz auf dem Haupt- (MON A) oder Spot (MON B)-Monitor ein



Zeigt ein Bild-im-Bild auf dem Hauptmonitor (MON A)



Zeigt einen viergeteilten Bildschirm auf dem Hauptmonitor (MON A)



Zeigt einen Multi-Screen auf dem Hauptmonitor (MON A)

VCR Keys



Pausiert die Aufnahme im Live- oder Wiedergabemodus



Rücklauf / Bildsuche im Wiedergabemodus



Wiedergabe aufgezeichneter Bilder und **GOTO**



Vorlauf / Bildsuche im Wiedergabemodus

Zusätzliche Tasten

- EVENT** Zugriff auf Ereignisprotokoll und Filtermenü zur Ereignissuche
- COPY** Zugriff auf das Menü ‚Aufnahmen kopieren‘
- MODE** Auswahl zwischen Live- und Wiedergabe-Modus
- MENU** Ruft Benutzer- oder Installateur-Menüs auf
- LEDs**
- LIVE** Leuchtet diese LED, so läuft das Gerät im Live-Modus
- PLAY** Leuchtet diese LED, so läuft das Gerät im Wiedergabemodus
- SPOT** Steuert den Spot-Monitor (MON B)
- RECORD** Das Gerät zeichnet Videos auf der internen Festplatte auf
- POWER** Leuchtet diese LED grün, so ist die IR-Steuerung aktiviert. Bei gelbem Licht ist die IR-Steuerung deaktiviert

SCHRITT 1. Kameras anschließen

Schließen Sie die Kameras an die Videoeingänge VID1 bis VID6 (Gerät mit 6 Kameraeingängen) bzw. VID1 bis VID9 (9 Eingänge) oder VID1 bis VID16 (16 Eingänge) an. Verwenden Sie die unterste Reihe der Stecker für die Durchschleifung zu anderen Geräten.

SCHRITT 2. Monitore anschließen

Schließen Sie den Videoausgang MON A an den Hauptmonitor (digitale Wiedergabe und Multi-Screens) an. Schließen Sie den Videoausgang MON B an den optionalen Spot-Monitor an. (analoge Vollbilddarstellung).

SCHRITT 3. Externe Geräte anschließen

Sollte es nötig sein, externe Geräte an den Digital Sprite 2 anzuschließen, so lesen Sie den nächsten Abschnitt – ‚Externe Geräte anschließen‘ -, bevor Sie mit Schritt 4 fortfahren.

SCHRITT 4. Netzanschluss

Wenn der Digital Sprite ordnungsgemäß aufgestellt wurde und alle externen Geräte angeschlossen und an das Stromnetz angeschlossen wurden, schalten Sie das Gerät an der Rückseite ein. Das Hochfahren kann einige Minuten dauern, erst dann können Sie den Digital Sprite 2 in Betrieb nehmen.

**Das Gerät nimmt jetzt alle Kameras im
24-Stunden-Zeitverlauf-Modus auf, ohne weitere
Programmierung zu erfordern!**

Anschließen externer Geräte

Der Digital Sprite 2 verwendet einen 485-Bus, um Produkte und Zubehör von Dedicated Micros als Netzwerk miteinander zu verbinden. Speichermedien können an den SCSI-Anschluss und Telemetrikameras an den seriellen Anschluss angeschlossen werden. Folgende Geräte können an den Digital Sprite 2 angeschlossen werden:

Telemetrikameras

Speichermedien

Ethernet-Netze

Alarmer und Relais Audiogeräte

Geräte mit 485-Bus

Telemetrikameras anschließen

Der Digital Sprite 2 unterstützt vielfältige Protokolle zur Steuerung von koaxialer, serieller (RS- 232/485) und 485-Bus-Telemetrie.

Darüber hinaus ist eine externe Tastatur an den Digital Sprite 2 angeschlossen, um die Telemetriefunktionen der angeschlossenen Kamera zu steuern – *siehe ‚Geräte mit 485-Bus anschließen‘*.

Die Art des Telemetrieprotokolls kann über die Menüs zur Kameraeinrichtung bzw. Serielle Telemetrieanschlüsse eingestellt werden.

Koaxial-Telemetrie – Menü ‚Kamera einrichten‘

Serielle Telemetrie – Menü ‚Serielle und Telemetrie-Anschlüsse‘

Koaxial-Telemetrie

Der Digital Sprite 2 unterstützt zurzeit Dennard, Pelco Coaxitron* und BBV. Jeder Kameraeingang kann für koaxiale Telemetrie aktiviert werden.

Hinweis: Bei Verwendung eines BBV RX-100 Protokollkonverters können nahezu alle gängigen Dome-Kameras mit dem Digital Sprite 2 eingesetzt werden.

**Bei Verwendung eines Pelco Coaxitron Domes mit dem Digital Sprite 2 stehen die Funktionen Tour, Rundgang und Automatischer Schwenk nicht zur Verfügung. Sollten Sie diese Funktionen benötigen, müssen Sie entweder einen BBV RX-100 Protokollkonverter oder serielle Telemetrie verwenden.*

Serielle Telemetrie

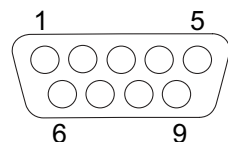
Der Digital Sprite 2 unterstützt zurzeit eine Reihe von PTZ-/Domeprotokollen mit serieller Telemetrie sowie verschiedene RS232 Matrixprotokolle.

Serielle Telemetrie erfordert einen Twisted-Pair-Anschluss vom seriellen Anschluss des Digital Sprite 2 zum Dome.

Serielle Telemetrie kann sternförmig konfiguriert werden – vom seriellen Anschluss des Digital Sprite 2 zu jedem Empfänger, oder dreieckig – jeder Empfänger ist mit dem nächsten verbunden. Es ist auch möglich, beide Konfigurationen zu kombinieren, sodass jeder Empfänger entsprechend seiner Kameranummer adressiert werden muss. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation für Ihren Empfänger.

Serieller Telemetrieanschluss

Der Digital Sprite 2 ist mit vier 9-poligen seriellen Anschlüssen des D-Typs ausgestattet. Der serielle Anschluss 1 und 2 sind nur RS-232 zugeordnet, während serieller Anschluss 3 (BUS A) und 4 (BUS B) RS-232, RS-422 und RS-485 unterstützen können.



Rückwärtige Ansicht

Der 9-polige D-Typ verfügt über folgende Pin-Anschlüsse und RS-232, RS-422 und RS-485-Zuordnungen:

RS-232

RS-232	Serieller Anschluss 1 & 2 Pin-Belegung	Serieller Anschluss 3 & 4 Pin-Belegung
Datenträgersignalerkennung (DCD)	1	-
Daten empfangen (RX)	2	2
Daten übertragen (TX)	3	3
Endgerät betriebsbereit (DTR)	4	-
Masse (GND)	5	5
Betriebsbereitschaft (DSR)	6	-
Anforderungsleitung (RTS)	7	7
Sendebereitschaft (CTS)	8	8
Ring-Anzeige (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Serieller Anschluss 3 & 4 Pin-Belegung
Daten übertragen (TX+)	1
Daten übertragen (TX-)	9
Daten empfangen (RX-)	4
Daten empfangen (RX+)	6

RS-485

RS-485	Serieller Anschluss 3 & 4 Pin-Belegung
Daten übertragen (TX+)	1
Daten übertragen (TX-)	9

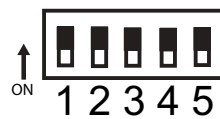
Hinweis: Die Kabelabschirmung sollte an die Steckerleiste angeschlossen werden.

Die RS485-Konfiguration ist eine Bustopologie – der maximale Abstand zwischen dem ersten Gerät und dem letzten Gerät beträgt 1200 Meter. Dieser Abstand darf nicht überschritten werden. Der Bus sollte an jedem Ende mit einem Abschlusswiderstand von 120 Ohm versehen werden.

Wichtiger Hinweis zur EMV-Kompatibilität: Verwenden Sie für den Anschluss an den/die seriellen Anschluss/Anschlüsse dieses Gerätes nur abgeschirmte Kabel. Die Abschirmung sollte an das Gehäuse des Digital Sprite 2 angeschlossen werden.

Abschluss-DIP-Schalter

Die Abschluss-DIP-Schalter gewährleisten die ordnungsgemäße Terminierung des seriellen Anschlusses. Werden serielle 485-Bus, RS-422 oder RS-485-Geräte an den Digital Sprite 2 angeschlossen, müssen die Dip-Schalter folgendermaßen eingestellt werden:



- SW1 DM 485 Bus
- SW2 SERIELL 3 RS485 Abschluss (TX)
- SW3 SERIELL 3 RS422 Abschluss (RX)
- SW4 SERIELL 4 RS485 Abschluss (TX)
- SW5 SERIELL 4 RS422 Abschluss(RX)

On = Terminiert
Off = Nicht terminiert

Speichermedien anschließen

Alle Bilder werden auf der internen Festplatte gespeichert und ermöglichen die sofortige Wiedergabe und Suche durch den Benutzer. Die Kapazität der internen Festplatte wirkt sich auf die Anzahl der Bilder und die Aufnahmezeit aus. So kann ein Digital Sprite 2 mit 80 GB zum Beispiel 8 Tage lang mit der Standard-Aufnahmerate aufzeichnen, während ein Digital Sprite 2 mit 320 GB bei der gleichen Aufnahmerate 31 Tage lang aufzeichnen kann.

Die interne Festplatte ist ein vorübergehendes Speichermedium, da die Bilder nach einer gewissen Zeit ständig wieder überschrieben werden.

Sollte es nötig sein, die Aufnahmen über längere Zeit aufzubewahren, so benötigen Sie dazu ein externes Speichermedium. Der 50-polige HD-SCSI-2-Anschluss an der Rückseite des Digital Sprite 2 dient zum Anschluss externer Speichermedien.

Zur Auswahl stehen zwei Arten von externen Speichermedien:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

RAID-Einheiten enthalten Festplatten, die die interne Speicherkapazität erweitern und somit die Anzahl der Bilder, die aufgezeichnet werden können, bevor sie wieder überschrieben werden.

RAID-Einheiten bieten Schutz im Falle einer Fehlfunktion. Wenn eine Festplatte in der RAID-Einheit ausfällt, werden die Bilder auf einer anderen Festplatte des Arrays weiter aufgezeichnet. Bei RAID-Einheiten ist es außerdem möglich, fehlerhaften Festplatten im laufenden Betrieb auszutauschen (Hot Swap).

2. JBOD

JBOD-Einheiten enthalten Festplatten, die die interne Speicherkapazität erweitern und somit die Anzahl der Bilder, die aufgezeichnet werden können, bevor sie wieder überschrieben werden.

Im Gegensatz zu RAID bieten JBOD-Einheiten keine Fehlertoleranz. Wenn eine Festplatte ausfällt, sind die darauf enthaltenen Daten verloren. Die Festplatten der JBOD-Einheit können nicht im laufenden Betrieb ausgewechselt werden.

Anschließen mehrerer externer Geräte

Es ist möglich, bis zu 5 externe Speichermedien in einer Daisy-Chain über den SCSI-Anschluss an der Rückseite des Digital Sprite 2 anzuschließen.

Jedes Gerät muss über eine unverwechselbare Adresse verfügen und das letzte Gerät der Daisy Chain muss terminiert sein. Nähere Informationen zur Adressierung, Terminierung und maximalen Kabellänge entnehmen Sie bitte der Gerätedokumentation.

Die nachfolgende Tabelle gibt Kapazitäten und die typische Verwendung eines jeden Speichermediums an, einschließlich des internen CD-Brenners.

Externer Speicher	Kapazität	Beschreibung	Typische Verwendung
RAID	Zurzeit bis zu 10 Tb	Festplatten-Array mit Fehlertoleranz	Längerfristige Speicherung mit sofortigem Zugriff
JBOD	1 Tb	Festplatten-Array ohne Fehlertoleranz	Längerfristige Speicherung mit sofortigem Zugriff
CD-R	640MB	Wechselmedien	Speicherung von Clips

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Aufnahmezeit auf CD bei Verwendung einer typischen Aufnahmerate und einer Dateigröße von 18 kB. Diese Werte können angesetzt werden, wenn der interne CD-Brenner für zusätzliche Speicherkapazität verwendet wird.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9Std 46m	4Std 49m	3Std 12m	1Std 36m	48m	23m
DVD-R	56Std 22m	28Std 11m	18Std 47m	9Std 23m	4Std 41m	2Std 15m

Anschluss an ein Ethernet-Netzwerk

Der Digital Sprite 2 ist mit einem erweiterten Videoserver ausgestattet, der Remote-Konnektivität über ein Ethernet-Netzwerk ermöglicht. Es ist möglich, mehrere Benutzer gleichzeitig an den Digital Sprite 2 anzuschließen, um Live- oder aufgezeichnete Videos zu betrachten und zu steuern, Aufzeichnungen herunterzuladen oder Datenbankdetails zu überprüfen.

Der Digital Sprite 2 kann an ein herkömmliches 10/100-baseT Ethernet-Netzwerk angeschlossen werden. Bei Verwendung der Netzwerk-Wiedergabesoftware kann das Gerät komplett ferngesteuert werden.

Netzwerkanschluss

Möchten Sie den Digital Sprite 2 an ein Netzwerk anschließen, so benötigen Sie Folgendes:

- ein RG-45 Netzkabel (CAT5 oder äquivalent).
- eine statische oder DHCP-IP-Adresse und Teilnetzmaske (bei Zugriff von außerhalb des LAN wird außerdem eine Standard Gateway-IP-Adresse benötigt. Nähere Informationen erhalten Sie von Ihrem Netzwerkadministrator).

Vollständige Informationen zur Konfiguration der IP-Adresse des Gerätes finden Sie unter ‚Netzwerkoptionen‘ im Abschnitt ‚Konfiguration‘.

Netzwerk-Wiedergabe

Der Digital Sprite 2 kann für die Wiedergabe von Aufnahmen im Netzwerk entweder eine Internet-Schnittstelle oder eine Netzwerk-Wiedergabesoftware einsetzen.

Die Netzwerk-Wiedergabesoftware kann über den Netzwerkanschluss direkt von Ihrem Gerät auf Ihren lokalen PC heruntergeladen werden – nähere Informationen finden Sie weiter unten.

Wir empfehlen folgende PC-Spezifikation zur Wiedergabe von Aufnahmen in einem Netzwerk:

- Pentium IV, 1.8GHz Prozessor.
- 256MB RAM.
- 8MB of Video RAM.

- 16-Bit Soundkarte zur Unterstützung des Sounds.
- Farbmonitor, 1024 x 768 x 32Bit (min).
- 10/100 Mbit Ethernet Halbduplex-Netzwerk-Schnittstellenkarte
- Windows 2000, Windows XP.
- Internet Explorer 6 oder Netscape Navigator 7.1.

Obwohl das System auch auf Computern mit einer geringeren Spezifikation läuft, empfehlen wir die obige Konfiguration, um hochwertige Videoqualität und Aktualisierungsraten zu gewährleisten. Bei Prozessoren mit geringerer Spezifikation wird die Gesamtleistung des Computers beeinträchtigt.

Herunterladen der Wiedergabesoftware vom Gerät

So schließen Sie den Digital Sprite 2 zum Herunterladen der Wiedergabesoftware an:

1. Öffnen Sie den Webbrowser von Ihrem PC aus.
2. Geben Sie die IP-Adresse des Digital Sprite 2 im Adressfeld des Internet Explorer oder Netscape ein und drücken Sie die **Eingabetaste**. Lassen Sie alle vorangestellten Nullen weg, d.h. 123.123.123.001 im Digital Sprite 2 sollte im Webbrowser als 123.123.123.1 eingetragen werden.

Hinweis: Wurde ein Passwort konfiguriert, so muss dieses und der Benutzername eingegeben werden, um Zugang zum Gerät zu ermöglichen. Im Lieferzustand sind Benutzername und Kennwort respektive auf **dm** bzw. **web** eingestellt.

3. Daraufhin wird die Startseite vom Digital Sprite 2 heruntergeladen. Klicken Sie auf die Option ‚Downloads‘, um folgende drei Optionen aufzurufen:
Viewer-Software
Systemhandbücher
Sprachdateien
4. Auf dem PC muss die Java Runtime-Umgebung installiert sein. Zum Installieren der Java Runtime-Umgebung und der Viewer-Software wählen Sie ‚Viewer-Software‘ und klicken Sie auf den entsprechenden Link (*java_x_x_x-windows*). Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.
5. Kehren Sie zum Menü ‚Downloads‘ zurück und wählen Sie die Option ‚Systemhandbücher‘ aus, um das NetVu ObserVer-Benutzerhandbuch (.pdf) herunterzuladen.

6. Kehren Sie zum Menü ‚Downloads‘ zurück und wählen Sie ‚Viewer-Software‘. Wählen Sie den Fensterlink ‚NetVu ObserVer‘ (*NetVuObserVer_windows*) und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Installieren der Viewer-Software.

Hinweis: Sie finden die Viewer-Anwendungen unter **Start > Programme > NetVu Observer** oder **DVIP Viewer**. Details zur Verwendung der Software finden Sie im entsprechenden Benutzerhandbuch.

Netzwerk-Wiedergabe unter Verwendung eines Webbrowsers

Es ist möglich, den Microsoft Internet Explorer (ab Version 6.X) bzw. den Netscape Navigator (ab Version 7.1) für die Wiedergabe von Aufzeichnungen eines Digital Sprite 2 zu verwenden.

Befolgen Sie die oben genannten Anweisungen zur Anzeige der Webseite von Digital Sprite 2, klicken Sie anschließend jedoch auf die Option ‚Live‘ statt auf ‚Software‘.

Die Datenbank des Digital Spriet 2 wird heruntergeladen, um dem Benutzer problemlosen Zugriff auf Ereignisaufzeichnungen zu ermöglichen. Dieser Prozess kann je nach Umfang der herunterzuladenden Daten einige Sekunden dauern.

An dieser Stelle müssen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort eingeben. Im Lieferzustand sind diese respektive auf ‚dm‘ bzw. ‚web‘ eingestellt.

Tipp: Bei der Wiedergabe über das Internet stehen Ihnen nicht alle Funktionen der Wiedergabesoftware zur Verfügung; diese Option ist jedoch nützlich, wenn es nicht möglich sein sollte, die Software herunterzuladen oder wenn Sie die Aufzeichnungen an einem anderen Standort betrachten möchten, z.B. über das Internet.

Netzwerk-Wiedergabe über Apple Mac oder Linux

Die Wiedergabe von Aufzeichnungen auf einem Apple Mac bzw. Betriebssystemen, die auf Linux basieren, wird nur eingeschränkt unterstützt. Nähere Informationen erhalten Sie von unserem Technischen Kundendienst.

Audiogeräte anschließen

Der Digital Sprite 2 unterstützt die Option, neben den Videoaufzeichnungen auch Sound aufzunehmen. Der Sound kann dann in Verbindung mit dem Video lokal über den Monitorausgang wiedergegeben werden oder, bei Verwendung der Wiedergabesoftware, auch über den Netzwerkanschluss.

Es gibt zwei Audiokanäle (Audio 1 und Audio 2), die beide über Audio IN und Audio OUT Anschlüsse verfügen.

Hinweis: Audio ist nicht an einen der Videoeingänge gekoppelt sondern vollkommen unabhängig vom Video.

Anschluss eines Vorverstärkers an AUDIO In

Sofern zusätzliche Mikrofonverstärkung und/oder regelbare Verstärkung benötigt wird, empfehlen wir einen externen Mikrofon-Vorverstärker mit regelbarer Verstärkung.

Ein Mikrofon-Vorverstärker bietet ein 1V pk-pk Line-Level-Signal, das an die RCA-Buchse ‚Audio IN‘ des Digital Sprite 2 angeschlossen werden kann.

Die Spezifikation des Line-Level-Eingangs ist wie folgt:

Audio IN 47 KOhm Eingangsimpedanz, 1V pk-pk.

Anschluss des AUDIO OUT an einen Verstärker

Schließen Sie die RCA-Buchse ‚Audio OUT‘ an einen externen Verstärker oder aktive Lautsprecher an.

Die Spezifikation des Line-Level-Ausgangs sind wie folgt:

Audio OUT 1 V pk-pk

Audioaufzeichnung

Sowohl Audio In 1 als auch Audio Out 1 können für Aufzeichnungen aktiviert werden. Wenn Sie das Mikrofon oder den Vorverstärker an den Digital Sprite 2 angeschlossen haben, aktivieren Sie im Menü ‚Systemoptionen‘ die Option zur Aufzeichnung von Sound.

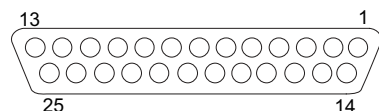
Wir empfehlen Ihnen, die Qualität der Audiowiedergabe vorab zu testen, da es erforderlich sein könnte, die Verstärkung des Mikrofons anzupassen.

Alarmer und Relais anschließen

Alarmeringänge anschließen

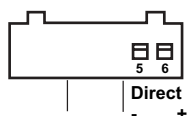
Der Digital Sprite 2 unterstützt bis zu 18 integrierte Alarmanschlüsse. Im Lieferzustand sind Eingänge 1 bis 16 so konfiguriert, dass sie bei Geräten mit 16 Kameraeingängen Ereignisse auf den Kameras 1 bis 16 aufzeichnen. Darüber hinaus gibt es einen zusätzlichen Alarm und einen direkten Alarm.

Die Hilfsalarmer (AUX) (Alarmer 1 bis 17) sind an eine 25-polige D-Typ Buchse angeschlossen. Die Stiftbelegung und Funktionen sind wie folgt:



Rückwärtige Ansicht

PIN	ANSCHLUSS
1 - 17	1 - 17
18	Reserviert
19	Reserviert
20	Reserviert
21 - 25	Masse



Es gibt einen zusätzlichen Alarmkontakt auf einem Schraubklemmenblock, der mit „Direct +/-“ bezeichnet ist.

Er wird zusammen mit der Zeitsteuerung des Systems verwendet und dient als Auslöser für den Tastenschalter.

Sowohl die AUX ALARMS als auch der Direkte Alarm können anstelle von oder in Verbindung mit externen Alarmmodulen (DM/CI01) verwendet werden, wie im Abschnitt ‚Geräte mit 485-Bus anschließen‘ dieses Handbuchs beschrieben.

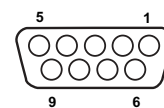
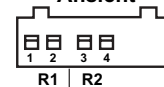
Relais anschließen

Der Digital Sprite 2 unterstützt insgesamt sechs Relais, die zwischen dem 9-poligen D-Typ (AUX RELAYS) und dem Schraubklemmenblock (R1/R2) aufgeteilt sind. Alle Relais können innerhalb der Menüs konfiguriert werden.

R4, R5 und R6 können so konfiguriert werden, dass sie automatisch bei Meldung eines Alarms ausgelöst werden – siehe Menü ‚Alarmzungenkonfigurator‘.

R1, R2 und R3 können so konfiguriert werden, dass sie automatisch ausgelöst werden – und zwar respektive bei Meldung eines Alarms, Meldung einer Aktivität oder Kameraausfall. Nachfolgend finden Sie die Pin-Belegungen und Handlungen:

Rückwärtige Ansicht



HILFSRELAIS (AUX)

RELAIS	PIN	KONFIGURIERBARE GLOBALE FUNKTION
R1	1 & 2	Globales Relais
R2	3 & 4	Global VMD
.....		
R3 (AUX RELAYS)	1 & 6	Globaler Kameraausfall
R4 (AUX RELAYS)	2 & 7	Reserviert (AUX RELAYS)
R5 (AUX RELAYS)	3 & 8	Reserviert (AUX RELAYS)
R6 (AUX RELAYS)	4 & 9	Reserviert (AUX RELAYS)

WARNUNG: Die maximale Nennleistung aller Relais liegt bei 500 mA @48 V. Eine Überschreitung dieses Höchstwertes führt zu Schäden an den Relais.

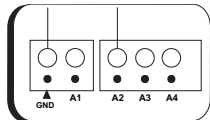
Anschließen von Geräten mit 485-Bus

Der Digital Sprite verwendet den 485-Bus, um mehrere Digital Sprites, externe Tastaturen, Alarmmodule, Videoumschalter und anderes Zubehör als Netzwerk miteinander zu verbinden. Die Gesamtlänge eines Netzwerks über den 485-Bus kann 1500 m betragen.

Anschließen zusätzlicher Alarmmodule

Der Digital Sprite 2 kann um optionale Alarmmodule (DM/CI01) erweitert werden, um die Anzahl der Alarmeingänge zu erhöhen. Der Digital Sprite 2 kann mehrere Alarmmodule unterstützen, die an den 485-Bus angeschlossen sind. Hinzufügen von Alarmen:

1. Schließen Sie den entsprechenden Alarmkontakt an den Alarmeingang an, d.h. Alarm 2 würde zwischen Masse (GND) und A2 verlaufen.
2. Wenn mehrere Alarmmodule benötigt werden, muss jedes einzeln adressiert sein; nähere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Alarmmoduls.
3. Schließen Sie das Kabel des 485-Bus am Alarmmodul an eine Buchse des 485-Bus am Digital Sprite 2 an.
4. Die Polarität des Alarms (Öffner/Schließer) wird auf der Menüseite ‚Alarme und Presets‘ festgelegt.

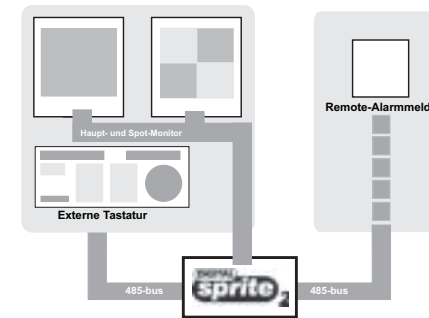


Hinweis: Die Alarmkontakte müssen nicht den dazugehörigen Kameranummern entsprechen, d.h. Alarm 2 könnte den Alarmmodus für Kameras 1, 2 und 3 auslösen – *Details zur Konfiguration finden Sie im Menü ‚Alarme und Presets‘.*

Ein Alarmauslöser kann so programmiert werden, dass er folgende Funktionen ausführt:

Handlung	Menüseite
Relais öffnen /schließen	Alarmoptionen - Alarmzonenkonfiguration
Aufnahmerate ändern	Alarmoptionen - Alarmzonenkonfiguration
Zeigt die Alarmkamera auf dem Haupt-/ Spot-Monitor an	Alarmoptionen
Richtet die Kamera auf eine voreingestellte Position (Preset) aus	Alarme & Presets
Zonalalarm auslösen	Alarmoptionen - Alarmzonenkonfiguration
E-Mail senden	Alarmoptionen Alarmzonenkonfiguration & E-Mail-Einstellungen
Alarmfernmeldung	Alarmoptionen Alarmzonenkonfiguration & Fernmeldungen

Beispiel für den Anschluss eines Remote-Alarmmelders an den Digital Sprite 2.

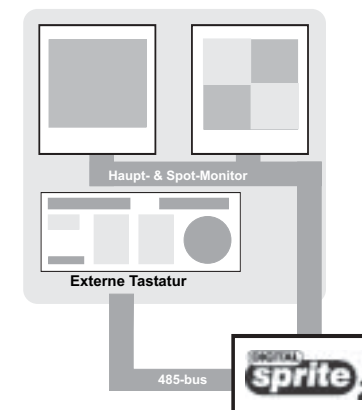


Externe Tastaturen

Es ist möglich, eine externe Tastatur (DM/KBS3) an den Digital Sprite 2 anzuschließen, um zusätzliche Funktionen zu ermöglichen, z.B.:

- Fernsteuerung auf eine Entfernung bis zu 1500 m.
- Steuerung mehrerer Digital Sprites.
- Steuerung von integrierter Telemetrie.
- Jog/Shuttle-Wiedergabe unter Verwendung des Joysticks
- Panikalarmtaste – aktiviert den Panikalarm-Zoneneingang des Digital Sprite 2.

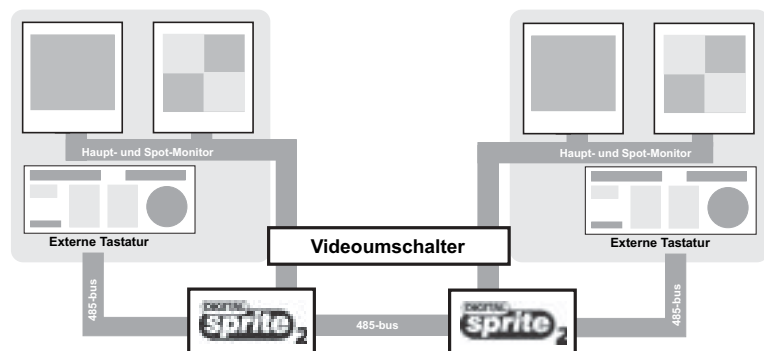
Nachfolgendes Beispiel zeigt eine externe Tastatur, die an den Digital Sprite 2 angeschlossen ist:



Videumschalter

Videumschalter ermöglichen die Steuerung mehrerer Digital Sprites über zwei Monitore. Damit können 256 Kameras von einem einzigen Standort aus kontrolliert werden, ohne zusätzliche Matrixausstattung zu erwerben. Der Videumschalter leitet die Monitore vom gesteuerten Digital Sprite 2 zu den Monitoren des Benutzers. Bis zu 16 Kontrollpunkten können mit Monitorumschaltung versehen sein.

Das nachfolgende Beispiel zeigt zwei Digital Sprites, die von individuellen Kontrollpunkten aus gesteuert werden. Der Videumschalter leitet die Monitorausgänge der Digital Sprites zu den Kontrollpunkten.



Tip: Jedes Gerät mit einem 485-Bus wird mit einem entsprechenden 2m-Kabel geliefert. Benötigen Sie einen größeren Abstand zwischen zwei Geräten, so verwenden Sie zwei 485-Bus-Verteilerdosen und ein 12 V-Netzteil. Der Gesamtabstand für das ganze 485-Bus-Netzwerk kann bis zu 1500 m betragen.

Konfigurieren

Benutzung der Menüs

Der Digital Sprite 2 verwendet ein System mit Menüseiten, um den Installateur durch den Installationsvorgang zu führen.

Aufrufen der Menüs

Es gibt zwei Arten von Menüs: **Benutzer** und **Installateur**.

Benutzermenü

Berühren Sie die Taste **Menü**, um das Benutzermenü aufzurufen.

Hinweis: Haben Sie ein Passwort eingestellt und aktiviert, so müssen Sie dieses eingeben, um auf die Menüs zuzugreifen. Im Lieferzustand ist diese Funktion deaktiviert. Das Benutzermenü bietet nur Zugriff auf die Menüs ‚Zeit, Datum & Sprache‘ sowie ‚Zeitsteuerung‘.

Der Benutzer kann nur wenig konfigurieren. Änderungen können vorgenommen werden an der Zeit (nur in Minuten), am Datumsformat und der Sprache; das System kann heruntergefahren werden; im Menü ‚Zeit, Datum & Sprache‘ kann die Zeitzone eingestellt werden; im Menü ‚Zeitsteuerung‘ kann die Zeitsteuerung geändert werden.

Installateur-Menü

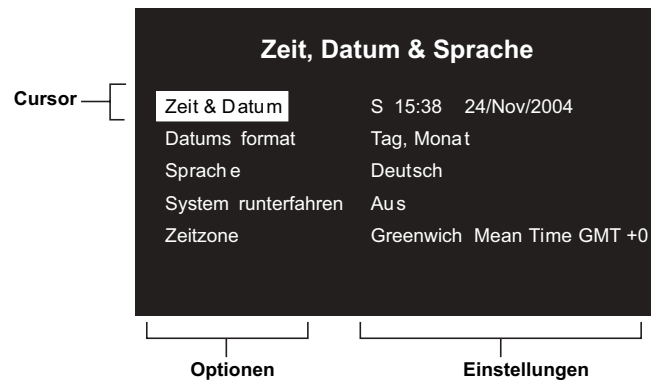
Das Installateur-Menü bietet Zugriff auf alle Konfigurationsmenüs.

Drücken und halten Sie die Menü-Taste, um das Installateur-**Menü** aufzurufen.

Hinweis: Haben Sie ein Passwort eingestellt und aktiviert, so müssen Sie dieses Installateur-Passwort eingeben, um auf die Menüs zuzugreifen. Im Lieferzustand ist das Passwort deaktiviert.

Navigation eines Menüs

Die Menüs werden mit ‚Optionen‘ in der linken Spalte und ‚Einstellungen‘ in der rechten Spalte angezeigt. Der Cursor (markierter Text) kann mithilfe der Pfeiltasten \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow an der Frontblende oder mit dem Joystick an der optionalen externen Tastatur verschoben werden.



Anzeigen des nächsten Menüs

Berühren Sie Taste **Menü**, um die nächste Seite anzuzeigen.

Tipp: Durch Berühren der Tasten \leftarrow oder \rightarrow können Sie in den Menüs eine Seite vor- oder zurückblättern.

Menüs verlassen

Drücken und halten Sie die Taste **Menü**, um die Menüs zu verlassen.

Tipp: Wenn Sie durch wiederholtes Berühren der Taste **Menü** durch alle Menüs blättern, können Sie diese ebenfalls verlassen

Beispiel für eine Zeitänderung über das Menü:

1. Drücken und halten Sie die Taste **Menü**, um das Installateur-Menü aufzurufen. Daraufhin wird die Seite ‚Zeit, Datum & Sprache‘ angezeigt.



2. Die Option ‚Zeit & Datum‘ wird markiert. Verwenden Sie \rightarrow , um die Stunde der Zeiteinstellung zu verändern.

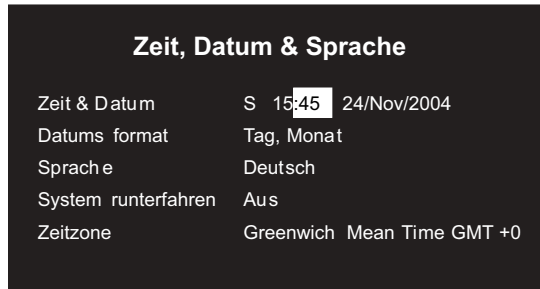


3. Verwenden Sie den \rightarrow Cursor, um die Minuteneinstellung zu markieren.



Zeit, Datum & Sprache

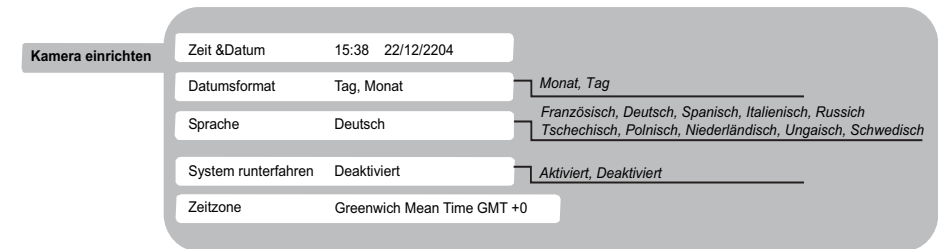
4. Verwenden Sie die Pfeiltasten \uparrow \downarrow , um die Einstellungen zu ändern – hier zum Beispiel die Uhrzeit 15:45.



5. Verwenden Sie die Pfeiltaste \leftarrow , um zum linken Seitenrand zu gelangen und eine andere Option auszuwählen. Oder drücken Sie die Taste **Menü**, um zum nächsten Menü zu springen.



WARNUNG: Wenn Sie die Uhrzeit oder das Datum verändern, während eine Aufzeichnung läuft, kann es dazu kommen, dass Aufnahmen überschrieben werden.



Datum

Im Lieferzustand ist das Datum auf das Format TT:MM:JJJJ eingestellt. Sie können dieses Format unter der unten abgebildeten Option ‚Datumsformat‘ ändern.

Zeit

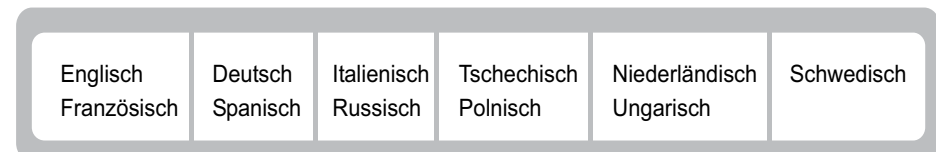
Die Uhrzeit sollte im 24-Stunden-Format (HH:MM) eingegeben werden.

Datumsformat

Das Datumsformat kann je nach regionaler Präferenz auf Tag/Monat oder auf Monat/Tag eingestellt werden.

Sprache

Sie können die Menüs in verschiedenen Sprachen anzeigen. Nach Auswahl von ‚Sprache‘ werden die verschiedenen Sprachen in einem Dropdown-Menü angezeigt. Dabei haben Sie folgende Optionen:



System herunterfahren

Von diesem Menü aus können Sie den Digital Sprite 2 herunterfahren.

Das Gerät muss neu gestartet werden, wenn Sie innerhalb der Menüs Änderungen vorgenommen, die das erforderlich machen, z.B. bei Änderungen im Menü ‚Systemfunktionen‘.

So führen Sie einen Neustart des Digital Sprite durch:

1. Markieren Sie die Option ‚System runterfahren‘ mit der Taste \downarrow .
2. Wählen Sie **Aktivieren**. Daraufhin wird eine Eingabeaufforderung angezeigt.
3. Drücken und halten Sie die Taste ‚Kamera 1‘ für 5 Sekunden. Das Gerät wird heruntergefahren und es erscheint eine Meldung, die Sie darüber informiert, dass Sie das Gerät ausschalten können.

Möchten Sie den Neustart abbrechen, so drücken Sie die Taste **Menü** oder **Modus**.

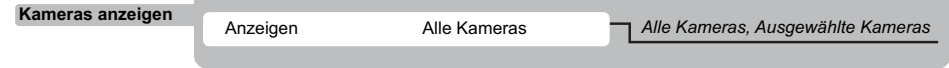
Hinweis: Wird der Digital Sprite 2 nicht auf kontrollierte Weise heruntergefahren (wie oben beschrieben), sondern zum Beispiel durch Abziehen des Netzkabels, und geschieht dies mehr als fünfmal innerhalb einer Stunde, so schaltet der Digital Sprite 2 für 15 Minuten auf den Modus ‚Engineering Bootloader‘ um und startet anschließend wieder im Normalmodus. Durch Abschalten des Stroms und erneutes Einschalten innerhalb von 15 Minuten wird das Gerät wieder im Normalmodus gestartet.

Tipp: Sie können das Gerät von dieser Menüoption aus auch neu starten, indem Sie ‚Kamera 4‘ drücken und halten.

Zeitzone

Der Digital Sprite 2 unterstützt zahlreiche Zeitzonen. Wählen Sie die Zone für den Ort, an dem das Gerät installiert ist, damit Uhrzeit und Datum der Ortszeit entsprechen und sich entsprechend an Winter-/Sommerzeit anpassen.

Kameras anzeigen



Es ist möglich, die Kameras zu definieren, die auf dem Hauptmonitor oder Spot-Monitor angezeigt werden – zur Wahl stehen ‚Alle Kameras‘ oder ‚Ausgewählte Kameras‘. Im Lieferzustand ist ‚Alle Kameras‘ eingestellt.

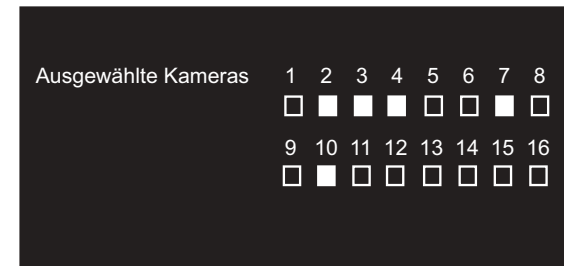
Hinweis: Die Kameras, die in diesem Menü zur Ansicht ausgewählt werden, wirken sich nicht auf die Kameras aus, die zur Aufzeichnung ausgewählt wurden.

Kameras, die nicht zur Ansicht ausgewählt wurden, werden weder auf dem Hauptmonitor noch dem Spot-Monitor angezeigt, weder im Live- noch im Wiedergabe-Modus. Der Multi-Screen zeigt in diesem Fall dort, wo die Kamera sein sollte, ein leeres Segment an.

So ändern Sie die anzuzeigenden Kameras

Drücken Sie die Pfeiltaste \uparrow , um in das Bearbeitungsfeld ‚Ausgewählte Kameras‘ zu gelangen. Daraufhin zeigt ein Menü die Kameras an, die zur Ansicht ausgewählt werden.

Drücken Sie eine Kamerataste, um diese Kamera mit anzuzeigen oder nicht. Ein gefülltes Kästchen zeigt Kameras an, die angezeigt werden.



Tipp: Es ist ratsam, hierfür ein Passwort einzurichten, damit diese Einstellungen nicht von unbefugten Mitarbeitern geändert werden können.

Zeitsteuerung

Die Zeitsteuerung dient dazu, ausgewählte Kameras zu verschiedenen Zeiten aufzuzeichnen, die Aufnahmeraten zu verändern und festzulegen, ob Alarme oder Aktivitäten aktiviert werden.

Zeitsteuerung		
Zeitsteuerungsart	Programmiert	Zonensteuerung, Programmiert
Nacht	An	An von bis, 7-Tage-Timer, Aus, An
Wochenende	Aus	An von bis, Aus
Tastenschalter	Keine	Direkt, Aux, Modul 1 Modul 16, Keine

Zeitsteuerungsart

Legt fest, wie die Zeitsteuerung erfolgt – folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Programmiert** (Standardeinstellung) – Hier können Einstellungen für feste Zeiten während des Tages, der Nacht und am Wochenende konfiguriert werden.
- **Zonensteuerung** – Hier werden Nachtzone oder Wochenendzone ein- oder ausgeschaltet.

Hinweis: Wenn die Zonensteuerung aktiviert ist, setzt sie alle programmierten Einstellungen der Zeitsteuerung außer Kraft und schaltet in Nacht- oder Wochenendmodus um, wenn ein Alarm ausgelöst wird. *Nähere Informationen finden Sie unter ‚Zonenkonfiguration‘.*

Nacht

In der Nachtoption können Zeiten konfiguriert werden, die bestimmen, wann die Nachteinstellungen gelten.

Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **An** – Die Nachteinstellungen gelten immer.
- **7-Tage-Timer** – Aktiviert ein Untermenü, in dem Tag- und Nachtzeiten zugeordnet werden können; nähere Informationen finden Sie im Abschnitt *7-Tage-Timer*.
- **An von bis** – Legt die Anfangs- und Endzeiten fest, zwischen denen die Nachteinstellungen gelten
- **Aus** – Ist die Nachtoption aus, so gelten automatisch zu allen Zeiten die Einstellungen für den Tag.

7-Tage-Timer

In diesem Untermenü können Sie für jeden Wochentag eine eigene Zeitsteuerung eingeben.

7-Tage-Timer			
		Tag	Nacht
Montag	Programmiert	09:00	18:00
Dienstag	Programmiert	09:00	18:00
Mittwoch	Programmiert	09:00	18:00
Donnerstag	Programmiert	09:00	18:00
Freitag	24-Std-Tag		
Samstag	24-Std-Nacht		
Sonntag	24-Std-Tag		

24-Std-Tag

Mit dieser Einstellung zeichnet das Gerät zu allen Zeiten mit den Einstellungen für den Tag auf.

24-Std-Nacht

Mit dieser Einstellung zeichnet das Gerät zu allen Zeiten mit den Einstellungen für die Nacht auf.

Programmiert

Die Zeitsteuerung aktiviert die Tageseinstellungen für einen festen Zeitraum und schaltet dann zur festgelegten Zeit automatisch auf die Nachteinstellungen um. Das Diagramm zeigt, dass das Gerät von 09:00 montags mit der Tageseinstellung läuft und um 18:00 auf die Nachteinstellung umschaltet. Diese Einstellung wird jeden Tag wiederholt bis Samstag. Dann gelten den gesamten Tag lang die Tageseinstellungen und am Sonntag die Nachteinstellungen

Wochenende

In der Wochenendoption können Zeiten konfiguriert werden, die bestimmen, wann die Wochenendeinstellungen gelten. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **An von bis** – Legt die Anfangs- und Endzeiten fest, zwischen denen die Wochenendeinstellungen gelten.
- **Aus** – Wenn die Wochenendoption ausgeschaltet ist, gelten die Wochenendeinstellungen nie.

Tastenschalter

Der Eingang, der den Tastenschalter aktiviert, kann für eine der folgenden Optionen konfiguriert werden:

- **Keine** – Der Betrieb des Tastenschalters ist nicht aktiviert.
- **Direkt** – Der direkte Eingang an der Rückseite wurde für die Auslösung des Tastenschalters zugeordnet.
- **Aux** – Der Hilfeingang an der Rückseite wurde für die Auslösung des Tastenschalters zugeordnet; wählen Sie einen Kontakt.
- **Modul 01 – Modul 16** – Wählen Sie den Eingang eines Moduls, um den Tastenschalter auszulösen.

Darüber hinaus ist es möglich festzulegen, ob der Eingang normalerweise geöffnet oder geschlossen ist. Der Betrieb des Tastenschalters dient dazu, das Gerät von einem Zeitmodus (Tag, Die Aufnahmezeitrate und die Bildgröße bestimmen, wie lange Nacht, Wochenende) auf einen anderen umzuschalten, wenn der konfigurierte Eingang aktiviert ist. Nachfolgend sehen Sie, wie die Modusumschaltung abläuft.

Wenn der Tastenschalter eingeschaltet ist und der Digital Sprite so konfiguriert wurde, dass der Timer sich normalerweise:

- zu dieser Zeit im Tagesmodus befindet, so schaltet das Gerät auf Nachtmodus um.
- zu dieser Zeit im Nachtmodus befindet, so schaltet das Gerät zwar um, bleibt aber weiterhin im Nachtmodus.
- zu dieser Zeit im Wochenendmodus befindet, so schaltet das Gerät zwar um, bleibt aber weiterhin im Wochenend- modus.

Wenn der Tastenschalter ausgeschaltet wurde und der Digital Sprite 2 eingestellt wurde auf:

- Tag-Modus, so bleibt das Gerät in diesem Modus und wendet die Tageseinstellungen an.
- Nacht-Modus, so schaltet das Gerät auf Tag-Modus um und wendet die entsprechenden Einstellungen an.
- Wochenend-Modus, so schaltet das Gerät auf Tag-Modus um und wendet die entsprechenden Einstellungen an.

Hinweis: Wenn der Anwender manuell eine individuelle Zeitsteuerung für eine Alarmzone konfiguriert hat, die sich von den restlichen Zonen unterscheidet, oder für eine Kamera, die sich von den anderen Kameras unterscheidet (mit Ausnahme der 24-Std-Zonen), so schaltet diese Option auf ein schreibgeschütztes Feld um und zeigt ‚Benutzerdefiniert‘ an.

Standard-Aufnahmeplan

Die Aufnahmezeitrate und die Bildgröße bestimmen, wie lange die Kamera aufzeichnen kann und wie hoch die Aktualisierungsrate für jede Kamera ist. Die Einstellungen können für die Tag-, Nacht- und Wochenendsteuerung gelten.

Die Aufnahmezeitrate für den Digital Sprite ist auf maximal 50PPS (Standard und Alarm) für PAL-Standardkameras bzw. 60PPS für NTSC-Standardkameras beschränkt.

Der Bildschirm für die Einstellungen der Standardaufzeichnungen hängt davon ab, ob die Zeitsteuerungsrate aktiviert ist und ob die Zeitsteuerung für Tag-, Nacht- oder Wochenendbetrieb aktiviert wurde.

Ist die Zeitsteuerungsrate deaktiviert, so gilt die Aufnahmezeitrate dauerhaft für alle Kameras, mit denen aufgezeichnet wird.

Standardaufzeichnung	Geräte PPS	Standard Rate	Ereignis Rate	Ereignis aktiv	Ereignis modus
Tag	6	6	Beide	Deaktiviert, Alarme, Aktivität, Beide	Unverändert, Exklusiv, Verschachtelt
Nacht	6	6	Beide	Deaktiviert, Alarme, Aktivität, Beide	Unverändert, Exklusiv, Verschachtelt
Wochenende	6	6	Beide	Deaktiviert, Alarme, Aktivität, Beide	Unverändert, Exklusiv, Verschachtelt
Bildgröße	18KB				
Kameras aufzeichnen	Bearbeiten				
Maximale Aufzeichnungsdauer	-- Tage -- Stunden				
Maximaler Speicher (geschützt %)	0300 GB (00%)				
Früheste ungeschützte Aufzeichnung	31/Mai/2005 23:55				

Hinweis: Die Standard-Aufnahmezeiten, die für jeden Betriebsmodus eingestellt sind, sind die Anzahl der Bilder pro Sekunde (PPS) für **alle** Kameras, die zur Standardaufzeichnung aktiviert wurden.

Geräte

Die Einstellungen in diesem Menü können entweder als Anzahl der Bilder pro Sekunde oder als Millisekunden konfiguriert werden. Gehen Sie mit \rightarrow zur Option ‚PPS‘ oder wählen Sie mit \downarrow ‚ms‘ (Millisekunden).

Standard- und Ereignis-PPS

Wählen Sie eine Aufnahme­rate in Bildern pro Sekunde (PPS), mit der alle aktivierten Kameras aufzeichnen. Die Standard-Aufnahme­rate ist die Anzahl der PPS, mit der das Gerät aufzeichnet, wenn kein Alarm vorliegt. Das Gerät schaltet auf Alarmrate, sobald ein Alarm ausgelöst wird.

Hinweis: Die maximale Aufnahme­rate liegt bei 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) für eine einzelne Kamera.

Die Standard-Aufnahme­rate liegt bei 6PPS (00167 ms); dies entspricht einem VCR im 24-Stunden-Zeitverlauf-Modus. Der Einfachheit halber zeigt die Tabelle die entsprechenden Aufnahme­raten eines typischen VCR Zeitverlauf-Modus.

VCR Zeitverlauf-Modus (Stunden)	Digital Sprite Aufnahme­rate (PPS)	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Hinweis: Zahlen in Klammern gelten für NTSC-Systeme.

Tipp: Möchten Sie die Aktualisierungsrate pro Kamera (die Anzahl der Sekunden, bevor die Kamera aktualisiert wird) ermitteln, so teilen Sie die Anzahl der Kameras für die Standardaufzeichnung durch die ausgewählte Aufnahme­rate (PPS). Das bedeutet bei 16 Kameras mit einer Standardaufzeichnung von 6PPS:

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

Möchten Sie die Zeit zwischen den Aktualisierungen der Kamera verkürzen, so erhöhen Sie dazu die Aufnahme­rate (PPS) oder schalten Sie auf Millisekunden um, um die Zeit zwischen den einzelnen Bildern festzulegen. Das führt zu einer Erhöhung der Anzahl der aufgezeichneten Bilder, reduziert jedoch gleichzeitig die Aufnahmezeit, die für die interne Festplatte zur Verfügung steht.

Ereignisse aktiv

Wählen Sie aus, ob Alar­me und Aktivitäten für die Tag-, Nacht- und Wochenendsteuerung **An** oder **Aus** geschaltet werden.

Hinweis: Wenn eine Kamera oder Zone verändert wurde, sodass die individuellen Einstellungen (Tag, Nacht, Wochenende) sich von denen anderer Kameras in der Gruppe unterscheiden, so zeigt die Option ‚Ereignisse aktiv‘ die Meldung ‚Benutzerdefiniert‘, um darauf hinzuweisen, dass die Einstellungen sich unterscheiden.

Das Menü ‚Standard-Aufzeichnung‘ ändert sich, wenn innerhalb des Menü ‚Aufzeichnungsoptionen‘ die Option ‚Zeitsteuerungsra­ten‘ deaktiviert wurden. Die Einstellungen für Tag, Nacht und Wochenende werden durch eine Rate­einstellung ersetzt. Dadurch kann eine dauerhafte, feste Rate für Standardaufnahmen und Ereignisaufnahmen festgelegt werden.

Standardaufzeichnung

Geräte PPS	Standard Rate	Ereignis Rate	Ereignisse aktiv	Ereignis modus
Rate	6	6	Beide	Unverändert

Deaktiviert, Alarme, Aktivität, Beide Unverändert, Verschachtelt, Exklusiv

Bildgröße: 18KB

Kameras aufzeichnen: Bearbeiten

Maximale Aufzeichnungsdauer: -- Tage -- Stunden

Maximaler Speicher (geschützt %): 0300 GB (00%)

Früheste ungeschützte Aufzeichnung: 31/Mai/2005 23:55

Hinweis: Das gilt auch für den variablen Aufnahmeplan.

Ereignismodus

Hier können Sie für die Betriebsarten (Tag, Nacht, Wochenende) wahlweise die Aufzeichnung im Modus ‚Exklusiv‘ oder ‚Verschachtelt‘ einstellen, um die Aufzeichnungssequenz im Falle eines eingehenden Alarms zu verändern. Folgende Optionen stehen zur Aufzeichnung von Ereignissen zur Auswahl:

- **Unverändert** – Bei dieser Einstellung bleibt die Aufzeichnungssequenz immer unverändert, unabhängig davon, ob ein Alarm gemeldet wird.

- **Exklusiv** – Bei dieser Option zeichnet der Digital Sprite 2 nur die Alarmkameras auf.
- **Verschachtelt** – In diesem Fall zeichnet der Digital Sprite 2 die Alarmkameras häufiger auf als die Kameras ohne Alarm, indem die beiden verschachtelt werden – d.h.wenn Kamera 1 die Alarmkamera ist, würde die Aufzeichnung in der Reihenfolge **1213141515** ... erfolgen.

Hinweis: Durch die Auswahl von ‚Verschachtelt‘ ist es möglich, die Aufzeichnungsrate konstant zu halten, während die Geschwindigkeit für Alarm- oder Ereignisaufzeichnungen effektiv gesteigert wird."

Bildgröße

Die Bildgröße bestimmt die Qualität des Bildes, das auf den Datenträger aufgezeichnet wird. Bei einer größeren Datei können Sie mehr Details innerhalb des Bildes aufnehmen und dadurch qualitativ hochwertigere Bilder produzieren. Das bedeutet jedoch auch, dass die Festplatte sich schneller füllt und die Aufzeichnungen nach einer kürzeren Zeit wieder überschrieben werden.

Die Dateigröße kann für das Gerät zwischen 5 KB und 45 KB eingestellt werden. Nachstehende Tabelle zeigt die Bildqualität bei typischen Dateigrößen:

Bildqualität	Dateigröße (KB)
NIEDRIG	14KB
MED	18KB
HOCH	25KB

Hinweis: Die entsprechende Bildqualität ist in den meisten Fällen repräsentativ. Dennoch ist es möglich, dass eine Kameraanzeige mit sehr vielen Details eine höhere Dateigröße als die Standardeinstellung erfordert, damit die Bildqualität gewahrt werden kann.

Kameras aufzeichnen

Jede Kamera kann individuell in die Einstellungen für Standard-Aufzeichnungen eingeschlossen oder davon ausgeschlossen werden.

Verwenden Sie die Taste \downarrow , um die Option Kameras aufzeichnen zu markieren und drücken Sie \Rightarrow , um das Menü ‚Kameras aufzeichnen‘ aufzurufen.

Verwenden Sie die entsprechende Kamerataste, um die Kamera aus-/abzuwählen. Ein leeres Kästchen zeigt an, dass die Kamera **nicht** in der Aufzeichnungssequenz eingeschlossen ist.

Hinweis: Sie können mit diesem Menü auch konfigurieren, welche Kameras in der variablen Aufzeichnung eingeschlossen wird, die später in diesem Handbuch erläutert wird.

Maximale Aufzeichnungs-/Alarmdauer

Zeigt in ungefähr an, nach wie vielen Tagen und Stunden die Aufzeichnungen auf der Festplatten wieder überschrieben werden. Die maximale Aufzeichnungs-dauer gilt für schreibgeschützte Dateien und wird eingeblendet, wenn die Aufnahme- oder Alarmrate (Tag oder Nacht) markiert ist. Sie wird automatisch vom Digital Sprite 2 berechnet, wenn die Standard- oder Alarm-Aufnahmerate verändert wird. Die maximale Aufnahmedauer beinhaltet keinen Sound, sofern dieser aktiviert wurde.

Tipp: Eine Reduktion der Dateigröße (KB) oder Aufnahme-PPS kann die maximale Aufzeichnungsdauer erhöhen.

Maximaler Speicher (geschützt %)

Dies ist ein schreibgeschützter Bereich. Er zeigt die gesamte Speicherkapazität für Videos in Gigabytes an.

(GB), zusammen mit dem Prozentsatz der gespeicherten Videos, die vor Überschreiben geschützt sind.

Bitte beachten Sie, dass bei Berechnungen zur Aufzeichnungsdauer davon ausgegangen wird, dass es keine geschützten Videos gibt. Geschützte Videos müssen über das Menü ‚Bildschutz‘ manuell freigegeben werden, bevor sie überschrieben werden können.

Früheste ungeschützte Aufzeichnung

Die früheste ungeschützte Aufzeichnung zeigt Datum und Uhrzeit des ersten Bildes auf der Festplatte an, das nicht geschützt ist.

Hinweis: Wenn die Zeitsteuerung aktiviert ist, ändern die Einstellungen für den Bildschirm ‚Standard-Aufzeichnung‘ sich und zeigen Tag- und Nachteinstellungen an.

Die Standard-Aufnahmerate bzw. die Alarmaufzeichnungsrate können für den Tag- und Nachtbetrieb konfiguriert werden, sodass das System automatisch die erforderliche Anzahl von PPS (oder ms) zwischen den beiden Zeitblöcken anpasst, d.h. tagsüber könnte während der Geschäftszeiten sein, während der Nachtbetrieb außerhalb der Geschäftszeiten gilt.

Variable Aufnahmeplanung

Für Kameras, die für variable Aufzeichnungen ausgewählt wurden, können zusätzlichen Einstellungen vorgenommen werden, die festlegen, wie die Bilder aufgezeichnet werden.

Variable Aufzeichnung	Kamera	Kamera 01				
	Geräte	PPS	Tag	Nacht		Wochenende
Aufzeichnung			Aus	Variabel	Standard	Aus, Standard, Variabel, Beide
Aufnahmerate			N/Z	006	N/Z	N/Z, 000 - 025
Alarmrate			N/Z	006	N/Z	N/Z, 000 - 025
Voralarmrate			N/Z	006	N/Z	N/Z, 000 - 025
Voralarmbilder			N/Z	014	N/Z	
Voralampufferauslastung			N/Z	014%	N/Z	

Hinweis: Die variable Aufnahmerate ist kameraspezifisch und gilt für die Kamera, die konfiguriert wird.

Geräte

Die Einstellungen in diesem Menü können entweder als Anzahl der Bilder pro Sekunde oder als Millisekunden konfiguriert werden. Gehen Sie mit \Rightarrow zur Option ‚PPS‘ oder wählen Sie mit \downarrow , ‚ms‘ (Millisekunden).

Hinweis: Möchten Sie Aufnahmeraten unter 1PPS einstellen, so müssen Sie diese in Millisekunden einstellen

Aufzeichnung

Hier können die Aufnahme, die Alarmrate und Alarmbilder eingestellt werden, wenn variable Aufzeichnung aktiviert wird. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Aus** – Kamera zeichnet nicht auf
- **Standard** – verwendet Einstellungen aus dem Menü ‚Standardaufzeichnung‘.
- **Variabel** – Dient zur Konfiguration der Aufzeichnung, des Alarms, der Voralarmrate und der Voralarmbilder für jede Kamera.
- **Beide** – gilt für variable und Standardaufzeichnungen der gewählten Kamera.

Aufnahmerate

Die Aufnahmerate und die Alarm-Aufnahmeraten können für jede Kamera konfiguriert werden, die zur variablen Aufzeichnung aktiviert wurde. Wählen Sie die zu konfigurierende Kamera, indem Sie die entsprechende Kamerataste drücken.

Aufzeichnungs-/Alarmrate

Dies ist die Aufnahmezeit in PPS oder ms für Kameras, die zur variablen Aufnahme ausgewählt wurden. Wählen Sie eine Aufnahmezeit in PPS (oder ms), mit der die Kameras für variable Aufzeichnungen aufnehmen. Die maximale Aufnahmezeit liegt bei 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) für eine einzelne Kamera.

Hinweis: Wenn im Feld ‚Aufzeichnung‘ die Option ‚Standard‘ gewählt wurde, steht ‚Aufzeichnungs-/Alarmrate‘ nicht zur Wahl, da die Einstellungen aus dem Menü ‚Standardaufnahme‘ übernommen werden.

Voralarmrate

Legt die Rate fest, mit der die Bilder kontinuierlich im Pufferspeicher aufgezeichnet werden und mit der sie zur erweiterten Voralarmaufnahme verfügbar sind. Wählen Sie eine Aufnahmezeit in PPS (oder ms), mit der die zu konfigurierende Kamera aufnehmen soll

Voralarmbilder

Wenn die Voralarm-Aufnahmerate eingestellt ist, müssen Sie außerdem festlegen, wie viele Voralarmbilder im Pufferspeicher aufgezeichnet werden sollen. Diese werden dann zur Alarmaufzeichnung hinzugefügt und auf der Festplatte gespeichert, sobald ein Alarm ausgelöst wird.

Hinweis: Wenn die Zeitsteuerung aktiviert ist, kann die Voralarm-Aufnahmerate für den Tag-, Nacht- und Wochenendmodus eingestellt werden.

Voralarmauslastung

Dies ist ein schreibgeschützter Bereich und identifiziert die Gesamtnutzung der Voralarmbilder für alle Kameras (identifiziert also, wie viel Pufferkapazität verfügbar ist).

Wichtiger Hinweis: Die Menüoptionen ändern sich, wenn die Zeitsteuerung aktiviert ist. Die Standard-Aufnahmerate bzw. die Alarmaufnahmerate können für den Tag-, Nacht- und Wochenendbetrieb konfiguriert werden, sodass das System automatisch die erforderliche Anzahl von PPS (oder ms) zwischen den beiden Zeitblöcken anpasst, d.h. tagsüber könnte während der Geschäftszeiten sein, während der Nachtbetrieb außerhalb der Geschäftszeiten gilt.

Netzwerkoptionen

Mit dieser Option können Sie der Netzwerkverbindung des Digital Sprite 2 bestimmte Eigenschaften zuweisen.

Netzwerkoptionen		
DHCP	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
TCP/IP-Adresse	172.016.080.007	
Teilnetzmaske	255.255.000.000	
Standard-Gateway	000.000.000.000	
Weitere Netzwerkoptionen	Bearbeiten	
Fernmeldung	Aktiviert	Bearbeiten Aktiviert, Deaktiviert
E-Mail-Einstellungen	Aktiviert	Bearbeiten Aktiviert, Deaktiviert
SMS-Einstellungen	Aktiviert	Bearbeiten Aktiviert, Deaktiviert
Webcam-Einstellungen	Aktiviert	Bearbeiten Aktiviert, Deaktiviert
Firewall	Bearbeiten	

DHCP

Ihr Digital Sprite 2 muss mit einer unverwechselbaren IP-Adresse und Teilnetzmaske versehen werden, um die Kommunikation mit einem Netzwerk zu ermöglichen.

Der Digital Sprite 2 kann in einem DHCP-Netzwerk installiert werden (im Lieferzustand ist diese Option aktiviert), wobei die IP-Adresse, Teilnetzmaske und Standard-Gateway automatisch vom DHCP-Server des Netzwerk zugeordnet werden. Bei Deaktivierung dieser Option müssen eine statische IP-Adresse und Teilnetzmaske manuell konfiguriert werden.

Wichtiger Hinweis: Eine DHCP-Adresse ist vorübergehend und kann sich ändern. Es ist deshalb ratsam, dem Gerät eine feste (permanente) IP-Adresse, Teilnetzmaske und Standard-Gateway zuzuordnen. Eine Alternative besteht darin, das Gerät mit aktiviertem DHCP hochzufahren und dann zu deaktivieren, sobald eine Adresse zugeordnet wurde. Die zugeordnete IP-Adresse ist dann permanent.

TCP/IP-Adresse, Teilnetzmaske, Standard-Gateway

Hier können Sie dem Digital Sprite 2 eine permanente IP-Adresse, Teilnetzmaske und Standard-Gateway zuordnen. In einem bestehenden Netzwerk erhalten Sie diese Informationen oftmals von Ihrem Netzwerk-Administrator. Einen Standard-Gateway benötigen Sie, wenn Sie von einem anderen Standort aus, z.B. über WAN oder eine Einwahlverbindung über einen Router, auf den Digital Sprite 2 zugreifen möchten.

Hinweis: DHCP muss deaktiviert sein, um eine statische IP-Adresse zu konfigurieren.

Weitere Netzwerkooptionen

In diesem Untermenü können Sie erweiterte Netzwerkeinstellungen konfigurieren.

Weitere Netzwerkooptionen	
Auswahl der Bandbreite	Bearbeiten
PPP-Auswahl	Bearbeiten
Sekundärer Webserver-Anschluss	0000 <small>0000 - 9999</small>
Primäre DNS	000.000.000.000
Sekundäre DNS	000.000.000.000

Auswahl der Bandbreite

Es ist möglich, Höchstwerte für die Nutzung der Bandbreite auf dem Netzwerkanschluss des Digital Sprite 2 einzustellen.

Auswahl der Bandbreite	
Betrieb als 10 BaseT forcieren	Deaktiviert <small>Deaktiviert, Aktiviert</small>
Typ	LAN <small>BENUTZER, LAN, WAN, ISDN</small>
Max Überbr.rate	010000 KBits/Sec <small>000001 - 100000KBits/S</small>
Tx Bildpuffer	3 <small>1 - 3</small>
Ethernet MTU	1500 <small>576 - 1515</small>
Ethernet re-tx t/o	0250 ms <small>0000 - 5000ms</small>

Betrieb als 10 BaseT forcieren

Der Digital Sprite 2 unterstützt eine 10/100 Mbps-Verbindung mit automatischer Erkennung. Diese Option zwingt den Netzwerkanschluss des Digital Sprite 2 jedoch, als 10 Base T-Verbindung zu agieren, sofern der lokale Hub/Switch das verlangt.

Typ

Der Digital Sprite 2 kann für spezifische Werte konfiguriert werden oder für eine Standard-Netzwerkeinstellung – so wird bei einer WAN-Verbindung die Geschwindigkeit des Netzwerkanschlusses zum Beispiel automatisch auf 32 Kbytes/Sekunde festgelegt.

Auf diese Weise wird gewährleistet, dass die Geschwindigkeit der Daten vom Digital Sprite 2 nicht die Geschwindigkeit der Netzwerkverbindung überschreitet.

Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Benutzerdefiniert** – Hier kann der Administrator spezifische Werte auswählen.
- **ISDN** – Stellt die maximale Übertragungsrate von 64KBits/Sekunde für DFÜ-Verbindungen über ISDN ein. Verändert außerdem automatisch die Sendespeicher und das Timeout für die Weiterleitung via Ethernet.
- **WAN** – Stellt die maximale Übertragungsrate auf 000256KBits/Sekunde ein. Verändert außerdem automatisch die Sendespeicher und das Timeout für die Weiterleitung via Ethernet.
- **LAN** – Stellt die maximale Übertragungsrate für Verbindungen über ein lokales Netzwerk auf 010000KBits/Sekunde. Verändert außerdem automatisch die Sendespeicher und das Timeout für die Weiterleitung via Ethernet.

Max. Übertragungsrate

Dies ist eine schreibgeschützte Einstellung und zeigt die maximale Übertragungsgeschwindigkeit für die Art des gewählten Netzwerks.

Hinweis: Sofern Sie als Typ ‚Benutzerdefiniert‘ ausgewählt haben, können Sie diese Einstellung zwischen 000000 Kbits/s und 100000 Kbits/s festlegen.

Sendespeicher

Dies ist eine schreibgeschützte Einstellung und zeigt die Puffergröße für die Art des gewählten Netzwerks an.

Hinweis: Sofern Sie als Typ ‚Benutzerdefiniert‘ gewählt haben, können Sie diese Einstellung als Option 1, 2 oder 3 konfigurieren.

MTU

Die MTU (Maximale Sendeeinheit) ist die größte physische Paketgröße, gemessen in Bytes, die ein Netzwerk übertragen kann. Alle Mitteilungen, die größer als die MTU sind, werden vor der Übertragung in kleinere Pakete unterteilt.

Jedes Netzwerk hat eine andere MTU, die vom Netzwerk-Administrator eingestellt wird. Im Idealfall sollte die MTU der kleinsten MTU aller Netzwerke zwischen Ihrem Gerät und dem Endziel entsprechen. Ist der MTU-Wert zu hoch, so wird er unterteilt (fragmentiert), wodurch die Übertragungsgeschwindigkeit sich reduziert und es in einigen Fällen zur Meldung ‚Connection to Unit Timed Out‘ kommt, sofern Sie die Netzwerk-Wiedergabesoftware von DM benutzen.

Die MTU-Größe kann je nach Verbindung variieren, sodass die optimale MTU unter Umständen durch Versuche erprobt werden muss. Folgende MTU-Größen werden vorgeschlagen.

Netzwerkverbindung	MTU Größe
PPP (ISDN/PSTN routers)	576
Ethernet	1500 (Standard)
PPPoE (PPP over Ethernet, ADSL, Cable)	1458
PPPoA (PPP over ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros empfiehlt Ihnen, diese Informationen bei Ihrem Internet-Dienstanbieter zu erfragen, der Ihnen die optimale Größe mitteilt.

Warnung: Eine Veränderung der MTU-Größe kann die Übertragungsgeschwindigkeit und den Betrieb über das Netzwerk beeinträchtigen. Bei Fragen zur MTU-Größe für Ihr Netzwerk wenden Sie sich an Ihren Netzwerk-Administrator.

Timeout für die Weiterleitung via Ethernet



Das Time-Out für die Weiterleitung via Internet ist die Zeit, die das Gerät abwartet, bevor es ein Netzwerkpaket weiterleitet oder erneut sendet, wenn keine Bestätigung eingegangen ist. Wird die Verbindung über WAN hergestellt, so sollte dieser Wert dem Time-Out für den Router entsprechen. Sie können diese Information bei Ihrem Netzwerk-Administrator erfragen.

PPP-Auswahl

Der Digital Sprite 2 unterstützt das Punkt-zu-Punkt-Protokoll. In diesem Menü können Sie die PPP-Einstellungen konfigurieren.

PPP-Auswahl		
PPP IP	010.001.001.241	Deaktiviert, Aktiviert
PPP Time-Out für freie Leitung	180 Sekunden	000 - 500 Sekunden
PPP Link-Down-Timer	02 Minuten	00 - 60 Minuten

PPP IP

Geben Sie die IP-Adresse ein, die der PPP-Funktion zugeordnet wurde. Blättern Sie mit  und  durch die verfügbaren Nummern.

PPP Time-Out für freie Leitung

Bezeichnet die Zeit, die der Digital Sprite 2 abwartet, bevor die PPP-Verbindung abgebrochen wird, falls keine Daten übertragen oder empfangen werden.

PPP Link-Down-Timer

Sollte die Verbindung aus irgendeinem Grund abgebrochen werden, so gibt dies den Zeitraum an, bevor der Digital Sprite 2 gezwungen wird, die PPP-Verbindung zu trennen.

Sekundärer Webserver-Anschluss

Der Digital Sprite 2 kann so konfiguriert werden, dass Sie Videos über einen Internetanschluss versenden können. Sofern der Standard-Internetanschluss (80) bereits vom Netzwerk benutzt wird, kann auch ein sekundärer Webserver-Anschluss konfiguriert werden.

Möchten Sie das Gerät über einen Webbrowser und den sekundären Internetanschluss ansehen, so geben Sie in der Wiedergabesoftware des Digital Sprite folgende URL ein:

http://<IP Address of the Digital Sprite 2>:<secondary web port number>

Wenn Ihre sekundäre Internetadresse zum Beispiel 8000 ist und die IP-Adresse 172.16.1.2, so müssten Sie Folgendes eintragen:
http://172.16.1.2:8000.

Primäre DNS

Der Digital Sprite 2 unterstützt Domain Name Server (DNS), sodass das Gerät andere Geräte anhand ihrer Namen statt der IP-Adresse identifizieren kann. Geben Sie die IP-Adresse des primären Servers ein.

Sekundäre DNS

Der sekundäre DNS-Server dient als Backup-Server, wenn der primäre Server ausfällt. Geben Sie die IP-Adresse des sekundären Servers ein.

Fernmeldung

Der Digital Sprite 2 unterstützt Fernüberwachung von Alarmen und kann so konfiguriert werden, dass er die externe Station automatisch über bestimmte Ereignisse informiert. In diesem Menü konfigurieren Sie die Fernmeldungen.

Hinweis: Es ist ratsam, die Fernmeldungen über die Internetschnittstelle zu konfigurieren – *ausführliche Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

E-Mail-Einstellungen

Wenn der Digital Sprite 2 so konfiguriert wurde, dass er im Falle eines Alarms, Kameraausfalls etc. eine E-Mail versendet, so müssen die E-Mail-Einstellungen konfiguriert werden.

Hinweis: Es ist ratsam, die E-Mail-Einstellungen über die Internetschnittstelle zu konfigurieren – *ausführliche Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

SMS-Einstellungen

Der Digital Sprite 2 kann so konfiguriert werden, dass unter bestimmten Umständen eine SMS verschickt wird, z.B. im Falle eines Alarms, beim Hochfahren des Systems etc.

In diesem Menü können die SMS-Einstellungen konfiguriert werden, damit die Mitteilungen an den SMS-Server übertragen werden.

Hinweis: Es ist ratsam, die SMS-Einstellungen über die Internetschnittstelle zu konfigurieren – *ausführliche Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

Webcam-Einstellungen

Jeder Videoeingang des Digital Sprite 2 kann genutzt werden, um via FTP Informationen an einen Webserver zu übermitteln. Diese Aufzeichnungen können dann in eine Webseite integriert und über einen Standard-Webbrowser aufgerufen werden.

Hinweis: Es ist ratsam, die Webcam-Einstellungen über die Internetschnittstelle zu konfigurieren – *ausführliche Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

Firewall-Optionen

Der Digital Sprite 2 unterstützt erweiterte Netzwerkfunktionen; die Firewall-Option bietet zusätzliche Sicherheit für das System. Sie gewährleistet, dass befugte Benutzer beim Zugriff auf den Digital Sprite 2 eine IP-Adresse und Port-Filtering verwenden.

Hinweis: Es ist ratsam, die Firewall-Optionen über die Internetschnittstelle zu konfigurieren – *ausführliche Informationen zur Konfiguration finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

Alarmoptionen

Das Menü ‚Alarmoptionen‘ bietet die Möglichkeit, Parameter zu konfigurieren, die nicht spezifisch an Kameraeingänge gebunden sind.

Alarmoptionen		
Alarmbilder schützen	Eingest. Zeitraum 000Tage	Eingest. Zeitraum, Unbefristet
Alarmanzeige Hauptmonitor	Sequenz	Alarm
Alarmanzeige Spot-Monitor	Letztes	Beide
Alarmsignal	Nein	Nein, Ja
Kameraausfallsignal	Nein	Nein, Ja
Relais	Bearbeiten	
Alarmzonenkonfig	Bearbeiten	
Allgemeine Kontakte	Bearbeiten	

Geschützter Alarmzeitraum

Es ist möglich, die Alarmaufzeichnungen automatisch zu schützen, damit die Bilder nicht überschrieben werden und auf der Festplatte des Gerätes verbleiben. Die Aufzeichnungen können für einen eingestellten Zeitraum geschützt werden (danach werden sie automatisch überschrieben) oder unbefristet.

WARNUNG: Durch den Schutz von Aufzeichnungen reduziert sich die verfügbare Speicherkapazität der Festplatte und beeinträchtigt dadurch die Speicherkapazität für normale Aufzeichnungen. Bewahren Sie geschützte Aufzeichnungen nur so lange auf, wie das nötig ist.

Alarmanzeigen auf dem Haupt- oder Spot-Monitor

Sie können festlegen, wie der Benutzer die Alarmbilder ansehen kann, sobald auf dem Digital Sprite 2 ein Ereignis eintritt (Alarm, Aktivität oder beides). Zur Auswahl stehen:

Anzeige auf dem Hauptmonitor (MON A)

- **Letztes** – Sofern mehrere Alarme gleichzeitig ausgelöst werden, wird das letzte Alarmbild auf dem Monitor angezeigt.
- **Sequenz** – Zeigt alle Alarmbilder in einer Sequenz an.
- **Multi-Screen** – Wird ein Alarm ausgelöst, so schaltet das Gerät automatisch auf Multi-Screen, damit Sie alle Videoausgänge mit Alarm ansehen können.

Anzeige auf dem Spot-Monitor (MON B)

- **Letztes** – Sofern mehrere Alarme gleichzeitig ausgelöst werden, wird das letzte Alarmbild auf dem Monitor angezeigt.
- **Sequenz** – Zeigt alle Alarmbilder in einer Sequenz an.

Diese Einstellungen können für Alarmauslöser, Aktivitätserkennung oder beide vorgenommen werden bzw. deaktiviert werden.

Alarmsignal

Das Gerät ist mit einem integrierten Signalton im Alarmfall versehen, der so konfiguriert werden kann, dass er bei Eingang eines Alarms auf dem Digital Sprite 2 ausgelöst wird.

Kameraausfallsignal

Das Gerät ist mit einem integrierten Signalton ausgestattet, der aktiviert werden kann, damit er automatisch ausgelöst wird, wenn ein Videoeingang das 1Volt pk-to-pk-Signal nicht mehr findet.

Dieser Signalton kann im Rahmen dieses Menüs ein- oder ausgeschaltet werden; im Lieferzustand ist diese Option deaktiviert.

Relais

Die Relais des Digital Sprite 2 können so konfiguriert werden, dass sie unter bestimmten Umständen automatisch ausgelöst werden. In diesem Menü können die Relais des Gerätes auch getestet werden.

Relais-Setup		
Globaler Alarm	Aktiviert	(Hilfsrelais 1) Aktiviert, Deaktiviert
Globale VMD	Aktiviert	(Hilfsrelais 2) Aktiviert, Deaktiviert
Globaler Kameraausfall	Aktiviert	(Hilfsrelais 3) Aktiviert, Deaktiviert
Relaistest	Bearbeiten	

Globaler Alarm

Es ist möglich, das Hilfsrelais 1 so einzustellen, dass es bei Eingang eines Alarms ausgelöst wird.

Globale Bewegungsmeldung (VMD)

Es ist möglich, das Hilfsrelais 2 so einzustellen, dass es ausgelöst wird, sobald auf einer Kamera eine Bildveränderung gemeldet wird.

Globaler Kameraausfall

Es ist möglich, das Hilfsrelais 3 so einzustellen, dass es ausgelöst wird, wenn ein Videoeingang einen Kameraausfall (Videoverlust) verzeichnet. Das geschieht, wenn das Videosignal unter den Grenzwert der Spitzenamplitude (1 Volt) fällt.

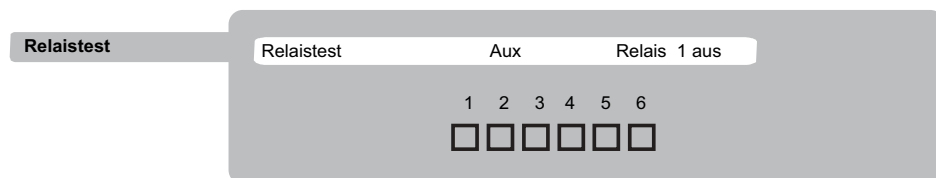
Relaistest

Die Relaistest-Option ermöglicht den Zugriff auf ein Untermenü, über das die Relais (integrierte sowie zusätzliche Module) getestet werden können, d.h. manuell ausgelöst werden können.

Markieren Sie die Relaistest-Option und wählen Sie ‚Edit‘ (Bearbeiten). Daraufhin wird das Untermenü eingeblendet. Gehen Sie mit dem Cursor zum Abschnitt ‚Aux‘ (Hilfsrelais) und drücken Sie \uparrow , um zwischen den Optionen ‚Aux‘ und ‚Module‘ zu wechseln (die Option ‚Module‘ wird nur angezeigt, wenn ein zusätzliches Relaismodul angeschlossen ist)

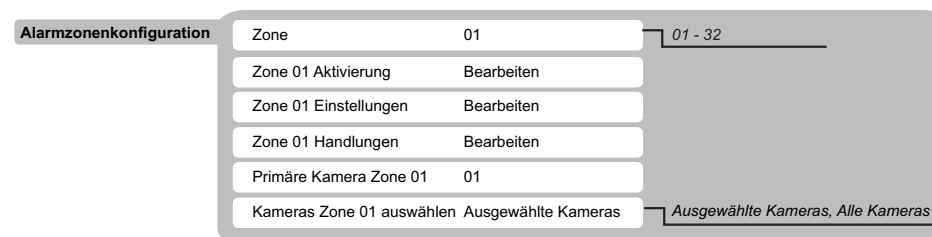
Markieren Sie das Relais und wählen Sie es mit den Tasten \uparrow oder \downarrow für einen Test aus. Die Testfunktion für ein Relais stellen Sie über die Optionen On /Off ein oder aus. Drücken Sie die Tasten \uparrow oder \downarrow , um das Relais auszulösen. Das entsprechende Kästchen ist leer, wenn das Relais deaktiviert ist bzw. gefüllt, wenn das Relais aktiviert ist.

Hinweis: Wenn ein Alarmmodul ausgewählt wird, erhöht die Anzahl der Relais, die im Menü angezeigt werden, sich auf 16.



Alarmzonenkonfig

Eine Alarmzone ist eine logische Gruppierung von Alarmen und löst Handlungen aus, wenn ein Alarm aktiviert wird. Jede Alarmzone kann in diesem Menü individuell konfiguriert werden.



Zone

Es gibt 32 Zonen, die individuell konfiguriert und denen Handlungen zugewiesen werden können. Blättern Sie mit den Tasten \uparrow oder \downarrow durch die Zonen.

Vorkonfigurierte Zonen

Es gibt eine Anzahl vorkonfigurierter Zonen mit folgenden Funktionen, die bei Bedarf jedoch umkonfiguriert werden können.

- Zone 1 bis 16 - Kameraalarne.
- Zone 30 – Festplatte fast voll
- Zone 31 – Festplatte voll.
- Zone 32 - Panikalarm.

Zonenaktivierung

Jede Zone kann so eingestellt werden, dass sie immer (24 Std) aktiviert ist oder individuell tagsüber, nachts und am Wochenende aktiviert wird.

Zonenaktivierung

Zone 01 Zeitsteuerungsaktivierung			
Aktivierungstyp	Zeitsteuerungsaktivierung		
Aktiv	Tag	Nacht	Wochenende
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

24-Stunden-Aktivierung

Zeitsteuerungsaktivierung

Hier kann der Benutzer konfigurieren, wann ein Alarm aktiviert wird, z.B. aktiv während des Tages und am Wochenende aber nicht in der Nacht.

Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Einstellung und drücken Sie \uparrow oder \downarrow , um sie für Tag, Nacht oder Wochenende ein- bzw. auszuschließen.

24-Std-Aktivierung

Hier werden Alarmer eingestellt, die zu jeder Zeit gleich sein sollen und so bleiben, wie sie programmiert wurden, zum Beispiel der Panikalarm.

Hinweis: Bei Aktivierung dieser Option wird die Einstellung ‚Ereignis aktiv‘ außer Kraft gesetzt, die Sie in der Standard-Aufnahmeplanung eingerichtet haben.

Zoneneinstellungen

Jeder Zone wird eine Standardeinstellung zugewiesen, die den Anforderungen des Systems angepasst werden kann.

Hinweis: Wählen Sie die zu konfigurierende Zone aus, bevor Sie das Menü ‚Zone – Einstellungen‘ aufrufen.

Zone 01 Einstellungen

Titel	Zone 01	
Voralarmzeit	002 Sekunden	000 - 999 Sekunden
Alarmdauer	010 Sekunden	000 - 999 Sekunden
Zonalalarmeingang	Kein Kontakt	
Zone ODER Eingang	Kein Kontakt	
Zone UND Eingang	Kein Kontakt	
Zone KEIN Eingang	Kein Kontakt	

Titel

Es ist möglich, jeder Zone einen Titel mit maximal 24 Zeichen zuzuordnen. Diese Informationen werden in der Ereignisdatenbank gespeichert, sodass es sich empfiehlt, einen sinnträchtigen Namen zu wählen.

Voralarmzeit

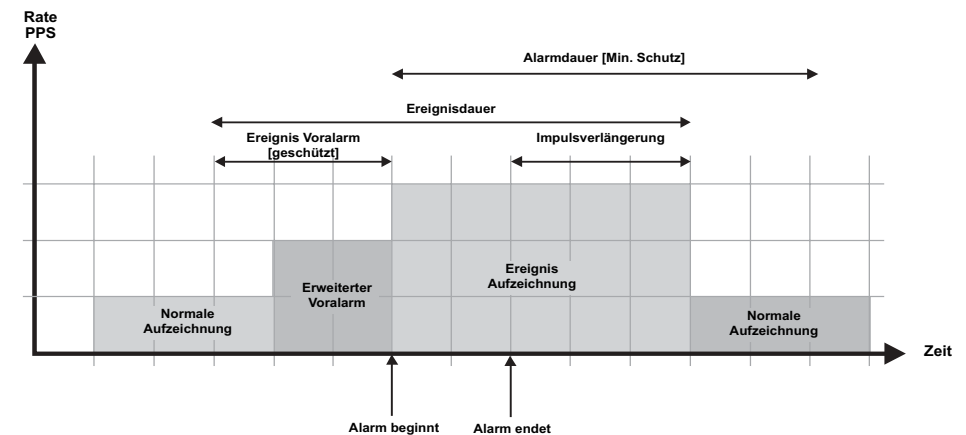
Gibt den Zeitraum an, vor Beginn des Alarms, der zur Archivierung zusammen mit der Alarmaufzeichnung gespeichert wird. Diese Bilder werden ebenfalls vor Überschreiben geschützt.

Der Digital Sprite 2 versieht normale Aufnahmen mit einer ‚Markierung‘, die den Start der Voralarmaufzeichnung kennzeichnet. Die Anzahl der verfügbaren Bilder hängt von der eingestellten Voralarmzeit ab.

Hinweis: Ist die Aufzeichnung nicht aktiviert, so enthält die Festplatte u.U. keine Bilder. Sofern Sie eine Voralarmaufzeichnung benötigen, achten Sie darauf, die Aufzeichnung zu aktivieren.

Alarmdauer

Dies ist die Mindestzeit in Sekunden vom Start des Alarms, für die ein Schutz vor Überschreibung besteht. Diese Zeit umfasst die Alarmauslösung, die Impulsverlängerung und etwaige Nachalarmaufzeichnungen (sofern zutreffend), sie umfasst jedoch nicht die Voralarmbilder.



Zonenalarmeingang

Bestimmt, welcher Eingang oder welche Systemfunktion den Zonenalarm auslöst. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Kein Kontakt** - Standardeinstellung.
- **Presets** – Wird ein Alarm ausgelöst und die Kamera auf eine Preset-Position ausgerichtet, so kann diese Einstellung dazu benutzt werden, einen Zonenalarmeingang auszulösen. Wird in Verbindung mit dem Menü ‚Alarmer und Presets‘ verwendet.
- **VMD** – Sofern eine Kamera für Bewegungsmeldung oder Aktivität konfiguriert wurde, kann diese Einstellung dazu benutzt werden, eine Alarmzone auszulösen. Wird in Verbindung mit ‚Einrichten der Kamera für Aktivitätserkennung‘ verwendet.
- **System** – Es gibt eine Reihe von Systemfunktionen, die dazu verwendet werden können, einen Alarm auszulösen, dazu gehören z.B. Panik, Festplatte fast voll, Festplatte voll.
- **Allgemein** – Diese Kontakte werden im Abschnitt ‚Allgemeine Kontakte‘ konfiguriert.

Zone ODER Eingang

Zone ODER Eingang bezeichnet einen alternativen Eingang, der ebenfalls zum Auslösen des Zonenalarms verwendet werden kann. Das bedeutet, eine Alarmauslösung kann entweder über den *Zonenalarmeingang* oder *Zone ODER Eingang* empfangen werden, damit der Digital Sprite 2 eine Alarmhandlung auslöst. Der zugeordnete Alarmauslöser kann zwischen Aux, Modul 1, VMD, Presets oder System ausgewählt werden.

Zone UND Eingang

Ein Alarmauslöser muss sowohl am *Zonenalarmeingang* als auch über *Zone UND Eingang* empfangen werden, damit der Digital Sprite 2 eine Alarmhandlung auslöst. Der zugeordnete Alarmauslöser kann zwischen Aux, Modul 1, VMD, Presets oder System ausgewählt werden.

Zone KEIN Eingang

Der Digital Sprite 2 veranlasst nur dann Alarmhandlungen, wenn der Auslöser am *Zonenalarm-eingang* und **nicht** über *Zone KEIN Eingang* gemeldet wird. Der zugeordnete Alarmauslöser kann zwischen Aux, Modul 1, VMD, Presets oder System ausgewählt werden.

Hinweise zum Zonenalarm-eingang, ODER, UND, KEIN Eingang

Das folgende Beispiel zeigt, wie der Digital Sprite 2 die Einstellungen ODER, UND und KEIN verwendet, wenn alle drei Parameter konfiguriert sind:

Beispiel

Wenn die Funktionen für die Alarmeingänge wie folgt eingestellt sind:

- Basiseingang (Alarmeingang) = Hilfskontakt 1
- ODER Eingang = Hilfskontakt 2
- UND Eingang = Hilfskontakt 3
- KEIN Eingang = Hilfskontakt 4

so folgt daraus: [Alarm1 ODER Alarm2) UND Alarm3] KEIN Alarm 4

Dieses Beispiel bedeutet in der Praxis Folgendes: eine Alarm muss an Eingang 1 UND Eingang 3 gemeldet werden aber NICHT an Eingang 4 ODER ein Alarm muss an Eingang 2 UND Eingang 3 gemeldet werden, aber NICHT an Eingang 4.

Wenn unter den oben beschriebenen Bedingungen ein Alarm auf Eingang 4 empfangen wird, wird kein Ereignis ausgelöst.

Zonenhandlungen

Bezeichnet die Handlungen, die der zu konfigurierenden Zone zugeordnet wird.

Hinweis: Die Handlungen sind über drei Seiten verteilt.

Zone 01 Handlungen	Seite	Seite 1	
Nur Textalarm	Deaktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Aufnahmerate ändern	Beide		Standard, Variabel, Kein
Datenbankeintrag erstellen	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Bei Alarm verbinden	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Alarmer archivieren	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert

Seite

Durchblättert alle verfügbaren Abschnitte; es gibt drei Seiten mit Handlungen. Blättern Sie mit den Tasten \uparrow oder \downarrow durch die Seiten.

Aufnahmerate ändern

Hier kann die Aufnahmerate auf die Alarmrate umgestellt werden, wenn die Zone aktiv ist.

Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Standard** – Schaltet Kameras, die zur Standardaufzeichnung aktiviert sind, auf die Alarm-Aufnahmerate um.
- **Variabel** – Schaltet Kameras, die zur variablen Aufzeichnung aktiviert sind, auf die Alarm-Aufnahmerate um.
- **Beide** – Gilt für variable und Standardaufzeichnungen der gewählten Kamera.

Hinweis: Wenn Sie 'Beide' gewählt haben, so werden die Aufnahmeraten aus den Menüs 'Standardaufzeichnung' bzw. 'Variable Aufzeichnung' hinzugefügt, d.h. wenn Standard auf 6PPS für 6 Kameras eingestellt ist (1PPS pro Kamera) und Variabel auf 3 PPS, dann zeichnet die Kamera mit 4PPS auf.

Datenbankeintrag erstellen

Ein Alarmeintrag wird zur Ereignisdatenbank hinzugefügt und der Zonentitel wird als Teil des Eintragsinformationen verwendet.

Bei Alarm verbinden

Der Digital Sprite 2 stellt automatisch eine Verbindung zur Fernüberwachungsstation für Alarmer her. Diese Funktion ist in Fällen nützlich, in denen die Fernüberwachung mehrerer Standorte erforderlich ist.

Hinweis: Die Einstellungen für die Fernüberwachung müssen konfiguriert und die Wiedergabesoftware muss aktiviert werden, damit externe Alarmvideos empfangen werden können; nähere Informationen finden Sie in der Vernetzungsanleitung.

Alarmer archivieren

Zwingt den Digital Sprite 2 dazu, automatisch Alarmbilder via FTP auf einen zentralen FTP-Server oder direkt auf eine lokale CD herunterzuladen.

Nähere Informationen finden Sie im Menü 'Aufzeichnungsoptionen' unter 'Im Ereignisfall archivieren'.

Zone 01 Handlungen	Seite	Seite 2	
Alarmbilder schützen	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Relais schließen	Kein Relais		Modul 1 Relais 1, Hilfsrelais
Standbilder aufzeichnen	Deaktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
E-Mail-Bild	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
E-Mail-Bildaufl.	Thumbnail		Geringe Aufl., Mittlere Aufl., Hohe Aufl.

Alarmbilder schützen

Wenn die aufgezeichneten Alarmbilder automatisch geschützt werden sollen (unbeschränkt oder für einen bestimmten Zeitraum), **müssen** Sie die Option 'Alarmbilder schützen' aktivieren.

Relais schließen

Es ist möglich, ein Relais dazu zu zwingen, bei Eingang eines Alarmauslösers zu schließen. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Aux** – Es gibt sechs integrierte Relais, von denen jeder für diese Option ausgewählt werden kann.
- **Modul 1** – Es ist möglich, ein zusätzliches Relaismodul über den 485-Bus anzuschließen; jedes der 16 Relais kann für diese Option ausgewählt werden.

Standbilder aufzeichnen

Zeichnet ein Standbild der Alarmkamera auf, zusammen mit der normalen Aufzeichnung.

Standbilder können über die Live-Seite der Internetschnittstelle aufgerufen werden.

E-Mail-Bild

Wenn ‚E-Mail bei Alarm‘ aktiviert ist, können Sie ein Bild an die E-Mail anhängen. Bei Empfang eines Alarmauslösers wird automatisch eine E-Mail an einen Empfänger versandt.

E-Mail-Bildauflösung

Legt die Auflösung des Anhangs für die E-Mail fest. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- Thumbnail.
- Hohe Auflösung.
- Mittlere Auflösung
- Niedrige Auflösung.

Bei der Konfiguration dieser Option ist es wichtig, die Geschwindigkeit der externen Netzwerkverbindung zu beachten.

Hinweis: Die ausgewählte Auflösung ist global und gilt für alle Zonen und VMD-Alarme.

Zone 01 Handlungen	Seite	Seite 3
GoTo Kamera-Preset	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Handlungen für Zone 1 anwenden auf	Zone 02	Zonen 02 - 32, Alle Zonen

GoTo Kamera-Preset

Es ist möglich, eine Kamera auf eine voreingestellte (Preset) Position zu richten, wenn eine Alarmzone ausgelöst wird.

Markieren Sie die Option und drücken Sie \uparrow , um diese Funktion zu aktivieren. Falls aktiviert, werden Optionen für Preset und Kamera angezeigt. Verwenden Sie die Taste \Rightarrow , um zur Preset-Option zu springen und \uparrow oder \downarrow , um durch die Preset-Optionen zu blättern.

Gehen Sie mit \Rightarrow zur Kamera und blättern Sie mit \uparrow oder \downarrow durch die Kameranummern. Dies ist die Kamera, die automatisch auf die ausgewählte Preset-Position gerichtet wird.

Primäre Kamera für die Zone

Die primäre Kamera ist die Kamera, die ein Standbild für ‚E-Mail bei Alarm‘ aufnimmt, zur Ereignisdatenbank hinzugefügt wird und als erste auf dem Bildschirm des Benutzers angezeigt wird (falls aktiviert).

Zonen können für eine oder mehr Kameras konfiguriert werden. Wurden mehrere Kameras gewählt, so wählen Sie eine aus, die für diese Zone die primäre Kamera ist.

Zonenkameras auswählen

Die Kameras, die von den Zonenhandlungen auf Ereignisrate umgeschaltet werden, könne individuell ausgewählt oder alle Kameras können geschaltet werden.

Wenn die Option ‚Ausgewählte Kameras‘ aktiviert wurde, verwenden Sie die entsprechende Kamerataste, um die Kamera in die Zonenkonfiguration einzuschließen bzw. davon auszuschließen.

Allgemeiner Kontakt

Es ist möglich, die Alarmkontakte für besondere Fälle unabhängig von kameraspezifischen Alarmen zu konfigurieren.

Allgemeiner kontakt	1	2	>>	1 - 32
Eingänge	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Modul	Aux	Aux		Direkt, Mod, 01 - 16
Kontakt	01	01		01 - 20
Eingangsquelle	N/O	N/O		N/O, N/C
Impulsverlängerung (sek)	000	000		000 - 999

Eingänge

Der Digital Sprite 2 hat 32 allgemeine Kontakte, die in diesem Menü aufgerufen und konfiguriert werden können und in vier Gruppen unterteilt sind (1-8, 9-16, 17-24 und 25-32). Wählen Sie die gewünschte Gruppe mit den Tasten \uparrow und \downarrow aus.

Aktiviert

Jeder Eingang kann aktiviert oder deaktiviert werden. Markieren Sie die Option und aktivieren oder deaktivieren Sie den Eingang mit den Tasten ↑ oder ↓.

Modul

Die integrierten (AUX) Alarmer und Direktalarm-Module können ebenso zur Konfiguration ausgewählt werden wie Module 1 bis 16.

Kontakt

Wenn ein Modul über mehrere Alarmer verfügt, kann in dieser Option der Kontakt ausgewählt werden.

Eingangsquelle

Die Alarmergänge können als Öffner (N/O) oder Schließer (N/C) konfiguriert werden.

Impulsverlängerung

Jeder Alarmergang kann um eine Impulsverlängerung (000 – 999 Sekunden) erweitert werden. Eine Impulsverlängerung verlängert den Auslöser und dient dazu, doppelte Alarmer auslöser zu vermeiden, d.h. wenn innerhalb der Impulsverlängerungszeit ein zweiter Auslöser am selben Alarmergang ankommt, wird kein neues Ereignis angelegt.

VMD-Optionen

Der Digital Sprite 2 unterstützt die Meldung von Bewegungsänderungen und Aktivitätserkennung; in diesem Menü können die globalen Parameter konfiguriert werden.

VMD-Optionen		
VMD Schutzdauer	Eingest. Zeitraum 000 Tage	000 - 999, unbeschränkt
VMD Impulsverlängerung	002 sek	000 - 999 sek
VMD Voralarmzeit	000 sek	000 - 999 sek
VMD Alarmdauer	002 sek	000 - 999 sek
Relais	Bearbeiten	
Zellenanzeige	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
VMD-Signal	Nein	Nein, Ja

VMD Schutzdauer

Jedes VMD-Ereignis kann vor Überschreiben geschützt werden; für die Dauer dieses Schutzes werden die Dateien gespeichert und geschützt. Der Zeitraum kann für die Anzahl der Tage eingestellt werden, für die die Dateien geschützt werden sollen, oder auf ‚unbefristet‘, damit die Dateien immer verfügbar sind. Wenn eine Zeit konfiguriert wurde, werden die Dateien nach Ablauf dieser Frist automatisch überschrieben.

Hinweis: Bitte beachten Sie bei der Angabe der erforderlichen Festplattenkapazität, dass diese durch Schützen von Bildern reduziert wird.

VMD Impulsverlängerung, Voralarmzeit und Alarmdauer

Die Impulsverlängerung verlängert den Auslöser und dient dazu, doppelte VMD-Auslöser zu vermeiden, d.h. wenn innerhalb dieser Zeit eine zweite Bewegungsänderung gemeldet wird, nachdem der erste Alarm beendet ist, legt das Gerät kein zweites Ereignis an.

Voralarmzeit

Gibt den Zeitraum an, vor Beginn des VMD-Auslösers, der zur Archivierung zusammen mit der VMD-Aufzeichnung gespeichert wird. Diese Bilder werden ebenfalls vor Überschreiben geschützt.

Der Digital Sprite 2 versieht normale Aufnahmen mit einer ‚Markierung‘, die den Start der Voralarmaufzeichnung kennzeichnet. Die Anzahl der verfügbaren Bilder hängt von der eingestellten Voralarmzeit ab.

Hinweis: Ist die Aufzeichnung nicht aktiviert, so enthält die Festplatte u.U. keine Bilder. Sofern Sie eine Voralarmaufzeichnung benötigen, achten Sie darauf, die Aufzeichnung zu aktivieren.

Alarmdauer

Dies ist die Mindestzeit in Sekunden vom Start des VMD-Auslösers, für die die Aufzeichnung schreibgeschützt ist. Diese Zeit umfasst die VMD-Aufzeichnung, die Impulsverlängerung und etwaige Nachalarmaufzeichnungen (sofern zutreffend), sie umfasst jedoch nicht die Voralarmbilder.

Relais

Die Relais des Digital Sprite 2 können so konfiguriert werden, dass sie unter bestimmten Umständen automatisch ausgelöst werden.

Zellenanzeige

Es ist möglich, die VMD-Zellenanzeige auf dem Hauptmonitor (Mon A)-Ausgang des Digital Sprite 2 zu aktivieren oder zu deaktivieren. Das ist hilfreich, um Bewegungsbereiche auf dem Monitor hervorzuheben, wenn Sie VMD-Ereignisse wiedergeben.

VMD-Signal

Der integrierte Signalton kann so eingestellt werden, dass er automatisch aktiviert wird, wenn an einem der Videoeingänge Bewegungsänderungen (VMD) entdeckt werden.

Anzeigeoptionen

Anzeigeoptionen		
P-in-P Position	Oben links	Oben links, Oben rechts, Unten links, Unten rechts
Quad-Sequenz	Segment	Segment, Seite
Text Hauptmonitor	Beide	Beide, Kein, Nur Uhr, Nur Titel
Text Spot-Monitor	Beide	Beide, Kein, Nur Uhr, Nur Titel
Hintergrundtext	On	On, Off
Sequenz-Verweilzeit	05 sek	01 - 99 secs.
Multiscreen-Einbindung	An	An, Aus
Multiscreen-Titel	An	An, Aus
Gerätenummer anzeigen	An	An, Aus
Basiskamera-Nummer	001	000 - 999

Bild-im-Bild-Position

Bietet die Möglichkeit festzulegen, wo das Bild im Bild positioniert wird, wenn Sie das Bild anfänglich auf der Bildanzeigetaste auswählen. Zur Auswahl stehen oben links/rechts oder unten links/rechts.

Quad-Sequenz

Es ist möglich, das Sequenzformat des Vierfachbildes festzulegen:

- Eine ganze Seite (alle Segmente) kann die Folge 1, 2, 3, 4 haben, gefolgt von 5, 6, 7, 8.
- Ein einzelnes Segment am unteren rechten Bildschirmrand, z.B. 1, 2, 3, 4 gefolgt von 1, 2, 3, 5.

Text Hauptmonitor

Es ist möglich, den Text festzulegen, der auf dem Hauptmonitor angezeigt wird. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Kein** – Schaltet den gesamten Monitortext aus (bei Verwendung im Zusammenhang mit der Anzeige der Gerätenummer).
- **Nur Uhr** – Zeigt Uhrzeit, Datum und Betriebsmodus an (Tag, Nacht, Wochenende und Spot).
- **Nur Titel** – Zeigt die Kameranummer, den Kameratitel und den Betriebsmodus an.
- **Beide** – Zeigt sowohl die Uhr als auch den Titel an.

Text Spot-Monitor

Es ist möglich, die Informationen festzulegen, die auf dem Spot-Monitor angezeigt werden. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Kein** – Schaltet den gesamten Monitortext aus (bei Verwendung im Zusammenhang mit der Anzeige der Gerätenummer).
- **Nur Uhr** – Zeigt Uhrzeit, Datum und Betriebsmodus an (Tag, Nacht, Wochenende und Spot).
- **Nur Titel** – Zeigt die Kameranummer, den Kameratitel und den Betriebsmodus an.
- **Beide** – Zeigt sowohl die Uhr als auch den Titel an.

Hintergrundtext

In der Regel ist der Text mit einem schwarzen Kästchen unterlegt, das sich jedoch deaktivieren lässt.

Sequenz-Verweilzeit

Die Sequenz-Verweilzeit kann auf 1 bis 99 Sekunden eingestellt werden. Die Verweilzeit gibt die Zeitdauer an, für die die Kamera angezeigt wird, bevor auf die nächste Kamera in der Sequenz umgeschaltet wird.

Tipp: Die Kameras in der Sequenz können verändert werden. Drücken und halten Sie dazu im Live-Modus die Sequenztaaste.

Multiscreen-Einbindung

Schalten Sie die Multiscreen-Einbindung aus, wenn die Bilder bei der Anzeige auf einem Multi-Screen flimmern.

Multiscreen-Titel

Bei der Anzeige auf einem Multi-Screen können die Kameratitel ausgeblendet werden.

Gerätenummer anzeigen

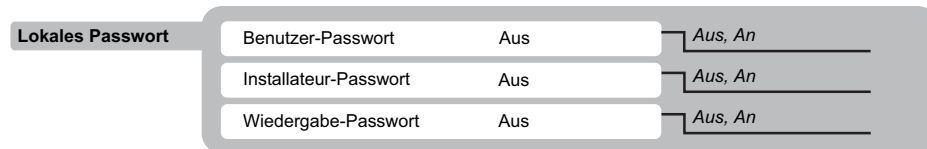
Wenn mehrere Geräte über eine einzige Tastatur gesteuert werden (z.B. über einen VS16 Videoumschalter, so wird auf dem Bildschirm die Gerätenummer (aus der Seite ‚Systemoptionen‘) angezeigt, damit der Benutzer weiß, welches Gerät er steuert.

Basiskamera-Nummer

Beim Einsatz mehrerer Geräte kann es wünschenswert sein, die Kameranummern zu versetzen – bei zwei Geräten wäre das erste dann z.B. Kamera 1 bis 16 und das zweite Kamera 17 bis 32 etc. Diese Nummerierung gilt ausschließlich für die Anzeige.

Passwörter

Der Digital Sprite 2 kann durch ein Passwort geschützt werden, damit nur befugtes Personal Zugriff auf die Konfigurationsmenüs des Systems hat.



Benutzer-Passwort

Es gibt in den Benutzer-Konfigurationsmenüs zwei Menü-Optionen: ‚Zeit, Datum & Sprache‘ und ‚Zeitsteuerung‘. Dadurch wird gewährleistet, dass nur befugte Benutzer mit dem korrekten Passwort diese Parameter konfigurieren können. Hinweis: Alle anderen Menüs sind nur für den Installateur zugänglich.

Errichter-Passwort

Mit dem Errichter-Passwort kann ein befugter Benutzer alle Menüseiten des Digital Sprite 2 aufrufen, konfigurieren und betrachten.

Wiedergabe-Passwort

Ist das Wiedergabe-Passwort auf **An** gestellt, so muss ein Kennwort eingegeben werden, bevor die Bilder wiedergegeben werden können. In diesem Fall wird für das Wiedergabe-Passwort das gleiche Passwort verwendet, das für den Benutzer eingegeben wurde.

WARNUNG: Aus Sicherheitsgründen muss das Gerät bei Verlust des Passwortes an Dedicated Micros zurückgeschickt werden, damit die Passwörter auf den Auslieferungszustand zurückgesetzt werden können.

So stellen Sie ein Passwort ein:

1. Aktivieren Sie die Option ‚Benutzer / Errichter / Wiedergabe‘.
2. Daraufhin werden Sie aufgefordert, ein Passwort einzugeben, das bis zu 9 Ziffern lang sein kann.
3. Sie werden aufgefordert, dass Passwort zu wiederholen. Sobald das Passwort eingestellt wurde, müssen Sie es eingeben, um auf die Menüs zugreifen zu können.

Notieren Sie Ihre Kennwörter hier:

Benutzer-/Wiedergabe-Passwort:

Errichter-Passwort:

Systemoptionen

Systemoptionen	
Gerätenummer	01 <small>01 - 16</small>
Systemname	DS2
Werkseinstellung	Zurücksetzen
IR-Empfänger	Aktiviert <small>Aktiviert, Deaktiviert</small>
Audio	Bearbeiten
Serielle & Telem.-Anschlüsse	Bearbeiten
Systemprotokolle	Bearbeiten
Statusseite	An

Gerätenummer

Wenn mehrere Geräte über einen 485-Bus miteinander verbunden sind, sollte jedem Gerät eine Gerätenummer zugeordnet werden.

Hinweis: Bei Konfiguration des Digital Sprite über eine Tastatur ist es bei einem Wechsel der Nummer erforderlich, die neue Gerätenummer auszuwählen, um das Gerät zu steuern.

Systemname

Jeder Digital Sprite 2 kann mit einem Namen belegt werden, der maximal 20 Zeichen lang ist und das Gerät gegenüber dem Anwender oder Systemadministrator identifiziert. Es ist ratsam, einen logisch sinnvollen Namen zu wählen. Im Lieferzustand ist der Systemname auf ‚DS2‘ eingestellt.

Werkseinstellung

Setzt die meisten Einstellungen wieder auf den Auslieferungszustand zurück. Hardware-spezifische Einstellungen wie die IP-Adresse, Kameraabschluss etc. bleiben jedoch unverändert.

IR-Empfänger

Wenn mehrere Geräte über den gleichen IR gesteuert werden, muss der IR auf allen Geräten bis auf eines deaktiviert werden, damit die Fernsteuerung und das System miteinander kommunizieren können (bei Aktivierung mehrerer IRs würden alle Geräte auf die Befehle der Fernsteuerung reagieren, was Verwirrung stiften würde).

Die Fernsteuerung ahmt die Steuerung des Frontbedienfeldes am Digital Sprite 2 nach und ermöglicht die Steuerung einzelner oder mehrerer Digital Sprites (nutzen Sie die Option ‚Gerät auswählen‘); die Fernsteuerung ermöglicht jedoch weder die Konfiguration der Menüs **noch** die Steuerung der Telemetriekameras.

Wenn der IR-Empfänger aktiviert ist, leuchtet die IR-LED auf dem Digital Sprite 2 grün; ist er deaktiviert, so wechselt er zu orange. Ein grün blinkender LED deutet auf ein eingehendes IR-Signal hin.

Audio

Audio-Konfiguration	
Lokale Aufnahme	Deaktiviert <small>Deaktiviert, Aktiviert</small>
Line-Out-Aufnahme	Deaktiviert <small>Deaktiviert, Aktiviert</small>
Lokale Wiedergabe	Aktiviert <small>Deaktiviert, Aktiviert</small>
Externe Wiedergabe	Aktiviert <small>Deaktiviert, Aktiviert</small>

Auf dem Digital Sprite 2 können zwei Audiospuren aufgezeichnet werden – lokal und Line-out. In diesem Menü können Sie die Audioaufnahme ein- oder ausschalten.

Audioaufnahmen benötigen nur eine geringe Speicherkapazität (ca. 4 KB/s), unabhängig von der Bildaufnahmezeit (PPS). Ist Audio aktiviert, so wirkt sich das auf die Aufnahmezeit aus. Überprüfen Sie die neue Aufnahmezeit im Menü ‚Aufnahmeplanung‘. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Lokale Aufnahme** – Aktivieren Sie diese Option für Aufnahmen über den Audio-Eingang
- **Line-Out-Aufnahme** – Aktivieren Sie diese Option bei der Übertragung von Audio über das Netzwerk.

- **Lokale Wiedergabe** – Aktivieren Sie diese Option, um lokal aufgenommenes Audio wiederzugeben.
- **Externe Wiedergabe** – Aktivieren Sie diese Option, um Line-Out-Audio wiederzugeben.

Serielle & Telemetrie-Anschlüsse

Hier können Sie jeden seriellen Anschluss (Serielle 1, 2, 3 (Bus A) und 4 (Bus B)) für spezifische Funktionen konfigurieren. Der Digital Sprite 2 unterstützt eine Reihe von seriellen Protokollen; in diesem Menü können Sie das Protokoll für serielle Peripheriegeräte auswählen.

Serielle & Telemetrie-Anschlüsse		
Anschluss	Serial 1	Seriell 1, Seriell 2, Seriell 3, Seriell 4
Anschlussnutzung	Debug	Debug, Allgemein, PPP Telemetrie, Text im Bild, Aus
Baudrate	38400	1200 - 115200
Parität	Keine	Keine, Ungleich, Gleich
Datenbits	8	8, 7
Stopbits	1	1, 0, 2
Flussregelung	Keine	Keine, Hart, Weich

Anschluss

In diesem Menü können alle seriellen Anschlüsse konfiguriert werden.

Wählen Sie den zu konfigurierenden Anschluss mit den Tasten \uparrow oder \downarrow aus. Zu Auswahl stehen Seriell 1 und Seriell 2, die RS232 unterstützten, sowie Seriell 3 (Bus A) und Seriell 4 (Bus B), die RS232 und RS485 unterstützen.

Anschlussnutzung

Legt die Funktionen fest, die jedem der seriellen Anschlüsse zugewiesen werden. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Debug** – Dies ist die Standardeinstellung für COM 1 und ermöglicht die Kommunikation zwischen dem Digital Sprite 2 und einem PC-Programm (z.B. HyperTerminalTM).
- **Allgemein** – Wählen Sie diese Option für Systeme, in denen benutzerdefinierte Programme mit dem Digital Sprite eingesetzt werden.

- **PPP (PPP Link 2)** – Ist das Gerät für PPP konfiguriert, so müssen Sie diese Option wählen. Diese Option steht nur für Seriell 1 und Seriell 2 zur Auswahl.
- **Telemetrie (RS232 oder RS485, je nach Anschluss)** - Es gibt verschiedene serielle Protokolle für Telemetrie. Sofern Sie diese Option wählen, wird eine Liste der seriellen Protokolle angezeigt – nähere Informationen finden Sie unter ‚Telemetrie-Typ‘.
- **Text im Bild** – Der Digital Sprite 2 bietet die Möglichkeit, Textinformationen aus Programmen Dritter in die Videoaufzeichnung des Digital Sprite 2 zu integrieren. Durch Auswahl dieser Option kann das serielle Textgerät mit dem Digital Sprite 2 kommunizieren.
- **Aus** – Zur Deaktivierung der seriellen Anschlusses.

Baudrate, Parität, Datenbits, Stopbits, Flussregelung

Diese Einstellungen werden für Protokolle angezeigt, die evt. noch konfiguriert werden müssen.

Dies sind die Standardeinstellungen für das ausgewählte serielle Gerät. Nähere Informationen finden Sie im Handbuch des Herstellers Ihres seriellen Peripheriegerätes.

Telemetrie-Typ

Wenn Sie unter ‚Anschlussnutzung‘ die Telemetrie-Option wählen, so werden die RS232 und RS485 seriellen Protokolle angezeigt, die der Digital Sprite 2 unterstützt.

Der Digital Sprite 2 unterstützt zahlreiche Protokolle für die Steuerung von PTZ-Kameras, Dome-Kameras und analogen Steuerungen. Folgende Protokolle für analoge Steuerungen werden unterstützt:

Option	Hersteller
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

Folgende Protokolle für PTZ / Dome-Kameras werden unterstützt:

Option	Hersteller	Modell
BBV 485	BBV	Alle Modelle
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Orion Series
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	Cyberdome™
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectra II, Spectra III (nur Twisted-Pair)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	Ultradome™ Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter Microspheres™ / RapidDome™
Vista PD	Vista	Power Dome

Systemprotokolle

Der Digital Sprite 2 unterstützt eine Reihe von Systemprotokollen, die ausschließlich zur Administration angezeigt und verwendet werden können.

Systemprotokolle	Status	Option
PPP-Anschlüsse	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert Anzeige
Anonyme FTP-Anschlüsse	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert Anzeige
Illegaler Dateizugriff	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert Anzeige
Telnet / FTP-Benutzer	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert Anzeige
Archiv	Anzeigen	
Protokolldatei	Anzeigen	
E-Mail-Protokoll	Anzeigen	
Versendete Protokolldatei	Anzeigen	

Jedes Protokoll muss aktiviert werden, damit der Digital Sprite 2 einen Eintrag erstellt. Nähere Informationen zur Aktivierung und Anzeige der Systemprotokolle finden Sie in der Vernetzungsanleitung.

Hinweis: Ist ein Protokoll nicht aktiviert, so wird die Option zur Anzeige dieses Protokolls in diesem Menü nicht angezeigt.

Statusseite

Es ist möglich, die Statusseite des Digital Sprite 2 auszuschalten.

Die Statusseite enthält detaillierte Informationen über die Alarmer des Systems, Kameraausfälle, Hauptspeicher (geschützt) und die früheste ungeschützte Aufnahme.

Aufnahmeoptionen

Aufnahmeoptionen		
Verfallsdatum	0000 Tag(e)	0000 - 9999 Tage
Festplattenkonfiguration	Bearbeiten	
Bildschutz	Bearbeiten	
Im Ereignisfall archivieren	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert/ Bearbeiten
Aufzeichnungsmodus	Standard-Loop	Standard-Loop, Einmal beschreibbar
Zeitsteuerungsraten	Aktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Text im Bild aufzeichnen	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Konfig. Ereignisdatenbank	Bearbeiten	

Verfallsdatum

Bilder, die auf Festplatte aufgezeichnet werden, können so programmiert werden, dass sie nach Ablauf einer vom Benutzer eingestellten Anzahl von Tagen und Stunden automatisch verfallen. Diese Option dient für Fälle, in denen die Installationsanforderungen festlegen, dass die aufgezeichnete Bilder den gesetzlichen Anforderungen genügen und die Bilder für die maximale Aufzeichnungszeit, zum Beispiel 31 Tage, aufbewahrt werden müssen.

Warnung: Sobald das Verfallsdatum eingestellt wurde, sind alle Bilder, die älter als die eingestellte Zeit sind, nicht mehr verfügbar.

Festplattenkonfiguration

Die Festplattenkonfiguration zeigt die Gesamtgröße der Festplatten an, bevor diese zur Verwendung mit dem Digital Sprite 2 formatiert werden.

Bildschutz

Es ist möglich, Bilder zu schützen, die auf den Festplatten des Digital Sprite 2 gespeichert werden, sodass die Bilder dann nicht überschrieben werden.

Bildschutz			
Von:	01/11/2004	12:16:00	
Bis:	24/11/2004	12:20:00	
Bilder schützen	01 Tqge	Bestätigen	
Bilder schützen		Bestätigen	
Bildschutz aufheben		Bestätigen	
Liste	05/11/04 14:39:39 - 05/11/04 16:50:31		
	05/11/04 09:48:01 - 05/11/04 10:24:15		
	25/11/04 17:14:54 - 25/11/04 17:51:04		

Von

Geben Sie Startzeit und –datum für den Zeitraum an, der die aufgezeichneten Bilder enthält.

Bis

Geben Sie Endzeit und –datum für den gewünschten Zeitraum ein.

Bilder schützen

Geben Sie die Anzahl der Tage an, für die die Bilder geschützt werden sollen. Drücken Sie \Rightarrow , um die Einstellungen zu bestätigen. Daraufhin werden Sie aufgefordert, die Einstellungen zu bestätigen. Markieren Sie ‚Bestätigen‘ und drücken Sie die Taste **Menü** oder **Modus**. Die Bilder innerhalb des festgelegten Zeitraums werden in der Liste angezeigt.

Bilder schützen

Hier können Sie Ihre Einstellungen bestätigen. Drücken Sie \Rightarrow zur Bestätigung. Daraufhin erscheint eine Eingabeaufforderung zur Bestätigung der Einstellungen. Markieren Sie ‚Bestätigen‘ und drücken Sie die Taste **Menü** oder **Modus**. Die Bilder innerhalb des festgelegten Zeitraums werden in der Liste angezeigt.

Hinweis: Es kann einige Zeit dauern, bis die geschützten Bilder auf der Liste erscheinen.

Bildschutz aufheben

Es ist möglich, Bildschutz manuell aufzuheben, wenn Bilder automatisch oder manuell geschützt wurden. Wenn Sie Zeit und Datum eingegeben haben, markieren Sie die Option ‚Bildschutz aufheben‘ und drücken Sie \Rightarrow .

Daraufhin erscheint ein Eingabeaufforderung. Markieren Sie ‚Bestätigen‘ und drücken Sie die Taste **Menü** oder **Modus**. Die Einträge in der Liste werden entfernt.

Hinweis: Es kann einige Zeit dauern, bis die geschützten Bilder nicht mehr auf der Liste erscheinen.

Liste

Zeigt alle Bilder, die geschützt sind. Es ist möglich, einen der $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ Einträge in der Liste zu markieren, um ihn in die Archivliste zu kopieren.

Markieren Sie unter Verwendung der Tasten den entsprechenden Eintrag und drücken Sie die Taste **KOPIEREN**. Daraufhin wird die Datei in der Archivliste gespeichert.

Im Ereignisfall archivieren

Mit dieser Option können Alarme und VMD-Ereignisse automatisch auf einen externen FTP-Server oder einen lokalen CD-/DVD-Brenner kopiert werden.

Im Ereignisfall archivieren			
Ereignisziel	FTP	Bearbeiten	FTP, CD/DVD - Cd0
Download-Optionen	Geplant	00:01	Auf Abruf 000 - 999 Min, Nur manuelle, Bei Verbindung
Videoschutz löschen	Deaktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Wasserzeichen-Partition	Aktiviert		Deaktiviert, Aktiviert
Download auf Verlangen	Start		

Ereignisziel

Identifiziert den Ort, an den die Bilder übermittelt werden. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **CD/DVD** – Speichert die Bilder auf einem lokalen CD/DVD-Brenner.
- **FTP** – Die Bilder werden via FTP an einen FTP-Server übertragen.

Hinweis: Wenn FTP ausgewählt wurde, erscheint eine Setup-Option zur Konfiguration der Download-Einstellungen. *Nähere Informationen zur Konfiguration der Archivierung eines Ereignisses auf einem FTP-Server finden Sie in der Vernetzungsanleitung.*

Download-Optionen

Die Download-Option entscheidet, wann der Download stattfindet. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Geplant** – Es ist möglich, den Digital Sprite 2 dazu zu zwingen, Bilder zu einer festgelegten Zeit zu archivieren. Die Zeit, die Sie hier eingeben, ist die Zeit, zu der die Funktion jeden Tag aktiviert wird.
- **Auf Abruf** – Stellt den Digital Sprite 2 so ein, dass er das Archiv in regelmäßigen Abständen herunterlädt. Der Zeitraum wird in Minuten festgelegt und gibt die Zeit zwischen dem Ende eines Archiv-Downloads und dem Beginn der nächsten Downloads an.

- **Nur manuell** – Die Archivierung erfolgt nur, wenn der Benutzer diese Handlung durch ‚Download auf Verlangen‘ einleitet.
- **Bei Verbindung** – Startet ein Download des Archivs automatisch, wenn das Gerät das Archivziel gefunden hat (CD/DVD oder Netzwerk).
- **Wenn CD/DVD komplett** – Startet die Archivierung automatisch, wenn die Archivliste so viele Daten enthält, dass diese eine komplette CD/DVD füllen würden (nur für CD/DVD).

Hinweis: Wenn das Archivziel eine CD/DVD ist, muss eine solche in den DVD-Brenner eingelegt werden.

Videoschutz löschen

Wenn die aufgezeichneten Bilder vom System geschützt wurden, entfernt diese Option den Bildschutz automatisch, sobald die Bilder erfolgreich heruntergeladen wurden. Die Bilder auf der Festplatte können dann überschrieben werden.

Wasserzeichen-Partition

Hier können Sie ein Wasserzeichen erstellen und in einer Textdatei speichern, die zusammen mit den Videobildern in das Archivziel heruntergeladen wird; gilt für jede Bildpartition.

Das Wasserzeichen wird in der Archivprotokolldatei protokolliert.

Download auf Verlangen

Sofern ein manueller Download ausgewählt wurde, wird durch Markieren dieser Option der Download begonnen. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, die Sie darauf aufmerksam macht, dass der FTP-Download beginnt, sobald das Gerät die Bestätigung erhält.

Aufzeichnungsmodus

Der Aufzeichnungsmodus dient zur Konfiguration des Gerätes – zur Auswahl stehen Standard-Loop (werkseitige Einstellung) oder Einmalige Aufzeichnung.

Loop-Aufzeichnung

Dies ist die Option, auf die der Digital Sprite 2 im Auslieferungszustand eingestellt ist, und die angibt, wie das Gerät Bilder auf der internen Festplatte speichert. Die aufgezeichneten Bilder werden auf der Festplatte in einem ‚Loop‘ gespeichert, d.h. wenn die Festplatte ihre maximale Kapazität erreicht, werden die Bilder, die am Anfang des Loops gespeichert wurden, automatisch mit der neuesten Aufzeichnung überschrieben (sofern sie nicht geschützt sind).

Das bedeutet, dass die Bilder am Anfang des Aufzeichnungszyklus nur für eine bestimmte Zeit verfügbar sind, bevor sie durch neuere Aufzeichnungen überschrieben werden.

Es gibt eine Reihe von Parametern in diesem Menü, mit deren Hilfe sich feststellen lässt, wann die interne Festplatte ihre maximale Kapazität erreichen und die Bilder überschrieben wird. Diese Parameter können eingesetzt werden, um zu gewährleisten, dass Bilder archiviert werden, bevor das Gerät am Anfang des ‚Loops‘ beginnt.

Modus ‚Einmalige Aufzeichnung‘

Wenn die Option ‚Einmalige Aufzeichnung‘ ausgewählt wurde, entspricht das dem Setzen einer Markierung bei der Loop-Aufzeichnung, und markiert den Start des Modus ‚Einmalige Aufzeichnung‘. Es gibt zwei Aufzeichnungsoptionen im Modus ‚Einmalige Aufzeichnung‘: Überschreiben und Stopp.

Einmalige Aufzeichnung-Überschreiben verhält sich genauso wie der Loop-Aufzeichnungsmodus, produziert jedoch eine optische Warnung für den Benutzer, der ihn darauf hinweist, dass wichtige Informationen (aufgezeichnete Bilder) gleich überschrieben werden und der Archivierungsvorgang gestartet werden muss. Wird der Alarm ignoriert, so fährt das Gerät mit der Aufzeichnung fort und die Bilder am Anfang des Loops werden überschrieben. Daraufhin erscheint wieder eine Warnung, die den Benutzer darauf hinweist, dass wichtige Informationen überschrieben wurden.

Wurde ‚Einmalige-Aufzeichnung-Stopp‘ gewählt, so wird in der Loop-Aufzeichnung eine Markierung erstellt und eine Warnung eingeblendet, die darauf hinweist, dass der Archivierungsvorgang gestartet werden muss. Wird diese Warnung ignoriert, so wird die Aufzeichnung abgebrochen, wenn das Gerät die Markierung erreicht. Diese Option wird zum Beispiel bei verborgenem Betrieb eingesetzt, wenn der Zugriff auf die aufgezeichneten Dateien nur zu bestimmten Zeiten möglich ist und gewährleistet werden soll, dass wichtige Informationen verfügbar sind und nicht überschrieben werden.

Einmalige Aufzeichnung

Wird die Option ‚Einmalige Aufzeichnung‘ ausgewählt, so erscheint ein Untermenü, über das der Aufzeichnungsmodus des Digital Sprite 2 konfiguriert werden kann.

Markieren Sie die Option und drücken Sie die Taste \Rightarrow , um das Konfigurationsmenü für die Option ‚Einmalige Aufzeichnung‘ auszuwählen.

Optionen ‚Einmalige Aufzeichnung‘	
Einmalige Aufz. Zurücksetzen	Zurücksetzen
Rücksetzen durch Benutzer zulassen	Deaktiviert
Mindestkapazität Festplatte	20% 0064GB
Bei voller Festplatte	Überschreiben
Einmalige Aufzeichnung zuletzt zurückgesetzt	26/Mai/2005 09:48

Einmalige Aufzeichnung zurücksetzen

Stellt Zeit und Datum der frühesten Aufzeichnung im Modus ‚Einmalige Aufzeichnung‘ auf die aktuelle Zeit und das Datum des Digital Sprite 2 ein. Dies ist erforderlich, wenn die Archivierung abgeschlossen ist und der Prozess wieder von vorne beginnt.

Möchten Sie diese Option verwenden, so drücken Sie die Taste der Kamera 1 für fünf Sekunden.

Rücksetzen durch Benutzer zulassen

Durch Aktivierung dieser Option wird ein Benutzermenü aufgerufen, in dem der Benutzer die Aufzeichnungsoption ‚Einmalige Aufzeichnung‘ zurücksetzen kann. Sie können dieses Menü als Untermenü des Bildschirms ‚Bilder kopieren‘ aufrufen.

Mindestkapazität Festplatte

Gibt an wieviel Prozent Festplattenkapazität mindestens benötigt wird; sinkt die Speicherkapazität für die einmalige Aufzeichnung unter diesen Mindestwert, so wird ein Alarm ausgelöst (auf dem Hauptmonitor erscheint eine Warnung), der wieder ausgeblendet wird, sobald mehr Festplattenkapazität verfügbar ist.

Hinweis: Diese Option ist ein Prozentsatz der gesamten Festplattenkapazität des Digital Sprite 2; der entsprechende Wert in Gigabytes wird automatisch kalkuliert und angezeigt.

Bei voller Festplatte

Sie können festlegen, was der Digital Sprite 2 tun soll, wenn die Festplatte voll ist. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **Überschreiben** - Der Digital Sprite 2 überschreibt die Aufzeichnungen auf der Festplatte; dies ist die werkseitige Einstellung. Darüber hinaus erscheint eine Warnung, die den Benutzer darauf hinweist, dass die Festplatte voll ist.
- **Aufzeichnung stoppen** - Der Digital Sprite 2 stoppt die Aufzeichnung, sobald die Festplatte voll ist. Darüber hinaus erscheint eine Warnung, die den Benutzer darauf hinweist, dass die Festplatte voll ist.

Einmalige Aufzeichnung zuletzt zurückgesetzt

Gibt Zeit und Datum an, wann der Vorgang ‚Einmalige Aufzeichnung‘ zuletzt zurückgesetzt wurde.

Zeitsteuerungsraten

Diese Option ist im Auslieferungszustand aktiviert. Bei aktivierten Zeitsteuerungsraten bietet der Digital Sprite die Option, im Menü ‚Standard-Aufzeichnung‘ und ‚Variable Aufzeichnung‘ die Aufnahmeraten für die Betriebsmodi Tag, Nacht und Wochenende einzustellen. Bei Deaktivierung dieser Option wird die Aufzeichnungsraten auf eine einzige Rate eingestellt, die für alle Betriebsmodi (Tag, Nach, Wochenende) verwendet wird.

Text im Bild aufzeichnen

Sie können die Funktion ‚Text im Bild‘ aktivieren oder deaktivieren.

Konfiguration der Ereignisdatenbank

Der Digital Sprite 2 unterstützt eine Datenbank, die Ereignisse auf dem Gerät speichert. Hier kann der Benutzer die Größe dieser Datenbank konfigurieren.

Konfiguration der Ereignisdatenbank

Zuletzt zurückgesetzt um 24/Nov/2004 15:43:01

Aktuelle Anzahl von Einträgen 0006

Maximale Anzahl von Einträgen 1000

Zuletzt zurückgesetzt um

Diese Einstellung ist schreibgeschützt und wird vom Digital Sprite 2 erstellt. Sie zeigt Uhrzeit und Datum, an dem die Datenbank zuletzt zurückgesetzt wurde (das geschieht zum Beispiel, wenn die Anzahl der maximalen Einträge in der Datenbank verändert wird).

Aktuelle Anzahl von Einträgen

Diese Einstellung ist schreibgeschützt und zeigt die Anzahl der vorhandenen Einträge in der Ereignisdatenbank an.

Maximale Anzahl von Einträgen

Legt die maximale Anzahl von Einträgen in der Ereignisdatenbank fest. Eine Veränderung dieser Zahl setzt die Ereignisdatenbank zurück und löscht alle vorher gespeicherten Ereignisse.

Kamera einrichten

Kamera einrichten		
Kamera 1 - gefunden		
Titel	Kamera 1	
Abschluss Eingang	An	<i>An, Aus</i>
Kameratyp	Farbe	<i>Farbe, S/W</i>
Farbe einstellen	----- -----	
Kontrast einstellen	----- -----	
Kamera Videoeingang	Angeschlossen	<i>Angeschlossen, Getrennt</i>
Telemetrie-Typ	Keine	<i>Keine, Seriell 1, Seriell 2, Bus A, Bus</i>

Titel

Jeder Kamera kann ein Titel zugeordnet werden. Blättern Sie mit den Tasten \uparrow und \downarrow durch die verfügbaren Zeichen.

Abschluss Eingang

Der Abschluss kann ein- oder ausgeschaltet werden. Der Abschluss muss für Kameras mit einer Durchschleifung zu anderen Geräten ausgeschaltet werden.

Kameratyp

Mit dieser Option können Sie den Kameratyp auswählen – Farbe oder Schwarzweiß (S/W).

Farbe anpassen

Wenn Sie die Option ‚Farbe anpassen‘ ausgewählt haben, verändern Sie die Farbe mit den Tasten \uparrow \downarrow .

Kontrast anpassen

Wenn Sie die Option ‚Kontrast anpassen‘ ausgewählt haben, verändern Sie den Kontrast mit den Tasten \uparrow \downarrow .

Kamera Videoeingang

Mit der Option ‚Kameravideo‘ können defekte Kameras von der Option ‚Kameraausfall‘ ausgeschlossen werden oder Kameras, die nicht angeschlossen sind, deaktiviert werden.

Wählen Sie ‚Trennen‘, wenn die Kamera nicht mehr angeschlossen ist und auch nicht ersetzt wird.

Wählen Sie die Option ‚Angeschlossen – Kameraausfall ignorieren‘, wenn die Kamera vorübergehend nicht angeschlossen ist. Dadurch vermeiden Sie eine Kameraausfallmeldung und die Auslösung eines Alarms.

Tipp: Sie können das Menü ‚Kamera einrichten‘ direkt aufrufen, indem Sie eine beliebige Kamerataste drücken und halten.

Telemetrie

Der Digital Sprite 2 unterstützt die Steuerung von koaxialer und serieller Telemetrie. Mit dieser Option können Sie den angeschlossenen Dome/die PTZ-Kamera konfigurieren.

An dieser Stelle wird davon ausgegangen, dass im Menü ‚Seriell und Telemetrie‘ der serielle Typ ausgewählt wurde. Mit dieser Option können Sie die Einstellungen einem bestimmten Videoeingang zuordnen.

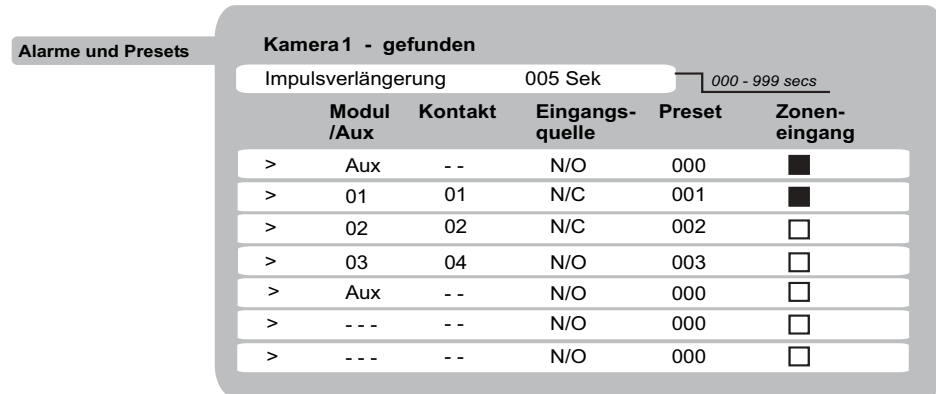
Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- Seriell 1 - Ausgewähltes RS-232 Protokoll (im Lieferzustand deaktiviert).
- Seriell 2 - Ausgewähltes RS-232 Protokoll (im Lieferzustand deaktiviert).
- Seriell 3 – Ausgewähltes RS-485 Protokoll Bus A (im Lieferzustand: Dennard).
- Seriell 4 – Ausgewähltes RS-485 Protokoll Bus B (im Lieferzustand: Pelco).
- Koax - Pelco.
- Koax - Dennard.
- Koax - BBV.
- Kein – Es ist kein serielles Gerät mit dieser Kamera verknüpft.

Blättern Sie mit \uparrow und \downarrow durch die verfügbaren Optionen.

Hinweis: Die abgebildeten Einstellungen sind nur ein Beispiel für die verfügbaren Optionen.

Alarmer und Presets



Kamera XX

Die derzeit ausgewählte Kameranummer wird angezeigt, ebenso wie deren Status – gefunden oder nicht gefunden. Drücken Sie eine Kamerataste, um eine Kamera auszuwählen, für die Sie Alarmer und Presets konfigurieren möchten. Diese Einstellung ist schreibgeschützt und kann in diesem Menü nicht konfiguriert werden.

Impulsverlängerung

Die Impulsverlängerung verlängert den Auslöser, um doppelte Auslösung von Alarmen zu vermeiden, d.h. wenn innerhalb dieser Zeit ein zweiter Alarm gemeldet wird, nachdem der erste Alarm beendet ist, legt das Gerät kein zweites Ereignis an.

Modul /AUX

Hier können Sie auswählen, ob Sie ein externes Alarmmodul oder die Hilfeingänge (AUX) des Digital Sprite verwenden. Es können bis zu 16 Alarmmodule an das 485-Bus-Netz angeschlossen werden. Wählen Sie die relevante Modulnummer oder Aux (werkseitige Einstellung: Hilfeingang).

Kontakt

Geben Sie bei der Auswahl von AUX oder Modul an, für welchen Kontakt dieses gilt. Jedes Alarmmodul hat 16 Alarmeingänge, von denen jeder für jede beliebige oder mehrere Kameras benutzt werden kann.

Eingangsquelle

Wählen Sie aus, ob der Alarmkontakt der Alarmvorrichtung ein Schließer (N/O) oder Öffner (N/C) ist.

Preset

Sofern für die Kamera Telemetrie-Presets konfiguriert wurden, können diese automatisch abgerufen werden, wenn ein Alarm ausgelöst wird. Geben Sie die Preset-Nummer (zwischen 000 und 256) für den ausgewählten Alarmkontakt ein.

Zoneneingang

Es ist möglich, durch einen kameraspezifischen Alarm auch eine Alarmzone auslösen zu lassen. Soll der Eingang nicht nur die Kamera auf die Preset-Position ausrichten sondern auch eine Zone auslösen, so aktivieren Sie das Kästchen für den entsprechenden Zoneneingang.

Der Auslöser erscheint im Menü ‚Zoneneinrichtung‘ unter den ‚Presets‘.

Hinweis: Ist die Option deaktiviert, so sendet der Alarm zwar noch eine Kamera an die Preset-Position, weitere Handlungen werden jedoch nicht vorgenommen.

Einrichten der Kamera für Aktivitätserkennung

Einrichten der Kamera für Aktivitätserkennung

Kamera 1		
Erkennung	Aus	<i>Aus, An</i>
Zeitsteuerungsaktivierung	Bearbeiten	
Empfindlichkeit	Innen - hoch	<i>Innen hoch, Innen niedrig, Außen hoch, Außen niedrig, Sehr niedrig</i>
Aktivitätsgitter	Einrichten	
Aktivitätstest	Gehtest	
Handlungen	Bearbeiten	
Erweiterte VMD-Zonen	Deaktiviert	<i>Deaktiviert, Aktiviert/ Bearbeiten</i>

Kamera

Jede Kamera kann einzeln konfiguriert werden. Wählen Sie die Kamera aus, indem Sie die entsprechende Kamerataste drücken.

Erkennung

Stellt ein, ob die Aktivitätserkennung für die ausgewählte Kamera ein- oder ausgeschaltet ist.

Hinweis: Selbst wenn die Aktivitätserkennung ausgeschaltet ist, wird die eingestellte Empfindlichkeit trotzdem für die Ereignissuche verwendet.

Zeitsteuerungsaktivierung

Jede Kamera kann so eingestellt werden, dass sie immer (24 Std) aktiviert ist oder individuell tagsüber, nachts und am Wochenende aktiviert wird.

Zeitsteuerungsaktivierung Kamera 01

Aktivierungstyp	Zeitsteuerungsaktivierung			<i>24-Stunden-Aktivierung</i>
Aktiv	Tag	Nacht	Wochenende	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Empfindlichkeit

Es gibt fünf Stufen der Empfindlichkeit zur Aktivitätserkennung, damit jedes potenzielle Umfeld erfasst wird.

Hinweis: Beim Einstellen der Empfindlichkeit ist es ratsam, den Test zur Aktivitätserkennung zu nutzen, damit die korrekte Empfindlichkeit ausgewählt wird.

Wählen Sie die Empfindlichkeitsstufe aus, die dem Standort der Kamera entspricht:

- Kameras, die im Freien aufgestellt sind, wo es viele Hintergrundbewegungen gibt, wie z.B. Regen oder Bäume, sollten auf Außen – hoch, Außen – niedrig oder Sehr niedrige Empfindlichkeit eingestellt werden.
- Kameras, die innen aufgestellt sind, mit wenig Hintergrundbewegung, können auf Innen – hoch oder Innen – gering eingestellt werden.

Es gib folgende Empfindlichkeitsstufen:

- Innen – hoch (höchste Empfindlichkeit).
- Innen – niedrig.
- Außen – hoch.
- Außen – niedrig.
- Sehr niedrig (geringste Empfindlichkeit).

Aktivitätsgitter

Es wird ein Gitternetz von 16 x 16 Feldern verwendet, um Bereiche zu markieren, in denen Bewegungsmeldung aktiviert ist. Nach Auswahl der Option ‚Einrichten‘ erscheint eine Eingabeaufforderung. Befolgen Sie die Anweisungen der Bildschirmenüs, um das Aktivitätsgitter zu konfigurieren.

Hinweis: Wenn eine NTSC-Videoquelle an das Gerät angeschlossen ist, wird das Aktivitätsgitter auf 16 x 14 eingestellt.

Verwenden Sie die Richtungspfeile für die Navigation durch das Gitter. Verwenden Sie Kamerataste 1, um Zellen ein-/auszuschalten. Verwenden Sie Kamerataste 2, um die Auswahl zu halten/aktivieren.

Drücken Sie die Taste MENÜ / MODUS, um mit dem Einrichten zu beginnen.
Drücken Sie die Taste MENÜ / MODUS erneut, um das Gitter zu verlassen.

Wenn Sie den Bildschirm ‚Aktivitätsgitter‘ aufrufen, wird das Bild mit einem Gitternetz aus 16 x 16 Feldern überlagert. Bearbeiten Sie das Gitternetz so, dass es die Bildbereiche abdeckt, die zur Aktivitätserkennung überwacht werden müssen, und entfernen Sie die Bereiche, in denen fortwährende Bewegung (z.B. durch Bäume oder Büsche) falsche Alarme auslösen könnte.

Jede Zelle kann einzeln ein- oder ausgeschaltet werden (Kamera 1).

Sie können stattdessen auch den Cursor halten und eine Gruppe von Zellen aktivieren / deaktivieren. Möchten Sie den Cursor halten, so bringen Sie ihn an die gewünschte Ausgangsposition und drücken Sie Kamera 2. Gehen Sie mit den Pfeiltasten durch die zu aktivierenden/deaktivierenden Zellen und drücken Sie Kamera 1, um alle ausgewählten Zellen ein- oder auszuschalten.

Aktivitätstest

Sobald die Einrichtung der Kameras zur Aktivitätserkennung abgeschlossen ist, können Sie die Konfiguration für jede Kamera testen.

Wählen Sie ‚Gehtest‘ – die Bereiche, in denen das Aktivitätsgitter aktiviert ist, werden dann sichtbar, sobald Bewegung gemeldet wird.

Handlungen

In diesem Menü können Sie die Handlungen konfigurieren, die automatisch ausgelöst werden sollen, wenn der Videoeingang eine Bewegung meldet.

Kamera 01 VMD-Handlungen	Seite	Nächste Seite
Datenbankeintrag erstellen	Aktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Aufnahmerate ändern	None	Keine, Standard, Variabel, Beide
Bericht über Bewegungsmeldung	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Zoneneingang anlegen	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Standbild aufzeichnen	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
VMD-Bilder schützen	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
Ereignis archivieren	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
E-Mail-Bild	Deaktiviert	Deaktiviert, Aktiviert
E-Mail-Bildaufl.	Thumbnail	Thumbnail, Niedrige Aufl., Mittlere Aufl., Hohe Aufl.
Handlungen für Kamera 01 anwenden auf	Camera 02	Camera 02 - 16, Alle Kameras

Seite

Die Handlungen sind auf zwei Seiten aufgeteilt. Zur Auswahl der nächsten oder vorigen Seite markieren Sie ‚Nächste Seite‘ und drücken Sie die Taste \uparrow oder \downarrow .

Datenbankeintrag erstellen

Aktivieren Sie diese Option, um Bewegungsmeldungen (VMD) in der Ereignisliste zu protokollieren.

Aufnahmerate ändern

Hier kann die Aufnahmerate auf die Alarmrate umgestellt werden, wenn die Bewegungsmeldung aktiv ist. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Standard** – Schaltet Kameras, die zur Standardaufzeichnung aktiviert sind, auf die Alarm-Aufnahmerate um.
- **Variabel** – Schaltet Kameras, die zur variablen Aufzeichnung aktiviert sind, auf die Alarm-Aufnahmerate um.
- **Beide** – Gilt für variable und Standardaufzeichnungen der gewählten Kamera.

Bericht über Bewegungsmeldung

Jeder Auslöser einer Bewegungsänderung kann über eine Telnet-Meldung gemeldet werden. Dazu muss diese Option aktiviert und die Einstellung ‚Fernmeldung‘ konfiguriert werden.

Zoneneingang anlegen

Macht die VMD-Kamera zu einem Alarmeingang, den Sie auf der Seite ‚Alarmzonen‘ benutzen können. Wählen Sie zur Auslösung eines Ereignisses ‚VMD XX‘ (dabei bezeichnet XX die Kameranummer) anstatt eines Alarmeingangs

Standbilder aufzeichnen

Speichert neben der normalen Videoaufzeichnung des Ereignisses ein zusätzliches Standbild so nah am Ereignis wie möglich.

Zugriff auf das Standbild erfolgt über die Seite ‚Live‘ auf der Internet-Wiedergabeschnittstelle. Dort erscheint es in der regulären Sequenz einer normalen Aufzeichnung.

VMD-Bilder schützen

Es ist möglich, die VMD-Aufzeichnungen automatisch zu schützen, damit die Bilder nicht überschrieben werden und auf der Festplatte des Gerätes verbleiben. Bilder können für einen festgelegten Zeitraum oder unbefristet geschützt werden.

Ereignis archivieren

Zwingt den Digital Sprite 2 dazu, automatisch Alarmbilder via FTP auf einen zentralen FTP-Server oder direkt auf eine lokale CD/DVD herunterzuladen.

Nähere Informationen finden Sie im Menü ‚Aufzeichnungsoptionen‘ unter ‚Im Ereignisfall archivieren‘.

E-Mail-Bild

Es ist möglich, den Digital Sprite 2 so zu konfigurieren, dass er automatisch eine E-Mail an eine vorkonfigurierte Adresse verschickt, sobald Bewegung gemeldet wird.

E-Mail-Bildauflösung

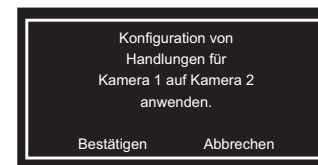
Legt die Auflösung des Schnappschusses fest, der an die E-Mail angehängt wird. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- Thumbnail – werkseitige Einstellung.
- Niedrige Auflösung.
- Mittlere Auflösung.
- Hohe Auflösung.

Hinweis: Die ausgewählte Auflösung ist global und gilt für alle Zonen und VMD-Alarme.

Handlungen anwenden auf

Sofern die Handlungen für eine Kamera gleich oder ähnlich sind, ist es möglich, ein Satz von Handlungen auf ausgewählte andere Kameras zu übertragen. Nach Auswahl der Option wird eine Bestätigungsanfrage eingeblendet, die Sie fragt, ob Sie die Änderungen vornehmen möchten.



Erweiterte VMD-Zonen

Mit dieser Option können Sie für jede Kamera die erweiterten VMD-Zonen 1 bis 16 konfigurieren. Aktivieren Sie die Option und wählen Sie ‚Bearbeiten‘.

Hinweis: VMD 0 ist für die Aktivitätserkennung reserviert.

Kamera 01 VMD-Zonen	Kamera 01
VMD-Zonen	Bearbeiten
VMD-Matrix	Einrichten
VMD-Test	Gehtest

VMD-Zonen

Mit dieser Option können Sie die Konfigurationsoptionen für die VMD-Zone aufrufen.

Kamera 01 VMD-Zonen		
Zone	01	01 - 16
Modus Zone 01	Normal	Normal, Letzter Auslöser, Statisch, Zone deaktiviert
Pixelzahl Zone 01	20%	02 - 100%
Pixelveränderung 01	20%	02 - 100%

Zonen

Dies sind die Einstellungen, die für jede der 16 erweiterten VMD-Zonen konfiguriert werden können. Mit dieser Option können Sie jede dieser Zonen konfigurieren. Blättern Sie mit den Tasten ↓ oder ↑ durch die Zonen.

Zonenmodus

Der Zonenmodus legt fest, welches Referenzbild zur Auslösung der Bewegungsmeldung benutzt wird. Folgende Optionen stehen zur Wahl:

- **Normal** – Das Referenzbild wird ca. 1/Sekunde aktualisiert, sodass geringfügige Veränderungen der Szene erfasst werden, ohne einen Alarm auszulösen.
- **Letzter Auslöser** – Das Referenzbild wird nur aktualisiert, wenn der Bewegungsmelder ausgelöst wird und wird in der Regel unter kontrollierten Lichtverhältnissen verwendet, damit es nicht aufgrund von Lichtveränderungen in der Umgebung zu falschen Auslösern kommt.
- **Statisch** – Das Referenzbild wird beim Hochfahren erfasst und nicht mehr aktualisiert. Typische Anwendungsbereiche wären ‚sterile‘ Umgebungen, in denen keine Veränderungen zu erwarten sind.
- **Zone deaktiviert** – Deaktiviert den Zonenmodus.

Zone XX Pixelzahl

Dieser Wert wird als Prozentsatz eingestellt und gleicht dem Prozentsatz der Pixel in der ausgewählten Zone, der sich ändern muss, damit eine Bewegungsmeldung ausgelöst wird.

Hinweis: Testen Sie diese Einstellung nach der Konfiguration.

Zone XX Pixelveränderung

Diese Einstellung ist ein Prozentwert der Gesamtveränderung der Graustufen und wird in der Pixelzahl eingeschlossen. Die prozentuale Veränderung wird im Verhältnis zur kompletten Palette von Schwarz und Weiß definiert, d.h. eine Pixelveränderung von 100% wäre ein Wechsel von Schwarz zu Schneeweiß.

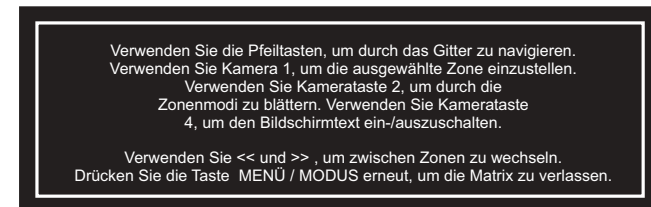
Hinweis: Testen Sie diese Einstellung nach der Konfiguration, um sich zu vergewissern, dass die Einstellungen ausreichen, um ein VMD-Ereignis auszulösen.

VMD-Matrix

Die VMD-Matrix deckt 16 Standardbereiche des Bildschirms ab. Es ist jedoch möglich, die Matrix so zu konfigurieren, dass nur die Bereiche von Interesse abgedeckt werden.

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass die zu konfigurierende Kamera ausgewählt wurde, bevor Sie die Option ‚Einrichten‘ markieren.

Nach Auswahl von ‚Einrichten‘ erscheint eine Eingabeaufforderung. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Option zu konfigurieren.



So bearbeiten Sie das Gitter:

1. Gehen Sie mit ‚*‘ an den Anfangspunkt der zu erstellenden Zone. Mit den Tasten ◀ oder ▶ können Sie zwischen den werkseitig eingestellten Zonen manövrieren.
2. Drücken Sie Kamera 1, um auf ‚Zeichenmodus‘ zu wechseln und automatisch die (ggf.) vorhandene Zone zu löschen (beachten Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um sich zu vergewissern, dass die Zeichenoption gewählt wurde).
3. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um zum Endpunkt der Zone zu gehen (d.h. diagonal gegenüber vom Anfangspunkt, um ein Kästchen anzulegen).

4. Drücken Sie Kamera 1, um den Zeichenmodus für das Gerät zu beenden.
5. Sie können Kamera 2 drücken, um durch die verfügbaren Modi zu blättern.
Wählen Sie den Modus aus, der auf die angelegte Zone angewandt werden soll. Gehen Sie dabei vor wie zur Einstellung des VMD-Zonenmodus.

VMD-Test

Sobald Sie die Einstellungen für die VMD-Kamera abgeschlossen haben, können Sie diese Konfiguration testen.

Hinweis: VMD muss für die ausgewählte Kamera aktiviert sein, damit Sie die Gehtest-Option auswählen können.

Wenn Sie ‚Gehtest‘ auswählen, erscheint eine Eingabeaufforderung. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.



Erweisen sich die Einstellungen als unbefriedigend, so passen Sie sie an und führen Sie den Gehtest erneut durch.

Text einfügen

Hinweis: Dieses Menü wird nur angezeigt, wenn Sie im Menü ‚Aufzeichnungsoptionen‘ die Option ‚Text im Bild‘ ausgewählt haben.

Der Digital Sprite 2 bietet die Möglichkeit, Textinformationen, die von einem Peripheriegerät übermittelt wurden, zusammen mit dem aufgezeichneten Video zu speichern. Diese Bilder können dann über die Textdaten auf einer Webseite durchsucht werden.

Text einfügen		
Kamera 1		
Anzahl der Zeilen	20	00 - 20
Breite der Zeilen	50	01 - 50
Textfarbe	Weiß	Schwarz, Weiß, Magenta, Rot, Zyan, Grün
Hintergrundtext	Aus	Aus, Weiß, Schwarz

Kamera

Jede Kamera kann einzeln konfiguriert werden. Wählen Sie die gewünschte Kamera aus, indem Sie die entsprechende Kamerataste drücken.

Anzahl der Zeilen

Dies ist die Anzahl der Zeilen, die über das Bildschirmmenü bei der Live-Aufzeichnung oder der Wiedergabe auf dem Hauptmonitor angezeigt wird, zusammen mit den entsprechenden Bildern. Die werkseitige Einstellung ist 20 Zeilen.

Breite der Zeilen

Gibt die Länge der Zeilen an, die zusammen mit dem Bild gespeichert werden. Die werkseitige Einstellung ist 50 Zeichen und entspricht in der Regel einem Vollbild.

Textfarbe

Es ist möglich, die Farbe des Textes von seriellen Peripheriegeräten zu wählen, der zusammen mit dem Bild angezeigt wird.

Zur Auswahl stehen: Schwarz, Weiß, Gelb, Magenta, Rot, Zyan, Grün.

Hintergrundtext

Es ist möglich, den Text in einem Bild mit einem Hintergrund zu versehen. Im Auslieferungszustand ist diese Option deaktiviert.

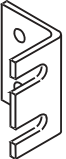
Zur Auswahl stehen Schwarz oder Weiß.

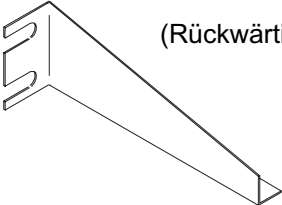
Anhang 1

Gestellmontage-Kit

Dieses Produkt wird mit einem Gestellmontage-Kit geliefert. Es ist wichtig, dieses Kit ordnungsgemäß zu verwenden. Das Kit enthält:

4 x  (Gestellmontage-Schrauben)

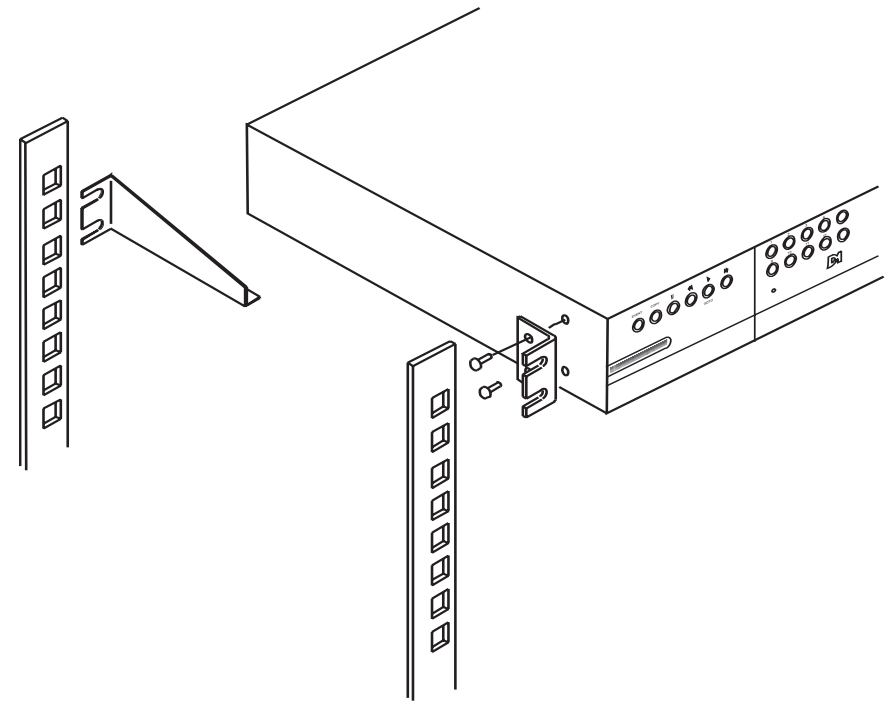
2 x  (Gestellmontagebügel)

2 x  (Rückwärtige Stützen)

Installation

Bevor Sie die Kabel an der Rückseite des Digital Sprite 2 anschließen, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Befestigen Sie die rückwärtigen Stützen am Gestell.
2. Befestigen Sie die Bügel unter Verwendung der mitgelieferten Schrauben an den Seiten des Gerätes.
3. Richten Sie das Gerät an den rückwärtigen Stützen aus.
4. Befestigen Sie die Bügel an der Vorderseite des Gestells.





Advertencia: No mueva la unidad mientras esté encendida.

Índice

• Introducción	1
• Precauciones importantes	3
• Instalación	5
• Instalación rápida	6
• Conexión de dispositivos externos	8
• Configuración	15
- Utilización de los menús	15
- Hora, fecha e idioma	17
- Visualización de cámaras	18
- Programa	19
- Programa de grabación estándar	20
- Programa de grabación variable	23
- Opciones de red	24
- Opciones de alarma	28
- Opciones DMV	35
- Opciones de visualización	36
- Contraseñas	37
- Opciones del sistema	38
- Opciones de grabación	41
- Programación de cámara	44
- Alarmas y prepos.	46
- Configuración de detección de actividad	47
- Inserción de texto	52
• Anexo 1 - Set de montaje en estante	53

Introducción

¿Qué es Digital Sprite 2?

La gama de Digital Sprite 2 ha combinado la multiplexación, la grabación digital y el control telemétrico de domos para ofrecer una grabadora de vídeo de altas prestaciones con características avanzadas de red.

El sistema intuitivo de menús de configuración de Digital Sprite 2 con capacidades de servidor de la red aúna en un sólo dispositivo las funciones de circuito cerrado de televisión CCTV y conexión en red.

La gama Digital Sprite 2 ofrece un producto profuso en prestaciones que ha sido diseñado con suficiente flexibilidad como para garantizar que se puede adecuar a cualquier entorno. Se puede utilizar en instalaciones nuevas o bien integrarse fácilmente en antiguas.

Un multiplexor de vídeo

- Concebido pensando en la seguridad.
- Fácil de utilizar.
- Funciona como un multiplexor tradicional, no como un PC.
- Todas las prestaciones que usted espera de un multiplexor Dedicated Micros:
 - Monitor principal y secundario (spot).
 - Multipantallas.
 - Detección de actividad.
 - Gestión de alarmas.
 - Programas de día, noche y fin de semana.
 - Velocidades de grabación definidas por el usuario.
 - Conexión en red mediante 485-bus.

Grabadora de vídeo digital

- Reproduce y graba simultáneamente sin que se vea afectada la grabación.
- 31 días o más de grabaciones de 24 horas en un sólo dispositivo*.
- Acceso instantáneo a las imágenes grabadas en el disco duro. No hay cintas.

*Con el modelo de 320 GB (o más)

Transmisión por la red

- Configuración por la red junto con los menús en pantalla.
- Visualización de imágenes en vivo y grabadas por la red.
- Notificación a distancia lo que permite un control centralizado.
- Admite FTP y SMTP para descargar las imágenes desde lugares alejados.
- Admite SMS, por lo que transmite mensajes de texto en caso de alarma.
- Incorporación de funciones de red mejoradas, como por ejemplo Firewall y Webcam.
- No es necesario comprar ningún software adicional, se pueden visualizar las imágenes con el software proporcionado para Windows™ o controlar el dispositivo además de visualizar la imágenes con un navegador normal de internet.

Prestaciones:

Instalación

- Detección automática de cámaras durante el arranque ✓
- Detección automática de dispositivos de almacenamiento externo durante el arranque ✓
- Grabación predeterminada a 24 horas con calidad media ✓
- Conexiones de lazo cerrado (loop-through) ✓

Funcionamiento

- Reproducción, grabación, copia y transmisión simultáneas ✓
- Opción de cámara oculta ✓
- Control remoto por infrarrojos ✓

Reproducción

- Reproducción con botones que asemejan los de un vídeo tradicional ✓
- Reproducción a pantalla completa y multipantalla ✓

Eventos

- Detección de actividad ✓
- Alarmas ✓
- Registro de eventos con ventana de previsualización ✓
- Autocopiado de eventos en CD o en servidor FTP ✓
- Grabación de los momentos anteriores y posteriores a un evento ✓

Telemetría

- Soporte coaxial para BBV, Pelco y Dennard ✓
- Admite telemetría en serie, compatible con protocolos de otros fabricantes (Dennard, Pelco, Sensormatic entre otros) ✓
- Preajustes de telemetría en caso de alarma ✓

Sonido

Grabación de sonido en tiempo real ✓

Control mediante teclado remoto (opcional)

Compatible con teclado remoto ✓

Control de varios equipos a la vez ✓

Controlador de telemetría ✓

Visualización en red

Visualización en vivo ✓

Visualización de imágenes grabadas ✓

Varios usuarios a la vez ✓

Control de telemetría ✓

Copiado de imágenes por la red ✓

Envío de correo electrónico en caso de activación de evento ✓

Dispositivos de almacenamiento

Grabadora de CD interna ✓

RAID y JBOD ✓

Grabadora de CD Plextor (compruebe los modelos compatibles) ✓

El manual consta de dos partes:

1. Instalación

– Explica cómo instalar el Digital Sprite 2 y cómo conectar los dispositivos externos.

2. Configuración

– Explica los menús de configuración de el Digital Sprite 2.

Precauciones importantes

Lea las instrucciones

Deben leerse todas las instrucciones de seguridad antes de poner en funcionamiento el equipo.

Fuentes de alimentación

Este equipo sólo debe funcionar con el tipo de fuente de alimentación correcto que se indica en la etiqueta del fabricante.

Mantenimiento y reparación

No intente realizar tareas de mantenimiento y reparación en el equipo, ya que si abre o retira las cubiertas puede quedar expuesto a tensiones peligrosas entre otros peligros.

Todas las tareas de mantenimiento y reparación deben ser realizadas por personal técnico cualificado.

Ventilación

Asegúrese de que el equipo esté correctamente ventilado para evitar el recalentamiento.

⚡ ADVERTENCIA

Para evitar el riesgo de incendio o electrocución, no exponga el equipo a la lluvia ni la humedad. El símbolo del rayo dentro de triángulo equilátero alerta al usuario de la existencia de tensiones de corriente peligrosas en el interior del compartimento que pueden ser lo suficientemente grandes como para producir electrocución.

ADVERTENCIA

Este es un producto Clase A. En un entorno doméstico puede producir interferencias de radio. En tales casos, el usuario debe tomar las medidas oportunas.

RAYOS

La gama Digital Sprite 2 incorpora algunas protecciones contra rayos, no obstante, se recomienda instalar transformadores de aislamiento en el sistema cuando éste se coloque en áreas dónde se producen frecuentemente tormentas eléctricas.

NOTAS NORMATIVAS SOBRE FCC E INFORMACIÓN DOC

(Sólo para modelos de EE.UU. y Canadá)

ADVERTENCIA: Este equipo ha sido probado y se ha determinado que satisface las restricciones de los dispositivos digitales de Clase A tal como indica la parte 15 de las reglas FCC. Estas restricciones están diseñadas para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas cuando el equipo se utiliza en un entorno comercial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir radiofrecuencias y, si no está instalado o no se usa como se indica en el manual de instrucciones, puede interferir de manera peligrosa con las comunicaciones de radio. El funcionamiento de este equipo en un área residencial provocará probablemente interferencias peligrosas y, por lo tanto, el usuario tendrá que corregir esta situación corriendo él con los gastos.

Si es necesario, el usuario deberá acudir a un distribuidor o a un técnico experimentado de radio y televisión para tomar las acciones correctoras. El siguiente folleto ha sido editado por la FCC y puede ser útil para el usuario: "Identificación y resolución de problemas de interferencia de radio y televisión". Este folleto está disponible en US Government Printing Office, Washington, DC20402, Núm. de almacén 004-000-00345-4.

Se recuerda a los instaladores de sistemas de circuitos cerrados de televisión que deben tener presentes el artículo 820-40 de la NEC. Este artículo proporciona unas directrices sobre la conexión a tierra correcta y, en particular, especifica que la tierra del cable debe conectarse al sistema de tierra del edificio tan cerca de la entrada del cable como sea posible.

Marcado CE



El símbolo de marcado CE indica que el dispositivo cumple con todas las directivas aplicables. Directiva 89/336/EEC.

Dedicated Micros dispone de una "Declaración de Conformidad" y se encuentra guardada en Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL.

El Digital Sprite 2 dispone de una grabadora de CD integrada. A continuación se indican una serie de advertencias adicionales referentes a la instalación y funcionamiento de la grabadora. Preste especial atención a esta información.



- **Precaución:** El uso de los controles, ajustes o procedimientos de una manera distinta de la indicada en el presente documento puede provocar la exposición a radiaciones peligrosas.
- Para evitar la exposición a emisiones láser (peligrosas para los ojos), no intente desmontar el equipo.

Instalación

Antes de empezar:

Verifique el contenido del embalaje:

- Digital Sprite 2
- Mando remoto de infrarrojos
- Cable de red con enchufe de tres patillas (Norteamérica)
- Cable de red con enchufe incorporado (Europa)
- Cable de red sin enchufe incorporado (otras regiones)
- Juego de montaje en estante (solapas de montaje en estante, soportes raseros y tornillos de montaje)
- Cable 485-bus
- Guía de configuración y guía del operario. Observe que la guía de conexión en red se encuentra dentro del equipo y que también se puede descargar por la interfaz Web.

Elección de una ubicación de instalación

El Digital Sprite 2 está diseñada para montarse en un estante o en una mesa. Se deben tener en cuenta las siguientes precauciones cuando se instala Digital Sprite 2:

- Los soportes traseros tienen que utilizarse cuando el producto se monta en los estantes, en caso contrario se puede dañar la unidad.
- Si el equipo se instala en un conjunto de estantes de varias unidades, la temperatura ambiental de funcionamiento no debe superar los 40°C(104°F).
- Asegúrese de que existe un espacio de 1" (2.54cm) a cada lado de la unidad.
- La carcasa de las unidades posee aberturas para facilitar la ventilación. Estas aberturas no deben bloquearse ni cubrirse pues existe peligro de recalentamiento.
- Al apilar unidades, asegúrese de dejar una distancia de 1,5 cm (1/2") como mínimo entre cada unidad.
- Asegúrese de no instalar el equipo en zonas donde pueda sufrir golpes.
- Debe colocarse en una zona con baja humedad y poco polvoriento. Evite lugares como sótanos húmedos o pasillos polvorientos.
- Asegúrese de que existe una toma de tierra fiable en los enchufes de la red cuando se conecta a acometidas que no sean la conexión directa al circuito de bifurcación.
- Si conecta el Digital Sprite a un circuito de bifurcación, este debe admitir 15 amperios.
- Si utiliza un dispositivo externo de almacenamiento, consulte las instrucciones correspondientes del aparato JBOD o RAID para saber dónde y cómo colocarlos.

- Se recomienda conectar el aparato a un SAI (sistema de alimentación ininterrumpida), por si se produce un fallo en el suministro de corriente. De este modo no se producirán interrupciones.

Valores eléctricos típicos

Resumen de la grabación digital

Tensión (V ca)	Intensidad típica (A)	Potencia (W)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

Las grabadoras multiplexoras digitales funcionan de la misma manera que las analógicas. La diferencia es que las primeras utilizan discos duros y cintas digitales para almacenar el vídeo en vez de cintas de vídeo VCR. Las grabaciones analógicas emplean grabación con lapso de tiempo para aumentar el tiempo grabado en una cinta de 3 horas (graban menos imágenes cada segundo). Ajustando el número de imágenes grabadas cada segundo también se amplía el tiempo de grabación en el disco duro de el Digital Sprite 2. No obstante, hay más factores que determinan la cantidad de tiempo que puede grabarse en el disco de una grabadora multiplexora digital:

- La calidad de imagen
- La velocidad de grabación
- La capacidad del disco duro

Calidad de imagen

Las grabadoras multiplexoras digitales guardan imágenes con un formato comprimido, Esto permite grabar las imágenes de manera más eficaz. Cuanto mayor es la compresión menor es el tamaño del archivo, pero la calidad de la imagen se resiente. El Digital Sprite 2 puede comprimir imágenes entre 6 KB y 45 KB. Kilobytes y Gigabytes son unidades de almacenamiento:

1GB = 1024 Megabytes (MB)

1MB = 1024 Kilobytes (KB)

Sin embargo, en la grabación analógica, la calidad de imagen depende del tipo de VCR utilizado; VHS o S-VHS. El Digital Sprite 2 permite modificar la calidad de imagen ajustando su tamaño a, por ejemplo, baja calidad 14KB, media 18KB, y alta 25KB*. Si utiliza un tamaño de imagen mayor, llenará antes el disco duro, dado que es necesario más espacio para guardarlo. Para que el tiempo de grabación sea el mismo cuando se utiliza un tamaño de imagen mayor, es necesario disminuir la velocidad de grabación (ips).

* Observe que para las grabaciones digitales, la calidad de imagen puede variar para los tipos diferentes de escenas. La calidad media puede estar a 18KB en una escena, pero a 30KB o más para conseguir la misma calidad en otra escena con más detalles.

Velocidad de grabación estándar

La velocidad de grabación es la cantidad de imágenes grabadas en el disco por segundo, es decir, imágenes por segundo (ips). Se trata de una cifra global del sistema, ya que independientemente de que se estén grabando 1 ó 16 cámaras, la velocidad de grabación se mantiene en el mismo valor. La velocidad de actualización por cámara puede ser calculada a partir de la velocidad de grabación:

$$\text{Velocidad de actualización} = \frac{\text{Núm. de cámaras}}{\text{Tarifa de registro}}$$

Capacidad del disco duro

Si utiliza un disco duro más grande, podrá aumentar la calidad de imagen, la velocidad de grabación y el tiempo de grabación. Por ejemplo, un disco de 80 GB puede grabar durante 8 días con los valores predeterminados (modo lapso de tiempo de 24 horas a calidad media).

Consejo: Grosso modo, a los valores predeterminados* se emplearán 10 GB de disco por día, es decir, un equipo de 80 GB grabará durante 8 días.

Cálculo de tiempo de grabación

El Digital Sprite 2 calcula el tiempo de grabación automáticamente cuando se introducen los valores de velocidad de grabación y de calidad de imagen. También disponemos en nuestro sitio web de una calculadora interactiva de grabación que puede descargar:

www.dedicatedmicros.com

* Modo lapso de tiempo, 24 horas, 6 ips, y calidad de imagen media, 18KB.

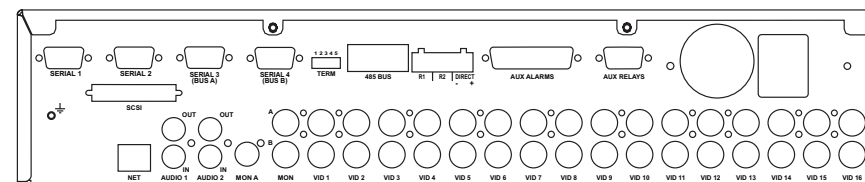
Instalación rápida

Conexiones del panel trasero

El Digital Sprite 2 Se puede instalar en tan sólo cuatro pasos. Dado que se trata de un dispositivo plug and play, las cámaras se detectarán y empezarán a grabar automáticamente.

Conexiones a la parte trasera de el Digital Sprite 2

La ilustración muestra las conexiones traseras del panel.



Vídeo

- VID1 a VID16 Conexiones de cámara de 75 ohmios BNC compuesto (1V pk-pk) Digital Sprite 2 está disponible con 6, 9 y 16 canales
- MON A Monitor principal, conexión de monitor de 75 ohmios BNC compuesto (1V pk-pk)
- MON B Monitor puntual, conexión de monitor de 75 ohmios BNC compuesto (1V pk-pk)
- MON A Monitor principal, conexión de monitor de S-video

Sonido

- AUDIO 1 IN Clavija RCA (fono), 47KOhmios 1V pk-pk
- AUDIO 1 OUT Clavija RCA (fono), 1V pk-pk
- AUDIO 2 IN Sin uso, para ampliación futura
- AUDIO 2 OUT Sin uso, para ampliación futura

Datos

- SCSI Conexión 50 patillas HD SCSI-2
- NET Conexión RJ-45 10-baseT Ethernet
- SERIAL 1 & 2 Puerto serie RS-232 tipo D 9 patillas (Macho)
- SERIAL 3 & 4 (BUS A & BUS B) Puerto serie RS-232, RS-422 y RS-485 tipo D) patillas (Macho)

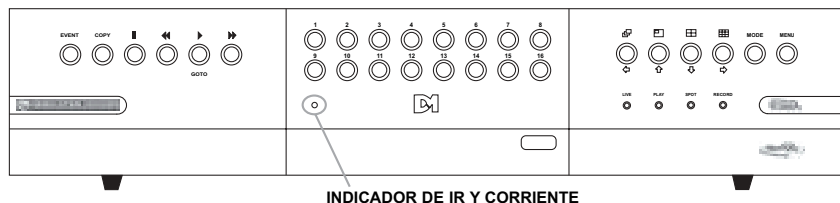
TERM	Conmutadores DIP de terminación para RS-485
485 BUS	2 puertos MMJ para accesorios 485-BUS de DM

Alarmas y relés

R1	Terminal atornillado, relé de alarma de contacto seco, NA/NC, configurable para alarma
R2	Terminal atornillado, relé de actividad de contacto seco, NA/NC, configurable para DMV
DIRECT	Terminal atornillador, entrada auxiliar directa, NA/NC
AUX ALARMS	Alarmas programables de tipo D de 25 patillas (hembra), NA/NC
AUX RELAYS	Tipo D de 9 patillas (hembra), configurable para fallo global de cámara y disparo en alarma

Panel delantero de el Digital Sprite

A continuación se indican las teclas y LEDS del panel delantero de el Digital Sprite 2.



Nota: el diagrama muestra una unidad de 16 canales.

Control de cámara

1 - 16	Teclas de cámara para seleccionar las cámaras Nota: El número de teclas de cámara depende del número de entradas de vídeo admisible.
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Control de monitor



Inicia una secuencia en el monitor principal (MON A) o puntual (MON B)



Muestra una pantalla de imagen en imagen en el monitor principal (MON A)



Muestra una pantalla dividida en cuatro segmentos en el monitor principal (MON A)



Muestra una multipantalla en el monitor principal (MON A)

Teclas de vídeo (VCR)



Pausa la imagen en modo "vivo" y reproducción de imágenes grabadas.



Rebobina y busca imágenes en modo reproducción de imágenes grabadas



Reproducción de imágenes grabadas e **IR A**



Avance rápido y búsqueda de imágenes en modo reproducción de imágenes grabadas

Teclas adicionales

EVENT	Sirve para acceder al registro de eventos y al menú de búsqueda con filtro de evento
COPY	Se utiliza para acceder al menú "Copiar imágenes"
MODE	Se emplea para seleccionar los modos "Vivo" y "Reproducción de imágenes grabadas"
MENU	Sirve para entrar en los menús de usuario e instalador
LEDs	
LIVE	El equipo está "En vivo" cuando está encendido
PLAY	El equipo está en modo "Reproducir imágenes grabadas" cuando está encendido
SPOT	Se está controlando el monitor puntual (MON B)
RECORD	El equipo está grabando secuencias de vídeo en el disco duro interno
POWER	El mando de infrarrojos está habilitado cuando se enciende en verde. Si está en ámbar, el control de infrarrojos no está habilitado.

PASO 1. Conecte las cámaras

Conecte las cámaras a las entradas de vídeo marcadas como VID1 a VID6 (equipo de 6 vías), a VID9 (equipo de 9 vías) o a VID16 (equipo de 16 vías). Utilice la fila de botones de los conectores para enlazar otros equipos

PASO 2. Conecte los monitores

Conecte la salida de vídeo marcada como MON A al monitor principal (reproducción digital y multipantallas).

Conecte la salida de vídeo marcada como MON B tal monitor puntual opcional (imágenes analógicas a pantalla completa).

PASO 3. Conecte los dispositivos externos

Si es necesario conectar dispositivos externos a el Digital Sprite 2, vaya a la sección 'Conexión de dispositivos externos', antes de continuar por el paso 4.

PASO 4. Conecte la corriente

Una vez que el Digital Sprite 2 está en su posición final, y todos los dispositivos externos han sido conectados y enchufados a la corriente. Encienda el aparato por la parte detrás del equipo. El procedimiento de encendido puede tardar unos pocos minutos y durante este tiempo no se podrá usar el Digital Sprite 2.

¡El aparato comenzará a grabar todas las cámaras en modo de lapso de tiempo de 24 horas sin que sea necesario programar nada!

Conexión de dispositivos externos

El Digital Sprite 2 utiliza conexión en red 485-Bus para interconectar los productos y accesorios de Dedicated Micros. Los dispositivos de almacenamiento se puede conectar al puerto SCSI, y las cámaras de telemetría se pueden conectar a los puertos serie. Entre los dispositivos que se pueden conectar a el Digital Sprite 2 están:

Cámaras de telemetría

Dispositivos de almacenamiento

Redes Ethernet

Alarmas y relés

Dispositivos de sonido

Dispositivos 485-Bus

Conexión de cámaras de telemetría

El Digital Sprite 2 admite diferentes protocolos de telemetría con control coaxial, serie (RS-232/485) y 485-Bus.

Un teclado remoto se conecta a el Digital Sprite 2 para controlar las funciones de telemetría de la cámara conectada, consulte el capítulo Conexión de dispositivos 485 Bus

El tipo de protocolo de telemetría de puede seleccionar en los menús "Configuración de cámara" y "Puertos de telemetría serie".

Telemetría coaxial: Menú de configuración de cámara

Telemetría serie: Menú de puertos de telemetría y serie

Telemetría coaxial

El Digital Sprite 2 actualmente es compatible con Dennard, Pelco Coaxitron* y BBV. Cualquier entrada de cámara se puede activar para telemetría coaxial.

Nota: Si utiliza un convertidor de protocolo BBV RX-100 con el Digital Sprite 2, podrá controlar los domos de la mayoría de los fabricantes.

**Las funciones de recorrido, patrulla y autoencuadre no están disponibles cuando se utilizan domos coaxiales Pelco con el Digital Sprite 2. Si necesita estas funciones, debe utilizar un convertidor de protocolo BBV RX-100 o bien telemetría en serie.*

Telemetría serie

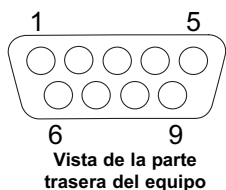
El Digital Sprite 2 actualmente es compatible con varios protocolos PTZ y domo que utilizan la telemetría serie así como con diversos protocolos de matriz RS232.

La telemetría serie necesita una conexión de par trenzado que vaya desde el puerto serie de el Digital Sprite 2 al domo.

La telemetría serie se puede configurar en estrella (desde el puerto serie de el Digital Sprite 2 a cada receptor), o en triángulo (todos los receptores unidos, en bucle), o en una combinación de los dos. Por lo tanto, debe asignarse una dirección a cada receptor según su número de cámara. Consulte la documentación del receptor.

Conexión de telemetría serie

El Digital Sprite 2 dispone de cuatro puertos serie tipo D de 9 patillas . Serie 1 y 2 están asignados sólo como RS-232 y Serie 3 (BUS A) y 4 (BUS B) admiten RS-232, RS-422 y RS-485.



El conector tipo D de 9 patillas tiene la siguiente configuración de patillas y la siguiente ubicación RS-232, RS-422 y RS-485:

RS-232

RS-232	Serie 1 y 2 Ubicación de patillas	Serie 3 y 4 Ubicación de patillas
Detección de portadora de datos (DCD)	1	-
Recepción de datos (RX)	2	2
Transmisión de datos (TX)	3	3
Terminal de datos listo (DTR)	4	-
Masa (GND)	5	5
Ajuste de datos listo (DSR)	6	-
Listo para enviar (RTS)	7	7
Borrar para enviar (CTS)	8	8
Indica sonido (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Serie 3 y 4 Ubicación de patillas
Transmisión de datos (TX+)	1
Transmisión de datos (TX-)	9
Recepción de datos (RX-)	4
Recepción de datos (RX+)	6

RS-485

RS-485	Serie 3 y 4 Ubicación de patillas
Transmisión de datos (TX+)	1
Transmisión de datos (TX-)	9

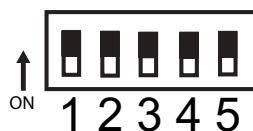
Nota: La pantalla del cable debe conectarse al bastidor del conector.

La configuración RS485 es una tipología bus, la distancia máxima desde la pieza inicial del equipo a la última es de 1200 metros. Esta distancia no debe superarse. En cada extremo del bus debe haber una resistencia de 120 ohmios.

Nota importante concerniente al cumplimiento con las normas EMC: Utilice sólo cables apantallados cuando conecte el equipo con los puertos serie. La malla se debe conectar al chasis de el Digital Sprite 2.

Conmutadores Dip de terminación

Los conmutadores Dip de terminación garantizan que los puertos serie terminan correctamente. Al conectar los dispositivos serie 485-Bus, RS-422 y RS-485 a el Digital Sprite 2 es importante que los conmutadores Dip estén configurados de la siguiente manera:



- SW1 DM 485 Bus
- SW2 Terminación RS485 de SERIE 3 (TX)
- SW3 Terminación RS422 de SERIE 3 (TX)
- SW4 Terminación RS485 de SERIE 4 (TX)
- SW5 Terminación RS422 de SERIE 4 (TX)

On = Terminado
Off = No terminado

Conexión de los dispositivos de almacenamiento

Las imágenes se guardan en el disco duro, por lo que el operario puede buscarla y reproducirlas inmediatamente. La capacidad del disco interno afecta a la cantidad de imágenes y a la cantidad de tiempo de grabación. Por ejemplo, una Digital Sprite 2 de 80 GB puede grabar durante 8 días a las velocidades de grabación predeterminadas. Pero, por ejemplo, otra de 320 GB puede grabar 31 días a las mismas velocidades.

El disco duro interno es un dispositivo de almacenamiento temporal ya que las imágenes se están constantemente sobrescribiendo después de un cierto periodo de tiempo.

Si es necesario guardar las imágenes durante más tiempo, deberán grabarse en un medio externo. El puerto SCSI-2 de 50 patillas de alta densidad situado en la parte trasera de el Digital Sprite 2 puede utilizarse para conectar el dispositivo externo de almacenamiento.

Se pueden utilizar dos tipos de dispositivos de almacenamiento:

1. RAID (*Redundant Array of Independent Disks*)

Los equipos RAID contienen discos duros que se añaden al almacenamiento interno. Por consiguiente, amplían eficazmente la cantidad de imágenes que pueden guardarse antes de ser borradas por las imágenes nuevas.

Los RAID dotan al sistema de protección contra averías. Si uno de los discos del RAID se avería, las imágenes continuarán grabándose en otro disco de la matriz. Los RAID también permiten sustituir los discos averiados en funcionamiento, es decir, se sustituyen con el RAID encendido.

2. JBOD

Los equipos JBOD contienen discos duros que se añaden al almacenamiento interno. Por consiguiente, amplían eficazmente la cantidad de imágenes que pueden guardarse antes de ser borradas por las imágenes nuevas.

Desafortunadamente, los equipos RAID y JBOD no ofrecen tolerancia a las averías. Por lo tanto, si uno de los discos se avería, la información en él contenida se pierde. Los discos del sistema JBOD no se pueden sustituir en funcionamiento.

Conexión de varios dispositivos externos

Se pueden conectar en serie hasta cinco dispositivos externos de almacenamiento por el puerto SCSI que está en la parte trasera de el Digital Sprite 2. Cada dispositivo posee una dirección única. El último dispositivo de la cadena debe estar terminado. Consulte la documentación del dispositivo, para saber más sobre la asignación de direcciones, las terminaciones y la longitud máxima de cable. La tabla de más abajo indica las capacidades y usos habituales de cada dispositivo de almacenamiento incluida la grabadora de CD.

Almacenamiento externo	Capacidad	Descripción	Uso habitual
RAID	Actualmente hasta 10 TB	Matriz de discos con tolerancia al fallo	Almacenamiento a largo plazo con acceso instantáneo
JBOD	1 Tb	Matriz de discos sin tolerancia al fallo	Almacenamiento a largo plazo con acceso instantáneo
CD-R	640MB	Medio extraíble	Almacenamiento de secuencias

A continuación se incluye una tabla en la que se muestran los tiempos de grabación en CD para las velocidades de grabación habituales utilizando un tamaño de archivo de 18 K. Estos valores se pueden utilizar con la grabadora de CD interna para obtener una mayor capacidad de almacenamiento.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m
DVD-R	56h 22m	28h 11m	18h 47m	9h 23m	4h 41m	2h 15m

Conexión a una red Ethernet

El Digital Sprite 2 incluye un servidor de vídeo mejorado que permite establecer conexiones a distancia por una red Ethernet. Varios usuarios se pueden conectar simultáneamente a el Digital Sprite 2 para visualizar y controlar vídeo en vivo o grabado, descargar imágenes o revisar los detalles de la base de datos. El Digital Sprite 2 puede conectarse a una red estándar de Ethernet 10/100-baseT. Las aplicaciones de visualización permiten controlar totalmente el equipo a distancia.

Conexión de red

Para conectar el Digital Sprite 2 a una red, necesitará los siguientes elementos:

- Un cable de red RJ-45 (CAT5 o equivalente).
- Una dirección IP estática o DHCP y una máscara de subred (si accede a través de una LAN, también será necesaria una dirección IP y su salida predeterminada. Su administrador de red le podrá asesorar sobre este tema).

Consulte las opciones de red en el apartado de configuración para saber más sobre la configuración de la dirección IP de los equipos.

Visualización de imágenes por la red

La visualización de las imágenes de el Digital Sprite 2 por la red puede llevarse a cabo mediante una interfaz web o mediante un software de visualización en red.

El software de visualización en red puede descargarse directamente desde el equipo en su PC mediante la conexión en red. A continuación se indica la forma de proceder.

Las especificaciones del PC recomendado para visualizar imágenes por la red es:

- Procesador Pentium IV, 1.8GHz.
- 256MB RAM.
- 8MB de RAM de vídeo.
- Tarjeta de sonido de 16 bit.

- Monitor color de 1024 x 768 x 32bit (mín).
- Tarjeta de interfaz de red medio dúplex para Ethernet 10/100Mbit.
- Windows 2000, Windows XP.
- Internet Explorer 6 o Netscape Navigator 7.1.

Aunque el sistema puede funcionar con especificaciones menos estrictas, es mejor utilizar éstas para conseguir una calidad de vídeo elevada y altas velocidades de actualización. Si se utiliza un procesador más pequeño, el rendimiento global del PC se verá afectado.

Descarga del visualizador desde el equipo

Conecte el Digital Sprite 2 al PC para descargar la aplicación de visualización de la siguiente manera:

1. Abra el navegador web en su PC
2. Introduzca la dirección IP de el Digital Sprite 2 en el recuadro de la dirección en Internet Explorer o en Netscape, y pulse el botón **Intro**. No ponga los ceros precedentes, por ejemplo, el número 123.123.123.001 de la Digital Sprite 2 debe ser introducido en el navegador como 123.123.123.1.

Nota: Si se ha establecido una contraseña, será necesario introducir el nombre de usuario y la contraseña para poder acceder al equipo. El nombre de usuario y la contraseña preestablecidos son **dm** y **web**.

3. Aparecerá la página principal de el Digital Sprite 2. Haga clic en la opción “descargas” En las opciones de descarga aparecerán tres opciones:
 - Software del visor
 - Manuales del sistema
 - Archivos de idioma
4. Es necesario que esté instalado Java Runtime Environment en el PC. Para instalar JRE y la aplicación del visualización, seleccione “Software del visor” y haga clic en el enlace adecuado (*jre-x_x_x-windows*). Siga las instrucciones en pantalla.
5. Regrese al menú de descarga y seleccione la opción “Manuales del sistema”, descargue la guía de usuario de NetVu ObserVer (.pdf).
6. Regrese al menú de descarga y seleccione “Software del visor”, seleccione el enlace de Windows de NetVu ObserVer (*NetVuObserVer_windows*). Siga las instrucciones en pantalla para instalar la aplicación de visualización.

Nota: Las aplicaciones de visualización se encuentran en **Inicio > Programas > NetVu Observer** o **DVIP Viewer**. Las instrucciones para usar el software se indican en la “Guía de usuario” pertinente.

Visualización de imágenes por la red utilizando un navegador Web

Se pueden visualizar las imágenes de el Digital Sprite 2 utilizando Microsoft Internet Explorer (versión 6.X y superiores) o Netscape Navigator (versión 7.1 y superiores).

Siga las instrucciones anteriores para que aparezca la página Web de Digital Sprite 2, pero haga clic en la opción “En vivo” en vez de la de “Software”.

La base de datos procedente de Digital Sprite 2 se descargará para que el operario pueda acceder fácilmente a los registros de eventos. Este proceso puede tardar unos pocos segundos dependiendo de la cantidad de información que se vaya a descargar.

En este momento será necesario introducir un nombre de usuario y una contraseña. El nombre de usuario y la contraseña predeterminados son dm y web.

Consejo: El visualizador web no posee todas las funciones que tiene la aplicación de visualización, pero es muy útil si no puede descargar el software, o en el caso de que desee visualizar las imágenes desde una localización alejada a través de la web.

Visualización de imágenes a través de la red utilizando Apple Mac o Linux

Existen restricciones para la visualización de imágenes utilizando Apple Mac o Linux. Póngase en contacto con el servicio de atención técnica para obtener mayor información.

Conexión de dispositivos de sonido

El Digital Sprite 2 puede grabar sonido junto con las imágenes de vídeo. Luego se puede reproducir el sonido junto con el vídeo por la salida del monitor de manera local, o por la red utilizando el software de visualización.

Hay dos canales de sonido (Audio 1 y Audio 2), los dos disponen de conexiones de Audio IN y Audio OUT.

Nota: El sonido no está vinculado con ninguna entrada de vídeo. Es independiente del mismo.

Conexión de un preamplificador a AUDIO IN

Se recomienda utilizar un preamplificador externo con micrófono con ganancia ajustable cuando se utilice un micrófono adicional o sea necesario ajustar la ganancia.

Un preamplificador de micrófono proporcionará una señal de 1V pk-pk de nivel de línea que puede conectarse a la clavija RCA que tiene la etiqueta Audio IN en el Digital Sprite 2.

La entrada del nivel de línea tiene las siguientes especificaciones:

Audio IN Impedancia de entrada de 47 kohmios, 1V pk-pk.

Conexión de la AUDIO OUT a un amplificador

Conecte la clavija RCA con la etiqueta Audio OUT a un amplificador externo o a unos altavoces con alimentación propia.

La salida del nivel de línea tiene las siguientes especificaciones:

Audio OUT 1V pk-pk

Grabación de sonido

Se pueden activar tanto Audio IN 1 como Audio OUT 1 para grabar.

Una vez que el micrófono o el preamplificador esté conectado a el Digital Sprite 2, active la opción para grabar sonido en el menú de opciones del sistema.

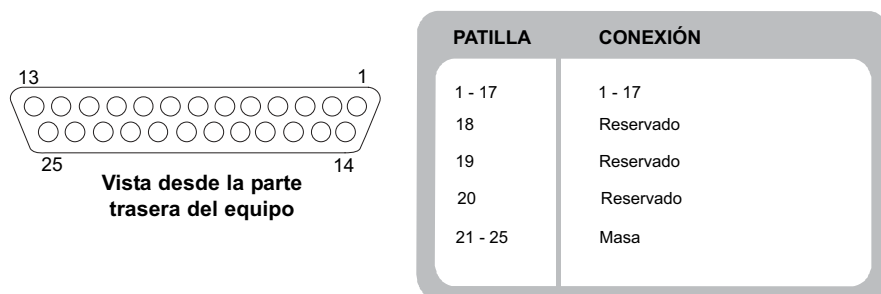
Se recomienda que compruebe la calidad de la reproducción de sonido, ya que puede ser necesario aumentar la ganancia del micrófono.

Conexión de alarmas y relés

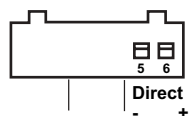
Conexión de entradas de alarma

El Digital Sprite 2 admite hasta 18 conexiones de alarma. Por defecto, las entradas de la 1 a la 16 están configuradas para disparar la grabación de eventos en las cámaras 1 a 16 en los equipos de 16 canales. Las otras dos conexiones son, una alarma adicional y una alarma directa.

Las AUX ALARMS (alarmas 1 a 17) se conectan a un conector hembra tipo D de 25 patillas. La distribución de las patillas y sus funciones asociadas son:



Existe un contacto de alarma adicional en un terminal atornillado que tiene la etiqueta "Direct - / +". Se utiliza conjuntamente con la función "Programa" del sistema y actúa como el disparador del conmutador con llave.



Tanto AUX ALARMS como la alarma directa se pueden utilizar bien "en vez de" o bien "conjuntamente con" módulos externos de alarma (DM/CI01). Esto se explica en la sección "Conexión de dispositivos 485-bus" de este manual.

Conexión de relés

El Digital Sprite 2 admite un total de seis relés. Estos relés se dividen en relés tipo D de 9 patillas (RELÉS AUX) y los de terminal atornillado (R1 / R2).

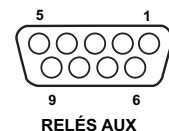
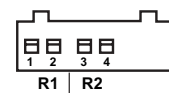
Todos estos relés se pueden configurar en los menús.

R4, R5 y R6 se pueden configurar para dispararse automáticamente cuando se recibe una alarma. Consulte el menú "Configuración de zonas de alarma".

R1, R2 y R3 pueden configurarse para que se disparen automáticamente cuando reciben, respectivamente, una alarma, una notificación de actividad y una notificación de fallo de cámara.

A continuación se indican las conexiones de las patillas y sus acciones asociadas:

Vista desde la parte trasera del equipo



RELÉ	PATILLA	FUNCIÓN GLOBAL CONFIGURABLE
R1	1 & 2	Relé global
R2	3 & 4	DMV global

R3 (RELÉS AUX)	1 & 6	Fallo global de cámara
R4 (RELÉS AUX)	2 & 7	Reservado (RELÉS AUX)
R5 (RELÉS AUX)	3 & 8	Reservado (RELÉS AUX)
R6 (RELÉS AUX)	4 & 9	Reservado (RELÉS AUX)

ADVERTENCIA: La intensidad máxima de todos los relés es de 500mA a 48V. Si se supera esta carga se pueden dañar.

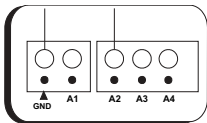
Conexión de dispositivos 485-bus

Digital Sprite 2 utiliza el sistema de conexión en red 485-bus para conectar entre sí varias Digital Sprites, teclados remotos, módulos de alarma, conmutadores de vídeo y demás accesorios. La longitud total máxima de la red 485-bus es de 1500m (4900 pies).

Conexión de módulos adicionales de alarma

Se pueden añadir módulos opcionales de alarma (DM/CI01) a el Digital Sprite 2 para aumentar el número de entradas de alarma. Pueden conectarse varios módulos de alarma al 485-bus de el Digital Sprite 2. Para añadir alarmas:

1. Conecte el contacto de alarma correspondiente a la entrada de alarma, es decir, la alarma 2 se conectará entre masa (GND) y A2.
2. Si es necesario conectar varios módulos de alarma, será necesario asignar una dirección a cada uno. Consulte la documentación sobre los módulos de alarma.
3. Conecte el cable 485-bus desde el módulo de alarma a una de las clavijas 485-bus de el Digital Sprite 2.
4. La polaridad de las alarmas (normalmente abierto o normalmente cerrado) se establece en la página de menú "Alarmas y preajustes".

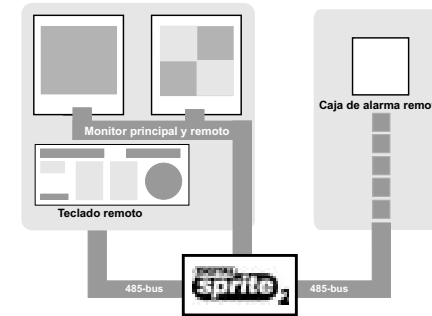


Nota: Los contactos de alarma no tienen por qué corresponder con el número de cámara. Por ejemplo, la alarma 2 puede disparar las cámaras 1, 2, y 3 en el modo alarma. *Consulte el menú de alarmas y preajustes.*

El disparador de alarmas se puede programar para que realice cualquiera de las siguientes acciones:

Acción	Página de menú
Cerrar/abrir relé	Opciones de alarma - Configuración de zona de alarma
Cambiar la velocidad de grabación	Opciones de alarma - Configuración de zona de alarma
Mostrar cámara de alarma en el monitor puntual/principal	Opciones de alarma
Enviar una cámara a una preubicación	Alarmas y Prepos
Disparar una alarma de zona	Opciones de alarma - Configuración de zona de alarma
Transmitir un e-mail	Opciones de alarma - Configuración de zona de alarma y ajustes de e-mail
Notificación remota de alarma	Opciones de alarma - Configuración de zona de alarma y informe remoto

Ejemplo de conexión de una caja de alarmas remota a el Digital Sprite 2.

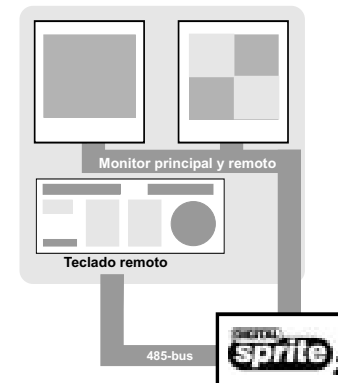


Teclados remotos

Se puede conectar un teclado remoto (DM/KBS3) a el Digital Sprite 2 para obtener funciones adicionales como:

- Control remoto a una distancia de 1500m (4900 pies) como máximo.
- Control de varias Digital Sprites.
- Control de telemetría a bordo.
- Reproducción jog o shuttle mediante un mando joystick
- Botón de alarma de socorro (activa la entrada de zona de alarma de socorro de el Digital Sprite 2).

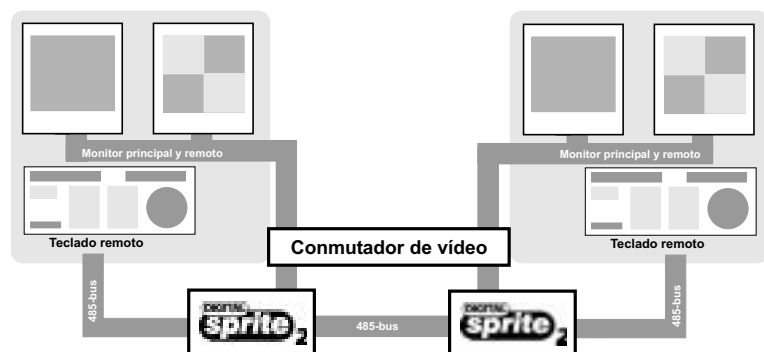
El ejemplo que se indica a continuación muestra un teclado remoto conectado a el Digital Sprite 2:



Conmutadores de vídeo

Los conmutadores de vídeo permiten controlar varias Digital Sprites desde un solo par de monitores. De esta manera, el sistema posee la flexibilidad para controlar hasta 256 cámaras de una sola ubicación sin tener que comprar una matriz adicional. Los conmutadores de vídeo enrutan los monitores desde el Digital Sprite 2 que se está controlando hasta los monitores de los operario. Hasta 16 posiciones de control pueden tener conmutación de monitor.

El ejemplo que se indica más abajo muestra dos Digital Sprites controladas desde puntos de control individuales. El conmutador de vídeo enruta las salidas de monitor desde el Digital Sprites a los puntos de control:



Consejo: los dispositivos 485-bus se suministran con dos metros de cable 485-bus. Para aumentar la distancia entre dispositivos, es necesario colocar dos cajas de unión 485-bus así como una fuente de alimentación de 12 voltios. La distancia máxima de toda la red 485-bus es de 1500 metros (4900 pies).

Configuración

Utilización de los menús

Digital Sprite 2 utiliza un sistema de menú paginados para guiar al instalador por el proceso de instalación.

Introducción de menús

Existen dos tipos de menús; **Usuario** e **Instalador**.

Menú de usuario

Para entrar en el menú de usuario, pulse la tecla **Menú**.

Nota: Si se ha establecido una contraseña y ésta está activa, será necesario introducir la contraseña de usuario para poder acceder a los menús. Por defecto está desactivada.

El menú de usuario sólo permitirá acceder a los menús de 'Hora, fecha e idioma' así como al de 'Programa'.

El usuario posee capacidades mínimas de configuración. Sólo puede cambiar la hora (en minutos), el formato de la fecha, el idioma, apagar el sistema, establecer la zona horario, entrar en el menú de fecha e idioma y ajustar las opciones de programación en el menú correspondiente.

Menú del instalador

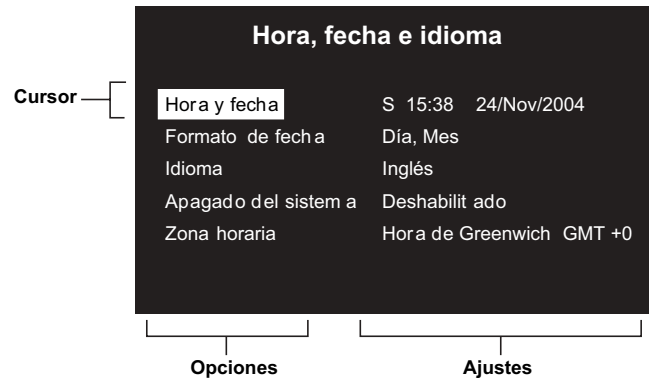
El menú del instalador permite acceder a todos los menú de configuración.

Para entrar en el menú del instalador, *mantenga pulsada* la tecla **Menú**.

Nota: Si se ha establecido una contraseña y ésta está activa, será necesario introducir la contraseña de instalador para poder acceder a los menús. Por defecto está desactivada.

Navegar por los menús

Los menús poseen 'opciones' en la columna de la izquierda y 'ajustes' en la de la derecha. Existe un cursor (texto resaltado) que puede moverse con las teclas del cursor ←↑↓⇒ que están en el panel delantero o con el joystick del teclado remoto opcional.



Para visualizar el menú siguiente

Pulse la tecla **Menú** para pasar a página siguiente.

Consejo: Si pulsa las teclas « o »», podrá ir a las páginas anterior o siguiente de los menús.

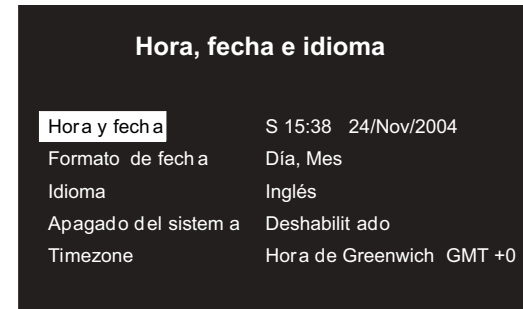
Para salir de los menús

Mantenga pulsada la tecla **Menú** para salir de los menús.

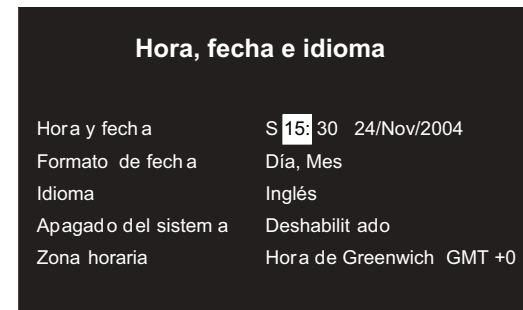
Consejo: También saldrá de los menús si pasa todos los menús pulsando la tecla **Menú**.

Ejemplo de uso del menú para cambiar la hora:

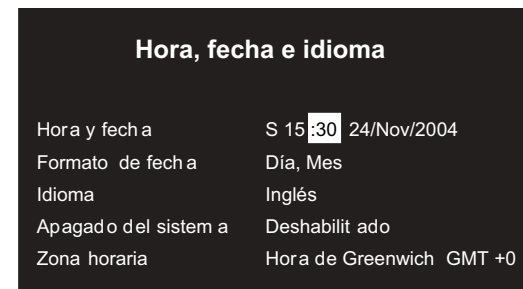
1. Mantenga pulsada la tecla **Menú** para entrar en el menú del instalador. Aparecerá la página 'Hora, fecha e idioma'.





2. La opción de 'Hora y fecha' será resaltada. Utilice el de la ⇒ para mover las horas del ajuste de la hora.




3. Utilice el ⇒ cursor para resaltar los minutos.



4. Utilice los cursores   para cambiar los valores, en este ejemplo 15:45.

Hora, fecha e idioma

Hora y fecha	S 15:45 24/Nov/2004
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Inglés
Apagado del sistema	Deshabilitado
Zona horaria	Hora de Greenwich GMT +0

5. Use el cursor  para volver a la izquierda de la página y seleccione otra opción o pulse la tecla **Menú** para pasar al menú siguiente.

Hora, fecha e idioma

Hora y fecha	S 15:45 24/Nov/2004
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Inglés
Apagado del sistema	Deshabilitado
Zona horaria	Hora de Greenwich GMT +0



ADVERTENCIA: Pueden borrarse imágenes si se cambia la fecha o la hora mientras se están grabando imágenes.

Hora, fecha e idioma

Hora, fecha e idioma

Fecha y hora	15:38 22/12/2204	<i>Mes Día</i>
Formato de fecha	Día, Mes	<i>Francés, alemán, español, italiano, ruso, checo, polaco, neerlandés, húngaro, sueco</i>
Idioma	Español	
Apagado del sistema	Deshabilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>
Zona horaria	Hora de Greenwich GMT +0	

Fecha

La fecha se introduce como DD:MM:AAAA de forma predeterminada, pero se puede cambiar utilizando la opción de formato de fecha de abajo.

Hora

La hora debe introducirse en formato de 24 horas (HH:MM).

Formato de fecha

El formato de fecha se puede cambiar de “Día, Mes” a “Mes, Día” según las preferencias regionales.

Idioma

Los menús pueden visualizarse en varios idiomas. Al seleccionar esta opción aparece una lista desplegable con las siguientes opciones:

Inglés

Alemán

Italiano

Checo

Neerlandés

Sueco

Francés

Español

Ruso

Polaco

Húngaro

Apagado del sistema

El Digital Sprite 2 se puede apagar con este menú.

El equipo tendrá que ser reseteado si se han producido cambios en los menús que así lo requieran, por ejemplo, si se han producido cambio dentro de "características del sistema".

Para resetear el Digital Sprite;

1. Utilice la tecla \downarrow para resaltar la opción "Apagado del sistema".
2. Seleccione **Habilitado**. Aparecerá una petición de continuación.
3. Mantenga pulsada la tecla Cámara 1 durante 5 segundos. El equipo se apagará y se indicará mediante texto que puede apagar el equipo.

Para cancelar el reseteo pulse la tecla **Menú o Modo**.

Nota: Si el Digital Sprite 2 se apaga más de cinco veces en una hora mediante una forma diferente que la del método controlado (de la forma descrita anteriormente), por ejemplo, retirando el cable de corriente, el Digital Sprite 2 entrará en el modo "Inicio de ingeniería" durante 15 minutos y luego se reiniciará en modo normal. Si quita la corriente y vuelve a conectarla en menos de 15 minutos, el equipo se reiniciará en modo normal.

Consejo: Puede reiniciar el equipo mediante esta opción manteniendo pulsado Cámara 4.

Zona horaria

El Digital Sprite 2 admite muchas zonas horarias diferentes. Seleccione la zona en la que se instala de modo que la fecha y la hora reflejen la hora local y cambien cuando correspondan según los cambios de hora por ahorro de energía.

Visualización de cámaras

Visualización de cámara

Ver

Todas las cámaras

Todas las cámaras, Selección cámaras

Es posible definir todas las cámaras que pueden ser visualizadas en el monitor principal o en el puntual. Las opciones son "todas las cámaras" o "selección cámaras". La opción predeterminada es "todas las cámaras".

Nota: La selección de cámaras que se realice en este menú de visualización no tendrá ningún efecto sobre las cámaras seleccionadas para grabar.

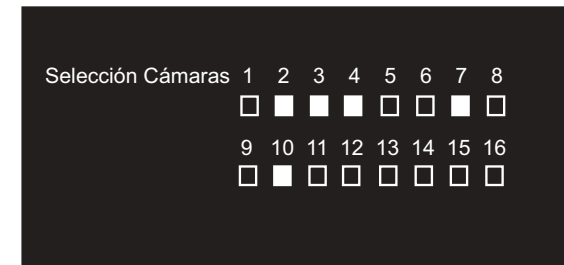
Las cámaras retiradas de la opción de visualización no aparecerán en los monitores principal ni puntual ni en los modos en vivo ni en reproducción de imágenes grabadas. Si se utiliza multipantalla, aparecerá un segmento negro donde debería estar la cámara.

Cambio de las cámaras que se desean visualizar

Pulse la tecla del cursor \uparrow para cambiar el campo de edición a 'Selección cámaras'.

En un menú aparecerán las cámaras que se pueden visualizar.

Pulse una tecla de cámara para sacarla o meterla en la visualización. Si la casilla está rellena, las cámaras pueden ser vistas.



Consejo: se recomienda establecer una contraseña para impedir que este parámetro sea cambiado por personas no autorizadas.

Programa

Se puede utilizar un programa para grabar las cámaras seleccionadas a distintas horas, cambiar las velocidades de grabación y determinar si se habilitan las alarmas o la actividad.

Programa		
Tipo de programa	Temporizado	Control de zona, Temporizado
Noche	Activo	"Con. entre", Temporizador de 7 días, inactivo, activo
Fin de semana	Desactivo	"Con. entre", inactivo
Interruptor	Ningún	Directo, Aux. Módulo 1 - Módulo 16, Ninguno

Tipo de programa

Determina cómo funcionará el programa. Las opciones disponibles son:

- **Temporizado** (predeterminado): permite configurar los valores para horas establecidas durante el día, la noche y el fin de semana.
- **Control de zona**: permite activar o desactivar los valores de "zona noche" y "zona fin de semana".

Nota: Cuando el control de zona está habilitado, se anulará el programa temporizado y cambiará a modo "Noche" o "Fin de semana" cuando se active una alarma. Consulte el apartado "Configuración de zona" para obtener más información.

Noche

La opción "Noche" permite establecer las horas para determinar cuándo se aplicará los ajustes de noche.

Las distintas opciones son:

- **Activo:** Los ajustes de noche se aplicarán permanentemente.
- **Temporizador 7 días:** activa un submenú donde se pueden ubicar las horas de Día y Noche. Consulte el apartado "Temporizador 7 días".
- **Con. entre:** permite establecer la hora inicial y final cuando se aplican los ajustes de Noche.
- **Inactivo:** cuando la opción de noche está inactiva, los ajustes de día se aplicarán a todas las horas por defecto.

Temporizador 7 días

Este submenú permite que la programación sea independiente para cada día de la semana.

Temporizador 7 días			
		Día	Noche
Lunes	Temporizador	09:00	18:00
Martes	Temporizador	09:00	18:00
Miércoles	Temporizador	09:00	18:00
Jueves	Temporizador	09:00	18:00
Viernes	24Hr Día		
Sábado	24Hr Noche		
Domingo	24Hr Día		

24 Hr Día

Permite que el equipo grabe utilizando los ajustes de Día a todas las horas.

24 Hr Noche

Permite que el equipo grabe utilizando los ajustes de Noche a todas las horas.

Temporizado

El programa activará los ajustes de Día durante el periodo establecido y, seguidamente, cambiará automáticamente a los ajustes de Noche a la hora dispuesta. Según el diagrama anterior, el equipo estará funcionando con los ajustes de Día desde la 09:00 del lunes hasta las 18:00 del mismo día que cambiará a los ajustes de Noche. Repetirá esta forma de funcionar hasta el sábado, en el que cambiará a los valores de día, luego a noche durante el domingo.

Fin de semana

La opción de fin de semana permite configurar la hora para determinar cuándo se aplicarán los ajustes de fin de semana.

Las opciones son:

- **Con. entre:** permite establecer la hora inicial y final de aplicación de los ajustes de fin de semana.
- **Off:** Si la opción fin de semana está desactivada, sus ajustes nunca se aplicarán.

Interruptor

La entrada que activa el interruptor puede configurarse como una de las opciones siguientes:

- **Ninguno:** no se activa el funcionamiento del interruptor.
- **Directo:** la entrada directa del panel trasero es el disparador del interruptor.
- **Aux:** la entrada Aux del panel trasero es el disparador del interruptor.
- **Módulo 01 - Módulo 16:** seleccione cualquier entrada de cualquier módulo como disparador del interruptor.

La función del interruptor es cambiar de un modo de tiempo (Día, Noche, Fin de semana) a otro cuando se activa la entrada establecida. A continuación se indica cómo funciona la conmutación de modos.

Cuando se enciende el conmutador y, si el Digital Sprite ha sido configurada de tal forma que el temporizador esté normalmente en:

- Modo día en ese momento, el equipo cambiará a modo noche.
- Modo noche en ese momento, el equipo aún conmutará pero permanecerá en el modo noche.
- Modo fin de semana en ese momento, el equipo aún conmutará pero permanecerá en el modo fin de semana.

Cuando se apaga el interruptor y, si el Digital Sprite 2 ha sido configurada para:

- Modo día, el equipo permanecerá en modo día y se aplicarán los ajustes del modo diurno.
- Modo noche, el equipo conmutará a modo día y se aplicarán los ajustes del modo diurno.
- Modo fin de semana, el equipo cambiará a modo día y se aplicarán los ajustes del modo diurno.

Nota: Si el instalador ha configurado manualmente un modo de programa particular para una zona de alarma diferente al resto, o en una cámara diferente a las demás (ignorando zonas 24Hr), la opción cambiará a un campo de sólo lectura y aparecerá Personalizado.

Programa de grabación estándar

La velocidad de grabación y el tamaño de imagen determinan la cantidad de tiempo que las cámaras pueden grabar, así como la velocidad de actualización de cada cámara. Los valores se pueden aplicar a los programas de día, noche y fin de semana.

La velocidad de grabación de el Digital Sprite 2 tiene una velocidad de grabación máxima (Estándar y Alarma) de 50 ips para cámaras PAL y de 60 ips para NTSC.

La pantalla mostrada para los valores de grabación estándar dependerá de si la velocidad de programa está activa y si la función de programa ha sido habilitada para el modo día, noche o fin de semana

Si la función de velocidad de programa está desactivada, la velocidad de grabación es la velocidad de grabación permanente para las cámaras habilitadas para grabar.

Grabación estándar	Unidades	IPS	Velocidad estándar	Velocidad en caso de evento	Evento activo	Modo Evento
Día			6	6	Ambos	Sin cambio
Noche			6	6	Ambos	Sin cambio
Fin de semana			6	6	Ambos	Sin cambio
Tamaño de imagen			18KB			
Grabar cámaras			Editar			
Grabación máx.			-- Días -- Horas			
Alm. máx. (Protegido %)					0300 GB (00%)	
La grab no prot.					31/May/2005 23:55	

Nota: Las velocidades de grabación estándar establecidas para cada modo de funcionamiento son el número de imágenes por segundo considerando todas las cámaras activas en la grabación estándar.

Unidades

Los ajustes de este menú pueden configurarse tanto en imágenes por segundo como en milisegundos. Utilice el ⇨ para mover el cursor a IPS, utilice ⇩ para seleccionar ms (milisegundos).

IPS estándar y de eventos

Seleccione la velocidad de grabación en imágenes por segundo (IPS) a la que se grabarán, conjuntamente, todas las cámaras activas. La velocidad de grabación estándar será el número de IPS grabadas cuando el equipo no está en modo alarma. El sistema cambiará a la velocidad de alarma cuando se active una alarma.

Nota: La velocidad de grabación máxima es 25IPS/30IPS (PAL/NTSC) para una sola cámara.

La velocidad de grabación predeterminada es de 6 IPS (00167 ms), que es el equivalente a un VCR en modo de lapso de tiempo de 24 horas. A continuación se incluye la siguiente tabla para mostrar las equivalencias entre las velocidades de grabación de un vídeo VCR normal en modo de lapso de tiempo.

Modo de lapso de tiempo VCR (horas)	Velocidad de grabación de Digital Sprite (IPS)	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Nota: Las cifras entre paréntesis corresponden a los sistemas NTSC.

Consejo: Para calcular la velocidad de grabación por cámara (número de segundos antes de que se actualice la cámara), divida el número de cámaras incluidas en el ajuste de grabación estándar por la velocidad de grabación seleccionada (IPS). Por ejemplo, 16 cámaras con una velocidad de grabación estándar de 6 IPS será:

$$\text{Velocidad de actualización (segundos)} = \frac{\text{Número de cámaras}}{\text{IPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ Seg}$$

Para reducir el tiempo entre las cámaras que se están actualizando, será necesario aumentar la velocidad de grabación (IPS), o cambiar a milisegundos, ya que en estas unidades especificará el tiempo entre cada imagen. De este modo aumentará el número de imágenes grabadas. No obstante, se reducirá el tiempo de grabación disponible en el disco duro interno.

Eventos activos

Seleccione si las alarmas y la actividad estarán **Activo** o **Inactivo** para los programas de día, noche y fin de semana.

Nota: si alguna de las cámaras o zonas han sido cambiadas de modo que los ajustes individuales (día, noche, fin de semana) son diferentes a los de otras cámaras dentro del mismo grupo, entonces en la opción "Eventos activos" aparecerá "Personalizado" para indicar que los ajustes son diferentes.

El menú de grabación estándar cambiará si la opción "Velocidades de programa" del menú "Opciones de grabación" está desactivada. Los ajustes de día, noche y fin de semana serán sustituidos por los ajustes de velocidad. De este modo, se establecerá una velocidad fija, permanente para la velocidad de grabación estándar y para la velocidad de grabación de eventos.

Grabación estándar	Unidades IPS	Standard Rate	Events Rate	Event Active	Modo Evento
Tarifa	6	6	Ambos	Deshabilitado, Alarmas, Actividad, Ambos	Sin cambio
Tamaño de imagen	18KB	05 - 46KB			
Grabar cámaras	Editar				
Grabación máx.	-- Dias -- Horas				
Almacenamiento máximo (Protegido %)	0300 GB (00%)				
La grabación no prot.	31/May/2005 23:55				

Nota: Esto también se aplica al programa de grabación variable.

Modo evento

Sirve para seleccionar que la grabación se produzca en modo exclusivo o combinado dentro de cualquiera de los modos operativos (Día, Noche, Fin de semana) para ajustar la secuencia de grabación cuando se recibe una alarma. Las opciones para la grabación de eventos son:

- **Sin cambio:** establece que la secuencia de grabación siga de la misma forma tanto si hay una alarma presente como si no.
- **Exclusivo:** la Digital Sprite 2 sólo grabará las cámaras con alarma.

- **Combinado:** con esta configuración la Digital Sprite 2 grabará las cámaras con alarma con mayor frecuencia que las que no están en alarma, combinando las dos, es decir, si la cámara 1 está en alarma, la secuencia de grabación será **1213141516**.

Nota: mediante la combinación de eventos se puede mantener la velocidad de grabación constante pero, a efectos prácticos, aumentando la velocidad de la grabación de la alarma o de la actividad.

Tamaño de imagen

El tamaño de imagen determina la calidad de la imagen que se graba en el disco. Con un tamaño de archivo mayor, las imágenes poseerán más detalles y, por tanto, su calidad será superior. Pero, por el contrario, el disco duro se llenará más rápidamente de modo que las imágenes permanecerán en éste menos tiempo antes de ser sobrescritas. El tamaño de archivo del equipo se puede establecer entre 5KB y 45KB, La tabla que se muestra a continuación indica la calidad de imagen con tamaños de archivo típicos:

Calidad de imagen	Tamaño de archivo (KB)
BAJA	14KB
MED	18KB
ALTA	25KB

Nota: La calidad de imagen equivalente es representativa en la mayoría de los casos, sin embargo, puede ser que una cámara con una cantidad mayor de detalles necesite que su tamaño de archivo sea mayor con respecto a valor estándar para mantener la calidad de imagen.

Grabar cámaras

Cada cámara puede incluirse o excluirse individualmente en los valores de grabación estándar. Mediante la tecla ↓ puede resaltar la opción **Grabar cámaras**. Luego debe pulsar ⇨ para entrar en el menú “Grabar cámaras”. Utilice la tecla de cámara correspondiente para seleccionar o deseleccionar las cámaras. Si la casilla está vacía, la cámara **no** está incluida en la secuencia de grabación.

Nota: Puede utilizar este menú para establecer qué cámaras se incluirán en la grabación con velocidad variable. La velocidad de grabación variable se trata posteriormente en este manual.

Grabación máx. y Alarma máx.

Muestran una estimación del número de días y horas que transcurrirán hasta que las imágenes grabadas en el disco duro sean sobrescritas. La grabación máx. es un parámetro de sólo lectura y aparecerá cuando la velocidad de grabación o alarma (día o noche) esté resaltada. Digital Sprite 2 calculará automáticamente su valor cuando cambie la velocidad de grabación estándar o la de alarma. El tiempo de grabación máximo no incluirá el sonido si está activo.

Consejo: si reduce el tamaño de archivo (KB) o la velocidad de grabación (IPS) puede aumentar el tiempo de grabación máximo.

Almacenamiento máximo (protegido %)

Es un valor de sólo lectura. Muestra el total de la capacidad de almacenamiento de vídeo en Gigabytes (GB) junto con un porcentaje del almacenamiento que está protegido contra sobrescritura.

Observe que para el cálculo del tiempo de grabación no se considera el vídeo protegido.

Es necesario desproteger manualmente el vídeo que está protegido con el menú 'Protección de imagen' para poder utilizar esa parte del disco para grabar.

La grab. no protegida

Este parámetro muestra la fecha y la hora de la primera imagen del disco que no está protegida.

Nota: cuando la función “Programa” está activa, los ajustes de la pantalla de grabación estándar cambia para incluir los ajustes de día y de noche.

La velocidad de grabación estándar y en caso de alarma puede ser configurada para funcionamiento en horas de día o de noche, permitiendo al sistema cambiar automáticamente el número de IPS (o ms) entre los dos programas de tiempo. Por ejemplo, día puede corresponder con las horas de oficina, mientras que noches con el resto de horas.

Programa de grabación variable

Con las cámaras que están seleccionadas como “de grabación variable”, se pueden establecer ajustes adicionales para determinar cómo se graban las imágenes.

Grabación variable	Cámara		Cámara 01		
	Unidades	IPS	Día	Noche	Fin de semana
Operación de grabación	Off	Variable	Estándar	Off, Estándar, Variable, Ambos	
Velocidad de grabación	N/D	006	N/D	N/A, 000 - 025	
Velocidad de alarma	N/D	006	N/D	N/A, 000 - 025	
Velocidad pre alarma	N/D	006	N/D	N/A, 000 - 025	
Imágenes pre alarma	N/D	014	N/D		
Buffer pre alarma	N/D	014%	N/D		

Nota: La velocidad de grabación variable es específica para cada cámara por lo que sólo se aplica la cámara que se está configurando.

Unidades

Los valores de este menú se pueden establecer en número de imágenes por segundo o en milisegundos. Mediante la ⇨ desplace el cursor a la opción IPS, utilice ⇩ para seleccionar ms (milisegundos).

Nota: Para especificar velocidades de grabación inferiores a 1 IPS es necesario utilizar milisegundos.

Operación de grabación

Permite determinar la velocidad de grabación, de alarma y las imágenes en caso de alarma cuando está activa la grabación variable. Las opciones son:

- **Off:** la cámara no graba.
- **Estándar:** utiliza los valores especificados en el menú de grabación estándar.
- **Variable:** permite la configuración de la velocidad de grabación, de alarma y de sucesos anteriores a la alarma individualmente para cada cámara concreta.
- **Ambos:** se puede seleccionar para cada cámara la grabación variable o la estándar.

Velocidad de grabación

La velocidad de grabación estándar y la de en caso de alarma se pueden configurar para cada cámara activa en los ajustes de grabación variable. Seleccione la cámara a configurar pulsando la tecla de cámara pertinente.

Velocidad de grabación y de alarma

Se trata de la velocidad de grabación en IPS o en ms de las cámaras seleccionadas en la velocidad de grabación variable. Seleccione una velocidad de grabación en IPS (o ms) a la que grabar las cámaras seleccionadas. La velocidad de grabación máxima es de 25IPS/30IPS (PAL/NTSC) para una sola cámara.

Nota: Cuando se selecciona estándar en la sección de operación de grabación, este apartado no se aplica dado que los valores que se utilizan son los del menú de grabación estándar.

Velocidad pre-alarma

Determina la velocidad de las imágenes grabadas continuamente en la memoria buffer. Estas imágenes se quedan disponibles para mejorar la grabación de los sucesos anteriores a la activación de una alarma. Seleccione una velocidad de grabación en IPS (o ms) a la que grabar la cámara que se está configurando.

Imágenes pre-alarma

Cuando se establece la velocidad de grabación de los eventos anteriores a la alarma, también es necesario identificar el número de imágenes capturadas antes de que ésta se produzca que se añadirán a la grabación de la alarma y que se grabarán en el disco duro cal dispararse la alarma.

Nota: si la opción programa está activa, la velocidad de grabación se puede establecer en los modos de día, noche y fin de semana.

Prealarma usada

Se trata de un campo de sólo lectura e identifica el uso global de las imágenes anteriores a la alarma de todas las cámaras (indica cuánto espacio de buffer hay disponible).

Nota importante: Las opciones del menú cambiarán cuando la función de programa esté activa. La grabación estándar y la velocidad de grabación en caso de alarma se pueden configurar para funcionamiento en horario diurno, nocturno o de fin de semana. De este modo, el sistema cambia automáticamente el número requerido de IPS (o ms) entre los dos programas de tiempo. El día puede corresponder con las horas de oficina y la noche con las demás.

Opciones de red

Esta opción permite asignar las propiedades de la conexión de red de el Digital Sprite 2.

Opciones de red		
DHCP	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Dirección TCP/IP	172.016.080.007	
Mascara de subred	255.255.000.000	
Salida por defecto	000.000.000.000	
Más opciones de red	Editar	
Informe remoto	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>
Ajustes de e-mail	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>
Ajustes de SMS	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>
Ajustes de Webcam	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>
Firewall	Editar	

DHCP

Se debe proporcionar una única dirección IP y máscara de subred a el Digital Sprite 2 para que se comunice con toda la red.

El Digital Sprite 2 puede instalarse en un entorno de red DHCP (por defecto esta opción está activa). En este tipo de red, el servidor DHCP asigna automáticamente la dirección IP, la máscara de subred y la salida por defecto.

Si se desactiva esta opción, será necesario introducir manualmente una dirección IP estática y una máscara de subred.

Nota importante: una dirección DHCP es una dirección temporal y puede cambiar, Por tanto, se recomienda asignar al equipo una dirección IP, máscara de subred y salida por defecto fijas (permanentes). También puede encender el aparato con DHCP activo y, una vez que la dirección ha sido asignada, deshabilitar DHCP. La dirección IP asignada será ya permanente.

Dirección TCP/IP, máscara de sub-red, salida por defecto

Permite asignar una dirección IP, una máscara de subred y una salida por defecto a el Digital Sprite 2. Si la red ya está instalada, esta información la podrá obtener del administrador de la red. Será necesario establecer una salida por defecto si se va a acceder a el Digital Sprite 2 desde una ubicación remota a través de una WAN o marcación por router.

Nota: DHCP debe estar desactivado para configurar la dirección IP estática.

Más opciones de red

Este submenú permite configurar ajustes avanzados de red.

Más opciones de red		
Selección de ancho de banda	Editar	
Selección PPP	Editar	
Puerto servidor web secundario	0000	0000 - 9999
DNS primario	000.000.000.000	
DNS secundario	000.000.000.000	

Selección de ancho de banda

Se puede establecer la utilización máxima del ancho de banda en el puerto de red de el Digital Sprite 2.

Selección de ancho de banda		
Forzar operación 10BaseT	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado
Tipo	LAN	PERSONALIZADO, LAN, WAN, ISDN
Vel trans máx.	010000 KBits/Seg	000001 - 100000KBits/S
Buffer de imagen TX	3	1 - 3
MTU de Ethernet	1500	576 - 1515
Ethernet re-tx t/o	0250 ms	0000 - 5000ms

Forzar operación 10 BaseT

El Digital Sprite 2 puede detectar automáticamente una línea 10/100Mbps al conectarse. No obstante, esta opción fuerza al puerto de red de el Digital Sprite 2 a establecer una conexión 10 BaseT si el hub local así lo requiere.

Tipo

El Digital Sprite 2 puede ser configurada a unos valores específicos, o bien, puede asignársele unos valores de red predeterminados. Por ejemplo, si se trata de una conexión WAN se asignará automáticamente una velocidad del puerto de red de 32 Kbytes/segundo.

De este modo queda garantizado que la velocidad de el Digital Sprite 2 no supera la velocidad de la conexión de la red.

Las opciones disponibles son las siguientes:

- **Personalizado:** el administrador puede seleccionar valores específicos.
- **ISDN:** establece la velocidad de transmisión máxima a 64 KBits/segundos para una conexión de red remota a través de un enlace de ISDN, También modificará automáticamente los buffers de transmisión de imagen y el tiempo de espera para volver a transmitir por Ethernet.
- **WAN:** establece la velocidad de transmisión máxima a 000256 KBits/segundo. También modificará automáticamente los buffers de transmisión de imagen y el tiempo de espera para volver a transmitir por Ethernet.
- **LAN:** establece la velocidad de transmisión máxima a 010000 KBits/segundo para una conexión de red local. También modificará automáticamente los buffers de transmisión de imagen y el tiempo de espera para volver a transmitir por Ethernet.

Velocidad de transmisión máxima

Se trata de un campo de sólo lectura que muestra la velocidad de transmisión máxima para el tipo de red seleccionado.

Nota: Si está seleccionado "Personalizado" en la opción de tipo, es posible configurar este valor entre 000000 Kbits/s y 100000 kbits/s

Buffer de imagen transmisión

Se trata de un campo de sólo lectura que indica el tamaño del buffer para el tipo de red seleccionado.

Nota: Si está seleccionado “Personalizado” en la opción de tipo, se puede configurar este valor. Las opciones son 1, 2 ó 3.

MTU

La MTU (unidad de transmisión máxima) es el tamaño de paquete físico más grande medido en bytes, que puede transmitirse por la red. Los mensajes mayores que MTU se dividen en paquetes más pequeños antes de ser enviados.

Cada red posee un MTU diferente. Este valor es establecido por el administrador de la red.

De manera ideal, el MTU debe ser igual al MTU más pequeño de toda la red que hay entre su aparato y el destino final. Si el valor de MTU es demasiado grande, los paquetes se descompondrán (fragmentarán). De modo que las velocidades de transmisión serán menores y, en algunos casos, aparecerá un mensaje diciendo que se ha superado el tiempo de espera de conexión al equipo cuando se utilice el software de visualización en red de DM.

Los tamaños de MTU son diferentes según la conexión, por lo que puede ser necesario usar un método de ensayo y error para encontrar el MTU óptimo. Se sugiere probar los siguientes tamaños de MTU;

Conexión de red	Tamaño de MTU
PPP (routeurs ISDN/PSTN)	576
Ethernet	1500 (predeterminado)
PPPoE (PPP sobre Ethernet, ADSL, Cable)	1458
PPPoA (PPP sobre ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros recomienda solicitar esta información al proveedor de servicios de internet, ya que éste puede facilitar la cifra óptima.

Advertencia: si cambia el tamaño de MTU, puede provocar efectos indeseables sobre la velocidad de transmisión y sobre el funcionamiento de la red. Póngase en contacto con el administrador de su red, quién le aconsejará sobre los tamaños MTU.

Exceso de tiempo de retransmisión de Ethernet

El exceso de tiempo de retransmisión de Ethernet es el tiempo que el equipo esperará para volver a enviar un paquete por la red si no recibe un acuse de recibo. Cuando se establece una conexión por un enlace WAN, esta cifra debe coincidir con el tiempo de espera (timeout) del router. Su administrador de red podrá facilitarle esta información.

Selección PPP

El Digital Sprite 2 es compatible con el protocolo de punto a punto (PPP). Este menú permite configurar sus valores.

Selección de PPP

PPP IP	010.001.001.241	Deshabilitado, Habilitado
Tiempo de espera línea PPP	180 Segundos	000 - 500 Segundos
Temporizador pérdida del enlace PPP	02 Minutos	00 - 60 Minutos

PPP IP

Introduzca la dirección IP asociada la función PPP. Utilice las teclas \uparrow y \downarrow para desplazarse por los números disponibles.

Exceso de tiempo de la línea inactiva PPP

Es el tiempo que el Digital Sprite 2 esperará antes de desconectar el enlace PPP si no se reciben ni transmiten datos.

Temporizador pérdida del enlace PPP

Si por alguna razón se pierde la conexión, este es el tiempo que el Digital Sprite 2 esperará para forzar la desconexión de PPP.

Puerto de servidor web secundario

El Digital Sprite 2 puede ser configurada para enviar el vídeo por un puerto web. Si el puerto web estándar (80) ya está siendo utilizado por la red, se puede configurar un puerto de servidor web secundario.

Para visualizar el dispositivo mediante un navegador web y utilizando el puerto web secundario, necesitará introducir la siguiente cadena de caracteres en la dirección del navegador web o en el software de visualización de el Digital Sprite 2;

http://<Dirección IP de el Digital Sprite 2>:<número de puerto web secundario>

Por ejemplo, si la dirección web secundaria está asignada a 8000, con una dirección IP de 172.16.1.2, se debe introducir : *http://172.16.1.2:8000*.

DNS primario

El Digital Sprite 2 es compatible con DNS. Esto permite al equipo referenciar otros dispositivos por su nombre en vez de por su dirección IP. Introduzca la dirección IP del servidor DNS primario.

DNS secundario

El servidor DNS secundario es un servidor de respaldo que se utiliza en el caso de que falle el primario. Introduzca la dirección IP del servidor secundario.

Informe remoto

El Digital Sprite 2 permite el control de alarma remoto, por lo que puede ser configurado para llevar a cabo automáticamente acciones para informar a estaciones remotas sobre eventos. Este menú sirve para configurar la notificación a distancia de sucesos.

Nota: se recomienda configurar la función de “Informe remoto” mediante la interfaz web. *Consulte la guía de conexión de red donde se facilita toda la información de configuración.*

Ajustes de e-mail

Si el Digital Sprite 2 ha sido configurada para transmitir e-mail en caso de alarma, fallos de cámara, etc., será necesario configurar los ajustes de correo electrónico.

Nota: se recomienda configurar la opción e-mail a través de la interfaz web. *Consulte la guía de conexión de red donde se facilita toda la información de configuración.*

Ajustes de SMS

El Digital Sprite 2 puede configurarse para enviar mensajes SMS en determinadas circunstancias concretas: alarma, arranque del sistema, etc.

Este menú sirve para configurar los ajustes de SMS para que los mensajes puedan ser transferidos al servidor de SMS.

Nota: se recomienda configurar la opción de ajustes de SMS a través de la interfaz web. *Consulte la guía de conexión de red donde se facilita toda la información de configuración.*

Ajustes de webcam

Las entradas de vídeo de el Digital Sprite 2 pueden ser activadas y transmitidas mediante FTP a un servidor web. Luego, estas imágenes se pueden incorporar a una página web a la que se accede mediante un navegador web normal.

Nota: se recomienda configurar la opción de ajustes de webcam a través de la interfaz web. *Consulte la guía de conexión de red donde se facilita toda la información de configuración.*

Opciones de firewall

El Digital Sprite 2 admite funciones mejoradas de red. La opción de cortafuegos (firewall) aporta seguridad al sistema. Garantiza que sólo los usuarios autorizados pueden acceder a el Digital Sprite 2 mediante dirección IP y filtrado de puertos.

Nota: se recomienda configurar la opción de opciones de firewall a través de la interfaz web. *Consulte la guía de conexión de red donde se facilita toda la información de configuración.*

Opciones de alarma

El menú de opciones de alarma sirve para configurar parámetros que no son específicos de las entradas de alarma.

Opciones de alarma	Proteger imágenes de alarma	Establecer periodo	000días	Establecer periodo Indefinidamente
	Alarma principal	Secuencia	Alarma	
	Alarma spot	Último	Ambos	
	Zumbador de alarma	No		No, Si
	Zumbador fallo alarma	No		No, Si
	Relés	Editar		
	Configuración de zona de alarma	Editar		
	Contactos generales	Editar		

Proteger periodo de alarma

Se pueden proteger automáticamente las grabaciones con alarma para garantizar que no se sobrescriben esas imágenes y que permanecen en el disco duro del equipo. Las imágenes se pueden proteger durante un periodo de tiempo establecido (tras el cual se sobrescriben automáticamente) o bien indefinidamente.

ADVERTENCIA: Proteger imágenes reduce la cantidad de espacio del disco duro y, por lo tanto, afecta a la capacidad de almacenamiento asignada a las grabaciones normales. Mantenga las imágenes sólo el tiempo que sea necesario.

Visualización de alarma principal y spot (puntual)

Cuando ocurre un evento (alarma, actividad o ambos) en el Digital Sprite 2, se puede determinar cómo el operario visualizará las imágenes de la alarma. Las distintas opciones disponibles son:

Alarma principal (MON A)

- **Último:** si se disparan una serie de alarmas al mismo tiempo, en el monitor aparecerá la imagen de la última alarma.
- **Secuencia:** aparecerán todas las imágenes en una secuencia.
- **Multipantalla:** si se dispara una alarma, el equipo cambiará automáticamente a multipantalla para que puedan verse todas las entradas de vídeo con alarmas.

Alarma spot (puntual) (MON B)

- **Último:** si se dispara un número de alarmas al mismo tiempo, aparecerá en el monitor la última imagen de alarma
- **Secuencia:** aparecerán todas las imágenes de alarma siguiendo una secuencia.

Estos valores se pueden aplicar a los disparos de alarma, la detección de actividad o a ambos. Asimismo, puede deshabilitarse la opción seleccionando off.

Zumbador de alarma

El equipo posee un zumbador de alarma que puede configurarse para activarse cuando el Digital Sprite 2 recibe una alarma.

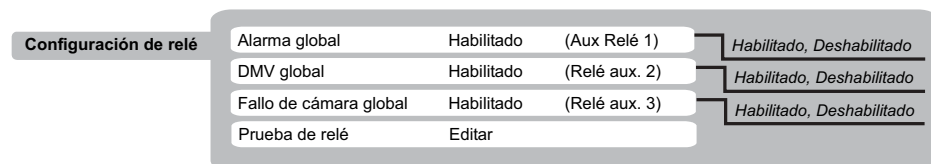
Zumbador fallo alarma

El equipo posee un zumbador que puede habilitarse para que se dispare automáticamente si alguna de las entradas de vídeo no posee una señal de 1 V pk-pk.

El zumbador puede habilitarse o deshabilitarse mediante este menú. La opción predeterminada es deshabilitado.

Relés

Los relés de el Digital Sprite 2 pueden configurarse para que se disparen automáticamente en ciertas circunstancias. Este menú también permite comprobar los relés.



Alarma global

Se puede configurar el relé aux 1 para que se active cuando recibe una alarma.

DMV global

Se puede configurar el relé aux. 2 para que se active cuando recibe una notificación de detección de movimiento de vídeo en cualquier cámara del sistema.

Fallo cámara global

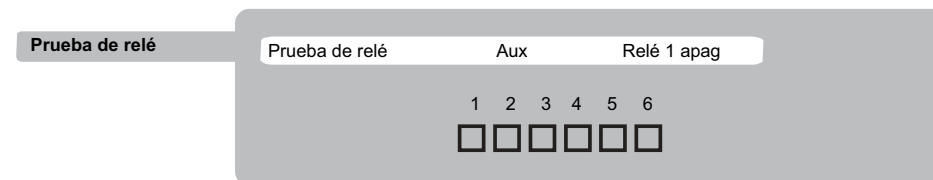
Se puede configurar el relé aux. 3 para que se active cuando se recibe un fallo de cámara en cualquier entrada (pérdida de vídeo). Esto se produce cuando la señal de vídeo cae por debajo del umbral de 1 V pk-pk.

Prueba de relé

La opción de prueba de relé sirve para acceder a un submenú en el que se pueden comprobar cualquiera de los relés (los incorporados en el equipo o en el módulo adicional), es decir, se pueden activar manualmente. Resalte la opción de prueba de relé y seleccione "Editar" para que aparezca el submenú. Desplace el cursor a la sección Aux y pulse \uparrow para conmutar entre la opción Aux y Módulo (la opción módulo sólo aparece si se ha conectado un módulo adicional de relés).

Resalte el relé que desea probar y selecciónelo mediante la opción \uparrow o \downarrow . Para probarlo resalte la opción On / Off y pulse \uparrow o \downarrow con el fin de disparar el relé. La casilla correspondiente se quedará en blanco si el relé está apagado, o se marcará si está encendido.

Nota: cuando se selecciona un módulo de alarmas, el número de relés mostrados en el menú aumentará hasta 16.



Config. zona alarma

Una zona de alarma agrupa de manera lógica alarmas. Se utiliza para iniciar acciones cuando se activa una alarma. Cada zona de alarma se puede configurar individualmente en este menú.

Configuración de zona de alarma

Zona	01	01 - 32
Activación de zona 01	Editar	
Ajustes zona 01	Editar	
Acciones zona 01	Editar	
Cámara principal zonal 01	01	
Seleccionar cámaras zona 01	Cámaras seleccionadas	Cámaras seleccionadas, Todas las cámaras

Zona

Existen 32 zonas que pueden ser configuradas individualmente y a las que se les pueden asociar acciones. Utilice las teclas ↑ o ↓ para pasar por las zonas.

Zonas preconfiguradas

Existe una cierta cantidad de zonas preconfiguradas con las funciones que se indican a continuación. No obstante, se pueden reconfigurar si es necesario.

- Zona 1 a 16: Alarmas de cámaras.
- Zona 30: Disco bajo
- Zona 31: Disco lleno.
- Zona 32: Alarma socorro

Activación de zona

Cada zona puede programarse para estar activa siempre (24Hr) o para activarse individualmente durante el día, la noche o los fines de semana.

Activación de zona

Activación de programa zona 01

Tipo de activación	Activación de programa			Activación de 24 horas
Activo	Día	Noche	Fin de semana	Activación de programa
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Activación de programa

Sirve para que el operario pueda configurar cuándo estará activa una alarma, por ejemplo, durante el día y los fines de semana pero inactiva durante la noche.

Mueva el cursor al ajustes pertinente y pulse ↑ o ↓ para incluir o bien.

Activación 24Hr

Corresponde con el ajuste de las alarmas que no se desean cambiar en ningún momento y que siempre permanecerán como programadas. Por ejemplo, la alarma de socorro.

Nota: Si se establece esta opción se anula el ajuste de evento activo determinado en el programa de grabación estándar.

Ajustes de zona

A cada zona se le asignan unos valores estándar que pueden modificarse para adecuarse a los requisitos del sistema.

Nota: Seleccione la zona que desea configurar antes de entrar en el menú de "Ajustes de zona".

Ajustes de zona 01

Título	Zona 01	
Tiempo anterior a la alarma	002 seg	000 - 999 seg
Duración de alarma	010 seg	000 - 999 seg
Entrada de alarma de zona	Sin contacto	
Zona O Entrada	Sin contacto	
Zona Y Entrada	Sin contacto	
Zona NO Entrada	Sin contacto	

Título

Se puede asociar un título de 24 caracteres a cada zona. Esta información se guarda en la base de datos de eventos y, por tanto, se recomienda un nombre que sea significativo.

Tiempo anterior a la alarma

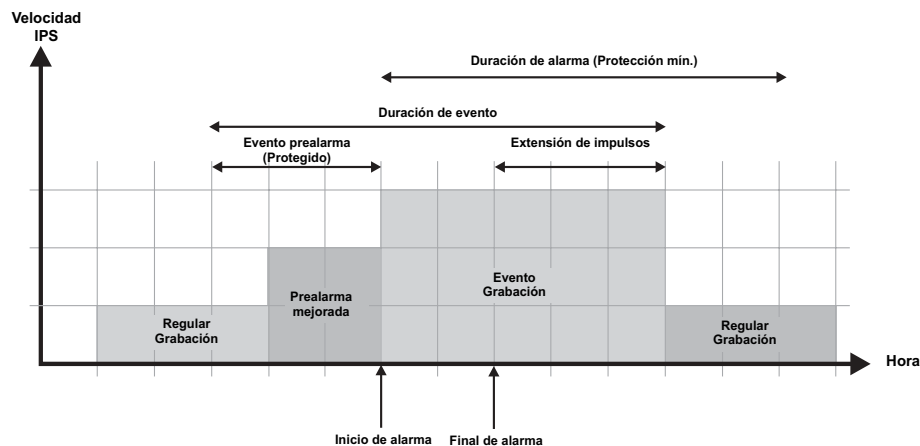
Se trata del periodo de tiempo anterior al disparo de la alarma que se guardará junto con la grabación de la alarma. Todas estas imágenes se protegerán contra sobrescritura.

El Digital Sprite 2 coloca un 'marcador' en la grabación normal que indica el inicio de la grabación de pre-alarma. El número de imágenes disponibles dependerá de lo establecido en el ajuste "tiempo anterior a la alarma".

Nota: Si la grabación no está activa, puede que no haya ninguna imagen en el disco. Si necesita tener imágenes anteriores a la alarma, asegúrese de que la grabación está activada.

Duración de alarma

Es el periodo de tiempo mínimo en segundos, desde el inicio de la alarma, que estará protegido contra sobrescritura. Este tiempo incluirá el disparo de la alarma, la extensión de impulsos y cualquier grabación posterior a la alarma (si es aplicable). No incluye las imágenes anteriores a la alarma.



Entrada de alarma de zona

Determina qué entrada o función del sistema activará la alarma de la zona. Las opciones disponibles son:

- **Sin contacto:** valor predeterminado.

- **Preubicaciones:** cuando se activa una alarma y una cámara se envía a una preubicación, se pueden usar estos dos factores para activar una entrada de alarma de zona. Se utiliza conjuntamente con el menú "Alarmas y preubicaciones".
- **DMV:** si una cámara ha sido configurada para detección de movimiento de vídeo o para actividad, se puede usar para activar una zona de alarma. Se utiliza conjuntamente con la configuración detección de actividad.
- **Sistema:** hay varias funciones del sistema que pueden utilizarse para activar una alarma. Entre estas funciones están socorro, disco bajo y disco lleno.
- **General:** estos contactos se configuran en la sección de contactos generales.

Zona O Entrada

La zona o entrada supone una alternativa para activar una alarma de zona. Esto significa que el disparo de la alarma puede recibirse en la *entrada de alarma de zona* o en la *zona o entrada* para que el Digital Sprite 2 ponga en marcha acciones de alarma. El disparo de alarma asociado puede ser cualquiera de los anteriores: Aux, Módulo 1, DMV, Preubicaciones, Sistema.

Zona Y Entrada

El disparo de alarma tiene que ser recibido tanto en la *entrada de alarma de zona* como en la *zona Y entrada* para que el Digital Sprite 2 ponga en marcha las acciones. El disparo de alarma asociado puede ser cualquiera de los anteriores: Aux, Módulo 1, DMV, Preubicaciones, Sistema.

Zona NO Entrada

El Digital Sprite 2 sólo realizará las acciones de alarma si la señal de disparo de alarma se recibe en la *entrada de alarma de zona* pero **no** en la *Zona NO entrada*. El disparo de alarma asociado puede ser cualquiera de los anteriores: Aux, Módulo 1, DMV, Preubicaciones, Sistema.

Notas sobre Entrada de alarma de zona, O, Y, NO Entradas

Los siguientes ejemplos indican cómo utiliza el Digital Sprite 2 los ajustes O, Y y NO cuando están configurados todos los parámetros:

Ejemplo

Con las funciones establecidas según las siguientes entradas de alarma

- Entrada base (Entrada de alarma) = Contacto aux 1
- O entrada = Contacto aux 2
- Y entrada = Contacto aux 3
- NO entrada = Contacto aux 4

Resultado = [(Alarma 1 O Alarma 2) Y Alarma 3] NO Alarma 4

El ejemplo se traduce en que; entonces, tiene que recibirse una alarma en la entrada 1 Y en la entrada 3 pero NO en la entrada 4, O tiene que recibirse una alarma en la entrada 2 Y en la entrada 3 pero NO en la entrada 4.

Tenga presente que si se recibe una alarma en la entrada 4 según la configuración anterior, nunca se disparará el evento.



Acciones de zona

Identifica las acciones que se asociarán a la zona que se está configurando.

Nota: Las acciones se distribuyen por tres páginas.

Actions de Zone 01	Page	Page 1	
Alarme seulement par texte	Désactivé		Désactivé, Activé Standard, Variable
Changer le taux d'enregistrement	Les deux		Aucun, les deux
Créer une entrée de Base de données	Activé		Désactivé, Activé
Connecter sur alarme	Activé		Désactivé, Activé
Alarmes archivées	Activé		Désactivé, Activé

Página

Pasará por todas las acciones disponibles, existen tres páginas de acciones. Utilice las teclas   para navegar por las páginas.

Cambiar velocidad de grabación

Sirve para que cambie la velocidad de grabación a la velocidad de alarma cuando se activa la zona.

Las diferentes opciones disponibles son:

- **Estándar:** cambia la velocidad de las cámaras habilitadas para grabación estándar a la velocidad de grabación de alarma.
- **Variable:** cambia las velocidades de las cámaras habilitadas para grabación variable a la velocidad de grabación de alarma.
- **Ambos:** aplica tanto la grabación variable como la estándar de la cámara seleccionada.

Nota: Si selecciona “Ambos”, deben sumarse las velocidades de grabación establecidas en los menús de grabación estándar y variable, es decir, si estándar está establecido en 6 IPS para 6 cámaras (1 IPS por cámara) y variable está en 3 IPS, entonces la cámara grabará a 4 IPS.

Create Database Entry

An alarm entry will be added to the event database, the zone title will be used as part of the entry information.

Conectar en alarma

El Digital Sprite 2 se conectará automáticamente a la estación remota de supervisión de alarmas. Esta función es útil en aplicaciones donde es necesaria la supervisión a distancia de varios sitios.

Nota: Los ajustes de informe remoto deben estar configurados y la aplicación de visualización debe estar activada para recibir vídeo de alarma remoto. Para saber más, consulte la guía de conexión en red.

Archivar alarmas

Sirve para forzar a el Digital Sprite 2 a descargar automáticamente las imágenes de alarmas por FTP a un servidor central de FTP o directamente en un CD local.

Consulte “Archivo en evento” en el menú de opciones de grabación.

Acciones de zona 01		Página	Página 2
Proteger imágenes alarma	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>	
Cerrar relé	Sin relé	<i>Module 1 Relay 1, Aux Relay 1</i>	
Grabar imagen inmóvil	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>	
Enviar por e-mail imagen	Habilitado	<i>Habilitado, Deshabilitado</i>	
Enviar por e-mail res.	Miniatura	<i>Miniatura, Baja Res, Media Res, Alta res</i>	

Proteger imágenes alarma

Si las imágenes de alarma grabadas se van a proteger automáticamente (indefinidamente o durante un periodo establecido), entonces la opción de “Proteger imágenes alarma” **tiene que** estar habilitada.

Cerrar relé

It is possible to force a relay to close on receipt of an alarm trigger, the options available are:

- **Aux:** hay seis relés en el dispositivo. Cualquiera de ellos puede ser seleccionado en esta opción.
- **Módulo 1:** se puede conectar un módulo adicional de relés mediante el 485 bus. En esta opción se puede seleccionar uno de los dieciséis relés.

Grabar imagen inmóvil

Grabará una imagen inmóvil de la cámara con la alarma junto con la grabación normal. Las imágenes inmóviles son accesibles desde la página “en vivo” de la interfaz web.

Enviar por e-mail imagen

Cuando está habilitada la opción de enviar e-mail en caso de alarma, se puede adjuntar una imagen al correo electrónico. Se enviará automáticamente un e-mail a un destinatario cuando se recibe la señal de disparo de alarma.

Enviar email res

Determina la resolución de la imagen adjunta del e-mail. Las diferentes opciones disponibles son:

- Miniaturas

- Res alta
- Res media
- Res baja.

Cuando se configura esta opción, es importante tener en cuenta la velocidad del enlace de red remoto.




Nota: El ajuste de resolución es global y, por tanto, será común para todas las zonas y alarmas de detección de movimiento de vídeo.




Acciones de zona 01		Página	Página 3
Ir a preubicación de cámara	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>	
Aplicar acciones de zona 01 a	Zona 02	<i>Zonas 02 - 32, Todas las zonas</i>	

Ir a preubicación de cámara

Se puede hacer que una cámara vaya a una posición preestablecida cuando se recibe un disparo de zona de alarma.

Resalte la opción y pulse  para activar esta función.

Al activarla, aparecerá una opción de “Preubicación y cámara”. utilice  el botón para desplazarse a la opción de preubicación. Mediante  o  navegue por las opciones de preubicaciones.

Use  para moverse a la Cámara. Mediante  o  navegue por los números de cámara. Esta es la cámara que se enviará automáticamente a la preubicación seleccionada.

Cámara principal para la zona

Las zonas se pueden configurar para contener una o más cámaras.

Una imagen inmóvil de la cámara primaria será:

Utilizada para el ‘e-mail en caso de alarma’

Añadida a la base de datos de eventos

Será la primera que se visualizará (si está permitido) en el monitor del operario

Seleccionar cámaras de zona

Las cámaras que cambiarán a la velocidad de evento al producirse acciones en la zona, pueden ser seleccionadas individualmente o, en caso contrario, todas las cámaras cambiarán su velocidad.

Cuando la opción de cámaras seleccionadas está habilitada, utilice la tecla de cámara pertinente para incluir o excluir esa cámara de la configuración de zona.

Contacto general

Es posible configurar los contactos de alarma independientemente de las alarmas específicas de cámara para aplicaciones especializadas.

Contactos generales	Contactos generales	1	2	>>	1 - 32
	Active	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Módulo	Aux	Aux		Aux, Direct, 01 - 16
	Contacto	01	01		01 - 20
	Fuente de entrada	N/O	N/O		N/O, N/C
	Extensión de impulsos (sec)	000	000		000 - 999

Contacto general

El Digital Sprite 2 posee 32 contactos generales que se pueden configurar en este menú. Estos contactos se dividen en grupos de cuatro (1-8, 9-16, 17-24 y 25-32). Utilice la tecla \uparrow y \downarrow para seleccionar el grupo.

Habilitado

Cada entrada puede ser habilitada o deshabilitada. Resalte la opción y utilice las teclas \uparrow o \downarrow para hacerlo.

Módulo

Las alarmas incorporadas (AUX) y los módulos de alarma directa pueden seleccionarse para configurarlos del mismo modo que los módulos del 1 al 16.

Contacto

Se puede seleccionar el contacto cuando hay varias alarmas disponibles en un módulo con esta opción.

Fuente de entrada

Las entradas de alarmas se pueden configurar como normalmente abiertas (N/O) o como normalmente cerradas (N/C).

Extensión de impulsos

Se puede añadir una extensión de impulsos (000 - 999 segundos) a cada entrada de alarma. La extensión de impulsos amplía el disparo para evitar que se produzcan disparos dobles. Es decir, si la alarma se dispara por segunda vez en la misma entrada dentro del periodo de tiempo de extensión, no se producirá un evento nuevo.

Opciones DMV

El Digital Sprite 2 posee las funciones de “detección de movimiento de vídeo” y de “detección de actividad”. Este menú permite configurar los parámetros globales de las funciones.

Opciones de DMV		
Periodo protección DMV	Establecer periodo 000 días	000 - 999, indefinidamente
Extensión de impulsos DMV	002 seg	000 - 999 seg
Tiempo pre-alarma DMV	000 seg	000 - 999 seg
Duración de alarma DMV	002 seg	000 - 999 seg
Relés	Editar	
Visualización de celda	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado
Zumbador de DMV	No	No, Sí

Periodo protección DMV

Los eventos de detección de movimiento de vídeo se pueden proteger contra sobrescritura. Este es el periodo de tiempo que los archivos estarán guardados y protegidos. Se puede establecer el periodo de tiempo en número de días o bien establecerse un periodo indefinido, garantizando de este modo que los archivos siempre estarán disponibles. Si se establece una hora posterior a este tiempo, los archivos se sobrescribirán automáticamente.

Nota: si protege las imágenes reducirá la capacidad del disco duro. Debe tenerse esto en cuenta cuando se piden las especificaciones del disco duro.

Extensión de impulsos de DMV, tiempo pre-alarma y duración de la alarma

La extensión de impulsos prolonga la señal de disparo en el tiempo para evitar disparos dobles de la DMV. Es decir, si la alarma se dispara por segunda vez en la misma entrada entro de el periodo de tiempo de extensión, el equipo no producirá un evento nuevo.

Tiempo de pre-alarma

Es el periodo de tiempo anterior al disparo de DMV que se incluirá junto con la grabación del evento de DMV. Estas imágenes también estarán protegidas contra sobrescritura.

El Digital Sprite 2 coloca un ‘marcador’ en la grabación normal que indica el inicio de la grabación de pre-alarma. El número de imágenes disponibles dependerá de los establecido en el ajuste tiempo anterior a la alarma.

Nota: Si la grabación no está activa, puede que no haya ninguna imagen en el disco. Si necesita tener imágenes anteriores a la alarma, asegúrese de que la grabación está activada.

Duración de alarma

Es el periodo de tiempo mínimo en segundos, desde el inicio del disparo de DMV, que estará protegido contra sobrescritura. Este tiempo incluirá el disparo de DMV, la extensión de impulsos y cualquier grabación posterior a la alarma (si es aplicable). No incluye las imágenes anteriores a la alarma.

Relés

Los relés de el Digital Sprite 2 pueden configurarse para activarse automáticamente en ciertas condiciones.

Visualización de celda

Se puede habilitar o deshabilitar la visualización de celda de DMV en la salida del monitor principal (Mon A) de el Digital Sprite 2. De esta manera se pueden resaltar áreas de movimiento en el monitor cuando se revisan los eventos de DMV.

Zumbador de DMV

El zumbador incorporado puede configurarse para que se active automáticamente cuando se detecta movimiento de vídeo en cualquiera de las entradas.

Opciones de visualización

Opciones de visualización		
Posición P en P	Arriba izquierda	Arriba izquierda, Arriba derecha, Abajo izquierda, Abajo derecha
Secuencia de cuadrante	Segmento	Segmento, Página
Texto de monitor principal	Ambos	Ambos, Ninguno, Sólo reloj, Título sólo
Texto de monitor puntual	Ambos	Ambos, Ninguno, Sólo reloj, Título sólo
Fondo de texto	On	On, Off
Retardo de secuencia	05 seg	01 - 99 seg
Entrelazar multipantalla	On	On, Off
Títulos multipantalla	On	On, Off
Ver número de unidad	On	On, Off
Número de cámara	001	000 - 999

Posición imagen en imagen

Sirve para poder determinar dónde estará la posición P en P (imagen en imagen) durante la selección inicial del botón de visualización imagen en imagen. Las opciones son arriba izquierda o derecha y abajo izquierda o derecha.

Secuencia de cuadrante

Se puede identificar el formato de secuencia de la visualización en cuadrante:

- Toda la página (todos los segmentos) pueden secuenciarse 1, 2, 3, 4 luego 5, 6, 7, 8.
- Un sólo segmento en la parte inferior derecha de la pantalla. 1, 2, 3, 4 luego 1, 2, 3, 5.

Texto de monitor principal

Se puede determinar el texto que se mostrará en el monitor principal. Las distintas opciones disponibles son:

- **Ninguno:** retira el texto de todos los monitores (cuando se utiliza conjuntamente con “Ver nº de unidad”).
- **Sólo reloj:** muestra la hora, la fecha y el modo de operación (Día, Noche, Fin de semana y Puntual).

- **Sólo título:** indica el número de cámara, el número de unidad, el título de cámara y el modo de operación.
- **Ambos:** muestra la información de reloj y de título.

Texto de monitor puntual

Se puede determinar el texto que se mostrará en el monitor puntual. Las distintas opciones disponibles son:

- **Ninguno:** retira el texto de todos los monitores (cuando se utiliza conjuntamente con “Ver nº de unidad”).
- **Sólo reloj:** muestra la hora, la fecha y el modo de operación (Día, Noche, Fin de semana y Puntual).
- **Sólo título:** indica el número de cámara, el número de unidad, el título de cámara y el modo de operación.
- **Ambos:** muestra la información de reloj y de título.

Fondo de texto

Detrás del texto aparece una casilla negra por defecto, No obstante, se puede deshabilitar esta casilla.

Retardo de secuencia

El tiempo del retardo de secuencia puede establecerse entre 1 y 99 segundos. Se trata de la cantidad de tiempo que se muestra una cámara antes de pasar a la cámara siguiente en la secuencia.

Consejo: las cámaras de la secuencia se pueden editar manteniendo pulsado el botón de secuencia en el modo en vivo.

Entrelazar multipantalla

Desconecta el entrelazamiento de pantalla si las imágenes parpadean cuando se ven en multipantalla.

Títulos multipantalla

Los títulos de las cámaras se pueden quitar cuando se visualizan en modo multipantalla.

Ver número de unidad

Cuando se controlan varias unidades desde un solo teclado (por ejemplo un conmutador de vídeo VS16), el número de unidad (de la página de opciones del sistema) aparece en la pantalla. De este modo el operario sabe qué unidad está controlando.

Número de cámara

Cuando se utilizan varias unidades, el operario puede preferir tener una compensación en los números de cámaras. Por ejemplo, si se dispone de dos unidades, la primera unidad tendría las cámaras de la 1 a la 16 y la segunda de la 17 a la 32, y así. Esto sólo tiene efectos sobre la visualización.

Contraseñas

El Digital Sprite 2 puede protegerse con una contraseña para garantizar que sólo las personas autorizadas pueden acceder a los menús de configuración del sistema.

Contraseña local		
Contraseña de usuario	Off	Off, On
Contraseña de instalador	Off	Off, On
Contraseña visionado	Off	Off, On

Contraseña de usuario

El usuario dispone de dos opciones de menú en los menús de configuración del usuario; 'Hora, fecha e idioma' y 'Programa'. De esta manera se garantiza que sólo los usuarios autorizados pueden configurar estos parámetros. Nota: Los demás menús se encuentran en la operación del instalador.

Contraseña de instalador

La contraseña de menú permite entrar, configurar y visualizar todas las páginas de menú de el Digital Sprite 2.

Contraseña visionado

Cuando la contraseña de visionado está en **On**, debe introducirse una contraseña para poder ver las imágenes. En este caso, la contraseña de visionado es la misma que la de usuario.

ADVERTENCIA: por razones de seguridad, si se pierde alguna de las contraseñas será necesario devolver el equipo a Dedicated Micros para que resetee las contraseñas. Para establecer la contraseña:

1. Ponga la opción Usuario / Instalador / Visionado en On.
2. Se le solicitará que introduzca una contraseña. Su longitud máxima es de 9 dígitos.
3. Se le solicitará que vuelva a introducir la contraseña. Cuando se haya establecido la contraseña será necesario introducirla para acceder a los menús.

Anote sus contraseña aquí:

Contraseña de usuario y visionado:

Contraseña de instalador:

Opciones del sistema

Opciones del sistema	
Número de unidad	01 01 - 16
Nombre del sistema	DS2
Valores de fábrica	Reset
Receptor IR	Habilitado Habilitado, Deshabilitado
Sonido	Editar
Puertos serie y telem	Editar
Registros del sistema	Editar
Página de estado	On

Número de unidad

Cuando se conectan a la vez varias unidades utilizando 485 bus, se debe establecer un número para cada unidad.

Nota: cuando se utiliza un teclado remoto para configurar el Digital Sprite 2, para cambiar el número de unidad será necesario seleccionar el número de unidad nuevo para obtener el control de la misma.

Nombre del sistema

A cada Digital Sprite 2 se le puede asignar un nombre de 20 caracteres para que el operario o el administrador del sistema pueda identificar el equipo. Se recomienda utilizar un nombre que pueda ser recordado fácilmente. El nombre del sistema por defecto es DS2.

Valores de fábrica

Volverá a establecer la mayoría de los parámetros en su valores originales de fábrica. Los ajustes específicos del hardware como por ejemplo la dirección IP, la terminación de cámara, etc. no cambiarán.

Receptor IR

Si se están controlando varias unidades desde el mismo IR, es necesario deshabilitar el IR de todas las unidades excepto una para permitir la comunicación entre el mando manual y el sistema (si se habilitaron varios IR, todas las unidades reconocerán los comandos del mando manual y esto provocaría confusión).

El control remoto simula el control del panel frontal de el Digital Sprite 2 y permite controlar una o varias Digital Sprites (utilice la opción de selección de unidad). No obstante, el control remoto **no** permite configurar menús ni controlar las cámaras de telemetría. Cuando el receptor IR está habilitado, el LED de IR que hay en el Digital Sprite 2 se queda en verde fijo. Cuando se deshabilita, este LED pasa a ámbar fijo. Si el LED está verde parpadeante es que se está recibiendo señal de IR.

Sonido

Se pueden grabar dos canales de sonido en el Digital Sprite 2; local y line out. Utilice este menú para habilitar y deshabilitar la grabación de sonido.

Configuración de sonido		
Grabar local	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado
Grabar salida de línea	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado
Reproducir local	Habilitado	Habilitado, Deshabilitado
Reproducir remoto	Habilitado	Habilitado, Deshabilitado

Las grabaciones de sonido ocupan una pequeña cantidad de espacio de almacenamiento, aproximadamente 4KB/s independientemente de la velocidad de grabación de la imagen (IPS). Cuando el sonido está habilitado, el tiempo de grabación se ve afectado. Compruebe el tiempo de grabación nuevo en el menú 'Programa de grabación'.

Las diferentes opciones son:

- **Grabar local:** habilítelo cuando grabe por la entrada de sonido.
- **Grabar salida de línea:** habilítelo cuando transmita sonido por la red.
- **Reproducir local:** habilítelo para reproducir el sonido local grabado
- **Reproducir remoto:** habilítelo para reproducir el sonido de salida de línea.

Puertos serie y telemetría

Sirve para configurar cada puerto serie (serie 1, 2, 3 (Bus A) y 4 (Bus B)) para una función concreta. El Digital Sprite 2 admite varios protocolos serie. Este menú se utiliza para seleccionar el protocolo serie del periférico.

Puerto serie y telemetría		
Puerto	Serial 1	Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4
Uso del puerto	Depurar	Depurar, Propósito general, PPP, Telemetría, texto en imagen, Off
Velocidad	38400	1200 - 115200
Paridad	Ninguno	Ninguno, Impar, Par
Bits de datos	8	8, 7
Bits de parada	1	1, 0, 2
Control de flujo	Ninguno	Ninguno, Hard, Soft

Puerto

Se pueden configurar todos los puertos serie en este menú. Utilice la tecla \uparrow o \downarrow para seleccionar el puerto para configurarlo. Los puertos son Serie 1, Serie 2 que son compatibles con RS232 y Serie 3 (Bus A) y Serie 4 (Bus B) que son compatibles con RS232 y RS485.

Uso del puerto

Definirá la función para ubicar cada uno de los puertos serie. Las diferentes opciones disponibles son:

- **Depurar:** es el valor predeterminado para COM 1 y permite la comunicación entre una aplicación de PC (p. ej. HyperTerminalTM) y el Digital Sprite 2.
- **Propósito general:** se debe seleccionar en sistemas donde se utilizan aplicaciones personalizadas con la Digital Sprite 2.
- **PPP (PPP Link 2):** debe seleccionarse esta opción si el equipo está configurado para PPP. *Esta opción sólo está disponible para Serie 1 y Serie 2.*
- **Telemetría (RS232 o RS485 dependiendo del puerto):** existen diversos protocolos de telemetría serie disponibles. Cuando se selecciona este valor, aparecerá la lista de protocolos serie. *Consulte el "Tipo de telemetría" más abajo.*

- **Texto en imagen:** El Digital Sprite 2 tiene la capacidad de integrar información de texto de aplicaciones de otros con el vídeo grabado en la Digital Sprite 2. Si selecciona esta opción, el dispositivo de texto serie podrá comunicarse con el Digital Sprite 2.
- **Off:** Si el puerto serie va a estar deshabilitado.

Velocidad, paridad, bits de datos , bits de parada, control de flujo

Estos valores se muestran para los protocolos que necesitan configurarse. Existen valores predeterminados para los dispositivos serie seleccionados. Consulte el manual del fabricante pertinente del dispositivo serie periférico para obtener esta información.

Tipo re telemetría

Cuando se selecciona la opción de telemetría en el uso del puerto, aparecen en pantalla los protocolos serie RS232 y RS485 admitidos por el Digital Sprite 2.

El Digital Sprite 2 admite numerosos protocolos de control de cámaras PTZ, cámaras domo y equipo de control analógico. Los protocolos admitidos de equipo de control son:

Opción	Fabricante
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

Los protocolos de cámara domo y PTZ admitidos son:

Opción	Fabricante	Modelo
BBV 485	BBV	Todos los modelos
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Orion Series
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	Cyberdome™
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectra II, Spectra III (sólo par trenzado)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	Ultradome™ Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter Microspheres™ / RapidDome™
Vista PD	Vista	Power Dome

Registros de sistema

El Digital Sprite 2 admite una serie de registros del sistema. Estos registros se pueden utilizar y visualizar con fines administrativos.

Registros de sistema		
Conexiones PPP	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado Visión</i>
Conexiones FTP anónimas	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado Visión</i>
Acceso de archivo ilegal	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado Visión</i>
Usuarios Telnet / FTP	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado Visión</i>
Archivo	Visión	
Archivo de registro	Visión	
Registro de e-mail	Visión	
Registro de mensajes enviados	Visión	

Cada registro necesita estar habilitado para garantizar que las entradas son creadas por el Digital Sprite 2. Consulte la guía de conexión en red para obtener más información sobre cómo habilitar y visualizar los registros del sistema.

Nota: si un registro no está habilitado, la opción para visualizarlo no aparecerá en este menú.

Página de estado

Se puede desconectar la página de estado de el Digital Sprite 2.

La página de estallo muestra detalles sobre las alarmas del sistema, fallos de cámara, almacenamiento principal (protegido) y la primera grabación.

Opciones de grabación

Opciones de grabación		
Expiración programada	0000 Día(s)	<i>0000 - 9999 Días</i>
Configuración de disco	Editar	
Protección de imágenes	Editar	
Archivo en evento	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado/Editar</i>
Modo de grabación	Bucle estándar	<i>Bucle estándar, Escribir en una vez</i>
Velocidades programadas	Habilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Grabar texto en imágenes	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Configuración de base de datos de eventos	Editar	

Expiración programada

Las imágenes guardadas en el disco se pueden programar para que caduquen después de un número de días y horas establecidos por el usuario. Esta opción ha sido diseñada para los lugares donde existe legislación sobre imágenes grabadas que estipula que éstas no deben conservarse durante un número de días superior a un determinado límite, por ejemplo 31 días.

Advertencia: las imágenes anteriores al tiempo de expiración programada dejarán de estar disponibles.

Configuración de disco

La opción de configuración de disco muestra el tamaño total de los discos duros antes de que sean formateados para ser usados con el Digital Sprite 2.

Protección de imágenes

Se pueden proteger las imágenes guardadas en los discos duros de el Digital Sprite 2. Estas imágenes no se sobrescribirán.

Protección de imágenes		
Desde:	01/11/2004	12:16:00
Hasta:	24/11/2004	12:20:00
Proteger imágenes	01 Days	Confirmar
Proteger imágenes	Confirmar	
Desproteger imágenes	Confirmar	
Lista	05/11/04 14:39:39 - 05/11/04 16:50:31	
	05/11/04 09:48:01 - 05/11/04 10:24:15	
	25/11/04 17:14:54 - 25/11/04 17:51:04	

Desde

Introduzca la hora y la fecha de inicio del periodo de tiempo que contiene las imágenes grabadas.

Hasta

Introduzca la hora y la fecha final del periodo de tiempo pertinente.

Proteger imágenes

Establezca el número de días que las imágenes estarán protegidas. Pulse \Rightarrow para confirmar los valores. Se le solicitará que los confirme. Resalte Confirme y pulse la tecla **Menú** o **Modo**. Las imágenes del interior del intervalo de tiempo aparecerán en la sección de la lista.

Proteger imágenes

Sirve para confirmar los valores, pulse \Rightarrow para confirmar. Se le solicitará que confirme los valores. Resalte los ajustes. Confirme y pulse la tecla **Menú** o **Modo**. Las imágenes del interior del intervalo de tiempo aparecerán en la sección de la lista.

Nota: la agregación de imágenes a la lista puede tardar un poco.

Desproteger imágenes

Se puede desproteger manualmente las imágenes que se han protegido tanto automática como manualmente. Cuando haya introducido los datos de fecha y hora, resalte la opción “Desproteger imágenes” y pulse \Rightarrow la tecla **Menú** o **Modo**. Se eliminarán las entradas del interior de la sección de la lista.

Nota: quitar las imágenes protegidas de la lista puede tardar un poco.

Lista

Muestra todas las imágenes que están protegidas. Se puede resaltar una de las entradas de la lista para copiarla a la “lista archivos”. Resalte con las $\leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ teclas la entrada pertinente y pulse el botón **COPIAR**. El archivo se guardará en la “Lista Archivos”. Pulse 1, 2 para subir o bajar la página.

Archivo en evento

Esta opción permite copiar automáticamente las alarmas y eventos de DMV en un servidor FTP remoto o en una grabadora de CD/DVD local.

Archivo en evento		
Destino de eventos	FTP	FTP, CD/DVD - Cd0:
Opciones de descarga	Programado 00:01	Programado, Evaluado, 000 - 999mins, Sólo manual, en conexión
Eliminar protección de vídeo	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado
Partición marca de agua	Habilitado	Deshabilitado, Habilitado
Descargar bajo petición	Marcha	

Destino de eventos

Sirve para indicar la ubicación a la que se transmitirán las imágenes. Las diferentes opciones disponibles son:

- **CD/DVD:** guardará las imágenes en una grabadora de CD/DVD local.
- **FTP:** las imágenes se transmitirán a un servidor FTP.

Nota: cuando se selecciona FTP, seguidamente aparecerá una opción de configuración para ajustar los parámetros de descarga. *Para saber más sobre la configuración de “Archivo en evento”, para servidor FTP, consulte la “Guía de conexión en red”.*

Opciones de descarga

Este ajuste determina cuándo se producirá la descarga. Las diferentes opciones son:

- **Programado:** se puede forzar el Digital Sprite 2 para que archive las imágenes de manera programada. La hora que se introduzca será la hora a la que se activará esta función cada día.
- **Evaluado:** se puede establecer que el Digital Sprite 2 active la descarga de archivos a intervalos regulares. El periodo de tiempo se establece en minutos y es el periodo de tiempo entre el final de la descarga de un archivo y el comienzo de la siguiente.

- **Sólo manual:** La acción de archivo sólo comenzará cuando el usuario la ponga en marcha pulsando el botón “Descargar bajo petición“. Las últimas grabaciones borrarán las antiguas (excepto si está protegida).
- **En conexión:** la descarga de archivo comenzará automáticamente cuando el equipo detecte que el destino del archivo está presente (CD/DVD o red).
- **En CD/DVD lleno:** el proceso de archivo comenzará automáticamente cuando la lista de archivos contenga los datos suficientes como para llenar un CD/DVD (CD/DVD sólo).

Nota: debe haber un CD/DVD dentro de la grabadora de DVD si el destino de archivo es un CD o DVD.

Eliminar protección de vídeo

Si el sistema había protegido estas imágenes, esta opción eliminará la protección cuando las imágenes hayan sido descargadas satisfactoriamente. Por lo tanto, las imágenes del disco duro podrán sobrescribirse.

Partición marca de agua

Permite generar una marca de agua para guardarla en un archivo de texto que será descargado con las imágenes de vídeo en el destino de archivo. Esto se aplica a cada partición de imágenes.

La marca de agua se guarda en el registro de archivos.

Descargar bajo petición

Si ha seleccionado la opción de descarga manual, al resaltar esta opción, empezará el proceso de descarga. Aparecerá una pantalla de advertencia comunicándole que el proceso de descarga en FTP comenzará cuando el equipo reciba la confirmación.

Modo de grabación

La opción de modo de grabación permite configurar el equipo como grabación de “bucle estándar” (predeterminado) o como grabación “Escribir de una vez”.

Modo de grabación de bucle

Es el valor predeterminado de el Digital Sprite 2 e indica cómo graba las imágenes en los discos duros internos. Las imágenes grabadas serán guardadas en el disco duro con un ‘bucle’ de modo que, cuando éste llegue a su capacidad máxima, las imágenes que se grabaron al inicio del ‘bucle’ serán sobrescritas automáticamente con la grabación más reciente (excepto si está protegida).

Esto significa que las imágenes del principio del ciclo de grabación sólo estarán disponibles durante un periodo de tiempo establecido antes de que sean borradas por las más recientes.

Existe una serie de parámetros que se pueden utilizar para identificar cuándo el disco duro interno llegará su capacidad máxima y, por consiguiente, comenzará a sobrescribir las imágenes. Estos parámetros se pueden utilizar para garantizar que las imágenes se graban al inicio del ‘bucle’.

Modo de grabación escribir de una vez

Cuando se selecciona la opción “escribir de una vez”, se produce el mismo efecto que cuando se crea un marcador en la grabación en bucle. Este marcador indica el inicio del modo de grabación “escribir de una vez”.

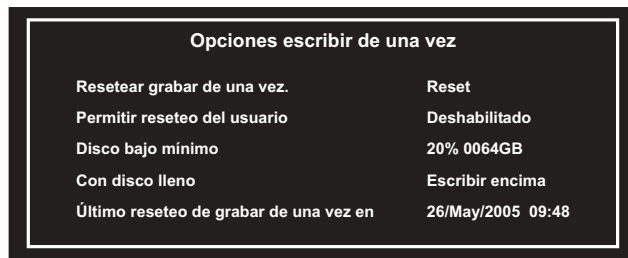
Existen dos mecanismos de grabación dentro del modo “escribir de una vez”: “Escribir encima” y Parar.

Sobrescribir (escribir encima) se comporta de la misma manera que el modo de grabación con bucle, pero advertirá visualmente al operario para recordarle que está a punto de borrarse información importante (imágenes grabadas) y que es necesario comenzar el proceso de archivar. Si se ignora la alarma, el equipo continuará grabando y las imágenes del principio del bucle se borrarán con las más recientes. Por el contrario, si se selecciona Parar, el ‘marcador’ se creará en el bucle diciendo que el proceso de archivo tiene que empezar. Si se ignora esta advertencia, cuando el equipo llegue al marcador, se detendrá la grabación. Un ejemplo de utilización es en funcionamiento disimulado donde sólo se puede acceder a los archivos grabados a ciertas horas. De este modo se garantiza que la información vital nunca se sobrescribe.

Escribir de una vez

Si selecciona la opción escribir de una vez, aparecerá un submenú para configurar cómo el Digital Sprite 2 grabará las imágenes.

Resalte la opción y pulse la tecla \Rightarrow para seleccionar la opción “Escribir de una vez”.



Resetear grabar de una vez

Reseteará la hora y la fecha de la grabación “escribir de una vez” más antiguas a la hora y la fecha actuales. Esto es necesario cuando ya se ha llevado a cabo el proceso de archivo y éste va a comenzar de nuevo.

Para resetear la opción de escribir de una vez, es necesario mantener pulsada la tecla de la cámara 1 durante 5 segundos.

Permitir reseteo del usuario

Si activa esta opción, aparecerá el menú del operario. Este menú le permitirá al operario resetear la opción de grabación “escribir de una vez”. Se puede acceder a esta opción desde la pantalla de “Copiar imágenes” como un submenú.

Disco bajo mínimo

Sirve para identificar el porcentaje mínimo de espacio de disco disponible, si el almacenamiento de “escribir de una vez” cae por debajo de este valor mínimo, se dispara una alarma (la advertencia aparecerá en el monitor principal). Esta alarma desaparecerá cuando haya más espacio disponible.

Nota: esta opción es un porcentaje de la capacidad total del disco duro de el Digital Sprite 2. Su equivalente en Gigabytes se calculará automáticamente y se mostrará en pantalla.

Con disco lleno

Se puede establecer la acción que efectuará el Digital Sprite 2 si se llena el disco. Las distintas opciones son:

- **Escribir encima:** el Digital Sprite 2 sobrescribirá las imágenes grabadas en el disco duro. Ésta es la opción predeterminada. También aparecerá una advertencia indicándole al operario que el disco se ha llenado.
- **Parar la grabación:** el Digital Sprite 2 dejará de grabar cuando el disco se llene. También aparecerá una advertencia para informar al operario de que el disco se ha llenado.

Último reseteo de grabar de una vez en

Indica la fecha y la hora en la que se produjo el último reseteo del proceso de escribir de una vez.

Velocidades programadas

Esta opción por defecto está habilitada. Cuando está activa, el Digital Sprite 2 proporciona la opción de configurar las velocidades de grabación para los modos de operación de día, noche y fin de semana en los menús ‘Programa de grabación estándar’ y ‘Programa de grabación variable’. Por el contrario, si esta opción está inhabilitada, las se utilizará un solo conjunto de velocidades en todos los modos de operación (día, noche y fin de semana).

Grabar texto en imágenes

Se puede activar o desactivar la función de texto en imagen.

Configuración de base de datos de eventos

El Digital Sprite 2 posee una base de datos que guarda los eventos que suceden en el equipo. Esta opción permite configurar el tamaño de la base de datos.

Configuración de base de datos de eventos

Hora de último reseteo	24/Nov/2004 15:43:01
Número actual de entradas	0006
Número máximo de entradas	1000

Hora de último reseteo

Se trata de un parámetro de sólo lectura que es generado por el Digital Sprite 2. Indica la fecha y la hora en la que se reseteó la base de datos por última vez (es decir, cuando se cambia el valor máximo de entradas, se resetea la base de datos).

Número actual de entradas

Se trata de un parámetro de sólo lectura que indica la cantidad existente de entradas en la base de datos de eventos.

Número máximo de entradas

Establece el número máximo de entradas de la base de datos de eventos. Si cambia este valor reseteará la base de datos y borrará los eventos previamente guardados.

Programación de cámara

Programación de cámara		
Cámara 1 - Detectado		
Título	Cámara 1	
Terminación de entrada	On	On, Off
Tipo de cámara	Color	Color, Mono
Ajuste color	----- -----	
Ajuste contrastet	----- -----	
Entrada de cámara	Conectado	Conectado, desconectado
Tipo de telemetría	Ninguno	Ninguno, Serie 1, Serie 2, Bus A, Bus B

Título

Se puede asignar un título a cada cámara, utilice la tecla \uparrow y \downarrow para desplazarse por los caracteres disponibles.

Terminación de entrada

La terminación se puede configurar como On o como Off. La terminación debe estar desactivada para las cámaras que estén vinculadas con "loop through" a otros dispositivos.

Tipo de cámara

Esta opción le permite seleccionar el tipo de cámara: seleccione color o mono.

Ajustar color

Cuando se selecciona la opción de ajustar color, puede utilizar las teclas \uparrow \downarrow para ajustar el color.

Ajustar contraste

Cuando se selecciona la opción de ajustar color, puede utilizar las teclas \uparrow \downarrow para ajustar el contraste.

Entrada vídeo cámara

La opción de vídeo de cámara sirve para retirar las cámaras averiadas de la opción de fallo de cámara y para deshabilitar las cámaras que hayan sido desconectadas.

Seleccione desconectar si la cámara no va a volver a estar activa y tampoco se va a sustituir.

Seleccione las cámaras conectadas: ignore la opción de fallo de cámara si ésta está temporalmente fuera de línea. De esta manera se evita que aparezca el mensaje de fallo de cámara y se active la alarma innecesariamente.

Consejo: Puede accederse directamente al menú de programación de cámara manteniendo pulsada cualquier de las teclas de cámara.

Telemetría

El Digital Sprite 2 puede controlarse mediante telemetría serie y coaxial. Esta opción sirve para configurar la cámara PTZ o domo conectada.

Se supone que en este momento ya se ha seleccionado el tipo de conexión serie en el menú "Serie y telemetría", esta opción permite asociar estos valores a entradas de vídeo concretas.

Las diferentes opciones disponibles son:

- Serie 1 - Seleccionado protocolo RS-232 (deshabilitado por defecto).
- Serie 2 - Seleccionado protocolo RS-232 (deshabilitado por defecto).
- Serie 3 - Seleccionado protocolo Bus A RS-485 (Dennard por defecto).
- Serie 4 - Seleccionado protocolo Bus B RS-485 (Pelco por defecto).
- Coax - Pelco.
- Coax - Dennard.
- Coax - BBV.
- None - Camera does not have an associated serial device.

Ninguno: las cámaras no tienen ningún dispositivo serie asociado. Utilice ↑ o ↓ para navegar por las distintas opciones.

Nota: Los valores mostrados son sólo un ejemplo de las opciones disponibles.

Alarmas y Prepos.

Alarmas y Prepos. Cámara 1 - Detectado

Extensión de impulsos 005 seg 000 - 999 seg

	Módulo /Aux	Contacto	Entrada Fuente	Prepos	Zona Entrada
>	Aux	--	N/O	000	<input checked="" type="checkbox"/>
>	01	01	N/C	001	<input checked="" type="checkbox"/>
>	02	02	N/C	002	<input type="checkbox"/>
>	03	04	N/O	003	<input type="checkbox"/>
>	Aux	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>

Cámara XX

Aparece en pantalla el número de cámara seleccionado en ese momento junto con su estado (detectado o no detectado). Pulse una tecla de cámara para seleccionarla y configurar las alarmas y preposiciones (preubicaciones) de esa cámara. Se trata de un parámetro de sólo lectura y no se puede configurar en este menú.

Extensión de impulsos

La extensión de impulsos amplía el tiempo de disparo para evitar que se produzcan disparos dobles. Es decir, si la alarma se dispara por segunda vez en la misma entrada dentro del periodo de tiempo de extensión, no se producirá un evento nuevo.

Módulo / AUX

Seleccione si está utilizando en el Digital Sprite 2 un módulo de alarma externo o la entradas AUX. Se pueden conectar hasta 16 módulos de alarma a la red 485-bus. Seleccione el número de modulo pertinente o Aux (el valor predeterminado es entrada Aux).

Contacto

Al seleccionar AUX o Módulo, especifique con qué contactos se asocia. Cada módulo de alarma posee 16 entradas de alarma, cada entrada se puede usar para una sola cámara o para varias.

Fuente de entrada

Seleccione si el contacto del dispositivo de alarma es normalmente abierto (N/O) o normalmente cerrado (N/C)

Prepos.

Si las preposiciones (preubicaciones) de telemetría de las cámaras han sido configuradas, se puede recuperar automáticamente ante el disparo de una alarma. Introduzca el número de preposición de 000 a 256 para el contacto de alarma seleccionado.

Entrada de zona

Una alarma específica de cámara puede activar también una zona de alarma. Si desea que la entrada active una zona así como que envíe una cámara a una posición preestablecida, active la casilla correspondiente de entrada de zona.

El disparador aparecerá debajo de “Preposiciones” en el menú de configuración de zona.

Nota: si la opción está deshabilitada, la alarma continuará enviando la cámara a la posición preajustadas pero no realizará ninguna otra acción.

Configuración de detección de actividad

Configuración de detección de actividad

Cámara 1		
Detección	Off	Off, On
Activación de programa	Editar	
Sensibilidad	Alta en interior	Alta en interior, Baja en interior, Alta en exterior, Baja en exterior, Muy baja
Rejilla de actividad	Configuración	
Test de actividad	Test de movimiento	
Acciones	Editar	
Zonas DMV avanzadas	Deshabilitado	Deshabilitado, Habilitado/Editar

Cámara

Cada cámara puede configurarse individualmente. Seleccione la cámara pulsando la tecla de cámara correspondiente.

Detección

Seleccione si la detección de actividad estará activada o desactivada para la cámara seleccionada.

Nota: incluso aunque se desactive la detección de actividad, seguirá utilizándose el valor de sensibilidad para la función de “búsqueda de evento”.

Activación de programa

Cada cámara puede programarse para estar siempre activa (Activación de 24Hr) o para activarse sólo durante el día, la noche o los fines de semana.

Activación de programa

Activación de programa de cámara 01

Tipo de activación	Activación de programa			Activación de 24 horas, Activación de programa
Activo	Día	Noche	Fin de semana	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Sensibilidad

Existe 5 niveles de sensibilidad para la detección de actividad. Estos niveles están diseñados para garantizar que se cubren todos los posibles escenarios.

Nota: se recomienda que al seleccionar la sensibilidad, se utilice la opción de “test de actividad” para garantizar que se establece la sensibilidad adecuada.

Seleccione el nivel de sensibilidad que concuerda con la ubicación de la cámara:

- Las cámaras situadas en exteriores donde puede haber un gran movimiento de fondo (como árboles o la lluvia) deben ser configuradas con sensibilidad “Alta en exterior”, “Baja en exterior” o “Muy baja”.
- Las cámaras situadas en interiores donde existe un movimiento de fondo muy reducido, pueden ser configuradas con sensibilidad “Alta en interior” o “Baja en interior”.

Los distintos niveles de sensibilidad son:

- Alta en interior (valor más sensible).
- Baja en interior.
- Alta en exterior.
- Baja en exterior.
- Muy baja (valor menos sensible).

Rejilla de actividad

Se utiliza una rejilla de 16 x 16 para situar una máscara sobre las zonas en las que se aplicará la detección de actividad. Cuando seleccione la opción “Configuración”, aparecerá una ventana de solicitud. Siga los menús en pantalla para configurar la rejilla de actividad.

Nota: cuando la fuente de vídeo conectada al equipo es una NTSC, la rejilla de actividad será 16 x 14.

Utilice las teclas de dirección para navegar por la rejilla
Utilice la tecla de cámara 1 para activar o desactivar las celdas
Utilice la tecla de cámara 2 para fijar la selección

Pulse la tecla MENÚ / MODO para iniciar la configuración
Vuelva a pulsar la tecla MENÚ / MODO para salir de la rejilla

Cuando entre en la pantalla de “rejilla de actividad”, aparecerá una rejilla de 16 x 16 superponiéndose a la imagen.

Edite la rejilla de tal manera que cubra las áreas de la imagen que necesita controlar mediante detección de actividad y retire el control de las áreas donde pueda haber movimiento continuo (por ejemplo árboles y arbustos) para evitar falsas alarmas.

Cada celda se puede activar o desactivar individualmente (Cámara 1).

De otro modo, también puede fijar el cursor y seleccionar un grupo de celdas para desactivarlas o activarlas todas juntas. Para fijar el cursor, desplácelo a la posición inicial que desee y pulse cámara 2, utilice las teclas del cursor para moverse por las células que va a activar o desactivar y, seguidamente, pulse cámara 1 para cambiar todas las celdas seleccionadas de activado a desactivado y viceversa.

Test de actividad

Cuando haya terminado de configurar la actividad, puede comprobar la configuración de cada cámara.

Seleccione “Test de movimiento”, se verán las áreas de la rejilla cuando se detecte la actividad.

Acciones

En este menú se pueden establecer las acciones que se activarán automáticamente cuando ocurra DMV en la entrada de vídeo.

Acciones DMV cámara 01	Página	Página siguiente
Crear entrada de base de datos	Habilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Cambiar velocidad de grabación	Ninguno	<i>Ninguno, Estándar, Variable, Ambos</i>
Informar actividad DMV	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Crear entrada de zona	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Grabar imagen inmóvil	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Proteger imágenes DMV	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Archivar evento	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Enviar por e-mail imagen	Deshabilitado	<i>Deshabilitado, Habilitado</i>
Enviar por e-mail res.	Miniatura	<i>Miniatura, Baja res., Media res., Alta res.</i>
Aplicar accionar de cámara 01 a	Cámara 02	<i>Cámara 02 - 16, Todas las cámaras</i>

Página

Las acciones se separan en dos páginas. Para seleccionar la página siguiente o la anterior, resalte “Página siguiente” y pulse la tecla o .

Crear entrada de base de datos

Habilite esta opción si desea que la actividad de DMV se registre en la lista de eventos.

Cambiar velocidad de grabación

Se utiliza para cambiar la velocidad de grabación a la velocidad de alarma cuando se activa DMV. Las distintas opciones disponibles son:

- **Estándar:** pone las cámaras habilitadas para grabación estándar en velocidad de grabación de alarma.
- **Variable:** pone las cámaras habilitadas para grabación variable en velocidad de grabación de alarma.
- **Ambos:** aplica la grabación estándar y variable de la cámara seleccionada.

Informar actividad DMV

Se puede notificar que se ha disparado la actividad DMV, enviando un mensaje telnet. Para ello, esta opción debe estar habilitada así como la configuración de los ajustes de “Informe remoto”.

Crear entrada de zona

Esta opción sirve para convertir la cámara con DMV en una entrada de alarma para ser usada en la página de “zonas de alarma”. Seleccione DMV XX (dónde XX es el número de cámara) en vez de una entrada de alarma para activar el evento.

Grabar imagen inmóvil

Guardará junto con las grabaciones normales del evento una imagen inmóvil adicional tan próxima a éste como sea posible.

Se puede acceder a la imagen inmóvil a través de la página en vivo de la interfaz de visualización web. La imagen inmóvil aparecerá en la secuencia normal de la grabación.

Proteger imágenes DMV

Se pueden proteger automáticamente las grabaciones de DMV para garantizar que permanecerán en el disco duro sin sobrescribirse. Las imágenes se pueden proteger durante un periodo de tiempo establecido o indefinidamente.

Archivar evento

Hará que el Digital Sprite 2 grabe automáticamente las imágenes de la alarma en un servidor central de FTP, o bien en una grabadora local de CD/DVD.

Consulte “Archivar en evento” en el menú “Opciones de grabación”.

Enviar por e-mail imagen

Se puede configurar el Digital Sprite 2 para que transmita automáticamente un correo electrónico a una dirección previamente indicada en caso de que se detecte movimiento.

Enviar e-mail res.

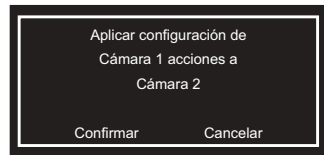
Sirve para indicar la resolución de la fotografía que se adjuntará al correo electrónico. Las distintas opciones son:

- Miniaturas. predeterminado.
- Res baja.
- Res media.
- Res alta.

Nota: El ajuste de resolución es global y, por tanto, será común para todas las zonas y alarmas de detección de movimiento de vídeo.

Aplicar acciones a

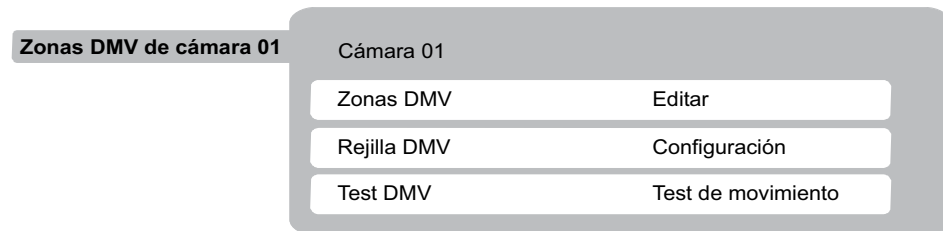
Si las acciones de las cámaras son idénticas o similares, se puede aplicar un conjunto de acciones a las cámaras seleccionadas. Si selecciona esta opción aparecerá una pantalla de confirmación para garantizar que desea hacer los cambios.



Zonas DMV avanzadas

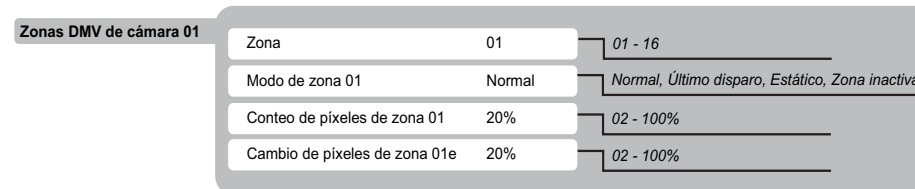
Esta opción sirve para configurar las zonas DMV avanzadas 1 a 16 de cada cámara. Habilite la opción y seleccione "Editar".

Nota: DMV 0 está reservado para detección de actividad.



Zonas DMV

Esta opción permite acceder a las opciones de configuración de la zona DMV.



Zona

Son ajustes que pueden ser establecidos para cada una de zonas DMV avanzadas. Con esta opción se puede seleccionar cada zona individual. Utilice la tecla \uparrow o \downarrow para pasar por las zonas.

Modo de zona

El modo de zona especifica cuándo se toma la imagen de referencia que se utiliza para disparar la DMV.

Las distintas opciones disponibles son:

- **Normal:** la imagen de referencia se actualiza aprox. cada segundo de modo que se permitirán cambios pequeños en la pantalla sin que se dispare la detección.
- **Último disparo:** la imagen de referencia sólo se actualiza cuando se dispara la DMV. Se utiliza con iluminación controlada y otros parámetros de modo que los cambios de luz ambiental no provoquen falsas alarmas.
- **Estático:** la imagen de referencia se recoge durante la puesta en marcha y nunca se actualiza. Esta opción se utilizará en zonas quietas en las que no se esperen cambios.
- **Zona inactiva:** esta opción deshabilita el modo zona.

Conteo de píxeles zona XX

Este valor se establece como el porcentaje de píxeles en la zona seleccionada que debe cambiar para que se active el evento de DMV.

Nota: este valor se debe probar después de la configuración.

Cambio de píxeles de la zona XX

Este ajuste es un porcentaje del cambio global en la escala de grises para ser contabilizado como cambio de píxel. El cambio porcentual se define en la gama completa del negro al blanco. Un cambio del 100% significa que se ha producido un cambio de negro a blanco.

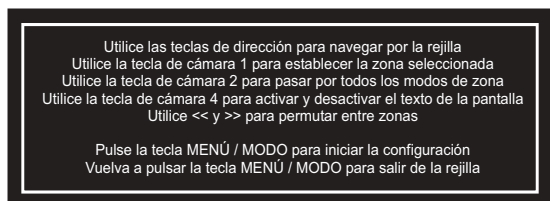
Nota: este ajuste se debe comprobar después de la configuración para garantizar que los valores establecidos son suficientes como para activar el evento de DMV.

Rejilla DMV

La rejilla DMV cubre 16 áreas predeterminadas de la pantalla. Se puede configurar la rejilla para que sólo cubra las áreas de interés.

Nota: asegúrese de que la cámara que desea configurar ha sido seleccionada antes de resaltar la opción “Configuración”.

Cuando seleccione “configuración” aparecerá una pantalla. Siga las instrucciones que aparecen para configurar esta opción.



Para editar la rejilla;

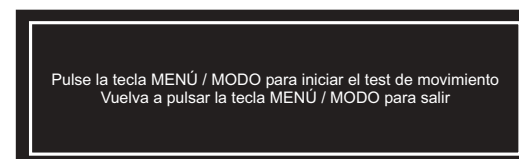
1. Desplace el ‘*’ al punto inicial de la zona que desea crear. Se puede usar ◀◀ o ▶▶ para moverse entre las zonas predeterminadas.
2. Pulse cámara 1 para pasar al modo de ‘dibujo’ y para eliminar automáticamente la zona existente (si se desea) (véase el texto de la pantalla para entender mejor lo que significa la opción de dibujo).
3. Utilice las teclas de flechas para moverse al punto final de la zona (estará diagonalmente opuesto al punto de inicio, creando un rectángulo).
4. Pulse cámara 1 para salir del modo de dibujo.
5. Puede pulsar cámara 2 para pasar por los modos disponibles. Seleccione el modo que desea aplicar a la zona creada. Se trata de los mismos ajustes del modo de zona DMV.

Prueba DMV

Cuando finalice la configuración de la cámara para detección de movimiento de vídeo podrá probar la configuración.

Nota: DMV debe estar habilitado en la cámara seleccionada para que se pueda activar la opción de “test de movimiento”.

Si selecciona “test de movimiento” aparecerá una pantalla de confirmación. Siga las instrucciones en pantalla.



Si el ajuste no es adecuado, cambie los valores y vuelva a ejecutar el test de movimiento.

Inserción de texto

Nota: este menú sólo aparece si se ha activado la opción “Texto en imagen” en el menú “Opciones de grabación”.

El Digital Sprite 2 permite incluir con el vídeo grabado, datos de texto recibidos de dispositivos periféricos. Se pueden buscar las imágenes en los datos de texto mediante página web.

Inserción texto		
Cámara 1		
Número de líneas	20	00 - 20
Ancho de líneas	50	01 - 50
Color de texto	Blanco	Negro, Blanco, Amarillo, Magenta, Rojo, Cian, Verde
Fondo de texto	Off	Off, White, Black

Cámara

Cada cámara se puede configurar individualmente. Seleccione la cámara pertinente pulsando la tecla de cámara asociada.

Número de líneas

Se trata del número de líneas que aparecerán junto con las imágenes correspondientes, en vivo y en reproducción de imágenes grabadas, utilizando OSD, en el monitor principal. El valor predeterminado es 20 líneas.

Ancho de líneas

Indica la longitud de las líneas que se guardarán con la imagen. El valor predeterminado es 50 caracteres. Habitualmente este número de caracteres implica la pantalla completa.

Color de texto

Se puede seleccionar el color del texto que procede del dispositivo serie periférico y que será visualizado junto con la imagen.

Las diferentes opciones son: negro, blanco, amarillo, magenta, rojo, cian y verde.

Fondo de texto


Se puede aplicar un fondo al texto dentro de la imagen. Por defecto está deshabilitado.

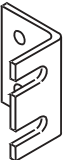
Las opciones disponibles son: negro y blanco.

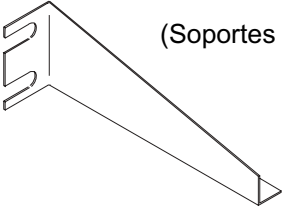
Anexo 1

Set de montaje en estante

Se incluye un set de montaje en estante con este producto. Es importante que lo utilice correctamente. El set contiene:

4 x  (Tornillos de montaje de estante)

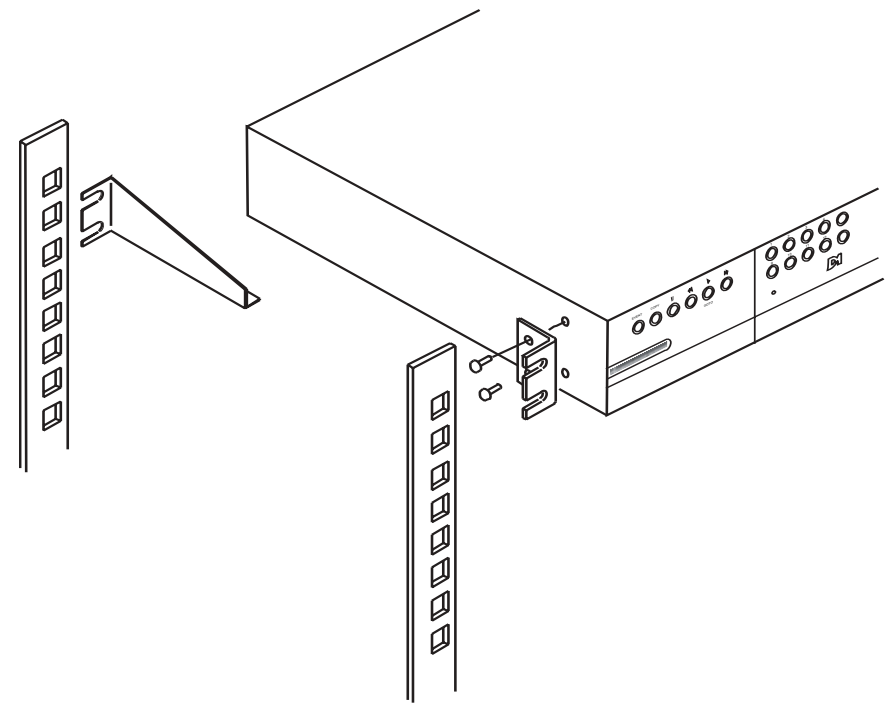
2 x  (Pestañas de montaje de estante)

2 x  (Soportes traseros)

Instalación

Antes de conectar los cable a la parte trasera de el Digital Sprite 2, realice el siguiente procedimiento.

1. Acople los soportes traseros al estante.
2. Con los tornillos suministrados, acople las solapas de montaje del estante en cada lado del equipo.
3. Coloque el equipo sobre los soportes traseros.
4. Acople las solapas de montaje a la parte delantera del estante.





ATTENZIONE: Non spostare l'unità con alimentazione inserita.

Sommario

• Introduzione	1
• Norme di sicurezza importanti	3
• Installazione del Digital Sprite 2	5
• Installazione rapida	7
• Collegamento di dispositivi esterni	9
• Configurazione del Digital Sprite 2	16
- Uso dei menu	16
- Ora, data & lingua	18
- Visualizzazione telecamera	19
- Programmazione	20
- Programmazione di registrazione standard	21
- Programmazione di registrazione variabile	24
- Opzioni di rete	25
- Opzioni allarme	29
- Opzioni VMD	35
- Opzioni di visualizzazione	36
- Passwords	38
- Opzioni di sistema	39
- Opzioni di registrazione	42
- Impostazione telecamera	46
- Allarmi e preset	47
- Impostazione telecamera di attività	48
- Impostazione inserimento testo	52
• Appendice 1 – Kit di montaggio in rack	53

Introduzione

Cos'è il Digital Sprite 2?

La gamma Digital Sprite 2 ha unito multiplazione, registrazione digitale e controllo di telemetria a domo per offrire un DVR di altissime prestazioni, con funzionalità di rete avanzate.

Il sistema intuitivo del menu di configurazione del Digital Sprite 2, con funzionalità di server di rete, porta la TVCC e l'invio di dati su rete in una soluzione completa compresa in un pacchetto unico.

La gamma Digital Sprite 2 offre una gamma di prodotti ricca di funzionalità, che è stata creata con una flessibilità sufficiente perché l'unità possa inserirsi in un ambiente, indipendentemente dal fatto che si tratti di un impianto nuovo o che si debba integrare in un impianto esistente.

Un multiplexer video

- Creato tenendo sempre presente la sicurezza.
- Facile da utilizzare.
- Funziona come un multiplexer tradizionale, non come un computer.
- Tutte le funzionalità che vi aspettate da un multiplexer Dedicated Micros:
 - Monitor principale e locale (spot)
 - Visualizzazioni multischermo
 - Rivelazione di attività
 - Gestione di allarmi
 - Programmazione per giorno, notte e weekend
 - Frequenze di registrazione impostate dall'utilizzatore
 - Invio di dati su rete 485-bus.

Un videoregistratore digitale

- Riproduzione e registrazione simultanee, senza influire sulla registrazione.
- 31 giorni o più di registrazione a intervalli di 24 ore in un solo dispositivo*.
- Accesso immediato alle immagini registrate sull'hard disk senza cassette.

Si riferisce al modello 320GB (o superiore)

Trasmissione in rete

- Configurazione Web abbinata a menu sullo schermo.
- Visualizzazione in rete di immagini in diretta e registrate.
- Rapporto remoto per monitoraggio centralizzato.
- Supporto FTP, SMTP per trasferimento remoto delle immagini.
- Supporto SMS per trasmissione di messaggi di testo in caso di allarme.
- Funzionalità di rete avanzate, inclusa la funzionalità Firewall integrato, Webcam.
- Nessun software supplementare da acquistare, software di visualizzazione per Windows™ fornito oppure visualizzazione e controllo tramite un navigatore internet normale.

Funzionalità:

Installazione

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Individuazione automatica delle telecamere all'accensione | ✓ |
| Individuazione automatica del dispositivo di memorizzazione esterno all'accensione | ✓ |
| Registrazione predefinita 24 ore di qualità media | ✓ |
| Connessioni passanti | ✓ |

Funzionamento

- | | |
|--------------------------------------------------------------|---|
| Riproduzione, registrazione, copia e trasmissione simultanee | ✓ |
| Opzione telecamera nascosta | ✓ |
| Controllo tramite telecomando a infrarossi | ✓ |

Riproduzione

- | | |
|----------------------------------------------|---|
| Riproduzione stile VCR | ✓ |
| Riproduzione a schermo intero o multischermo | ✓ |

Eventi

- | | |
|---------------------------------------------|---|
| Rivelazione attività | ✓ |
| Allarmi | ✓ |
| Archiviazione evento con finestra anteprima | ✓ |
| Copia automatica eventi su CD o server FTP | ✓ |
| Ore pre e post evento | ✓ |

Telemetria

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Supporto coassiale per BBV, Pelco & Dennard | ✓ |
| Supporto telemetria seriale per diversi protocolli di terze parti (Dennard, Pelco, Sensormatic e altri) | ✓ |
| Preset di telemetria in caso di allarme | ✓ |

Audio

Registrazione audio in tempo reale ✓

Controllo tastiera remota (opzione)

Compatibile tastiera remota ✓

Controllo di più unità ✓

Dispositivo di controllo telemetria ✓

Visualizzazione in rete

Visualizzazione in diretta ✓

Visualizzazione di immagini riprodotte ✓

Più utilizzatori simultanei ✓

Controllo della telemetria ✓

Copia immagini in rete ✓

E-mail in caso di attivazione evento ✓

Dispositivi di memorizzazione

Masterizzatore interno ✓

RAID & JBOD ✓

CDR Plextor (controllare i modelli compatibili) ✓

Il manuale è composto da due parti:

1. Installazione

– fornisce tutti i dettagli sull'installazione di Digital Sprite 2 e sul collegamento di dispositivi esterni.

2. Impostazione

– fornisce tutti i dettagli dei menu di configurazione del Digital Sprite 2.

Norme di sicurezza importanti

Leggere le istruzioni

Leggere tutte le istruzioni di sicurezza e di funzionamento prima di accendere l'unità.

Fonti di alimentazione

Far funzionare l'unità solo dalla fonte di alimentazione indicata sull'etichetta del produttore.

Riparazioni

Non cercare di riparare l'unità da soli, dal momento che aprirla o togliendo il coperchio si rischia di esporsi ad alta tensione o ad altri pericoli.

Rivolgersi a personale qualificato per qualsiasi tipo di riparazione.

Ventilazione

Assicurarsi che sia correttamente ventilata, per proteggerla dal surriscaldamento.



Per evitare rischi di shock, non esporre questa attrezzatura alla pioggia o all'umidità. Il simbolo con il lampo all'interno di un triangolo equilatero vuole mettere in guardia l'utilizzatore di questa attrezzatura dalla presenza di tensioni pericolose all'interno, che possono avere una portata sufficiente da causare shock elettrici.



Si tratta di un prodotto di classe A. In un ambiente domestico, questo prodotto può provocare interferenze radio e in questo caso si consiglia di prendere appositi provvedimenti.

COLPI DI FULMINE

Il Digital Sprite 2 possiede una protezione interna contro i colpi di fulmine; tuttavia si consiglia di dotare il sistema di trasformatori isolanti in zone spesso soggette a temporali.

NORMATIVA FCC E INFORMAZIONI

(Solo per modelli USA e canadesi)

ATTENZIONE: Questa attrezzatura è stata testata ed è conforme ai limiti imposti per i dispositivi digitali secondo la parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono stati indicati per fornire una protezione ragionevole contro interferenze dannose, quando l'attrezzatura funziona in un ambiente commerciale.

Questa attrezzatura genera, usa e può emettere energia di frequenza radio e, se non installata e utilizzata secondo il manuale di istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. Il funzionamento di questa attrezzatura in una zona residenziale potrebbe causare interferenze dannose; in questo caso, potrebbe essere richiesto all'utilizzatore di correggere le interferenze a sue spese.

Se necessario, l'utilizzatore deve chiedere consiglio al rivenditore o un tecnico specializzato in radio/televisione per conoscere le misure da prendere. L'utilizzatore può trovare utile il seguente libretto, redatto dalla Commissione federale per le comunicazioni: "How to identify and Resolve Radio-TV Interference Problems" (Come identificare e risolvere i problemi di interferenze radio-TV).

Questo opuscolo è disponibile presso l'Ufficio stampa del Governo americano, Washington, DC20402, Stock n. 004-000-00345-4.

Queste informazioni voglio richiamare l'attenzione dell'installatore di TVCC sull'art. 820-40 NEC, che fornisce le informazioni necessarie per la messa alla terra e, in particolare, specifica che il cavo della terra deve essere collegato al sistema di messa a terra dell'edificio, vicino al punto dell'ingresso del cavo.

Marchio CE



Se questo prodotto riporta il marchio CE, significa che è conforme a tutte le normative applicabili.

Normativa 89/336/EEC.

Dedicated Micros Ltd. tiene a disposizione una "Dichiarazione di conformità" al seguente indirizzo: 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL.

Il Digital Sprite 2 supporta un masterizzatore integrato e troverete qui di seguito avvertenze supplementari legate all'installazione e al funzionamento del masterizzatore; fare particolarmente attenzione a queste informazioni.



- **Attenzione** – Se si adottano procedure di controllo o di regolazione o prestazioni diverse da quelle specificate nel presente manuale, si rischia di esporsi a radiazioni pericolose.
- Per evitare l'esposizione ad emanazioni laser (dannose per gli occhi), non cercare di smontare l'unità.

Installazione del Digital Sprite 2

Prima di cominciare:

Controllare il contenuto della scatola:

- Digital Sprite 2
- Telecomando a infrarossi
- Cavo di alimentazione con spina a tre poli (America settentrionale)
- Cavo principale con la spina misura (europeo)
- Cavo di alimentazione senza spina (altre regioni)
- Kit di montaggio in rack (anse per montaggio in rack, supporti posteriori e viti di fissaggio)
- Cavo bus 485
- Guida d'impianto e Guida rapida d'utilizzo; la Guida per l'invio di dati su rete si trova sull'unità e può essere scaricata dall'interfaccia web.

Scelta della posizione per l'installazione

Digital Sprite 2 è stato progettato per essere montato in rack o su tavolo. Prendere le seguenti precauzioni quando si installa Digital Sprite 2:

- I supporti posteriori **devono essere** utilizzati per il montaggio in rack dell'unità; in caso contrario, si rischia di danneggiare l'unità.
- Se l'unità deve essere installata in un gruppo chiuso o in rack con più unità, la temperatura ambiente massima di funzionamento non deve superare i 40°C.
- Assicurarsi che ci sia uno spazio di 2,54 cm da ogni lato dell'unità.
- Le aperture sull'involucro dell'unità servono alla ventilazione ed evitano il surriscaldamento; non bloccare o coprire queste aperture.
- Quando si sovrappongono più unità, assicurarsi che ci sia uno spazio di almeno 1,3 cm tra ogni unità.
- Assicurarsi che l'unità non si trovi in un punto nel quale potrebbe subire colpi meccanici.
- L'unità deve trovarsi in un'area con poca umidità e pochissima polvere. Evitare luoghi come sottosuoli umidi e ingressi polverosi.
- Assicurarsi che esista un collegamento alla terra sulle prese di alimentazione quando devono supportare connessioni diverse da una connessione diretta al circuito derivato.

- Quando si collega il Digital Sprite 2 a un circuito derivato, questo deve essere di 15 Amp.
- Quando si usa un dispositivo di memorizzazione esterno, consultare le relative istruzioni JBOD e RAID per i particolari sul posizionamento.
- Si consiglia di installare un UPS (Universal Power Supply) all'unità in caso di interruzione di corrente. In questo modo, il Digital Sprite 2 potrà continuare a funzionare.

Potenza nominale normale

Tensione (VAC)	Corrente normale (amp)	Alimentazione (W)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

Una presentazione generale della registrazione digitale

I registratori digitali a moltiplicazione funzionano esattamente come un multiplexer analogico, tranne per il fatto che utilizzano hard disk e nastri digitali per memorizzare il video, invece di nastri VCR. La registrazione analogica utilizza una registrazione a intervalli per ampliare la lunghezza del tempo registrato su una cassetta di 3 ore – registrando meno immagini ogni secondo. Regolando il numero di immagini registrate ogni secondo, si aumenta anche la lunghezza della durata di registrazione su un hard disk di un Digital Sprite 2. Tuttavia, altri fattori contribuiscono a determinare la quantità di immagini che possono essere registrate sull'hard disk di un registratore digitale a moltiplicazione:

- La qualità dell'immagine
- La frequenza di registrazione
- La capacità dell'hard disk

Qualità dell'immagine

I videoregistratori digitali a moltiplicazione memorizzano le immagini in un formato compresso, consentendo di registrare le immagini in modo più efficace. Maggiore è la compressione, inferiori sono le immagini del file, ma ne risente la qualità dell'immagine.

Digital Sprite 2 è in grado di comprimere le immagini fra 6KB e 45KB. I kilobyte e i gigabyte sono unità di memorizzazione:

1GB = 1024 Megabyte (MB)

1MB = 1024 Kilobyte (KB)

Con la registrazione analogica, la qualità dell'immagine dipende dal tipo di VCR utilizzato: VHS o S-VHS. Digital Sprite 2 consente di alterare la qualità dell'immagine regolando le dimensioni dell'immagine; ad esempio, una qualità bassa corrisponde a 14KB, una qualità media a 18KB e una qualità alta a 25 KB.*

Utilizzando delle dimensioni immagini superiori, l'hard disk si riempirà più rapidamente rispetto a immagini con dimensioni più ridotte, dal momento che è necessario più spazio per memorizzarle. Per ottenere lo stesso tempo di registrazione quando vengono utilizzate grandi dimensioni di immagini, si deve ridurre la frequenza di registrazione (immagini al secondo, o PPS).

**Notare che, come per tutte le registrazioni digitali, la qualità dell'immagine può variare per diversi tipi di scena; la qualità media può essere di 18KB in una scena, ma possono essere necessari 30 KB o più per ottenere la stessa qualità in una scena con più particolari.*

Frequenza di registrazione standard

La frequenza di registrazione corrisponde alla quantità di immagini registrate sul disco in un secondo, ovvero immagini al secondo (indicate con PPS). Si tratta di un dato valido per tutto il sistema; indipendentemente dal fatto che ci siano 1 o 16 telecamere registrate, la frequenza di registrazione resta la stessa. La frequenza di aggiornamento per telecamera può essere trovata tramite la frequenza di registrazione:

$$\text{Frequenza di registrazione} = \frac{\text{N. di telecamere}}{\text{Frequenza di registrazione}}$$

Capacità hard disk

Se si utilizza un hard disk più grande, si potranno aumentare la qualità dell'immagine, la frequenza di registrazione o il tempo di registrazione. Ad esempio, un disco da 80GB può registrare per 8 giorni alle impostazioni predefinite (modalità a intervalli 24 ore a qualità media).

Consiglio: Nelle registrazioni alle impostazioni predefinite* si useranno 10GB di memorizzazione al giorno, vale a dire che un'unità con 80GB registrerà per 8 giorni.

Calcolo del tempo di registrazione

Digital Sprite 2 calcola automaticamente il tempo di registrazione quando vengono inseriti la frequenza di registrazione e la qualità dell'immagine. In alternativa, è disponibile un calcolatore di registrazione interattivo da scaricare dal nostro sito web:

www.dedicatedmicros.com

** modalità a intervalli 24 ore, 6PPS e immagini di qualità media, 18KB.*

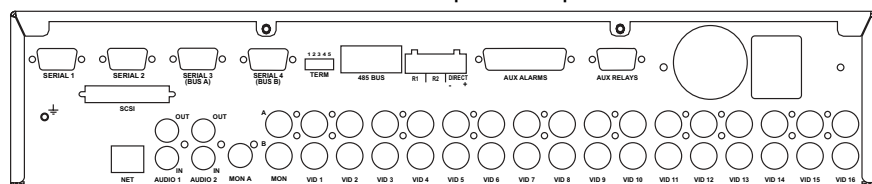
Installazione rapida

Connessioni del pannello posteriore

Un Digital Sprite 2 può essere installato in sole 4 fasi e, dal momento che si tratta di un dispositivo plug-and-play, le telecamere vengono individuate e registrate automaticamente.

Connessioni sul retro del Digital Sprite 2

L'illustrazione mostra le connessioni del pannello posteriore.



Video

- VID1 a VID16 Connessioni telecamera composite BNC 75 Ohm (1Vpp) Digital Sprite 2 è disponibile a 6, 9 o 16 canali.
- MON A Monitor principale, connessione monitor composita BNC 75 Ohm (1Vpp)
- MON B Monitor locale, connessione monitor composita BNC 75 Ohm (1Vpp) (spot)
- MON A Monitor principale, connessione monitor S-video

Audio

- AUDIO 1 IN Presa RCA (fono), 47Kohm 1Vpp
- AUDIO 1 OUT Presa RCA (fono), 1Vpp
- AUDIO 2 IN Non utilizzata, disponibile per un'espansione futura
- AUDIO 2 OUT Non utilizzata, disponibile per un'espansione futura

Dati

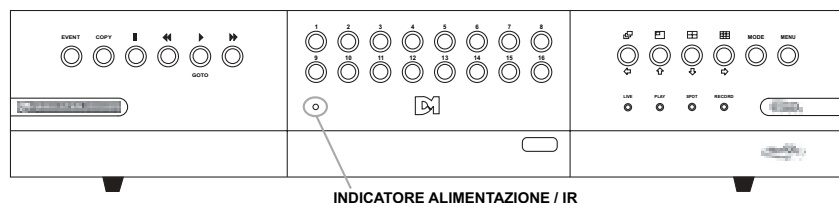
- SCSI Connessione SCSI-2 HD 50 poli
- NET Connessione Ethernet 10-baseT RJ-45
- SERIAL 1 & 2 Porta seriale RS-232 tipo D 9 vie (maschio)
- SERIAL 3 & 4 (BUS A & BUS B) Porta seriale RS-232, RS-422 e RS-485 tipo D a 9 vie (maschio)
- TERM Interruttori DIP di terminazione per RS-485
- 485 BUS 2 porte MMJ per accessori bus 485 di DM

Allarmi e relè

- R1 Terminale a vite, contatto asciutto relè allarme, NA/NC, configurabile per allarme.
- R2 Terminale a vite, contatto asciutto relè attività, NA/NC, configurabile per VMD.
- DIRECT Terminale a vite, ingresso ausiliario diretto, NA/NC.
- AUX ALARMS Allarmi programmabili di tipo D a 25 vie (femmina), NA/NC.
- AUX RELAYS Tipo D a 9 vie (femmina), configurabile per guasto generale telecamera e attivazione in caso di allarme.

Pannello anteriore del Digital Sprite

Il seguente paragrafo spiega nei dettagli i tasti e le spie luminose sul pannello anteriore del Digital Sprite 2.



Nota: Il disegno mostra un'unità a 16 canali.

Controllo della telecamera

1 - 16

Tasti della telecamera per la selezione delle telecamere

Nota: Il numero di tasti per le telecamere dipende dal numero di ingressi video supportati dal prodotto

Controllo monitor



Inizializza una sequenza sul monitor principale (MON A) o locale (MON B)



Mostra una visualizzazione Immagine nell'immagine sul monitor principale (MON A)



Mostra una visualizzazione separata in quattro sul monitor principale (MON A)



Mostra una visualizzazione multischermo sul monitor principale (MON A)

Tasti VCR



Mette in pausa l'immagine in modalità Diretta e Riproduzione.



Riavvolgimento / Ricerca immagini in modalità Riproduzione.



Riproduce immagini registrate e **GOTO**.



Avanzamento rapido / Ricerca immagine in modalità riproduzione

Tasti supplementari

EVENT Accesso al menu Archivio eventi e Filtro ricerca eventi.

COPY Accesso al menu Copia immagini.

MODE Seleziona la modalità Diretta e Riproduzione.

MENU Ingresso nei menu Utilizzatore o Installatore.

Spie luminose

LIVE L'unità è in modalità Diretta quando accesa.

PLAY L'unità è in modalità Riproduzione quando accesa.

SPOT Si sta controllando il Monitor locale (MON B).

RECORD L'unità sta registrando il video sull'hard disk interno.

POWER Il controllo a infrarossi è attivato quando la spia è verde. Il controllo a infrarossi è disattivato quando la spia è ambrata.

FASE 1. Collegamento delle telecamere

Collegare le telecamere agli ingressi video indicati con VID1 fino a VID6 (unità a 6 vie), fino a VID 9 (unità a 9 vie) o fino a VID16 (unità a 16 vie). Utilizzare la fila inferiore dei connettori per collegarsi ad altre attrezzature.

FASE 2. Collegamento dei monitor

Collegare l'uscita video indicata con MON A al monitor principale (riproduzione digitale e multischermo).

Collegare l'uscita video indicata con MON B al monitor locale (spot) in opzione (immagini analogiche a schermo intero).

FASE 3. Collegamento di dispositivi esterni

Se si devono collegare dispositivi esterni al Digital Sprite 2, vedere il capitolo successivo – "Collegamento di dispositivi esterni" – prima di passare alla Fase 4.

FASE 4. Collegamento dell'alimentazione

Dopo aver messo il Digital Sprite 2 nella sua posizione finale e dopo aver collegato e acceso tutti i dispositivi esterni, collegare l'alimentazione sul retro dell'unità. La procedura di accensione può richiedere alcuni minuti prima di poter utilizzare il Digital Sprite 2.

L'unità registrerà ora tutte le telecamere in modalità a intervalli 24 ore, senza ulteriore programmazione!

Collegamento di dispositivi esterni

Digital Sprite 2 utilizza una connessione di rete bus 485 per collegarsi ai prodotti e accessori Dedicated Micros. I dispositivi di memorizzazione possono essere collegati alla porta SCSI e le telecamere di telemetria possono essere collegate alle porte seriali. Fra i dispositivi che possono essere collegati al Digital Sprite 2 si trovano:

Telecamere di telemetria

Dispositivi di memorizzazione

Reti Ethernet

Allarmi e relè

Dispositivi audio

Dispositivi bus 485

Collegamento di telecamere telemetriche

Digital Sprite 2 supporta diversi protocolli per controllare la telemetria coassiale, seriale (RS-232/485) e bus 485.

Una tastiera remota è collegata al Digital Sprite 2 per il controllo della funzione di telemetria della telecamera collegata, vedere Collegamento di dispositivi bus 485.

E' possibile selezionare il tipo di protocollo di telemetria nei menu Impostazione telecamera e Porte seriali di telemetria.

Telemetria coassiale – Menu Impostazione telecamera

Telemetria seriale – Menu Porte seriali e di telemetria

Telemetria coassiale

Digital Sprite 2 supporta attualmente Dennard, Pelco Coaxitron* e BBV. Tutti gli ingressi telecamere possono essere attivati per la telemetria coassiale.

Nota: Se si utilizza un convertitore di protocollo RX-100 di BBV con il Digital Sprite 2, si possono controllare la maggior parte dei domi dei principali costruttori.

**Le funzioni Rotazione, Ronda e Panoramica automatica non sono disponibili quando si utilizzano i domi Pelco coaxitron su un Digital Sprite 2. Se avete bisogno di queste funzionalità, potete utilizzare un convertitore di protocollo RX-100 di BBV o una telemetria seriale.*

Telemetria seriale

Digital Sprite 2 supporta attualmente diversi protocolli di domo/PTZ che utilizzano la telemetria seriale, nonché diversi protocolli a matrice RS232.

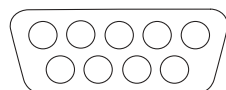
La telemetria seriale richiede una connessione a doppino ritorto dalla porta seriale di Digital Sprite 2 al domo.

La telemetria seriale può esser configurata a stella – dalla porta seriale del Digital Sprite 2 ad ogni ricevitore - oppure configurata a delta – tutti i ricevitori sono collegati (circuito passante) fra loro - oppure ancora un insieme delle due, quindi ogni ricevitore deve essere indirizzato in base al suo numero di telecamera – consultare la documentazione del ricevitore per maggiori informazioni.

Connessione telemetria seriale

Ci sono quattro porte seriali di tipo D a 9 vie sul Digital Sprite 2. La seriale 1 e seriale 2 sono considerate come interamente RS-232; solo la seriale 3 (BUS A) e 4 (BUS B) sono in grado di supportare RS-232, RS-422 e RS-485.

Il tipo D a 9 vie ha le seguenti connessioni pin e le attribuzioni RS-232, RS-422, RS-485:



Vista dal retro
dell'unità

RS-232

RS-232	Seriale 1 & 2 Attribuzione pin	Seriale 3 & 4 Attribuzione pin
Individuazione supporto dati (DCD)	1	-
Ricezione dati (RX)	2	2
Trasmissione dati (TX)	3	3
Terminale dati pronto (DTR)	4	-
Terra (GND)	5	5
Impostazione dati pronto (DSR)	6	-
Pronto per invio (RTS)	7	7
Azzerata per invio (CTS)	8	8
Indicazione suono (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Seriale 3 & 4 Attribuzione pin
Trasmissione dati (TX+)	1
Trasmissione dati (TX-)	9
Ricezione dati (RX-)	4
Ricezione dati (RX+)	6

RS-485

RS-485	Seriale 3 & 4 Attribuzione pin
Trasmissione dati (TX+)	1
Trasmissione dati (TX-)	9

Nota: Lo schermo dal cavo deve essere collegato alla trama del connettore.

La configurazione RS485 è una topologia bus, la distanza massima dal pezzo iniziale a quello finale dell'attrezzatura è di 1200 metri e non si deve superare questa distanza. Il bus deve essere determinato ad ogni estremità con una resistenza di 120 ohm.

Informazione importante riguardo la compatibilità elettromagnetica – Utilizzare solo cavi schermati quando ci si collega alle porte seriali di questa attrezzatura. Lo schermo deve essere collegato al telaio del Digital Sprite 2...

Interruttori DIP di terminazione

Gli interruttori DIP di terminazione assicurano che la terminazione sulle porte seriali sia corretta. Quando si collegano dei dispositivi seriali bus 485, RS-422 e RS-485 a Digital Sprite 2, è importante che gli interruttori Dip siano impostati nel modo seguente:



INT1 Bus 485 DM
 INT2 SERIALE 3 terminazione RS485 (TX)
 INT3 SERIALE 3 terminazione RS422 (RX)
 INT4 SERIALE 4 terminazione RS485 (TX)
 INT5 SERIALE 4 terminazione RS422 (RX)

ON = Terminato
 OFF = Non terminato

Collegamento di dispositivi esterni

Le immagini sono registrate nell'hard disk interno perché l'operatore possa ricercarle e riprodurle immediatamente. La capacità del disco interno influisce sulla quantità di immagini e sulla durata di registrazione. Ad esempio, un Digital Sprite 2 da 80 GB può registrare per 8 giorni a frequenze di registrazione predefinite, ma un Digital Sprite 2 da 320GB può registrare per 31 giorni con le stesse frequenze di registrazione.

L'hard disk interno è un dispositivo di memorizzazione temporaneo, poiché le immagini vengono sempre sovrascritte dopo un determinato periodo di tempo.

Se si devono conservare le immagini per più tempo, è necessario un dispositivo di memorizzazione esterno. La porta SCSI-2 ad alta densità 50 poli sulla parte posteriore del Digital Sprite 2 è utilizzata per collegare dispositivi di memorizzazione esterni.

Esistono due tipi di dispositivi di memorizzazione esterni che si possono utilizzare:

1. RAID – Matrice ridondante di dischi indipendenti

Le unità RAID contengono hard disk che si aggiungono alla memorizzazione interna, aumentando effettivamente la quantità di immagini che si possono registrare prima che vengano sovrascritte.

Le unità RAID offrono un mezzo di protezione in caso di guasto. Se un disco dovesse guastarsi in un RAID, le immagini continueranno ad essere registrate su un altro disco nella matrice. Il RAID consente anche di sostituire a caldo dischi difettosi – che possono essere sostituiti mentre il RAID è acceso.

2. JBOD

Le unità JBOD contengono hard disk che si aggiungono alla memorizzazione interna, aumentando effettivamente la quantità di immagini che si possono registrare prima che vengano sovrascritte.

A differenza delle unità RAID, le unità JBOD non offrono una tolleranza ai guasti. Quindi, in caso di guasto di un disco, le informazioni contenute su quel disco vanno perse. I dischi nell'unità JBOD non possono essere sostituiti a caldo.

Collegamento di più dispositivi esterni

Si possono collegare a catena sulla porta SCSI sul retro del Digital Sprite 2 fino a cinque dispositivi di memorizzazione esterni.

Ogni dispositivo deve avere un indirizzo unico e l'ultimo dispositivo della catena deve essere terminato; controllare la documentazione del dispositivo per ottenere informazioni sull'indirizzo e la terminazione e la lunghezza massima autorizzata del cavo. La tabella qui sotto fornisce la capacità e gli usi tipici di ogni dispositivo di memorizzazione, incluso il masterizzatore interno.

Memorizzazione esterna	Capacità	Descrizione	Uso tipico
RAID	Attualmente fino a 10Tb	Matrice del disco con tolleranza ai guasti	Memorizzazione a più lungo termine con accesso immediato
JBOD	1 Tb	Matrice del disco senza tolleranza ai guasti	Memorizzazione a più lungo termine con accesso immediato
CD-R	640MB	Mezzo amovibile	Memorizzazione di clip

La tabella qui sotto mostra i tempi di registrazione su CD per frequenze di registrazione tipiche, utilizzando un file da 18k. Si possono utilizzare questi valori quando si utilizza il masterizzatore interno per una memorizzazione supplementare.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m
DVD-R	56h 22m	28h 11m	18h 47m	9h 23m	4h 41m	2h 15m

Collegamento ad una rete Ethernet

Digital Sprite 2 include un server video migliorato, che permette una connettività remota tramite una rete Ethernet. Più utilizzatori possono collegarsi simultaneamente a Digital Sprite 2 per visualizzare e controllare video in diretta o registrati, scaricare immagini registrate o rivedere particolari del database.

Il Digital Sprite 2 può essere collegato a una rete Ethernet normale 10/100 baseT e l'utilizzo di applicazioni di visualizzazione offre un controllo totale dell'unità da una posizione remota.

Connessione di rete

Per collegare un Digital Sprite 2 a una rete avete bisogno di:

- un cavo di rete RJ-45 (CAT5 o equivalente).
- Un indirizzo IP DHCP o statico e una maschera di sottorete (se si accede oltre la LAN, sarà necessario anche un indirizzo IP di gateway predefinito. Chiedere consiglio all'amministratore di rete).

Consultare le Opzioni di rete nel capitolo Configurazione per ottenere tutti i particolari su come configurare l'indirizzo IP dell'unità.

Visualizzare le immagini in rete

Digital Sprite 2 può utilizzare un'interfaccia Web o un software di visualizzazione in rete per visualizzare le immagini in rete.

Il software di visualizzazione in rete può essere scaricato direttamente dall'unità sul computer locale tramite una connessione di rete; vedere più sotto i particolari.

Le specifiche del PC richieste per visualizzare le immagini in rete sono:

- Processore Pentium IV, 1.8GHz
- RAM 256MB
- 8MB di RAM Video
- Scheda suono 16 bit per supporto audio
- Monitor colori 1024 x 768 x 32 bit (min.)
- Scheda interfaccia di rete Ethernet semiduplex 10/100Mbit
- Windows 2000, Windows XP.

- Internet Explorer 6 o Netscape Navigator 7.1.

Anche se il sistema funzionerà anche con specifiche inferiori, si consigliano quelle indicate qui sopra per ottenere frequenze di aggiornamento e una qualità video di grandi prestazioni. Se vengono utilizzati processori con specifiche inferiori, questo influirà sulle prestazioni generali del computer.

Scaricare il dispositivo di visualizzazione dall'unità

Per collegare il Digital Sprite 2 per scaricare l'applicazione di visualizzazione in rete:

1. Aprire il navigatore web sul computer.
2. Inserire l'indirizzo IP del Digital Sprite 2 nella casella "Indirizzo" di Internet Explorer o di Netscape e premere **Enter**. Togliere tutti gli 0 che precedono, ad esempio, 123.123.123.001 in Digital Sprite 2 deve essere inserito come 123.123.123.1 nel navigatore web.

Nota: Se è stata configurata una password, sarà necessario inserire il Nome utente e la Password per poter accedere all'unità. Il nome utente e la password predefiniti sono **dm** e **web**.

3. Si caricherà la pagina web principale di Digital Sprite 2. L'opzione 'Scaricare' si presenta con tre opzioni:

Software Viewer
Manuali del sistema
File di lingua

4. Il PC deve avere un ambiente Java Runtime Environment. Per installare il JRE e l'applicazione di visualizzazione, selezionare Software Viewer e premere il relativo collegamento (*jre-x_x_x-windows*). Seguire le istruzioni riportate sullo schermo.
5. Ritornare al menu Scaricare e selezionare l'opzione Manuali del sistema, scaricare la Guida per l'utilizzatore di NetVu ObserVer (.pdf).
6. Ritornare al menu Scaricare e selezionare Software Viewer, selezionare il collegamento della finestra NetVu ObserVer (*NetVuObserVer_windows*), seguire le istruzioni riportate sullo schermo per installare l'applicazione di visualizzazione.

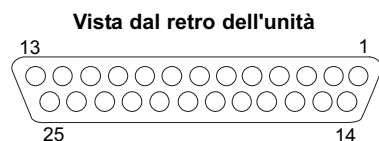
Nota: L'applicazione di visualizzazione è disponibile in **Start > Programmi > NetVu ObserVer** o **DVIP Viewer**. I particolari sull'uso del software sono disponibili nella relativa "Guida per l'utente".

Collegamento di allarmi e relè

Collegamento di ingressi allarme

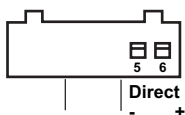
Il Digital Sprite 2 supporta fino a 18 connessioni allarme integrate; nelle impostazioni predefinite, gli ingressi da 1 a 16 sono configurati per attivare la registrazione eventi sulle telecamere da 1 a 16 in un'unità a 16 canali e c'è un allarme supplementare e un allarme diretto.

Gli Allarmi ausiliari (allarmi da 1 a 17) sono collegati al connettore femmina di tipo D a 25 vie, dove i pin e le funzionalità associate sono:



PIN	CONNESSIONE
1 - 17	1 - 17
18	Riservata
19	Riservata
20	Riservata
21 - 25	Terra

Esiste un contatto allarme supplementare su un terminale a vite indicato con Direct -/+, che è utilizzato con la funzionalità Programmazione del sistema e agisce come attivatore per il tasto di contatto.



Sia gli Allarmi ausiliari che gli allarmi diretti possono essere utilizzati invece di o insieme ai moduli allarme esterni (DM/CI01), come spiegato nel paragrafo Collegamento di dispositivi bus 485 di questo manuale.

Collegamento di relè

Il Digital Sprite 2 supporta in totale 6 relè, che sono divisi fra il terminale di tipo D a 9 vie (RELE AUSILIARI) e il terminale a vite (R1 / R2).

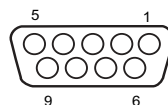
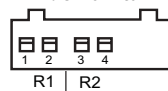
Tutti i relè possono essere configurati nei menu.

R4, R5 e R6 possono essere configurati per essere attivati automaticamente in caso di ricezione di un allarme, vedere il menu Configurazione zona allarme.

R1, R2 e R3 possono essere configurati per essere attivati automaticamente in caso di ricezione di un allarme, di notifica di un'attività e di notifica di un guasto telecamera rispettivamente.

I particolari sulle connessioni pin e le azioni associate sono i seguenti:

Vista dal retro dell'unità



RELE' AUSILIARI

RELE'	PIN	FUNZIONE GENERALE CONFIGURABILE
R1	1 & 2	Relè generale
R2	3 & 4	VMD generale

R3 (RELE' AUSILIARI)	1 & 6	Guasto telecamera generale
R4 (RELE' AUSILIARI)	2 & 7	Riservato (RELE' AUSILIARI)
R5 (RELE' AUSILIARI)	3 & 8	Riservato (RELE' AUSILIARI)
R6 (RELE' AUSILIARI)	4 & 9	Riservato (RELE' AUSILIARI)

ATTENZIONE: Il tasso massimo di tutti i relè è di 500mA @ 48V; se si superano questi valori, si possono danneggiare i relè.

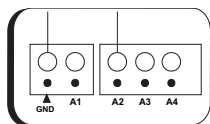
Collegamento di dispositivi bus 485

Digital Sprite 2 utilizza un sistema di invio di dati in rete bus 485 per consentire di collegare insieme più Digital Sprite, tastiere remote, moduli allarme, commutatori video e altri accessori. La lunghezza totale della rete bus 485 è di 1500 m al massimo.

Collegamento di moduli allarme supplementari

E' possibile aggiungere moduli allarme supplementari (DM/CI01) al Digital Sprite 2 per aumentare il numero di ingressi allarme. Il Digital Sprite 2 può supportare più moduli allarme collegati al bus 485. Per aggiungere allarmi:

1. Collegare il contatto allarme corrispondente all'ingresso allarme, ad esempio l'Allarme 2 sarà collegato fra la terra (GND) e A2.
2. Se sono necessari più moduli allarme, ognuno dovrà essere indirizzato; consultare la documentazione del modulo allarme per maggiori informazioni.
3. Collegare il cavo bus 485 del modulo allarme a una delle prese bus 485 sul Digital Sprite 2.
4. La polarità degli allarmi (normalmente aperto/chiuso) è impostata nella pagina del menu "Allarmi e preset".

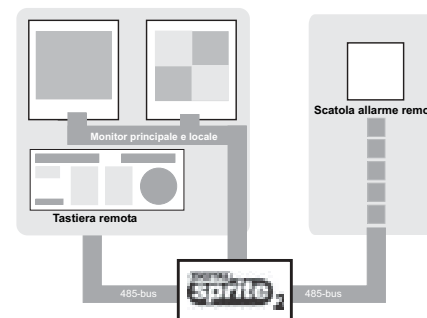


Nota: I contatti allarme non devono corrispondere al numero di telecamera equivalente; ad esempio l'allarme 2 può attivare la telecamera 1, 2 e 3 in modalità allarme, vedere il menu Allarmi e Preset per i particolari sulla configurazione.

E' possibile programmare un'attivazione allarme per una delle seguenti azioni:

Azione	Pagina del menu
Chiudi/Apri relè	Opzioni allarme Configurazione zona allarme
Modifica la frequenza di registrazione	Opzioni allarme Configurazione zona allarme
Visualizza la telecamera d'allarme su monitor principale / locale	Opzioni allarme
Invia una telecamera in una posizione reimpostata	Allarmi & Preset
Attiva un allarme di zona	Opzioni allarme Configurazione zona allarme
Invia un'e-mail	Opzioni allarme Configurazione zona allarme & Impostazioni e-mail
Rapporto allarme remoto	Opzioni allarme Configurazione zona allarme & Rapporto remoto

Un esempio di collegamento di una scatola allarme remoto al Digital Sprite 2.

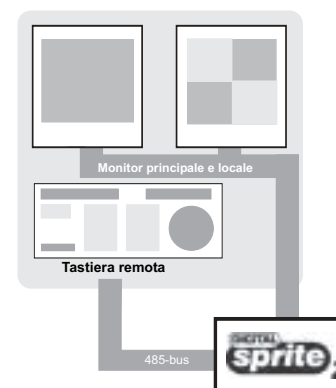


Tastiera remota

E' possibile collegare una tastiera remota (DM/KBS3) al Digital Sprite 2 per offrire maggiori funzionalità, come:

- Controllo remoto da una distanza massima di 1500m
- Controllo di più Digital Sprite
- Controllo di telemetria integrata.
- Riproduzione tramite joystick
- Tasto allarme antipanico – attiva l'ingresso della zona allarme antipanico del sistema sul Digital Sprite 2.

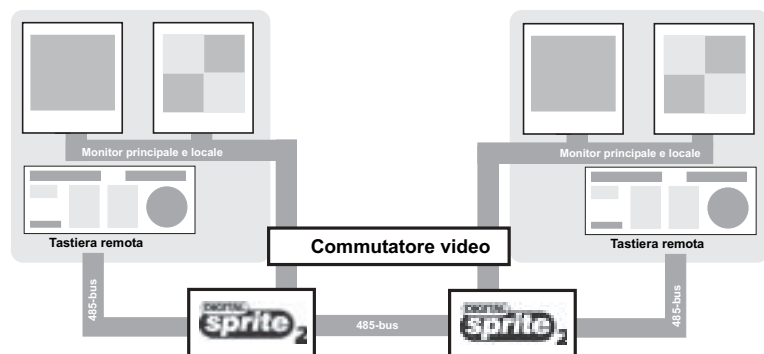
L'esempio qui sotto mostra una tastiera remota collegata al Digital Sprite 2.



Commutatori video

I commutatori video consentono di controllare più Digital Sprite da una sola coppia di monitor. In questo modo si ha la flessibilità di controllare fino a 256 telecamere da una sola postazione senza dover acquistare attrezzature a matrice supplementari. Il commutatore video instrada i monitor da Digital Sprite 2 che deve essere controllato ai monitor dell'operatore, fino a 16 posizioni di controllo possono avere commutazioni monitor.

L'esempio qui sotto mostra due Digital Sprite controllati da punti di controllo singoli. Il commutatore video instrada le uscite monitor dai Digital Sprite ai punti di controllo:



Consiglio: ogni dispositivo bus 485 è fornito con un cavo bus 485 da 2 m. Per aumentare la distanza fra i dispositivi, sono necessarie due scatole di giunzione bus 485 e un'alimentazione 12V. La distanza totale per tutta la rete bus 485 deve essere di 1500 metri massimo.

Configurazione del Digital Sprite 2

Uso dei menu

Digital Sprite 2 utilizza un sistema di menu a pagine per guidare l'installatore attraverso il processo di installazione.

Accesso ai menu

Esistono due tipi di menu: **Utilizzatore** e **Installatore**.

Menu utilizzatore

Per entrare nel menu Utilizzatore, premere il tasto **Menu**.

Nota: Se è stata impostata e attivata una password, sarà necessario inserire la password Utilizzatore per poter accedere ai menu; nelle impostazioni predefinite, è disattivata.

Il menu Utilizzatore consente di accedere solo ai menu "Ora, data e lingua" e "Programmazione".

L'utilizzatore possiede autorizzazioni minime di configurazione, può cambiare l'ora (solo in minuti), il formato della data, la lingua, può spegnere il sistema e impostare la zona oraria nel menu Ora, Data e Lingua e impostare le opzioni di programmazione nel menu Programmazione.

Menu Installatore

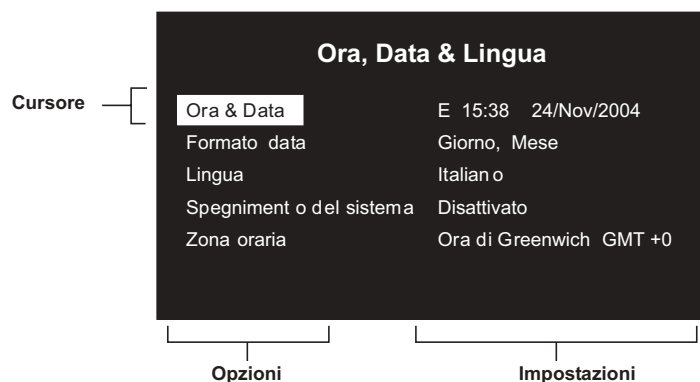
Il menu Installatore consente di accedere a tutti i menu di configurazione.

Per entrare nel menu Installatore, premere e tenere premuto il tasto **Menu**.

Nota: Se è stata impostata e attivata una password, sarà necessario inserire la password Installatore per poter accedere ai menu. Nelle impostazioni predefinite, è disattivata.

Navigare in un menu

I menu sono visualizzati con delle "opzioni" sulla colonna sinistra e delle "impostazioni" sulla colonna di destra. Si può spostare il cursore (testo evidenziato) con i tasti del cursore \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow sul pannello anteriore, oppure con il joystick sulla tastiera remota in opzione.



Per visualizzare il menu successivo

Premere il tasto Menu per visualizzare la pagina successiva.

Consiglio: Premendo i tasti \leftarrow o \rightarrow potete avanzare o indietro di una pagina nel menu.

Per uscire dai menu

Premere e tenere premuto il tasto **Menu** per uscire dai menu.

Consiglio: Si può uscire dai menu anche attraversando tutti i menu premendo il tasto **Menu**.

Esempio dell'uso di un menu per modificare l'ora:

1. Premere e tenere premuto il tasto **Menu** per entrare nel menu Installatore. Appare la pagina "Ora, Data & Lingua".





2. L'opzione "Ora & Data" è evidenziata. Usare il tasto \rightarrow per spostarsi sull'ora nelle impostazioni.




3. Usare il tasto \rightarrow per evidenziare l'impostazione dei minuti.



4. Utilizzare i cursori   per modificare le impostazioni; in questo esempio 15:45.

Ora, Data & Lingua	
Ora & Data	E 15:45 24/Nov/2004
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano
Spegnimento o del sistema	Disattivato
Zona oraria	Ora di Greenwich GMT +0

5. Utilizzare il cursore  per tornare sul lato sinistro della pagina e selezionare un'altra opzione. Oppure premere il tasto **Menu** per passare al menu successivo.

Ora, Data & Lingua	
Ora & Data	E 15:45 24/Nov/2004
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano
Spegnimento o del sistema	Disattivato
Zona oraria	Ora di Greenwich GMT +0



ATTENZIONE: Le immagini potrebbero essere soprascritte se l'ora o la data vengono modificate durante la registrazione.

Ora, data e lingua

Ora, data e Lingua	
Ora e data	15:38 22/12/2204
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano
Spegnimento del sistema	Disattivato
Zona oraria	Ora di Greenwich +0

Mese, Giorno
Francese, Tedesco, Spagnolo, Italiano, Russo, Ceco, Polacco, Olandese, Ungherese, Svedese
Attivato

Data

Nelle impostazioni predefinite, la data è inserita nel seguente formato GG:MM:AAA; questo formato può essere modificato con l'opzione formato data qui sotto.

Ora

Si consiglia di inserire l'ora in formato 24 ore (HH:MM).

Formato data

Il formato della data può essere modificato da Giorno, Mese a Mese, Giorno, secondo le preferenze regionali.

Lingua

I menu possono essere visualizzati in diverse lingue. Per la selezione, sono presentati in un menu a cascata con le seguenti opzioni di lingua:

Inglese	Tedesco	Italiano	Ceco	Olandese	Svedese
Francese	Spagnolo	Russo	Polacco	Ungherese	

Spegnimento del sistema

E' possibile spegnere il Digital Sprite 2 da questo menu.

L'unità deve essere riavviata se nei menu sono state fatte delle modifiche che richiedono lo spegnimento del sistema, ad esempio delle modifiche nel menu Funzionalità del sistema.

Per riavviare il Digital Sprite 2:

1. Usare il tasto \downarrow per evidenziare l'opzione Spegnimento del sistema.
2. Selezionare **Attiva** e apparirà una finestra di dialogo.
3. Premere e tenere premuto il tasto Telecamera 1 per 5 secondi. L'unità si spegne e apparirà una finestra di dialogo che indicherà che potete spegnere l'unità.

Per annullare lo spegnimento, premere il tasto **Menu** o **Mode**.

Nota: Se il Digital Sprite 2 non viene spento con il metodo controllato (come descritto qui sopra), ad esempio togliendo l'alimentazione, per più di cinque volte in un'ora, il Digital Sprite 2 entrerà in modalità "Engineering Bootloader" per 15 minuti e poi ripartirà in modalità normale. Togliendo l'alimentazione e rimettendola entro 15 minuti, l'unità ripartirà in modalità normale.

Consiglio: Potete riavviare l'unità da questa opzione premendo e tenendo premuto Telecamera 4.

Zona oraria

Esistono numerose zone orarie supportate in Digital Sprite 2. Selezionare la zona per la quale è installata l'unità, in modo tale che l'ora e la data corrispondano all'ora locale e cambino con l'ora legale.

Visualizzazione telecamera



E' possibile definire le telecamere che saranno visualizzate sul monitor principale e locale (spot); le opzioni disponibili sono tutte le telecamere o telecamere selezionate. Secondo le impostazioni predefinite, si possono visualizzare tutte le telecamere.

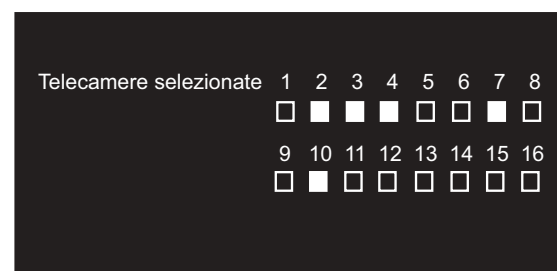
Nota: Le telecamere selezionate in questo menu per la visualizzazione, non incidono sulle telecamere selezionate per la registrazione.

Le telecamere eliminate dall'opzione di visualizzazione non sono visualizzate sul monitor principale o locale (spot) in modalità diretta o riproduzione; la visualizzazione multischermo mostrerà un segmento bianco nel punto in cui dovrebbe esserci la telecamera.

Per modificare le telecamere da visualizzare

Premere il tasto \uparrow per modificare il campo in "Telecamere selezionate". Un menu mostrerà le telecamere da visualizzare.

Premere il tasto di una telecamera per visualizzare quelle con l'opzione di visualizzazione. Una casella piena indica le telecamere che saranno visualizzate.



Consiglio: Si consiglia di impostare una password per evitare che questa impostazione venga modificata da personale non autorizzato.

Programmazione

Una programmazione può essere utilizzata per registrare telecamere selezionate ad ore diverse, modificare le frequenze di registrazione e determinare se allarmi o attività sono attivati.

Programmazione		
Tipo di programmazione	A tempo	Controllo di zona, A tempo
Notte	On	On fra, Timer 7 giorno, Off, On
Weekend	Off	On fra, Off
Tasto di controllo	Nessuno	Diretto, Aux, Modulo 1 Modulo 16, Nessuno

Tipo di programmazione

Determina come funzionerà la programmazione; le opzioni disponibili sono:

- **A tempo** (predefinita) – consente di configurare le impostazioni per determinate ore durante il giorno, la notte, il weekend.
- **Controllo di zona** – Attiva o disattiva le impostazioni Zona notte o Zona weekend.

Nota: Quando è attivato Controllo di zona, questa è prioritario su qualsiasi altra impostazione di programmazione e passa in modalità Notte o Weekend quando viene attivato un allarme. *Vedere Configurazione della zona per maggiori informazioni.*

Notte

L'opzione Notte consente di configurare delle ore per determinare quando si applicano le impostazioni notte.

Le opzioni sono:

- **On** – Le impostazioni Notte saranno applicati sempre
- **Timer 7 giorni** – Attiva un sottomenu dove si possono inserire ore per Giorno e Notte, vedere paragrafo Timer 7 giorni.
- **On fra** – consente di impostare un'ora iniziale e una finale durante le quali si applicano le impostazioni Notte
- **Off** – Quando l'opzione notte è spenta, si applicano le impostazioni Giorno a tutti gli orari.

Timer 7 giorni

Il sottomenu consente di impostare una programmazione indipendente per ogni giorno della settimana.

7 Day Timer			
		Giorno	Notte
Lunedì	Temporizzato	09:00	18:00
Martedì	Temporizzato	09:00	18:00
Mercoledì	Temporizzato	09:00	18:00
Giovedì	Temporizzato	09:00	18:00
Venerdì	Giorno 24Hr		
Sabato	Giorno 24Hr		
Domenica	Notte 24Hr		

Giorno 24 ore

Fa in modo che l'unità registri utilizzando le impostazioni Giorni sempre.

Notte 24 ore

Fa in modo che l'unità registri utilizzando le impostazioni Notte sempre.

A tempo

La programmazione attiva le impostazioni Giorno per un determinato periodo di tempo, poi passa automaticamente alle impostazioni Notte a una determinata ora. La figura mostra che l'unità sarà attiva con le impostazioni Giorno dalle 9h00 di lunedì finché passerà alle impostazioni Notte alle 18h00. Ciò si ripeterà ogni giorni fino a sabato, dove le impostazioni passeranno alle impostazioni giorno poi notte la domenica.

Weekend

L'opzione weekend consente di configurare quando le impostazioni weekend saranno applicate.

Le opzioni sono:

- **On fra** – per impostare l'ora di inizio e fine di applicazione delle impostazioni weekend
- **Off** – Quando l'opzione weekend è spenta, le impostazioni weekend non si applicano mai.

Tasto di comando

L'ingresso che attiva il tasto di comando può essere configurato per una delle seguenti opzioni:

- **Nessuno** – Non ci sono operazioni tasto di comando attivate.
- **Diretto** - L'ingresso diretto sul pannello posteriore è stato attribuito come attivazione tasto di comando.
- **Aux** – L'ingresso Aux sul pannello posteriore è stato attribuito come attivazione tasto di comando, selezionare un contatto
- **Modulo 01 – Modulo 16** – Selezionare qualsiasi ingresso su qualsiasi modulo che possa essere l'attivazione tasto di comando.

E' anche possibile determinare se l'ingresso è normalmente aperto o normalmente chiuso.

Il ruolo del tasto di comando è quello di cambiare l'unità da una modalità di tempo (Giorno, Notte, Weekend) a un'altra, quando è attivato l'ingresso configurato. Mostriamo qui sotto come funziona il cambiamento di modalità.

Quando il tasto di comando è attivato e se il Digital Sprite 2 è stato configurato in modo tale che il timer sia in:

- Modalità giorno a quell'ora, l'unità passerà in modalità notte.
- Modalità notte a quell'ora, l'unità cambierà ma resterà in modalità notte.
- Modalità weekend a quell'ora, l'unità cambia ma resterà in modalità weekend.

Quando il tasto di comando è disattivato e il Digital Sprite 2 è stato configurato per:

- Modalità giorno, l'unità resterà in quella modalità e ne applicherà le impostazioni
- Modalità notte, l'unità passerà in modalità giorno e applicherà le impostazioni della modalità giorno
- Modalità weekend, l'unità passerà in modalità giorno e applicherà le impostazioni della modalità giorno.

Nota: Se l'installatore ha configurato manualmente una modalità di programmazione singola su una zona allarme diversa dal resto delle zone o su una telecamera diversa dal resto delle telecamere (ignorando le zone 24h), l'opzione passerà in un campo di sola lettura e visualizzerà Personalizzato.

Programmazione di registrazione standard

La frequenza di registrazione e le dimensioni delle immagini determinano per quanto tempo si possono registrare le telecamere per la frequenza di aggiornamento per ogni telecamera. Le impostazioni possono essere applicate a programmazioni giorno, notte e weekend.

La frequenza di registrazione per Digital Sprite 2 ha una frequenza di registrazione massima (Standard e Allarme) di 50 PPS per telecamere PAL normali e di 60 PPS per telecamere NTSC normali.

Lo schermo visualizzato per le impostazioni di registrazione standard dipenderà dal fatto che la Frequenza di programmazione sia attivata e dal fatto che la funzione Programmazione sia stata attivata per la modalità di funzionamento giorno, notte e weekend.

Se la funzione Frequenza di programmazione è disattivata, la frequenza di registrazione è la frequenza di registrazione permanente per le telecamere attivate per la registrazione.

Registrazione standard	Unità	PPS	Frequenza Standard	Frequenza eventi	Attivazione Evento	Modalità Evento
	Giorno		6	6	Entrambi	Invariato
	Notte		6	6	Entrambi	Invariato
	Weekend		6	6	Entrambi	Invariato
	Dimensioni dell'immagine			18KB		
	Registra telecamere			Modifica		
	Tempo di registrazione massimo		-- Giorni --	Ore		
	Memorizzazione massima (Protetta %)			0300 GB (00%)		
	Prima registrazione non protetta			31/Maggio/2005 23:55		

Nota: Le frequenze di registrazione standard impostate per ogni modalità di funzionamento corrispondono al numero di immagini al secondo divise fra tutte le telecamere attivate in registrazione standard.

Unità

Le impostazioni in questo menu possono essere configurate in numero di Immagini al secondo (PPS) o in Millisecondi. Con il tasto ⇨ si passa in opzione PPS, usare il tasto ↓ per selezionare ms (millisecondi).

PPS eventi e standard

Selezionare una frequenza di registrazione in immagini al secondo (PPS) alla quale registrare per tutte le telecamere attivate. La frequenza di registrazione standard corrisponde al numero di PPS registrate finché l'unità è in modalità non allarme; l'unità passerà alla frequenza allarme quando viene attivato un allarme.

Nota: La frequenza di registrazione massima è di 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) per una sola telecamera.

La frequenza di registrazione predefinita è di 6PPS (00167 ms), che equivale a un VCR in modalità 24 ore a intervalli. Per semplificare l'utilizzo, la tabella qui sotto mostra la frequenza di registrazione equivalente per una modalità a intervalli tipica di un VCR.

Modalità a intervalli VCR (ore)	Frequenza di registrazione Digital Sprite (PPS)	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Nota: I dati fra parentesi sono per i sistemi NTSC.

Consiglio: Per calcolare la frequenza di aggiornamento per telecamera (il numero di secondi prima che la telecamera venga aggiornata) dividere il numero di telecamere incluse nelle impostazioni di registrazione standard per la frequenza di registrazione selezionata (PPS). Ad esempio, 16 telecamere con un'impostazione di registrazione standard di 6PPS sarà

Frequenza di aggiornamento = $\frac{\text{Numero di telecamere}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ Secs (secondi)}$

Per ridurre il tempo fra gli aggiornamenti della telecamera, dovete aumentare la frequenza di registrazione (PPS), oppure passare ai millisecondi, dove dovete specificare il tempo fra ogni immagine. Ciò comporterà un aumento del numero di immagini registrate, ma ridurrà il tempo di registrazione disponibile sull'hard drive interno.

Attivazione evento

Selezionare se gli allarmi e le attività sono **On** o **Off** per le programmazioni giorno, notte e weekend.

Nota: Se alcune telecamere o zone sono state modificate in modo tale che le impostazioni individuali (giorno, notte, weekend) siano diverse dalle altre telecamere del gruppo, l'opzione Attivazione evento indica "Personalizzato" per mostrare che le impostazioni sono diverse.

Il menu Registrazione standard cambia se l'opzione Frequenza standard nel menu Opzioni di registrazione è disattivata. Le impostazioni giorno, notte e weekend saranno sostituite con impostazioni di frequenza, in modo tale da consentire di impostare una frequenza fissa permanente per la frequenza di registrazione standard e la frequenza di registrazione evento.

Registrazione standard	Unità PPS	Frequenza Standard	Frequenza eventi	Attivazione Evento	Disattivato, Allarmi, Attività, Entrambi	Modalità Evento	Invariato, Alternato, Esclusivo
	Frequenza	6	6	Both		Invariato	
	Dimensioni dell'immagine	18KB		05 - 46KB			
	Registra telecamere	Modifica					
	Tempo di registrazione massimo	-- Days -- Hours					
	Memorizzazione massima (Protetta %)	0300 GB (00%)					
	Prima registrazione non protetta	31/Maggio/2005 23:55					

Nota: Questo si applica anche alla programmazione di registrazione variabile.

Modalità evento

Consente di selezionare una registrazione esclusiva o alternata in una delle modalità di funzionamento (Giorno, Notte, Weekend) per regolare la sequenza di registrazione quando viene ricevuto un allarme. Le opzioni per la registrazione evento sono:

- **Invariato** – In questo modo la sequenza di registrazione resta la stessa, che l'allarme sia presente o no.
- **Esclusivo** – Il Digital Sprite 2 registra solo le telecamere in allarme.

- **Alternato** – Imposta il Digital Sprite 2 in modo tale che registri le telecamere in allarme con maggior frequenza rispetto a quelle non in allarme, alternando le due; ad esempio, se la telecamera 1 è in allarme, la registrazione alternata sarebbe 1213141516...

Nota: Utilizzando l'opzione alternato, è possibile mantenere la frequenza di registrazione costante, ma aumentare effettivamente la velocità dell'allarme o della registrazione dell'attività.

Dimensioni immagine

Le dimensioni dell'immagine determinano la qualità dell'immagine registrata sul disco. Un file con dimensioni maggiori consentirà di catturare più particolari all'interno dell'immagine e offrirà quindi una migliore qualità dell'immagine, ma in questo modo l'hard drive si riempirà più rapidamente e trascorrerà meno tempo prima che le immagini vengano sovrascritte. Le dimensioni del file sull'unità possono essere impostate fra 5KB e 45KB; la tabella qui sotto mostra la qualità delle immagini con dimensioni del file normali:

Qualità dell'immagine	Dimensioni del file (KB)
BASSA	14KB
MEDIA	18KB
ALTA	25KB

Nota: La qualità dell'immagine equivalente è rappresentativa nella maggior parte dei casi, tuttavia è possibile che una visualizzazione della telecamera con molti particolari richieda un aumento delle dimensioni del file dalle impostazioni standard per poter conservare una qualità dell'immagine.

Registrazione delle telecamere

Ogni telecamera può essere inclusa o esclusa singolarmente dalle impostazioni di registrazione standard.

Con il tasto  evidenziare l'opzione **Registrazione telecamere** e premere  per entrare nel menu Registrazione telecamere.

Utilizzare il tasto della telecamera corrispondente per selezionare/togliere la selezione alla telecamera; una casella bianca indica che la telecamere **non** è inclusa nella sequenza di registrazione.

Nota: Potete utilizzare questo menu anche per configurare quali telecamere sono incluse nella registrazione a frequenza variabile, che verrà trattata più avanti in questo manuale.

Tempo allarme/registrazione massimo

Mostra una valutazione del numero di giorni e di ore prima che le immagini registrate sull'hard disk vengano sovrascritte. Il tempo di registrazione massimo è di sola lettura e verrà visualizzato quando la frequenza di registrazione o di allarme (giorno o notte) è evidenziata. Sarà calcolato automaticamente dal Digital Sprite 2 quando viene modificata la frequenza di registrazione standard o allarme; il tempo di registrazione massimo non include l'audio, se attivato.

Consiglio: Diminuendo le dimensioni del file (KB) o la frequenza di registrazione (PPS) si aumenta il tempo di registrazione massimo.

Memorizzazione massima (protetto %)

Si tratta di una sezione di sola lettura. Visualizza la memorizzazione video totale, in Gigabyte (GB), insieme alla percentuale della memorizzazione video protetta da sovrascrittura.

Notare che i calcoli del tempo di registrazione suppongono che non ci siano video protetti. Si deve togliere manualmente la protezione al video nel menu "Protezione immagine" prima di poterlo riutilizzare di nuovo.

Prima registrazione non protetta

La prima registrazione non protetta visualizza la data e l'ora della prima immagine sul disco che non è protetta.

Nota: Quando è attivata la funzione Programmazione, le impostazioni per lo Schermo di registrazione standard cambiano per includere le impostazioni giorno e notte.

La frequenza di registrazione standard e allarme può essere configurata per un funzionamento con orario diurno e notturno, consentendo al sistema di modificare automaticamente il numero di PPS (o ms) necessari fra i due tipi di programmazione; ad esempio, l'orario diurno può corrispondere alle ore lavorative, il funzionamento con orario notturno al di fuori delle ore lavorative.

Programmazione di registrazione variabile

Alle telecamere selezionate per registrazione variabile possono essere attribuite impostazioni supplementari per determinare come devono essere registrate le immagini.

Registrazione variabile	Telecamera 01			
	Unità	Giorno	Notte	Weekend
Funzionamento registrazione	Off	Variable	Standard	Off, Standard, Variabile, Entrambi
Frequenza di registrazione	N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Frequenza allarme	N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Frequenza pre-allarme	N/A	006	N/A	N/A, 000 - 025
Pic di pre-allarme	N/A	014	N/A	
Uso buffer pre-allarme	N/A	014%	N/A	

Nota: La frequenza di registrazione variabile è specifica per la telecamera e si applica alla telecamera configurata.

Unità

Le impostazioni in questo menu possono essere configurate in numero di Immagini al secondo o in Millisecondi. Con il tasto ↓ spostare il cursore sull'opzione PPS, utilizzare ⇨ per selezionare ms (millisecondi).

Nota: Per specificare frequenze di registrazione inferiori a 1PPS, si devono utilizzare i millisecondi.

Funzionamento di registrazione

Consente di determinare la frequenza di allarme, registrazione e le immagini di allarme quando è attivata la registrazione variabile. Le opzioni disponibili sono:

- **Off** – La telecamera non sta registrando
- **Standard** – Utilizza le impostazioni applicate nel menu Registrazione standard
- **Variabile** – Consente di configurare la frequenza di registrazione, allarme e preallarme e le immagini di preallarme per ogni telecamera.
- **Entrambe** – Applica sia la registrazione standard che quella variabile alla telecamera selezionata.

Frequenza di registrazione

La frequenza di registrazione e la frequenza di registrazione allarme possono essere configurate per ogni telecamera attivata nelle impostazioni registrazione variabile. Selezionare la telecamera da configurare premendo il tasto telecamera corrispondente.

Frequenza registrazione/allarme

E' la frequenza di registrazione in PPS o in ms per le telecamere selezionate in frequenza di registrazione variabile. Selezionare una frequenza di registrazione in PPS (o ms) alla quale registrare sulle telecamere selezionate per registrazione variabile. La frequenza di registrazione massima è 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) per una sola telecamera.

Nota: Quando è selezionato standard nel paragrafo Funzionamento di registrazione, questa opzione non può essere applicata poiché le impostazioni utilizzate sono quelle che si trovano nel menu Registrazione standard.

Frequenza di pre-allarme

Determina la frequenza alla quale le immagini saranno registrate continuamente nella memoria del buffer e sono disponibili per una migliore registrazione pre-allarme. Selezionare una frequenza di registrazione in PPS (o ms) alla quella registrare sulla telecamera configurata.

Pic di pre-allarme

Quando viene impostata la frequenza di registrazione di pre-allarme, è necessario identificare anche il numero di immagini di pre-allarme da catturare che saranno poi aggiunte alla registrazione dell'allarme e memorizzate sull'hard disk quando viene attivato un allarme.

Nota: Se è attivata l'opzione Programmazione, la frequenza di registrazione di preallarme può essere impostata in una qualsiasi delle modalità giorno, notte o weekend.

Pre-allarme utilizzato

Si tratta di una sezione di sola lettura e identifica l'uso generale delle immagini di preallarme per tutte le telecamere (ad esempio identifica quanto spazio è disponibile sul buffer).

Nota importante: Le opzioni del menu cambiano quando la funzione di programmazione è attivata. La frequenza di registrazione standard e di registrazione allarme può essere configurata per un funzionamento nelle ore diurne, nelle ore notturne e nel weekend, consentendo al sistema di cambiare automaticamente il numero necessario di PPS (o ms) fra due programmazioni orarie, ad esempio l'ora diurna può corrispondere alle ore lavorative, l'ora notturna al di fuori delle ore lavorative.

Opzioni di rete

Questa opzione vi consente di attribuire delle proprietà alla connessione di rete del Digital Sprite 2.

Opzioni di rete		
DHCP	Disattivato	Disattivato, Attivato
Indirizzo TCP/IP	172.016.080.007	
Maschera di sottorete	255.255.000.000	
Gateway predefinito	000.000.000.000	
Altre opzioni di rete	Modifica	
Rapporto remoto	Attivato	Modifica Attivato, Disattivato
Impostazioni e-mail	Attivato	Modifica Attivato, Disattivato
Impostazioni SMS	Attivato	Modifica Attivato, Disattivato
Impostazioni webcam	Attivato	Modifica Attivato, Disattivato
Firewall	Modifica	

DHCP

Si devono attribuire al Digital Sprite 2 un indirizzo IP e una maschera di sottorete unici per poter comunicare in rete.

Il Digital Sprite 2 può essere installato in un ambiente di rete DHCP (nelle impostazioni predefinite, questa opzione è attivata), dove un indirizzo IP, una maschera di sottorete e un gateway predefinito verranno attribuiti automaticamente da un server DHCP.

Disattivando questa opzione, si deve configurare manualmente un indirizzo IP statico e una maschera di sottorete.

Nota importante: Un indirizzo DHCP è un indirizzo temporaneo e può cambiare; per questo motivo si consiglia di attribuire all'unità un indirizzo IP, una maschera di sottorete e un gateway predefinito fissi (permanenti). In alternativa, accendere con DHCP attivato e disattivare DHCP dopo che è stato attribuito un indirizzo. L'indirizzo DHCP sarà ora permanente.

Indirizzo TCP/IP, Maschera di sottorete, Gateway predefinito

Consente di attribuire un indirizzo IP permanente, una maschera di sottorete e un gateway predefinito al Digital Sprite 2. Su una rete esistente, questa informazione è spesso fornita dall'amministratore di rete. Sarà necessario un gateway predefinito se si deve accedere a Digital Sprite 2 da una posizione remota, come tramite WAN o connessione remota tramite un instradatore.

Nota: DHCP deve essere disattivato per configurare un indirizzo IP statico.

Altre opzioni di rete

Questo sottomenu consente di configurare impostazioni di rete avanzate.

Altre opzioni di rete		
Selezione larghezza di banda		Modifica
Selezione PPP		Modifica
Porta server web secondaria	0000	0000 - 9999
DNS primario	000.000.000.000	
DNS secondario	000.000.000.000	

Selezione larghezza di banda

E' possibile impostare dei limiti massimi per l'uso della larghezza di banda sulla porta di rete del Digital Sprite 2.

Selezione della larghezza di banda		
Forzare funzionamento 10 baseT	Disattivato	Disattivato, Attivato
Tipo	LAN	Personalizzato, LAN, WAN, ISDN
Velocità di trasmissione massima	010000 KBits/Sec	000001 - 100000KBits/S
Buffer immagine tx	3	1 - 3
MTU Ethernet	1500	576 - 1515
T/o re-tx Ethernet	0250 ms	0000 - 5000ms

Forzare funzionamento 10baseT

Il Digital Sprite 2 supporta una connessione a rivelazione automatica 10/100Mbps; tuttavia questa opzione forza la porta di rete sul Digital Sprite 2 ad essere una connessione 10BaseT se l'hub/commutatore locale lo richiede.

Tipo

Il Digital Sprite 2 può essere configurato per valori specifici oppure può essere impostato con impostazioni di rete predefinite, ad esempio una connessione WAN imposterà automaticamente la velocità della porta di rete a 32KByte/secondo.

In questo modo ci si assicura che la velocità dei dati dal Digital Sprite 2 non superi la velocità della connessione di rete.

Le opzioni disponibili sono:

- **Personalizzato** – consente all'amministratore di impostare valori specifici
- **ISDN** - Imposta la velocità di trasmissione massima a 64KBit/secondo per connessione di rete remota tramite un collegamento ISDN; altera inoltre automaticamente la scadenza dei buffer dell'immagine di trasmissione e della ritrasmissione Ethernet.
- **WAN** - Imposta la velocità di trasmissione massima a 000256KBit/secondo; altera inoltre automaticamente la scadenza dei buffer dell'immagine di trasmissione e della ritrasmissione Ethernet.
- **LAN** - Imposta la velocità di trasmissione massima a 010000KBit/secondo per una connessione di rete locale; altera inoltre automaticamente la scadenza dei buffer dell'immagine di trasmissione e della ritrasmissione Ethernet.

Velocità di trasmissione massima

Si tratta di una sezione di sola lettura e mostra la velocità di trasmissione massima per il tipo di rete selezionata.

Nota: Se è stato selezionato Personalizzato nell'opzione Tipo, è possibile configurare questa impostazione fra 000000Kbit/s e 100000 Kbit/s.

Buffer immagine di trasmissione

Si tratta di una sezione di sola lettura e mostra le dimensioni del buffer per il tipo di rete selezionato.

Nota: Se è stato selezionato Personalizzato nell'opzione Tipo, è possibile configurare questa impostazione; le opzioni sono 1, 2 o 3.

MTU

La MTU (Unità di trasmissione massima) corrisponde alle dimensioni massime del pacchetto fisico, misurate in byte, che una rete è in grado di trasmettere. Qualsiasi messaggio più grande della MTU viene diviso in pacchetti più piccoli prima di essere inviato.

Ogni rete possiede una MTU diversa, impostata dall'Amministratore della rete.

Idealmente, la MTU dovrebbe essere uguale alla MTU più piccola di tutte le reti che si trovano fra la vostra macchina e la destinazione finale. Se il dato della MTU è troppo grande, verrà rotta (frammentata), rallentando così la velocità di trasmissione, e in alcuni casi potrebbe provocare un messaggio "Connessione all'unità scaduta" quando si usa il software di visualizzazione in rete di DM.

Le dimensioni della MTU possono variare per ogni connessione e potrebbe essere necessario procedere per tentativi per trovare la MTU ottimale. Le dimensioni della MTU consigliate sono le seguenti;

Connessione di rete	Dimensioni MTU
PPP (Instradatori ISDN/PSTN)	576
Ethernet	1500 (predefinito)
PPPoE (PPP via Ethernet, ADSL, Cavo)	1458
PPPoA (PPP via ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros consiglia di richiedere queste informazioni al vostro fornitore di servizi internet, che vi comunicherà il dato ottimale.

Attenzione: Modificando le dimensioni della MTU si può influire negativamente sulla velocità di trasmissione e sul funzionamento in rete. Contattare il proprio amministratore di rete per chiedere consiglio sulle dimensioni della MTU per la rete.

Scadenza ritrasmissione Ethernet

La scadenza ritrasmissione Ethernet è il tempo di attesa dell'unità prima di rispedito un pacchetto di rete se non è stato ricevuto un riconoscimento. Quando si effettua una connessione tramite un collegamento WAN, questo dato deve corrispondere al dato di scadenza per l'instradatore; potrete ottenere questa informazione dall'Amministratore della rete.

Selezione PPP

Il Digital Sprite 2 supporta un Protocollo Punto a Punto; questo menu consente di configurare le impostazioni PPP.

Selezione PPP		
PPP IP	010.001.001.241	Disattivato, Attivato
Scadenza linea bloccata PPP	180 Secondi	000 - 500 Secondi
Timer caduta collegamento PPP	02 Minuti	00 - 60 Minuti

PPP IP

Inserire l'indirizzo IP attribuito alla funzionalità PPP. Usare ↑ e ↓ per spostarsi sui numeri disponibili.

Scadenza linea bloccata PPP

Definisce quanto tempo deve aspettare il Digital Sprite 2 prima di disattivare il collegamento PPP se non viene trasmesso né ricevuto nessun dato.

Timer caduta collegamento PPP

Se per un motivo qualsiasi si perde la connessione, definisce quanto tempo deve trascorrere prima che il Digital Sprite 2 sia obbligato a far cadere la connessione PPP.

Porta secondaria server web

Il Digital Sprite 2 può essere configurato per inviare video tramite una porta web, se la porta web normale (80) è già utilizzata sulla rete, è possibile configurare una porta server web secondaria.

Per visualizzare il dispositivo, tramite un navigatore web, usando la porta web secondaria, si deve inserire il seguente indirizzo nella parte dell'indirizzo web internet o nel software di visualizzazione di Digital Sprite 2:

http://<Indirizzo IP del Digital Sprite2>;<numero della porta web secondaria>

Ad esempio, se l'indirizzo attribuito della porta web secondaria è 8000, con un indirizzo IP di 172.16.1.2, si deve digitare: *http://172.16.1.2:8000*.

DNS primario

Il Digital Sprite 2 supporta un Server di denominazione del dominio che consente all'unità di riferirsi ad altri dispositivi con il proprio nome invece che con l'indirizzo IP. Inserire l'indirizzo IP del server DNS primario.

DNS secondario

Il server DNS secondario è un server di backup nel caso in cui il server primario non dovesse funzionare. Inserire l'indirizzo IP del server secondario.

Rapporto remoto

Il Digital Sprite 2 supporta un monitoraggio allarme remoto e può essere configurato per eseguire automaticamente delle azioni per notificare degli eventi alla stazione remota. Questo menu configura il rapporto remoto.

Nota: Si consiglia di configurare la funzionalità Rapporto remoto tramite l'interfaccia Web, *vedere Guida alla messa in rete per tutte le informazioni sulla configurazione*.

Impostazioni e-mail

Se il Digital Sprite 2 è stato configurato per trasmettere e-mail in caso di allarme, guasto telecamera, ecc, è necessario configurare le impostazioni e-mail.

Nota: Si consiglia di configurare l'opzione Impostazioni e-mail tramite l'interfaccia web, *vedere Guida alla messa in rete per tutte le informazioni sulla configurazione*.

Impostazioni SMS

Il Digital Sprite 2 può essere configurato per inviare messaggi SMS in circostanze specifiche: allarme, avviamento sistema, ecc.

Questo menu consente di configurare le impostazioni SMS per trasmettere i messaggi al server SMS.

Nota: Si consiglia di configurare l'opzione Impostazioni SMS tramite l'interfaccia web, *vedere Guida alla messa in rete per tutte le informazioni sulla configurazione*.

Impostazioni Webcam

E' possibile rendere disponibili tutti gli ingressi video del Digital Sprite 2 e fare in modo che siano trasmessi via FTP a un dispositivo di servizio web. Queste immagini possono essere poi incorporate in una pagina web e vi si può accedere tramite un navigatore web normale.

Nota: Si consiglia di configurare le Impostazioni webcam tramite l'interfaccia web, *vedere Guida alla messa in rete per tutte le informazioni sulla configurazione*.

Opzioni firewall

Il Digital Sprite 2 supporta funzionalità di rete avanzate; l'opzione firewall aggiunge sicurezza al sistema. Assicura che gli utilizzatori autorizzati accedano al Digital Sprite 2 utilizzando l'indirizzo IP e il filtraggio della porta.

Nota: Si consiglia di configurare le Opzioni firewall tramite l'interfaccia web, *vedere Guida alla messa in rete per tutte le informazioni sulla configurazione*.

Opzioni allarme

Il menu Opzioni allarme offre la possibilità di configurare i parametri non specifici degli ingressi telecamera.

Opzioni allarme		
Immagini allarme protette	Imposta periodo 000giorni	Imposta periodo, sempre
Visualizzazione allarme principale	Sequenza	Allarme
Visualizzazione allarme secondario	Ultimo	Entrambi
Cicalino allarme	No	No, Si
Cicalino guasto telecamera	No	No, Si
Relè	Modifica	
Configurazione zona allarme	Modifica	
Contatti generali	Modifica	

Periodo protezione allarme

E' possibile proteggere automaticamente le registrazioni allarme per assicurarsi che non vengano sovrascritte e che restino nell'hard drive dell'unità. Le immagini possono essere protette per un determinato periodo di tempo (allo scadere del quale verranno automaticamente sovrascritte) oppure per sempre.

ATTENZIONE: Proteggendo le immagini si riduce la quantità di spazio sull'hard disk e si influisce quindi sulla capacità di memorizzazione attribuita alle registrazioni normali. Proteggere le immagini solo per il periodo di tempo necessario.

Visualizzazione allarme principale e locale

Quando si verifica un evento (allarme, attività o entrambi) sul Digital Sprite 2, è possibile determinare come si possono visualizzare le immagini di allarme per l'Operatore; le opzioni disponibili sono:

Visualizzazione allarme principale (MON A)

- **Ultimo** – Se sono attivati diversi allarmi contemporaneamente, verrà visualizzata sul monitor l'ultima immagine di allarme
- **Sequenza** – Visualizza tutte le immagini di allarme in una sequenza.
- **Multischermo** – Se viene attivato un allarme, l'unità passa automaticamente a una visualizzazione multischermo per consentire di visualizzare tutti gli ingressi video in allarme.

Visualizzazione allarme locale (MON B)

- **Ultimo** – Se sono attivati diversi allarmi contemporaneamente, verrà visualizzata sul monitor l'ultima immagine di allarme
 - **Sequenza** – Visualizza tutte le immagini di allarme in una sequenza.
- Queste impostazioni possono essere applicate per attivazioni allarme, rilevamento attività, entrambi oppure l'opzione può essere alternativamente disattivata selezionando "off".

Cicalino allarme

L'unità possiede un cicalino allarme integrato che può essere configurato in modo tale che suoni quando viene ricevuto un allarme sul Digital Sprite 2.

Cicalino guasto telecamera

L'unità possiede un cicalino integrato che può essere configurato in modo tale che suoni se un ingresso video non individua più un segnale 1Vpp.

Il cicalino può essere attivato o disattivato in questo menu; nelle opzioni predefinite è disattivato.

Relè

I relè sul Digital Sprite 2 possono essere configurati perché si attivino automaticamente in determinate condizioni. Questo menu consente anche di testare i relè dell'unità.

Impostazione relè		
Allarme generale	Attivato	(Relè Aux 1) Attivato, Disattivato
VMD generale	Attivato	(Relè Aux 2) Attivato, Disattivato
Guasto telecamera generale	Attivato	(Relè Aux 3) Attivato, Disattivato
Test relè	Modifica	

Allarme generale

È possibile programmare il relè aux 1 perché si attivi in caso di allarme.

VMD generale

E' possibile programmare il relè aux 2 perché si attivi in caso di notifica sul sistema di un rilevamento movimento video su una telecamera qualsiasi.

Guasto telecamera generale

E' possibile programmare il relè 3 perché si attivi nel caso in cui uno qualsiasi degli ingressi video rilevi un guasto telecamera (perdita video), vale a dire quando il segnale video scende al di sotto del limite di 1Vpp.

Test relè

L'opzione test relè offre l'accesso a un sottomenu, nel quale si possono testare tutti i relè (integrati e modulo relè supplementare), vale a dire dove possono essere attivati manualmente. Evidenziare l'opzione test relè e selezionare Modifica; apparirà il sottomenu. Spostare il cursore nella sezione Aux e premere \uparrow per spostarsi nell'opzione Aux e Modulo (l'opzione Modulo è visualizzata solo se è collegato un altro modulo relè).

Evidenziare il relè e selezionare il relè da testare tramite l'opzione \uparrow o \downarrow , per testare il relè, evidenziare l'opzione On / Off e premere \uparrow o \downarrow per attivare il relè; la casella corrispondente sarà vuota se il relè è spento e piena se il relè è acceso.

Nota: Quando viene selezionato un modulo allarme, il numero di relè mostrato sul menu aumenta fino a 16.

Configurazione zona allarme

Una zona allarme raggruppa logicamente gli allarmi e inizializza le azioni quando viene attivato un allarme. Ogni Zona allarme può essere configurata singolarmente in questo menu.

Zona

Ci sono 32 zone che possono essere configurate singolarmente e alle quali si possono attribuire azioni. Usare i tasti \uparrow o \downarrow per spostarsi fra le zone.

Zone pre-configurate

Esistono alcune zone pre-configurate che possiedono le seguenti funzioni; tuttavia possono essere riconfigurate se necessario.

- Zona da 1 a 16 – Allarmi telecamera
- Zona 30 – Disco debole
- Zona 31 – Disco pieno
- Zona 32 – Allarme antipanico

Attivazione zona

Ogni zona può essere programmata per essere sempre attivata (24 ore) oppure attivata singolarmente durante il giorno, la notte e nei weekend.

Attivazione programmazione

Consente all'operatore di configurare quando un allarme sarà attivo, ad esempio attivo durante il giorno e il weekend, ma inattivo la notte.

Spostare il cursore sulle impostazioni desiderate e premere ↑ o ↓ per includere o escludere dalle opzioni giorno, notte o weekend.

Attivazione 24 ore

Si tratta dell'impostazione per gli allarmi che non devono cambiare ogni volta e che restano sempre programmati, ad esempio l'Allarme antipanico.

Nota: Questa opzione sovrascrive l'impostazione Attiva evento determinata nella Programmazione di registrazione standard.

Impostazioni zona

Ad ogni zona vengono attribuite impostazioni standard, che possono essere modificate per adattarle alle necessità del sistema.

Nota: Selezionare la zona da configurare prima di entrare nel menu Impostazioni zona.

Impostazioni zona 01	
Titolo	Zona 01
Ora di preallarme	002 secs <small>000 - 999 secondi</small>
Durata allarme	010 secs <small>000 - 999 secondi</small>
Ingresso allarme di zona	Nessun contatto
Zona O Ingresso	Nessun contatto
Zona E Ingresso	Nessun contatto
Zona NON Ingresso	Nessun contatto

Titolo

E' possibile attribuire un titolo di 24 caratteri ad ogni zona; questa informazione è memorizzata nel database eventi e si consiglia quindi di attribuire un nome che abbia un significato.

Tempo di preallarme

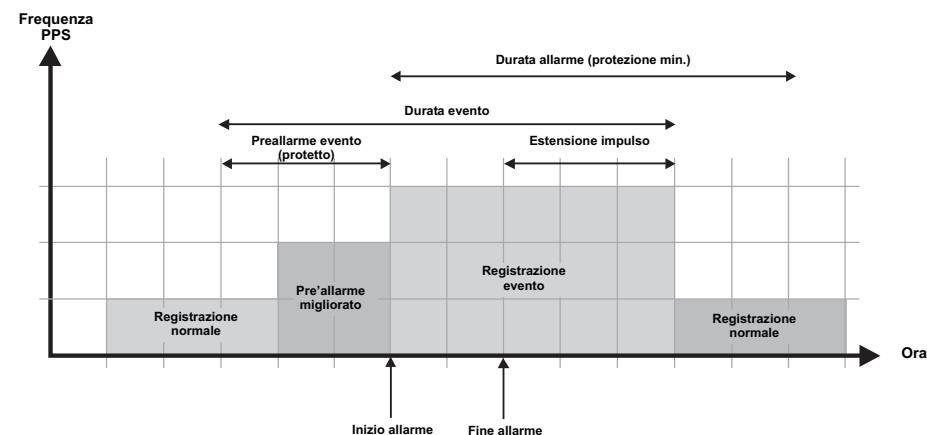
Si tratta del periodo di tempo, prima che cominci l'allarme, che sarà incluso nella registrazione allarme per l'archiviazione e queste immagini saranno protette da sovrascrittura.

Il Digital Sprite 2 mette un "segno" nella registrazione normale che indica l'inizio della registrazione di preallarme; il numero di immagini disponibili dipenderà dal tempo di preallarme impostato.

Nota: Se la registrazione non è attivata, potrebbero non esserci immagini sul disco. Se è necessaria una registrazione di preallarme, assicurarsi che la registrazione sia attivata.

Durata allarme

Si tratta del periodo di tempo minimo in secondi dall'inizio dell'allarme che sarà protetto da sovrascrittura. Questo periodo di tempo include l'attivazione allarme, l'estensione di impulso e qualsiasi registrazione post-allarme (se applicabile); non include le immagini di preallarme.



Ingresso allarme zona

Determina quale ingresso o funzione di sistema attiva l'allarme della zona. Le opzioni disponibili sono:

- **Nessun Contatto** – Impostazione predefinita
- **Preset** – quando si attiva un allarme e una telecamera viene inviata a una posizione di preset, è possibile utilizzare questa opzione per attivare un ingresso allarme di zona. E' usata in abbinamento al menu Allarmi e Preset.
- **VMD** – Se una telecamera è stata configurata per VMD o attività, è possibile utilizzarla per attivare una zona allarme. E' usata in abbinamento all'Impostazione telecamera attività.

- **Sistema** – Esistono diverse funzionalità di sistema che possono essere utilizzate per attivare un allarme, fra le quali Panico, Disco debole, Disco pieno.
- **Generale** – Questi contatti sono configurati nella parte Contatti generali.

Zona O Ingresso

La Zona O ingresso identifica un ingresso alternativo che può anche essere utilizzato per attivare l'allarme di zona. Ciò significa che un'attivazione allarme può essere ricevuta su *ingresso allarme di zona* oppure su *zona O ingresso* per Digital Sprite 2 per inizializzare le azioni dell'allarme. L'attivazione allarme attribuita può essere una qualsiasi dell'elenco: Aux, Modulo 1, VMD, Preset, Sistema.

Zona E Ingresso

Un'attivazione allarme deve essere ricevuta sia sull'*ingresso allarme di zona* che su *zona E ingresso* perché il Digital Sprite 2 inizializzi le azioni di allarme. L'attivazione allarme attribuita può essere una qualsiasi dell'elenco: Aux, Modulo 1, VMD, Preset, Sistema.

Zona NON Ingresso

Il Digital Sprite 2 emetterà le azioni dell'allarme solo se viene ricevuta un'attivazione sull'*ingresso allarme di zona* e **non** sulla *Zona NON ingresso*. L'attivazione allarme attribuita può essere una qualsiasi dell'elenco: Aux, Modulo 1, VMD, Preset, Sistema.

Note su Ingresso allarme di zona, Ingressi O, E, NON

L'esempio seguente mostra come Digital Sprite 2 utilizza le impostazioni O, E e NON quando tutti e tre i parametri sono configurati:

Esempio

Con le funzioni impostate sui seguenti ingressi allarme

Ingresso base (Ingresso allarme) = Contatto aux 1
 Ingresso O = Contatto aux 2
 Ingresso AND = Contatto aux 3
 Ingresso NON = Contatto aux 4

Risultato = [(Allarme1 O Allarme 2) E Allarme3] NON Allarme 4

L'esempio si traduce in: si deve ricevere un allarme sull'ingresso 1 E l'ingresso 3 ma NON sull'ingresso 4 O si deve ricevere un allarme sull'ingresso 2 E l'ingresso 3 ma NON sull'ingresso 4. Attenzione, se si riceve un allarme sull'ingresso 4 in simili circostanze, l'evento non sarà attivato.

Azioni di zona

Identifica le azioni che saranno attribuite alla zona configurata.

Nota: Le azioni sono suddivise in tre pagine.

Azioni zona 01	Pagina	Pagina 1	
Allarme solo testo	Disattivato		Attivato, Disattivato
Modifica frequenza di registrazione	Attivato		Standard, Variabile, Nessuno
Crea dato database	Attivato		Disattivato, Attivato
Connessione in caso di allarme	Attivato		Disattivato, Attivato
Archivia allarmi	Attivato		Disattivato, Attivato,

Pagina

Ci si sposta attraverso tutte le azioni disponibili; ci sono tre pagine di azioni. Usare i tasti \uparrow \downarrow per spostarsi nelle pagine.

Modifica frequenza di registrazione

Consente di passare dalla frequenza di registrazione alla frequenza di allarme quando la zona è attiva.

Le opzioni disponibili sono:

- **Standard** – passa le telecamere attivate per la registrazione standard alla frequenza di registrazione allarme.
- **Variabile** – passa le telecamere attivate per la registrazione variabile alla frequenza di registrazione allarme
- **Entrambe** – si applica alla registrazione sia variabile che standard della telecamera selezionata.

Nota: Quando è selezionato entrambi, saranno aggiunte le frequenze di registrazione impostate nei menu di registrazione standard e variabile; ad esempio se standard è impostata su 6PPS per 6 telecamere (1PPS per telecamera) e la variabile è impostata su 3 PPS, la telecamera registrerà a 4PPS.

Crea dato database

Verrà aggiunto un dato allarme al database evento, il titolo della zona sarà utilizzato come parte dell'informazione del dato.

Connessione in caso di allarme

Il Digital Sprite 2 si collegherà automaticamente alla stazione di monitoraggio allarme remota. Questa funzionalità è utile in applicazioni dove è necessario il monitoraggio remoto di più siti.

Nota: Le impostazioni di rapporto remoto devono essere configurate e l'applicazione di visualizzazione deve essere attivata per ricevere il video allarme remoto; per maggiori informazioni, *vedere la Guida della messa in rete*.

Archivia allarmi

Questo forza il Digital Sprite 2 a scaricare automaticamente le immagini dell'allarme tramite FTP a un server FTP centrale o direttamente su un CD locale.

Vedere Archivio in caso di evento nel menu Opzioni di registrazione.

Azioni zona 01	Pagina	Pagina 2	
Proteggi immagini allarme	Attivato	Disattivato, Attivato	
Chiudi relè	Nessun relè	Modulo 1 Relè 1, Relè Aux 1	
Registra immagini fisse	Disattivato	Attivato	
Invia immagine via e-mail	Attivato	Disattivato	
Risoluzione immagine e-mail	Miniatura	Bassa ris., Ris. media, Alta ris.	

Proteggi immagini allarme

Se le immagini allarme registrate devono essere protette automaticamente (per sempre o per un determinato periodo di tempo), l'opzione Proteggi immagini allarme **deve essere** attivata.

Chiudi relè

E' possibile forzare un relè a chiudersi alla ricezione di un'attivazione allarme; le opzioni disponibili sono:

- **Aux** – Ci sono sei relè integrati; in questa opzione si può selezionare un relè qualsiasi.
- **Modulo 1** – E' possibile collegare un modulo relè supplementare tramite il bus 485; in questa opzione si può selezionare uno dei sedici relè.

Registra immagini fisse

Questo registra un'immagine fissa della telecamera di allarme insieme alla registrazione normale.

Si può accedere alle immagini fisse tramite la pagina Diretta dell'interfaccia web.

Invia immagine via e-mail

Quando è attivata l'e-mail in caso di allarme, è possibile allegare un'immagine da inviare. Viene inviata automaticamente un'e-mail a un destinatario quando si riceve un'attivazione allarme.

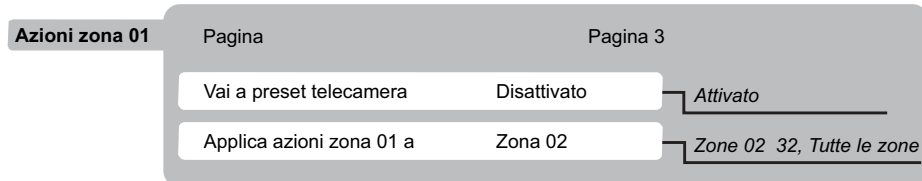
Risoluzione immagine e-mail

Determina la risoluzione dell'allegato dell'e-mail. Le opzioni disponibili sono:

- Miniatura
- Alta risoluzione
- Risoluzione media
- Bassa risoluzione

E' importante prendere in considerazione la velocità del collegamento di rete remoto al momento di configurare questa opzione.

Nota: L'impostazione della risoluzione selezionata è una risoluzione globale e sarà comune a tutti gli allarmi VMD e di zona.



Vai a preset telecamera

E' possibile azionare una telecamera perché vada a una posizione di preset quando si attiva una zona di allarme.

Evidenziare l'opzione e premere \uparrow per attivare questa funzionalità.

Quando attivata, appare un'opzione Preset e telecamera. Utilizzare il tasto \Rightarrow per spostarsi nell'opzione di preset, utilizzare i tasti \uparrow o \downarrow per spostarsi nelle opzioni di preset.

Usare il tasto \Rightarrow per spostarsi alla telecamera, usare \uparrow o \downarrow per spostarsi fra i numeri delle telecamere; questa è la telecamera che sarà inviata automaticamente alla posizione di preset selezionata.

Telecamera primaria per zona

La Telecamera primaria è la telecamera che riprenderà un'immagine fissa da "Inviare tramite e-mail in caso di allarme", aggiunta al database eventi e sarà la prima ad essere visualizzata (se attivata) sul monitor dell'operatore.

Le zone possono essere configurate per una o più telecamere. Se sono state selezionate più telecamere, scegliere una telecamera alla quale la zona farà riferimento per prima.

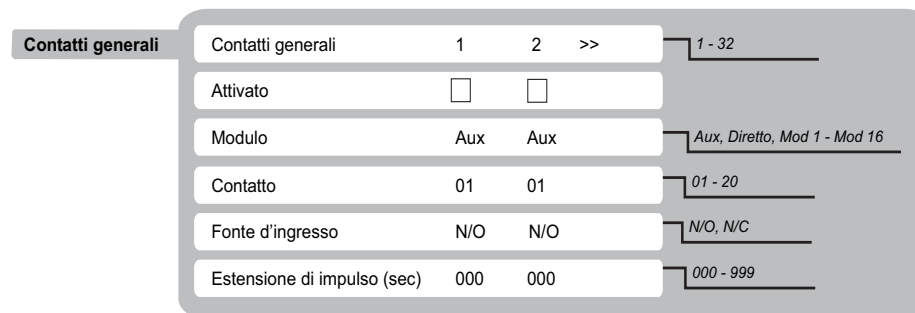
Selezione telecamere di zona

Le telecamere che devono passare alla frequenza evento con le azioni di zona possono essere selezionate singolarmente, oppure si può passare a tutte le telecamere.

Quando è attivata l'opzione telecamere selezionate, utilizzare il tasto telecamera corrispondente per includere / escludere quella telecamera dalla configurazione della zona.

Contatti generali

E' possibile configurare i contatti allarmi indipendentemente dagli allarmi specifici della telecamera per applicazioni specifiche.



Contatto generale

Il Digital Sprite 2 possiede 32 Contatti generali ai quali si può accedere e che possono essere configurati in questo menu; sono suddivisi in quattro gruppi (1-8, 9-16, 17-24 e 25-32). Utilizzare i tasti \uparrow e \downarrow per selezionare il gruppo desiderato.

Attivato

Ogni ingresso può essere attivato o disattivato. Evidenziare l'opzione e utilizzare i tasti \uparrow o \downarrow per attivare o disattivare l'ingresso.

Modulo

Gli allarmi integrati (AUX) sui moduli Allarme diretto integrati possono essere selezionati per la configurazione, così come i moduli da 1 a 16.

Contatto

Quando sono disponibili più allarmi su un modulo, il contatto può essere selezionato in questa opzione.

Fonte d'ingresso

Gli ingressi allarme possono essere configurati come Normalmente Aperto (N/A) o Normalmente chiuso (N/C).

Estensione di impulso

E' possibile aggiungere un'estensione di impulso (000 – 999 secondi) ad ogni ingresso allarme. Un'estensione di impulso aumenta l'attivazione per evitare che si verifichino doppie attivazioni di allarme; ad esempio, se si verifica una seconda attivazione sullo stesso ingresso allarme entro il periodo dell'estensione di impulso, l'unità non creerà un nuovo evento.

Opzioni VMD

Il Digital Sprite 2 supporta una funzionalità Rivelatore di movimento video e Rivelatore attività; questo menu consente di configurare i parametri generali delle funzionalità.

Opzioni VMD		
Periodo di protezione VMD	Imposta periodo 000 giorni	000 - 999, sempre
Estensione impulso VMD	002 secs	000 - 999 secs
Tempo di preallarme VMD	000 secs	000 - 999 secs
Durata allarme VMD	002 secs	000 - 999 secs
Relè	Modifica	
Visualizzazione cellula	Disattivato	Disattivato, Attivato
Cicalino VMD	No	No, Yes

Periodo di protezione VMD

Qualsiasi evento VMD può essere protetto da sovrascrittura; si tratta del periodo di tempo durante il quale i file saranno salvati e protetti. Il periodo di tempo può essere impostato per il numero di giorni in cui i file devono essere protetti o per sempre, per essere sicuri che i file siano sempre disponibili. Se è stato configurato un periodo di tempo, allo scadere di questo periodo i file verranno sovrascritti automaticamente.

Nota: Proteggendo le immagini, si riduce la capacità dell'hard disk; questa informazione è da prendere in considerazione quando si specificano le caratteristiche dell'hard disk.

Estensione di impulso VMD, Tempo di pre-allarme e Durata allarme

L'estensione di impulso estende l'attivazione, per evitare che si verifichino doppie attivazione della VMD; ad esempio, se viene ricevuto un secondo incidente di VMD dopo la fine del primo allarme entro questo periodo di tempo, l'unità non creerà un nuovo evento.

Tempo di pre-allarme

Si tratta del periodo di tempo, prima dell'attivazione VMD, che verrà incluso insieme alla registrazione della VMD nell'archiviazione e anche queste immagini saranno protette da sovrascrittura.

Il Digital Sprite 2 inserisce un "marcatore" nella registrazione normale che indica l'inizio della registrazione di preallarme; il numero di immagini disponibili dipenderà dal tempo di pre-allarme impostato.

Nota: Se la registrazione non è attivata, potrebbe non esserci nessuna immagine sul disco. Se è necessaria una registrazione di pre-allarme, assicurarsi che la registrazione sia attivata.

Durata allarme

Si tratta del periodo di tempo minimo in secondi dall'inizio dell'attivazione della VMD che sarà protetto da sovrascrittura. Questo periodo di tempo includerà la registrazione della VMD, l'estensione di impulso e qualsiasi registrazione posta-allarme (se applicabile); non include le immagini di pre-allarme.

Relè

I relè sul Digital Sprite 2 possono essere configurati per attivarsi automaticamente in determinate condizioni.

Visualizzazione cellula

E' possibile attivare o disattivare la Visualizzazione cellula VMD sull'uscita monitor principale (Mon A) del Digital Sprite 2. Ciò aiuta a mettere in evidenza le aree di movimento sul monitor, quando si rivedono gli eventi VMD.

Cicalino VMD

Il cicalino integrato può essere attivato perché si metta in funzione automaticamente quando viene individuata una VMD su uno qualsiasi degli ingressi video.

Opzioni di visualizzazione

Opzioni di visualizzazione		
Posizione immagine nell'immagine	In alto a sinistra	In alto a sinistra, In alto a destra, In basso a sinistra, In basso a destra
Sequenza quadravisione	Segmento	Segmento, Pagina
Testo monitor principale	Entrambi	Entrambi, Nessuno, Solo orologio, Solo titolo
Testo monitor locale	Entrambi	Entrambi, Nessuno, Solo orologio, Solo titolo
Sfondo testo	On	On, Off
Intervallo di sequenza	05 secs.	01 - 99 secs.
Interlacciatura multischermo	On	On, Off
Titoli multischermo	On	On, Off
Visualizza numero unità	On	On, Off
Numero telecamera di base	001	000 - 999

Posizione immagine nell'immagine

Offre la possibilità di determinare dove sarà posizionata l'immagine nell'immagine nella selezione iniziale del tasto visualizzazione immagine nell'immagine. Le opzioni sono in alto a sinistra o a destra e in basso a sinistra o a destra.

Sequenza quadravisione

E' possibile identificare il formato della sequenza per la visualizzazione quadravisione:

- Una pagina intera (tutti i segmenti) può mostrare 1, 2, 3, 4 poi 5, 6, 7, 8.
- Un solo segmento sulla parte inferiore destra dello schermo, ad esempio 1, 2, 3, 4, poi 1, 2, 3, 5.

Testo monitor principale

E' possibile determinare il testo che verrà visualizzato sul monitor principale. Le opzioni sono:

- **Nessuno** – spegne tutti i testi del monitor (quando usato insieme alla visualizzazione numero dell'unità).
- **Solo orologio** – visualizza l'ora, la data e la modalità di funzionamento (Giorno, Notte, Weekend e Locale)

- **Solo titolo** – visualizza il numero della telecamera, il numero dell'unità, il titolo della telecamera e la modalità di funzionamento.
- **Entrambi** – visualizza le informazioni dell'orologio e del titolo.

Testo monitor locale (spot)

E' possibile determinare l'informazione che sarà visualizzata sul monitor locale; le opzioni disponibili sono:

- **Nessuno** - spegne tutti i testi del monitor (quando usato insieme alla visualizzazione numero dell'unità).
- **Solo orologio** – visualizza l'ora, la data e la modalità di funzionamento (Giorno, Notte, Weekend e Locale)
- **Solo titolo** – visualizza il numero della telecamera, il numero dell'unità, il titolo della telecamera e la modalità di funzionamento.
- **Entrambi** – visualizza le informazioni dell'orologio e del titolo

Sfondo del testo

Nelle impostazioni predefinite, appare una casella nera dietro al testo; è possibile disattivare questa casella.

Intervallo di sequenza

L'intervallo di sequenza può essere impostato fra 1 e 99 secondi. L'intervallo corrisponde al periodo di tempo durante il quale la telecamera viene visualizzata prima di passare alla telecamera successiva nella sequenza.

Consiglio: Le telecamere nella sequenza possono essere modificate premendo e tenendo premuto il tasto Sequenza in modalità Diretta.

Interlacciatura multischermo

Spegne l'interlacciatura del multischermo se le immagini tremano quando sono visualizzate in modalità multischermo.

Titoli multischermo

I titoli delle telecamere possono essere eliminati quando si visualizza in modalità multischermo.

Visualizza numero unità

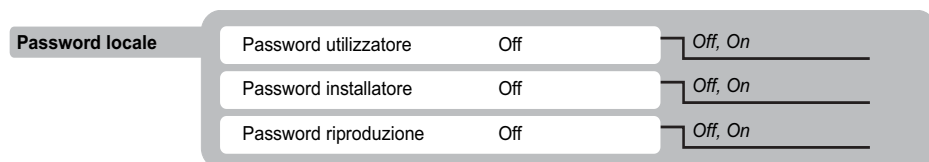
Quando si controllano più unità da una sola tastiera (ad esempio con un commutatore video VS16), il numero dell'unità viene visualizzato sullo schermo, in modo tale che l'operatore sappia quale unità sta controllando.

Numero telecamera di base

Quando si utilizzano più unità, è preferibile che i numeri delle telecamere siano diversificati, ad esempio, con due unità, la prima unità dovrebbe avere le telecamere da 1 a 16 e la seconda unità da 17 a 32, ecc. Questo solo per la visualizzazione.

Password

Il Digital Sprite 2 può essere protetto da password per assicurarsi che solo il personale autorizzato acceda ai menu di configurazione del sistema.



Password utilizzatore

Ci sono due opzioni di menu nei menu di configurazione utilizzatore; "Ora, data e lingua" e "Programmazione"; in questo modo, solo l'utilizzatore autorizzato con la password esatta potrà accedere alla configurazione di questi parametri.

Nota: Tutti gli altri menu sono nel Funzionamento installatore.

Password installatore

La password installatore consente agli utilizzatori autorizzati di entrare, configurare e visualizzare tutte le pagine dei menu sul Digital Sprite 2.

Password di riproduzione

Con la password di riproduzione impostata su On, si deve inserire una password per riprodurre le immagini. In questo caso, la password di riproduzione sarà uguale a quella impostata per la Password utilizzatore.

ATTENZIONE: Per motivi di sicurezza, in caso di perdita della password si dovrà rispedire l'unità a Dedicated Micros per reimpostare la password.

Per impostare la password:

1. Impostare l'opzione Utilizzatore / Installatore / Riproduzione su On.
2. Vi verrà chiesto di inserire una password, che non deve superare i 9 caratteri.
3. Vi verrà chiesto di reinserire la password; dopo l'impostazione, per accedere nuovamente ai menu si dovrà digitare nuovamente la password.

Notate qui la vostra password:

Password Utilizzatore / Riproduzione:

Password installatore:

Opzioni di sistema

Opzioni di sistema		
Numero dell'unità	01	01 - 16
Nome del sistema	DS2	
Predefiniti di fabbrica	Reset	
Telecomando	Attivato	Attivato, Disattivato
Audio	Modifica	
Porte seriali e telemetria	Modifica	
Archivi del sistema	Modifica	
Pagina di stato	On	

Numero dell'unità

Quando più unità sono collegate fra loro tramite un bus 485, si consiglia di impostare un numero di unità per ogni unità.

Nota: Quando si utilizza una tastiera remota per configurare il Digital Sprite 2, se si modifica il numero dell'unità si dovrà selezionare un nuovo numero di unità per poterla controllare.

Nome del sistema

E' possibile attribuire ad ogni Digital Sprite 2 un nome di 20 caratteri al massimo per identificare l'unità per l'Operatore o l'Amministratore del Sistema. Si consiglia un nome che abbia un significato. Il nome predefinito del sistema è DS2.

Predefiniti di fabbrica

Riporta la maggior parte delle impostazioni ai valori predefiniti in fabbrica; le impostazioni specifiche dell'hardware, come indirizzo IP, terminazione della telecamera, ecc. restano invariate.

Telecomando

Se più unità sono controllate dagli stessi dieci telecomandi, è necessario disattivare gli infrarossi su tutte le unità tranne una, perché si possa effettuare una comunicazione fra il telecomando e il sistema (se più telecomandi fossero attivati, tutte le unità riconoscerebbero l'apparecchio e ciò provocherebbe confusione).

Il telecomando riprende il controllo del pannello frontale del Digital Sprite 2 e consente di controllare uno o più Digital Sprite (usare l'opzione di selezione unità); tuttavia il telecomando **non** consente di configurare i menu o controllare le telecamere telemetriche.

Quando il telecomando è attivato, la spia IR sul Digital Sprite 2 è verde; quando è disattivato, la spia IIR diventa ambra. La spia verde lampeggiante significa che si sta ricevendo un segnale a infrarossi.

Audio

Configurazione audio		
Registrazione locale	Disattivato	Disattivato, Attivato
Registrazione line out	Disattivato	Disattivato, Attivato
Riproduzione locale	Attivato	Attivato, Disattivato
Riproduzione remota	Attivato	Attivato, Disattivato

Si possono registrare due canali audio sul Digital Sprite 2: locale e line out; utilizzare questo menu per attivare o disattivare la registrazione audio.

La registrazione audio occupa una piccola quantità di spazio di memorizzazione, circa 4KB/s, indipendentemente dalla frequenza di registrazione dell'immagine (PPS). Quando l'audio è attivato, si influisce sul tempo di registrazione; controllare il nuovo tempo di registrazione nel menu "Programmazione registrazione". Le opzioni includono:

- **Registrazione locale** – attivarla quando si registra attraverso l'ingresso audio
- **Registrazione line out** – attivarla quando si trasmette l'audio attraverso la rete
- **Riproduzione locale** – attivarla per riprodurre l'audio locale registrato
- **Riproduzione remota** – attivarla per riprodurre l'audio line out

Porte seriali e telemetriche

Consente di configurare ogni porta seriale (Seriale 1, 2, 3 (Bus A) e 4 (Bus B)) per una funzione specifica. Il Digital Sprite 2 supporta diversi protocolli seriali; questo menu consente di selezionare il protocollo seriale periferico.

Porte seriali e telemetriche		
Porta	Seriale 1	Seriale 1, Seriale 2, Seriale 2, Seriale 4
Uso porta	Debug	Debug, Scopo generale, PPP, Telemetria, Testo in immagine, Off
Velocità di trasmissione	38400	1200 - 115200
Parità	Nessuno	Nessuno, Dispari, Pari
Bit di dati	8	8, 7
Bit di stop	1	1, 0, 2
Controllo del flusso	Nessuno	Nessuno, Rigido, Morbido

Porta

E' possibile configurare tutte le porte seriali in questo menu.

Utilizzare il tasto \uparrow o \downarrow per selezionare la porta da configurare; le porte sono Seriale 1, Seriale 2 che supportano RS232 e Seriale 3 (Bus A) e Seriale 4 (Bus B) che supportano RS232 e RS485.

Utilizzo della porta

Definisce la funzionalità da attribuire ad ogni porta seriale; le opzioni disponibili sono:

- **Debug** – E' l'impostazione predefinita per COM1 e consente di comunicare fra un'applicazione PC (ad esempio HyperTerminal?) e il Digital Sprite 2.
- **Scopo generale** – Sarà selezionato nel sistema in cui vengono utilizzate applicazioni personalizzate con Digital Sprite 2.
- **PPP** (Collegamento PPP 2) – Se l'unità è configurata per PPP, questa opzione deve essere selezionata; *questa opzione è disponibile solo su Seriale 1 e Seriale 2.*
- **Telemetria** (RS232 o RS485 a seconda della porta) – Ci sono diversi protocolli seriali di telemetria disponibili; quando questa opzione è selezionata, appare l'elenco dei protocolli seriali, *vedere Tipo di telemetria più avanti.*

- **Testo nell'immagine** – Il Digital Sprite 2 supporta la possibilità di integrare informazioni di testo da applicazioni di terze parti con il video registrato sul Digital Sprite 2. Selezionando questa opzione, il dispositivo di testo seriale potrà comunicare con il Digital Sprite 2.
- **Off** – Se la porta seriale deve essere disattivata.

Velocità di trasmissione, Parità, Bit di dati, Bit di stop, Controllo del flusso

Queste impostazioni sono visualizzate per i protocolli che possono richiedere alcune configurazioni.

Sono le impostazioni predefinite del dispositivo seriale selezionato. *Vedere il relativo manuale del costruttore per il dispositivo seriale periferico per ottenere queste informazioni.*

Tipo di telemetria

Quando l'opzione di telemetria è selezionata in Uso della porta, saranno visualizzati i protocolli seriali RS232 e RS485 supportati sul Digital Sprite 2.

Il Digital Sprite 2 supporta diversi protocolli per il controllo delle telecamere PTZ, le telecamere a domo e attrezzature di controllo analogiche. I protocolli per le attrezzature di controllo analogiche supportate sono:

Opzione	Produttore
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

I protocolli di telecamera a domo / PTZ supportati sono:

Opzione	Produttore	Modello
BBV 485	BBV	Tutti i modelli
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Serie Orion
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	Cyberdome™
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectra II, Spectra III (twisted pair only)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	Ultradome™ Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter Microspheres™ / RapidDome™
Vista PD	Vista	Power Dome

Registri di sistema

Esistono diversi sistemi di registri di sistema supportati da Digital Sprite 2; questi registri possono essere visualizzati e utilizzati per scopi amministrativi.

Registri di sistema		
Connessioni PPP	Disattivato	Disattivato, Attivato, Visualizza
Connessioni FTP anonime	Disattivato	Disattivato, Attivato, Visualizza
Accesso file illegale	Disattivato	Disattivato, Attivato, Visualizza
Utilizzatori Telnet / FTP	Disattivato	Disattivato, Attivato, Visualizza
Archivio	Visualizza	
File registro	Visualizza	
Registro e-mail	Visualizza	
Archivio messaggio inviato	Visualizza	

Ogni registro deve essere attivato per essere sicuri che Digital Sprite 2 crei i dati; vedere la Guida di messa in rete per maggiori informazioni su come attivare e visualizzare i registri di sistema.

Nota: Se un registro non è attivato, l'opzione per visualizzare questo registro non apparirà in questo menu.

Pagina di stato

E' possibile spegnere la pagina di stato sul Digital Sprite 2.

La pagina di stato dettaglierà tutti gli allarmi sul sistema, i guasti telecamere, la memorizzazione principale (protetta) e la prima registrazione non protetta.

Opzioni di registrazione

Opzioni di registrazione		
Scadenza a tempo	0000 giorni	0000 - 9999 Giorni
Configurazione del disco	Modifica	
Protezione immagine	Modifica	
Archivio in caso di evento	Disattivato	Disattivato, Attivato/Modifica
Modalità di registrazione	Circuito standard	Circuito standard, Write once
Frequenze di programmazione	Attivato	Disattivato
Registrazione testo in immagine	Disattivato	Attivato
Configurazione database evento	Modifica	

Scadenza a tempo

Le immagini registrate sul disco possono essere programmate per scadere dopo un numero di giorni e di ore definiti dall'utilizzatore. Questa opzione è stata creata per assistere dove i requisiti dell'installazione che definiscono le immagini devono essere conformi alla legislazione sulla conservazione di immagini per un periodo di registrazione massimo, ad esempio 31 giorni.

Attenzione: Dopo aver impostato il tempo di scadenza, tutte le immagini antecedenti a quel periodo selezionato non saranno più disponibili.

Configurazione del disco

L'opzione configurazione del disco visualizza le dimensioni totali degli hard disk, prima che vengano formattati per essere utilizzati con Digital Sprite 2.

Protezione dell'immagine

E' possibile proteggere le immagini memorizzate sugli hard drive del Digital Sprite 2; queste immagini non saranno soprascritte.

Protezione immagine		
Da:	01/11/2004	12:16:00
A:	24/11/2004	12:20:00
Proteggi immagini	01 Days	Confirm
Proteggi immagini	Confirm	
Togli prot.	Confirm	
Elenco	05/11/04 14:39:39 - 05/11/04 16:50:31	
	05/11/04 09:48:01 - 05/11/04 10:24:15	
	25/11/04 17:14:54 - 25/11/04 17:51:04	

Premi 1, 2 per pagina precedente seguente		

Da

Inserire l'ora e la data iniziali dalle quali comincia il periodo di tempo che contiene le immagini registrate.

A

Inserire l'ora e la data per il periodo di tempo richiesto.

Protezione immagini

Selezionare quanto tempo (in giorni) le immagini saranno protette. Premere il tasto \Rightarrow per confermare le regolazioni. Sarete spinti a confermare le regolazioni, evidenziare 'Confermare' e premere il tasto **Menu** o **Mode**. Le immagini durante questo periodo di tempo saranno visualizzate nella sezione della lista

Protezione Immagini

Questa impostazione deve essere confermata. Premere il tasto \Rightarrow per confermare. Apparirà una finestra di dialogo che chiede di confermare l'impostazione; evidenziare Conferma e premere il tasto **Menu** o **Mode**. Le immagini comprese entro quel periodo di tempo appariranno nella sezione elenco.





Nota: L'aggiunta di immagini protette all'elenco potrebbe richiedere diversi minuti.

Togli protezione a immagini

E' possibile togliere manualmente la protezione alle immagini che sono state precedentemente protette automaticamente o manualmente. Dopo aver inserito le informazioni sull'ora e la data, evidenziare l'opzione Togli protezione immagini e premere \Rightarrow ; in una finestra di conferma, evidenziare Conferma e premere il tasto **Menu** o **Mode**. I dati nella sezione dell'elenco verranno eliminati.

Nota: L'eliminazione delle protezioni delle immagini può richiedere un po' di tempo.

Elenco

Mostra tutte le immagini protette. E' possibile evidenziare uno dei dati dell'elenco perché venga copiato nell'Elenco archivio. Con i tasti     evidenziare il dato in questione e premere il tasto **COPY**; il file sarà salvato nell'Elenco archivio.

Archivio in caso di evento

L'archiviazione in caso di evento consente di copiare automaticamente gli allarmi e gli eventi VMD su un server remoto FTP o su un masterizzatore CD/DVD locale.

Archivio in caso di evento			
Destinazione evento	FTP	Modifica	FTP, CD/DVD - Cd0:
Opzioni di scaricamento	Programmato	00:01	Interrogato 000 999 min., Solo manuale, Su connessione
Azzera protezione video	Disattivato		Disattivato, Attivato
Partizione filigrana	Attivato		Disattivato, Attivato
Scaricamento su richiesta	Inizio		

Destinazione evento

Identifica la destinazione a cui verranno trasmesse le immagini. Le opzioni disponibili sono:

- **CD/DVD** – Memorizza le immagini su un masterizzatore CD/DVD locale.
- **FTP** – Le immagini saranno trasmesse a un server FTP tramite FTP.

Nota: Quando è selezionato FTP, appare un'opzione di impostazione per configurare le impostazioni di scaricamento. Per maggiori informazioni sulla configurazione dell'Archiviazione in caso di evento su un server FTP, vedere la Guida di messa in rete.

Opzioni di scaricamento

L'opzione di scaricamento determina quando avviene un trasferimento; le opzioni disponibili sono:

- **Programmato** – E' possibile forzare il Digital Sprite 2 ad archiviare le immagini ad un'ora programmata. L'ora inserita sarà l'ora alla quale questa funzione si attiverà ogni giorno.
- **Interrogato** – Imposta il Digital Sprite 2 perché attivi un trasferimento dell'archivio a intervalli regolari; il periodo di tempo è espresso in minuti e corrisponde al tempo che trascorre fra la fine di un trasferimento di archivio e l'inizio di quello successivo.
- **Solo manuale** – Il processo di archiviazione comincerà solo quando l'Utilizzatore inizierà l'azione premendo Scaricamento su richiesta.
- **Su connessione** – Inizierà automaticamente lo scaricamento dell'archivio quando l'unità individua che la destinazione di archiviazione è presente (CD/DVD o rete).
- **Se CD/DVD pieno** – Inizierà automaticamente il processo di archiviazione quando l'Elenco archivio contiene dati sufficienti da riempire un CD/DVD (solo CD/DVD).

Nota: Deve esserci un CD/DVD inserito nel drive DVD se la destinazione è un CD/DVD.

Azzera protezione video

Se le immagini registrate sono state protette dal sistema, questa opzione toglierà automaticamente la protezione dalle immagini dopo che saranno state scaricate con successo. Le immagini sull'hard drive potranno in seguito essere sovrascritte.

Partizione della filigrana

Attiva la creazione e la memorizzazione di una filigrana in un file di testo, che sarà scaricata con le immagini del video sulla destinazione di archiviazione; si applica ad ogni partizione dell'immagine.

La filigrana è registrata nel file di registro di archivio.

Scaricamento su richiesta

Se è stata selezionata l'opzione di scaricamento manuale, evidenziando questa opzione si inizia il processo di scaricamento; appare una finestra di dialogo che avvisa che il processo di scaricamento FTP sta per cominciare non appena l'unità riceve la conferma.

Modalità di registrazione

L'opzione modalità di registrazione consente di configurare l'unità in registrazione Circuito standard (predefinito) o "Una sola scrittura".

Modalità di registrazione a circuito

E' l'impostazione predefinita per il Digital Sprite 2 e identifica come l'unità memorizza le immagini sugli hard drive interni. Le immagini registrate saranno salvate sull'hard disk in un "circuito" in modo tale che, quando l'hard disk raggiunge la sua capacità massima, le immagini che erano state salvate all'inizio del "circuito" verranno sovrascritte automaticamente dalle ultime registrazioni (a meno che non siano state protette).

Ciò significa che le immagini all'inizio del ciclo di registrazione saranno disponibili solo per un determinato periodo di tempo prima che vengano sovrascritte da registrazioni più recenti.

Esistono diversi parametri nel menu che possono essere utilizzati per identificare quando l'hard disk interno raggiunge la capacità massima e le immagini cominceranno ad essere sovrascritte; possono essere utilizzati per assicurarsi che le immagini siano archiviate e che l'unità cominci a registrare all'inizio del "circuito".

Modalità di registrazione "Una sola scrittura"

Quando l'opzione write once è selezionata, si crea un marcatore sul circuito di registrazione per indicare l'inizio della modalità "Una sola scrittura".

Esistono due funzionamenti di registrazione nella modalità write once: Sovrascrittura e Stop.

Sovrascrittura "Una sola scrittura" si comporterà esattamente come la modalità registrazione a circuito, ma produrrà un avviso visivo all'Operatore per ricordare che informazioni vitali (immagini registrate) stanno per essere sovrascritte ed è necessario iniziare il processo di archiviazione. Se l'allarme viene ignorato, l'unità continuerà a registrare e le immagini all'inizio del circuito saranno sovrascritte; un altro avviso informerà l'Operatore che informazioni importanti sono state sovrascritte.

Se è selezionato "disattivato", il "marcatore" sarà creato sul circuito di registrazione e l'avviso che apparirà indicherà che il processo di archiviazione deve essere iniziato; se questo avviso viene ignorato, quando l'unità raggiunge il marcatore tutte le registrazioni si interrompono; un esempio di dove questa modalità è utilizzata sono le operazioni nascoste, dove si può accedere ai file registrati solo a determinate ore e garantisce che informazioni vitali siano sempre disponibili e mai sovrascritte.

"Una sola scrittura"

Se l'opzione write once è selezionata, appare un sottomenu che può essere configurato per determinare come il Digital Sprite 2 registra le immagini.

Evidenziare l'opzione e premere il tasto \Rightarrow per selezionare l'opzione Write once nel menu di configurazione.

Opzioni Una sola scrittura	
Reset Una sola scrittura reg.	Reset
Permite il reset usuario	Disattivato
Disco basso minimo	20% 0064GB
Su disco pieno	Sovrascrivere
Ultimo reset 'Una sola scrittura' a	26/May/2005 09:48

Reset registrazione write once

Azzerare la prima ora e data di registrazione write once alla data e ora attuale del Digital Sprite 2. E' necessario quando il processo di archiviazione è stato effettuato e sta per ricominciare.

Per azzerare l'opzione di registrazione write once è necessario tenere premuto il tasto della telecamera 1 per 5 secondi.

Autorizzare reset utilizzatore

Attivando questa opzione si entra in un menu Operatore che consentirà all'operatore di azzerare l'opzione di registrazione Write once. Vi si può accedere dallo schermo Copia immagini come sottomenu.

Disco debole al minimo

Identifica la percentuale minima di spazio disponibile sul disco; se la memorizzazione write once scende al di sotto di questa impostazione minima, si attiva l'allarme (appare un avviso sul monitor principale); si annulla quando ci sarà più spazio disponibile sul disco.

Nota: Questa opzione è una percentuale del disco totale del Digital Sprite 2; i Gigabyte equivalenti saranno calcolati e visualizzati automaticamente.

Disco pieno

Se il disco è pieno, è possibile determinare quale azione deve intraprendere il Digital Sprite 2; le opzioni sono:

- **Sovrascrittura** – Il Digital Sprite 2 sovrascriverà le immagini registrate sull'hard disk, che è l'impostazione predefinita. Appare anche un messaggio per informare l'Operatore che il disco è pieno.
- **Stop registrazione** - Il Digital Sprite 2 smette di registrare quando il disco è pieno. Appare anche un messaggio per informare l'Operatore che il disco è pieno.

Ultimo reset write once

Identifica l'ora e la data alla quale è stato azzerato l'ultimo processo write once.

Frequenze di programmazione

Questa opzione è attivata nelle impostazioni predefinite. Quando frequenze di programmazione è attivato, il Digital Sprite 2 offre l'opzione di configurare le frequenze di registrazione per una modalità di funzionamento diurna, notturna e di weekend nei menu "Programmazione di registrazione standard" e "Programmazione di registrazione variabile". Disattivando questa opzione si passano le opzioni di registrazione programmate a una sola serie di frequenze da utilizzare in tutte le modalità di funzionamento delle programmazioni (giorno, notte, weekend).

Registra testo in immagini

E' possibile attivare o disattivare la funzione testo in immagine.

Configurazione database evento

Il Digital Sprite 2 supporta un database che memorizza gli eventi sull'unità. L'utilizzatore può configurare le dimensioni del proprio database.

Configurazione del database eventi	
Ultima ora di reset	24/Nov/2004 15:43:01
Numero attuale di dati	0006
Numero massimo di dati	1000 <small>0000 - 9999</small>

Ultima ora di reset

Si tratta di un'impostazione di sola lettura ed è generata dal Digital Sprite 2; mostra l'ora e la data alla quale è stato azzerato il database l'ultima volta (ad esempio, quando si modifica il numero massimo di dati del database, questo viene azzerato).

Numero attuale di dati

Si tratta di un'impostazione di sola lettura e identifica il numero di dati presenti nel database eventi.

Numero massimo di dati

Consente di determinare il numero massimo di dati nel database eventi; modificando questo dato, il database eventi viene azzerato e si cancellano tutti gli eventi precedentemente memorizzati.

Impostazione telecamera

Telecamera 1 Individuata		
Titolo	Telecamera 1	
Terminazione ingresso	On	On, Off
Tipo di telecamera	Colori	Colori, Bianco e nero
Regolazione del colore	----- -----	
Regolazione del contrasto	----- -----	
Ingresso video telecamera	Collegato	Collegato, Scollegato
Tipo di telemetria	Nessuno	Nessuno, Seriale 1, Seriale 2, Bus A, Bus B

Titolo

E' possibile attribuire un titolo ad ogni telecamera; utilizzare i tasti \uparrow e \downarrow per spostarsi attraverso le telecamere disponibili.

Terminazione ingresso

E' possibile impostare la terminazione su On o Off. La terminazione deve essere Off per le telecamere collegate ad altri dispositivi.

Tipo di telecamera

Questa opzione consente di selezionare il tipo di telecamera; selezionare colori o bianco e nero.

Regolazione del colore

Quando è selezionata l'opzione regolazione del colore, utilizzare i tasti \uparrow e \downarrow per regolare il colore.

Regolazione del contrasto

Quando è selezionata l'opzione regolazione del contrasto, utilizzare i tasti \uparrow e \downarrow per regolare il contrasto.

Ingresso video telecamera

L'opzione video telecamera consente di eliminare dall'opzione guasto telecamera i guasti, oppure di disattivare le telecamere che sono state scollegate.

Selezionate scollegato se la telecamera non è più presente e non sarà sostituita.

Selezionare l'opzione Collegato – Ignora guasto telecamera se la telecamera è temporaneamente scollegata; in questo modo non appariranno messaggi di guasto telecamera e non si attiveranno allarmi.

Consiglio: Si può accedere direttamente al menu Impostazione telecamera premendo e tenendo premuto un tasto telecamera qualsiasi.

Telemetria

Il Digital Sprite 2 supporta il controllo di telemetria coassiale e seriale; questa opzione consente di configurare la telecamera a domo/PTZ collegata.

A questo punto, si presume che sia stato selezionato il tipo seriale nel menu Seriale e telemetria; questa opzione consente di attribuire queste impostazioni a un ingresso video specifico.

Le opzioni disponibili sono:

- Seriale 1 – Protocollo RS-232 selezionato (predefinito disattivato)
- Seriale 2 – Protocollo RS-232 selezionato (predefinito disattivato)
- Seriale 3 – Protocollo RS-485 Bus A selezionato (predefinito Dennard)
- Seriale 4 – Protocollo RS-485 Bus B selezionato (predefinito Pelco).
- Coassiale – Pelco
- Coassiale – Dennard
- Coassiale – BBV
- Nessuno – Le telecamere no hanno un dispositivo seriale associato.

Utilizzare i tasti \uparrow o \downarrow per spostarsi nelle opzioni disponibili.

Nota: Le impostazioni mostrate sono un esempio delle opzioni disponibili.

Allarmi e preset

Allarmi e preset

Telecamera 1 Individuata

Estensione di impulso 005 secs 000 - 999 secs

	Modulo / Aux	Contatto	Fonte ingresso	Preset	Ingresso zona
>	Aux	--	N/A	000	<input checked="" type="checkbox"/>
>	01	01	N/C	001	<input checked="" type="checkbox"/>
>	02	02	N/C	002	<input type="checkbox"/>
>	03	04	N/A	003	<input type="checkbox"/>
>	Aux	--	N/A	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/A	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/A	000	<input type="checkbox"/>

Telecamera XX

Il numero di telecamera attualmente selezionata appare, insieme al suo stato – individuata o non individuata. Premere un tasto telecamera per selezionare una telecamera per configurare allarmi e preset per quella telecamera. Si tratta di sola lettura e non può essere configurato in questo menu.

Estensione di impulso

L'estensione di impulso estende l'attivazione per evitare che si verifichino doppie attivazioni di allarmi; ad esempio, se viene ricevuto un secondo incidente di allarme dopo che il primo allarme è terminato entro questo periodo di tempo, l'unità non crea un nuovo evento.

Modulo /AUX

Selezionare se si sta utilizzando un modulo allarme esterno o gli ingressi AUX sul Digital Sprite 2. Si possono collegare fino a 16 moduli allarme alla rete 485-bus; selezionare il numero di modulo corrispondente o AUX (nelle impostazioni predefinite è il modulo Aux).

Contatto

Quando si seleziona Aux o Modulo, identificare a quale contatto si riferisce. Ogni modulo allarme possiede 16 ingressi allarme; ogni ingresso può essere utilizzato da qualsiasi telecamera o da più telecamere.

Fonte di ingresso

Selezionare se il contatto allarme sul dispositivo di allarme è normalmente aperto (N/A) o normalmente chiuso (N/C).

Preset

Se la telecamera possiede un preset di telemetria configurato, questo può essere richiamato automaticamente quando viene attivato un allarme. Inserire il numero di preset da 000 a 256 per il contatto allarme selezionato.

Ingresso zona

Un allarme specifico di telecamera può anche attivare un zona allarme. Se un ingresso deve attivare una zona e inviare una telecamera a una posizione di preset, attivare la casella Ingresso zona corrispondente.

L'attivazione apparirà in "Preset" nel menu Impostazione zona.

Nota: Se l'opzione è disattivata, l'allarme continuerà a inviare una telecamera a una posizione di preset, ma non verrà intrapresa nessuna azione.

Impostazioni telecamera di attività

Impostazioni telecamera di attività

Camera 1		
Rivelazione	Off	Off, On
Attivazione programmazione	Modifica	
Sensibilità	Interno alta	Interno alta, Interno bassa, Esterno alta, Esterno bassa, Bassissima
Griglia di attività	Impostazione	
Test di attività	Walktest	
Azioni	Modifica	
Zone VMD avanzate	Disattivato	Disattivato, Attivato-Modifica

Telecamera

Ogni telecamera può essere configurata singolarmente; selezionare la telecamera premendo il tasto telecamera corrispondente.

Rivelazione

Selezionare se la rivelazione attività è on o off per la telecamera selezionata.

Nota: Quando rivelazione attività è selezionato, le impostazioni di sensibilità saranno utilizzate per la Ricerca eventi.

Programmazione attivazione

Ogni telecamera può essere programmata per essere sempre attivata (Attivazione 24 ore) o attivata singolarmente durante il giorno, la notte e il weekend.

Attivazione programmazione

Attivazione programmazione telecamera 01				
Tipo di attivazione	Attivazione programmazione			Attivazione 24 ore
Attiva	Giorno	Notte	Weekend	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Sensibilità

Esistono 5 livelli di sensibilità per la rivelazione attività, per essere sicuri di coprire tutto l'ambiente.

Nota: Quando si imposta la sensibilità, si consiglia di utilizzare l'opzione test di attività, per assicurarsi di aver selezionato la corretta sensibilità.

Selezionare il livello di sensibilità che corrisponde alla posizione della telecamera:

- Le telecamere poste all'esterno, dove potrebbe esserci molto movimento sullo sfondo; come alberi o pioggia, devono essere impostate su una sensibilità Esterno alta, Esterno bassa o bassissima.
- Le telecamere poste all'interno, dove c'è pochissimo movimento sullo sfondo, possono essere impostate su Interno alta o Interno bassa.

I livelli di sensibilità sono:

- Interno alta (impostazione più sensibile)
- Interno bassa
- Esterno alta
- Esterno bassa
- Bassissima (livello più basso di sensibilità)

Griglia di attività

Viene utilizzata una griglia 16 x 16 per mascherare le aree in cui è attiva una rivelazione attività. Quando l'opzione Imposta è selezionata, appare una finestra di dialogo; seguire i menu sullo schermo per configurare la griglia di attività.

Nota: Quando la fonte video collegata all'unità è NTSC, la Griglia di attività sarà 16 x 14.

Usare i tasti direzionali per spostarsi nella griglia
Usare il tasto telecamera 1 per attivare/disattivare le cellule
Usare il tasto telecamera 2 per bloccare la sezione

Premere il tasto MENU/MODE per iniziare l'impostazione
Premere il tasto MENU/MODE di nuovo per uscire dalla griglia

Quando si entra nello schermo Griglia attività, una griglia 16 x 16 si sovrappone all'immagine. Modificare la griglia in modo tale che copra le aree dell'immagine che devono essere monitorate per la rivelazione attività e togliere il monitoraggio dalle aree in cui potrebbe esserci movimento continuo (ad esempio, alberi, cespugli) che potrebbero provocare false attivazioni.

Ogni cellula può essere attivata o disattivata singolarmente (Telecamera 1).

Alternativamente, è possibile bloccare il cursore e selezionare un gruppo di cellule da attivare / disattivare. Per il bloccare il cursore, spostarlo sulla posizione iniziale desiderata e premere telecamera 2, utilizzare i tasti del cursore per spostarsi nelle cellule da attivare/disattivare e premere Telecamera 1 per attivare o disattivare tutte le cellule selezionate.

Test di attività

Dopo aver configurato le Impostazioni telecamera di attività, è possibile testare la configurazione di ogni telecamera.

Selezionare Walk Test; le aree in cui la griglia di attività è attivata saranno visualizzate quando viene individuata un'attività.

Azioni

Le azioni che devono essere attivate automaticamente quando viene identificata una VMD sull'ingresso video possono essere configurate in questo menu.

Azioni VMD telecamera 01		Pagina	Pagina successiva
Crea dato database	Attivato		Disattivato, Attivato
Modifica frequenza di registrazione	Nessuna		Nessuna, Standard, Variabile, Entrambe
Rapporto VMD attività	Disattivato		Disattivato, Attivato
Crea ingresso di zona	Disattivato		Disattivato, Attivato
Registra immagine fissa	Disattivato		Disattivato, Attivato
Proteggi immagini VMD	Disattivato		Disattivato, Attivato
Archivia evento	Disattivato		Disattivato, Attivato
Invia immagine via e-mail	Disattivato		Disattivato, Attivato
Risoluzione immagine e-mail	Miniatura		Miniatura, Bassa ris., Ris. media, Alta ris.
Applica azioni telecamera 01 a	Telecamera 02		Camera 02 - 16, All cameras

Pagina

Le azioni sono separate in due pagine; per selezionare la pagina precedente o successiva, evidenziare Pagina successiva e premere il tasto \uparrow o \downarrow .

Crea dato database

Per l'attività VMD che deve essere registrata nell'elenco eventi, questa opzione deve essere attivata.

Modifica frequenza di registrazione

Consente di passare dalla frequenza di registrazione alla frequenza di allarme quando la VMD è attiva.

Le opzioni disponibili sono:

- **Standard** – passa le telecamere attivate per la registrazione standard alla frequenza di registrazione allarme.
- **Variabile** – passa le telecamere attivate per la registrazione variabile alla frequenza di registrazione allarme
- **Entrambe** – si applica alla registrazione sia variabile che standard della telecamera selezionata.

Rapporto attività VMD

Un'attivazione attività VMD può essere riferita tramite un messaggio telnet; questa opzione deve essere attivata quando si configurano le impostazioni Rapporto remoto.

Crea ingresso di zona

Passa la telecamera VMD in un ingresso allarme per utilizzarle nella pagina Zone allarme. Selezionare VMD XX (dove XX è il numero della telecamera), invece di un ingresso allarme che attivi l'evento.

Registra immagini fisse

Salva un'immagine fissa supplementare il più vicino possibile all'evento insieme alla registrazione normale dell'evento.

Si può accedere all'immagine fissa tramite la pagina Diretta dell'interfaccia di visualizzazione web, dove appare nella sequenza normale di registrazione normale.

Proteggi immagini VMD

E' possibile proteggere automaticamente le registrazioni VMD per assicurarsi che queste immagini non siano sovrascritte e restino sull'hard drive dell'unità. Le immagini possono essere protette per un determinato periodo di tempo o per sempre.

Archivia evento

Forza il Digital Sprite 2 a scaricare automaticamente le immagini allarme tramite FTP a un server centrale FTP, oppure direttamente su un CD/DVD locale.

Vedere Archivio in caso di evento nel menu Opzioni di registrazione.

Invia immagine via e-mail

E' possibile configurare il Digital Sprite 2 perché trasmetta automaticamente un'e-mail a un indirizzo predefinito non appena identifica un movimento.

Risoluzione immagine e-mail

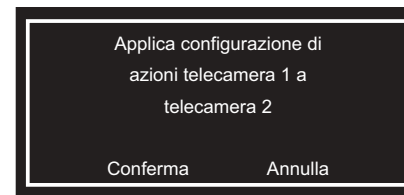
Determina la risoluzione dell'immagine che verrà allegata all'e-mail. Le opzioni disponibili sono:

- Miniatura - Predefinito
- Bassa risoluzione
- Risoluzione media
- Alta risoluzione

Nota: L'impostazione della risoluzione selezionata è una risoluzione globale e sarà comune a tutti gli allarmi VMD e di zona.

Applica azione a

Se le azioni per una telecamera sono uguali o simili, è possibile applicare una serie di azioni alle telecamere selezionate. Selezionando le opzioni, appare una finestra di dialogo per assicurarsi di voler effettivamente effettuare le modifiche.



Zone VMD avanzate

Questa opzione consente di configurare le zone VMD avanzate da 1 a 16 per ogni telecamera. Attivare questa opzione e selezionare Modifica.

Nota: VMD 0 è riservata alla rivelazione attività.

Zone VMD telecamera 01	Telecamera 01
Zone VMD	Modifica
Griglia VMD	Imposta
Test VMD	Walktest

Zone VMD

Questa opzione consente di accedere alla configurazione della zona VMD.

Zone VMD telecamera 01		
Zona	01	01 - 16
Modalità zona 01	Normale	Normale, Ultima attivazione, Statico, Zona disattivata
Conteggio pixel zona 01	20%	02 - 100%
Modifica pixel zona 01	20%	02 - 100%

Zona

Ci sono impostazioni che possono essere configurate per ognuna delle 16 zone VMD avanzate, ognuna può essere selezionata per la configurazione all'interno di questa opzione. Utilizzare il tasto \uparrow o \downarrow per spostarsi nelle zone.

Modalità della zona

La modalità della zona identifica quando l'immagine di riferimento viene presa per attivare la VMD. Le opzioni disponibili sono:

- **Normale** – l'immagine di riferimento viene aggiornata circa 1/secondo per consentire che si verifichino piccoli cambiamenti nell'immagine senza che si attivi un allarme.
- **Ultima attivazione** – l'immagine di riferimento viene attivata solo quando viene attivata la VMD e sarà utilizzata solo con illuminazione controllata, in modo tale che non ci siano false attivazioni dovute al cambiamento della luce.
- **Statico** – L'immagine di riferimento viene presa all'accensione e non viene mai aggiornata. Questa opzione dovrebbe essere utilizzata in un'area "sterile", dove non ci dovrebbero essere cambiamenti.
- **Zona disattivata** – Disattiva la modalità di zona

Conteggio pixel zona XX

Questo valore viene impostato come percentuale e corrisponde alla percentuale di pixel nella zona selezionata che devono cambiare perché si attivi un evento VMD.

Nota: Questo valore dovrebbe essere testato dopo la configurazione.

Modifica pixel zona XX

Questa impostazione è un valore in percentuale della modifica generale necessaria nella scala dei grigi da includere nel conteggio dei pixel. La modifica della percentuale viene definita sulla gamma completa da bianco a nero, un cambiamento dei pixel del 100% corrisponderebbe a un cambiamento da nero a bianchissimo.

Nota: Questa impostazione dovrebbe essere testata dopo la configurazione, per essere sicuri che le impostazioni siano sufficienti ad attivare un evento VMD.

Griglia VMD

La griglia VMD copre 16 aree predefinite dello schermo; è possibile configurare la griglia per coprire solo le aree che interessano.

Nota: Assicurarsi che la telecamera da configurare sia stata selezionata prima di evidenziare l'opzione di impostazione.

Quando è selezionato Imposta, appare una finestra di dialogo; seguire le istruzioni sullo schermo per configurare questa opzione.



Per modificare la griglia:

1. Spostare il (*) al punto iniziale della zona da creare; è possibile utilizzare \leftarrow o \rightarrow per spostarsi fra le zone predefinite.
2. Premere telecamera 1 per passare alla modalità "trascinamento" e per cancellare automaticamente la zona esistente (se applicabile) (vedere il testo sullo schermo per verificare che l'opzione trascinamento sia selezionata).
3. Usare i tasti delle frecce per spostarsi sul punto finale della zona (sarà diagonalmente opposto al punto iniziale per creare una casella).
4. Premere Telecamera 1 per far uscire l'unità dalla modalità di trascinamento.

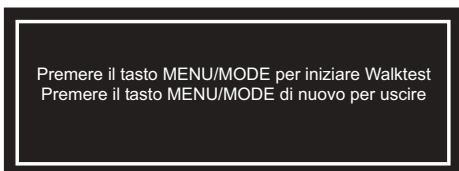
5. Si può premere Telecamera 2 per spostarsi fra le modalità disponibili; selezionare la modalità che deve essere applicata alla zona creata; è come impostare la modalità zona VMD.

Testo VMD

Dopo aver configurato le Impostazioni telecamera VMD, è possibile testare la configurazione.

Nota: VMD deve essere attivato sulla telecamera selezionata per selezionare l'opzione Walktest.

Quando Walktest è selezionato, appare una finestra di dialogo; seguire le istruzioni sullo schermo.



Se le impostazioni non sono soddisfacenti, modificarle e ripetere il test.

Impostazione inserimento testo

Nota: Questo menu appare solo se è stato attivato Testo nell'immagine nel menu "Opzioni di registrazione".

Il Digital Sprite 2 supporta l'opzione per includere l'informazione di testo, ricevuta da un dispositivo periferico, insieme al video registrato. Le immagini possono poi essere ricercate sul dato testo per essere visualizzate tramite una pagina web.

Impostazione inserimento testo		Telecamera 1
Numero di linee	20	00 - 20
Larghezza delle linee	50	01 - 50
Colore del testo	Bianco	Bianco, Nero, Giallo, Magenta, Rosso, Ciano, Verde
Sfondo del testo	Off	Off, Bianco, Nero

Telecamera

Ogni telecamera può essere configurata singolarmente; selezionare la telecamera in questione premendo il tasto telecamera corrispondente.

Numero di linee

Si tratta del numero di linee che saranno visualizzate in diretta e in riproduzione usando l'OSD (visualizzazione sullo schermo) sul monitor principale insieme alle immagini relative. L'impostazione predefinita è 20 linee.

Larghezza delle linee

Identifica la lunghezza delle linee che saranno memorizzate con l'immagine. L'impostazione predefinita è di 50 caratteri, che corrisponde solitamente allo schermo intero.

Colore del testo

E' possibile selezionare il colore del testo, dal dispositivo seriale periferico, che verrà visualizzato con l'immagine.

Le opzioni sono: nero, bianco, giallo, Magenta, rosso, ciano e verde.

Sfondo del testo


E' possibile applicare uno sfondo al testo nell'immagine; nelle impostazioni predefinite è disattivato.

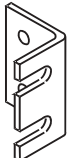
Le opzioni disponibili sono: bianco o nero.

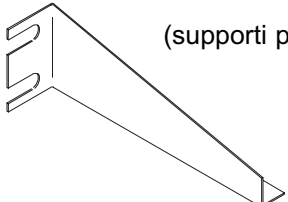
Appendice 1

Kit di montaggio in rack

Viene fornito un kit di montaggio in rack con questo prodotto; è importante utilizzarlo correttamente. Il kit contiene:

4 x  (viti di montaggio in rack)

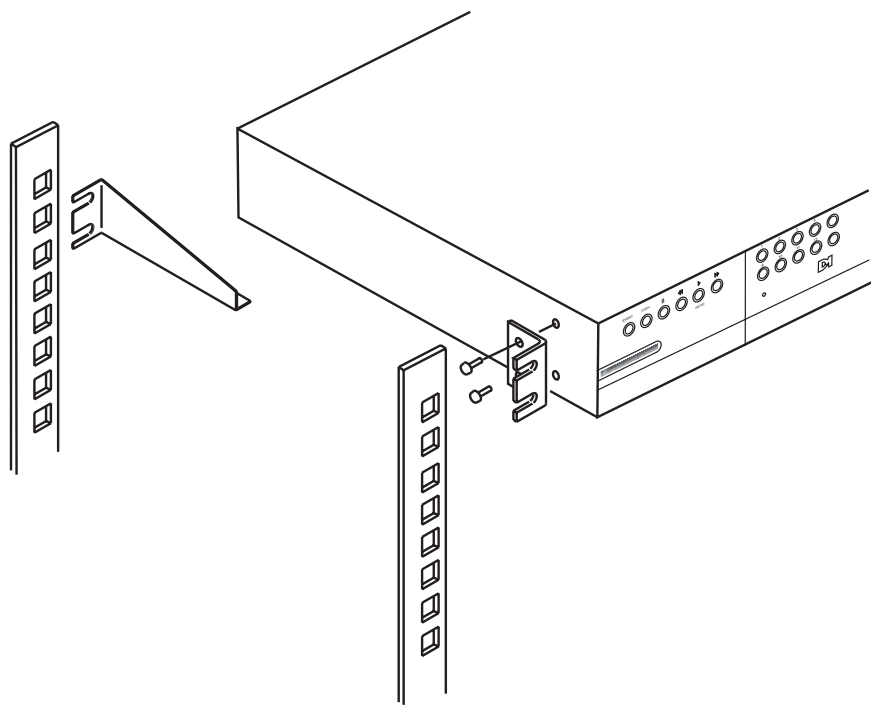
2 x  (anse di montaggio in rack)

2 x  (supporti posteriori)

Installazione

Prima di collegare i cavi sul retro del Digital Sprite 2, seguire le seguenti fasi.

1. Fissare i supporti posteriori al rack
2. Con le viti fornite, fissare la anse ad ogni lato dell'unità.
3. Posizionare l'unità sui supporti posteriori.
4. Fissare le anse alla parte anteriore del rack.



Waarschuwing: Het toestel niet verplaatsen terwijl het nog ingeschakeld is.

Inhoud

• Inleiding	1
• Belangrijke veiligheidstips	3
• De Digital Sprite 2 installeren	5
• Snelle installatie	6
• Externe toestellen aansluiten	8
• De Digital Sprite 2 configureren	15
- Gebruik van de menu's	15
- Uur, datum & taal	17
- Bekijken van camerabeelden	18
- Scheduling	19
- Standaard opnameschedule	20
- Veranderlijke opnameschedule	23
- Netwerkopties	24
- Alarmopties	27
- VMD-opties	34
- Schermopties	35
- Wachtwoorden	36
- Systeemopties	37
- Opname-opties	40
- Camera-instellingen	44
- Alarmen en presets	45
- Alarminstellingen van de camera's	46
- Tekstinlassingen	51
• Bijlage 1 - Rack mounting kit	52

Inleiding

Wat is de Digital Sprite 2?

De Digital Sprite 2 reeks combineert multiplexing, digitale opnametechnieken en dome telemetrie in éénzelfde hoogperformante DVR met up-to-date netwerkmogelijkheden.

De intuïtieve instellingsmenu's met serverondersteuning van de Digital Sprite 2 brengen netwerkgebonden CCTV binnen uw bereik.

De Digital Sprite 2 reeks biedt u een ruim productengamma aan waardoor het toestel geschikt is voor de meest uiteenlopende opstellingsmogelijkheden, in nieuwe of bestaande installaties.

Een video multiplexer

- Ontworpen met het oog op veiligheid.
- Handig in het gebruik.
- Werkt als een traditionele multiplexer, niet als een PC .
- Alle kenmerken die u van een Dedicated Micros multiplexer kan verwachten:
 - Hoofd- en spot monitor.
 - Multischerm weergave.
 - Bewegingsdetectie.
 - Alarmmelding.
 - Scheduling met naar keuze dag, nacht of weekend.
 - Door de gebruiker definieerbare opnamesnelheden.
 - 485-bus netwerking.

Een digitale videorecorder

- Gelijktijdige weergave en opname, zonder de opnames te beïnvloeden.
- 31 dagen of meer, of 24 uur time-lapse opname in één toestel*.
- Ogenblikkelijke toegang tot gearchiveerde beelden op harde schijf, geen tapes.

**Voor het 320 GB model (of hoger)*

Netwerkgebonden transmissies

- Internetinstellingen aan de hand van on-screen menu's.
- Bekijken van live en playback beelden via netwerk.
- Gecentraliseerde monitoring.
- FTP, SMTP ondersteuning voor downloaden van beelden.
- SMS ondersteuning voor transmissie van tekstberichten bij alarm.
- Up-to-date netwerkingsmogelijkheden met inbegrip van on-board Firewall en Webcam functie.
- Geen extra software aan te kopen, Viewing software voor Windows™ meegeleverd, of bediening via standaard internet browser.

Kenmerken:

Installatie

- | | |
|------------------------------------------------------------|---|
| Autodetectie van camera's bij inschakeling | ✓ |
| Autodetectie van externe opslagtoestellen bij inschakeling | ✓ |
| Default 24-uurs opname met gemiddelde beeldkwaliteit | ✓ |
| Aansluitingen met doorlusmogelijkheden | ✓ |

Werking

- | | |
|------------------------------------------------------|---|
| Gelijktijdige weergave, opname, kopie en transmissie | ✓ |
| Optie voor verborgen camera | ✓ |
| IR-afstandsbediening | ✓ |

Playback

- | | |
|-------------------------------|---|
| Playback functie in VCR-stijl | ✓ |
| Vol- en multischerm weergave | ✓ |

Gebeurtenissen

- | | |
|---------------------------------------------------|---|
| Bewegingsdetectie | ✓ |
| Alarmen | ✓ |
| Gebeurtenissenlogboek met preview window | ✓ |
| Autocopy van gebeurtenissen naar CD of FTP Server | ✓ |
| Pre- en postalarm tijdsinstellingen | ✓ |

Telemetrie

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| Coaxiale ondersteuning voor BBV, Pelco & Dennard | ✓ |
| Seriële ondersteuning voor talrijke protocols van externe leveranciers (Dennard, Pelco, Sensormatic en andere) | ✓ |
| Telemetrie-presets bij alarm. | ✓ |

Audio

Real time audio-opname ✓

Afstandsbediening via remote toetsenbord (optie)

Compatibiliteit met remote toetsenbord ✓

Gelijktijdige bediening van meerdere toestellen ✓

Telemetrie controller ✓

Network viewing

Live beelden ✓

Playback beelden ✓

Meervoudige gelijktijdige gebruikers ✓

Telemetriebediening ✓

Kopiëren van beelden via netwerk ✓

Activering van e-mail bij alarm ✓

Opslagtoestellen

Interne CD-brander ✓

RAID & JBOD ✓

Plextor CDR (ga na welke toestellen compatibel zijn) ✓

Deze gids omvat twee delen:

1. Installatie

- alle details over de methode om de Digital Sprite 2 te installeren en de externe randapparatuur aan te sluiten.

2. Inwerkingstelling

- alle details over de instellingsmenu's van de Digital Sprite 2

Belangrijke veiligheidstips

Lees de gebruiksinstructies

Lees alle veiligheids- en gebruiksinstructies vooraleer u met het toestel werkt.

Voeding

Het toestel mag enkel op het door de fabrikant voorgeschreven type voedingsbron aangesloten worden.

Onderhoud

Tracht het toestel niet zelf te onderhouden of te herstellen aangezien u bij het openen ervan in contact kan komen met levensgevaarlijke spanningen of andere risico's.

Ventilatie

Zorg ervoor dat het toestel voldoende geventileerd wordt en niet oververhit raakt.



Wegens het brand- of elektrocutiegevaar mag het toestel niet blootgesteld worden aan regen of vocht. Het bliksemschicht-symbool in een gelijkzijdige driehoek wijst de gebruiker van dit toestel op de interne aanwezigheid van gevaarlijke spanningen die voldoende hoog zijn om elektrocutie te veroorzaken.



Dit is een Klasse A product. In een huishoudelijke omgeving kan dit toestel aanleiding geven tot elektromagnetische interferenties waarbij de gebruiker zich genoodzaakt kan zien de gepaste maatregelen te nemen.

BLIKSEMINSLAG

De Digital Sprite 2 reeks beschikt over een aantal interne beveiligingen tegen de gevolgen van een blikseminslag. Niettemin is het aanbevolen isolatietransformatoren te voorzien in gebieden waar regelmatig blikseminslagen voorkomen.

FCC REGLEMENTERING EN DOC INFORMATIE

(Enkel voor toestellen bestemd voor de USA en Canada)

OPGELET: Dit toestel is getest en in overeenstemming bevonden met de grenswaarden voor een digitaal toestel van Klasse A, zoals voorgeschreven in Deel 15 van de FCC reglementering. Deze grenswaarden garanderen een redelijke bescherming tegen schadelijke elektromagnetische storingen wanneer het toestel in een commerciële omgeving gebruikt wordt. Dit toestel gebruikt en genereert elektromagnetische energie die, mocht het niet in overeenstemming met de richtlijnen van het handboek geïnstalleerd en gebruikt worden, schadelijke storingen aan radiocommunicatie-apparatuur kan veroorzaken. Het gebruik van dit toestel in een residentieel gebied kan schadelijke storingen veroorzaken, in welk geval de gebruiker op eigen kost de nodige maatregelen zou moeten nemen.

De gebruiker kan zo nodig de verkoper of een ervaren radio / televisiemonteur raadplegen voor correctieve actie. De gebruiker zal ook nuttige informatie vinden in de brochure "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems", uitgegeven door de Federal Communications Commission.

Deze brochure is beschikbaar bij het US Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock Nr. 004-000-00345-4.

Deze verwittiging wil de aandacht van de CCTV-installateur vestigen op Art 820-40 van de NEC die richtlijnen bevat voor een goede aarding en, in bijzonder, bepaalt dat de aardingsgeleider verbonden dient te worden met de aardingsinstallatie van het gebouw, en dit zo dicht mogelijk bij de kabelingang.

CE Keurmerk



Het CE-symbool duidt aan dat het product voldoet aan alle wettelijke richtlijnen die van toepassing zijn.

Richtlijn 89/336/EEG.

Een "Attest van Gelijkvormigheid" ligt ter inzage bij Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL.

De Digital Sprite 2 ondersteunt een interne CD-brander. Hier volgen aanvullende richtlijnen in verband met de installatie en het gebruik van de CD-brander. Gelieve terdege rekening te houden met deze informatie.



- **Opgelet** - Het gebruik van bedieningswijzen, regelingen of procedures andere dan deze die hier beschreven worden, kan blootstelling aan gevaarlijke stralingen tot gevolg hebben.
- Wegens het gevaar van blootstelling aan laserstralen (schadelijk voor de ogen) is het verboden het toestel te openen.

De Digital Sprite installeren

Vòòr u van start gaat:

Controleer de inhoud van de verpakking:

- Digital Sprite 2
- IR-afstandsbediening
- Netsnoer met driepolige stekker (Noord-Amerika)
- Netsnoer met stekker (Europa)
- Netsnoer zonder stekker (andere regio's)
- Rack mount kit (rack mount profielen, achterste steunen, bevestigingsschroeven),
- 485-bus kabel
- Installatiegids en Gebruiksgids. Noteer dat de Netwerkingsgids zich op het toestel bevindt en van internet gedownload kan worden.

Keuze van de opstellingsplaats

Digital Sprite 2 is ontworpen voor zowel rack mounting als desktop gebruik. Neem volgende voorzorgen bij de installatie van uw Digital Sprite 2:

- De achterste steunen moeten absoluut gebruikt worden bij rack mounting, zoniet kan het toestel beschadigd raken.
- Als het toestel in een gesloten rack of in een rack met meerdere andere toestellen gemonteerd wordt dan moet u erop toezien dat de temperatuur niet boven de 40°C kan stijgen.
- Laat een ruimte van minstens 2.54cm aan weerszijden van het toestel.
- In de behuizing van het toestel zijn openingen voorzien voor de ventilatie en de afkoeling, deze openingen mogen niet verstopt noch afgedicht worden.
- Als meerdere toestellen boven elkaar gemonteerd worden, laat u een ruimte van minstens 1.5 cm tussen de toestellen.
- Monteer het toestel niet op een plaats waar het onderhevig is aan mechanische schokken.
- Monteer het toestel steeds in een droge en relatief stofvrije ruimte. Vermijd ruimtes zoals vochtige kelders of stofrijke gangen.
- Zorg voor een goede aarding van het stopcontact als het toestel hierop aangesloten wordt in plaats van op de interne stroomverdeling.
- Voorzie 15 ampère stroomsterkte voor de elektrische aansluiting.

- Als u externe opslagmogelijkheden gebruikt, lees dan de specifieke installatierichtlijnen van de JBOD- of RAID-apparatuur.
- Het is aanbevolen een UPS (onderbrekingsvrije voeding) te gebruiken voor de Digital Sprite 2 zodat het toestel verder kan blijven werken bij een stroomonderbreking.

Gemiddelde vermogens

Spanning (VAC)	Gemiddelde stroomsterkte (A)	Vermogen (W)
240	0.37	88.8
110	0.54	59.4

Een overzicht van digitale beeldopnametechnieken

Digitale multiplexers werken op precies dezelfde wijze als analoge multiplexers, behalve dat zij een harde schijf of een digitale tape voor de beeldopnames gebruiken in plaats van VCR tapes. Analoge toestellen gebruiken de time-lapse techniek om de opnameduur van een 3-uren tape te kunnen verlengen: gewoon minder beelden per seconde opnemen.

Door het aantal per seconde opgenomen beelden aan te passen, kan de opnameduur van de harde schijf van een Digital Sprite 2 eveneens verlengd worden. Nochtans zijn er ook nog andere factoren die de opnamecapaciteit van harde schijven van digitale multiplexers beïnvloeden:

- De beeldkwaliteit
- De opnamesnelheid
- De opslagcapaciteit van de harde schijf

Beeldkwaliteit

Digitale multiplexers slaan de beelden onder gecomprimeerde vorm op waardoor ze efficiënter met de beschikbare capaciteit omspringen. Hoe hoger de compressiegraad, hoe kleiner het bestand, echter ten nadele van de beeldkwaliteit. De Digital Sprite 2 kan beelden comprimeren tussen 6 kB en 45 kB. Kilobytes en Gigabytes zijn opslageenheden:

1GB = 1024 megabytes (MB)

1MB = 1024 kilobytes (kB)

Bij analoge toestellen is de beeldkwaliteit sterk afhankelijk van het gebruikte type VCR: VHS of S-VHS. Bij de Digital Sprite 2 kan de beeldkwaliteit aangepast worden door de grootte van het beeldbestand te kiezen: lage kwaliteit is 14 kB, gemiddelde 18 kB, en hoge 25 kB*.

Bij gebruik van grotere beeldbestanden zal de harde schijf sneller volgeschreven zijn. Om bij grotere beeldbestanden dezelfde opnameduur te waarborgen moet de opnamesnelheid (PPS = Pictures Per Second) verminderen

* Merk op dat, net zoals voor alle digitale opnames, de beeldkwaliteit kan verschillen naargelang het onderwerp. Voor bepaalde onderwerpen kan een gemiddelde beeldkwaliteit met 18 kB bereikt worden maar vereist ze voor andere, meer gedetailleerde onderwerpen misschien 30 kB of meer.

Standaard opnamesnelheid

De opnamesnelheid is het aantal per seconde op schijf opgenomen beelden (PPS). Deze waarde geldt voor het hele systeem, of er nu 1 of 16 camera's aangesloten zijn. De update-snelheid per camera kan als volgt berekend worden:

$$\text{Update-snelheid} = \frac{\text{Aantal camera's}}{\text{Opnamesnelheid}}$$

Opslagcapaciteit van de harde schijf

Door gebruik van een grotere harde schijf kan de beeldkwaliteit, de opnamesnelheid of de opnameduur vergroot worden. Zo kan op een schijf van 80 GB tot 8 dagen lang met de default-instellingen opgenomen worden (24-uur time-lapse mode met gemiddelde kwaliteit).

Tip: Als vuistregel geldt dat u met de default-instellingen* 10 GB opslagcapaciteit per dag nodig hebt: een schijf van 80 GB geeft u dan een totale opnameduur van 8 dagen .

Berekening van de opnameduur

De Digital Sprite 2 berekent automatisch de opnameduur zodra u de opnamesnelheid en de beeldkwaliteit ingeeft. Voor andere doeleinden kan u steeds de interactieve rekentool van onze website downloaden :

www.dedicatedmicros.com

* 24-uur time-lapse mode, 6PPS, gemiddelde beeldkwaliteit, 18KB

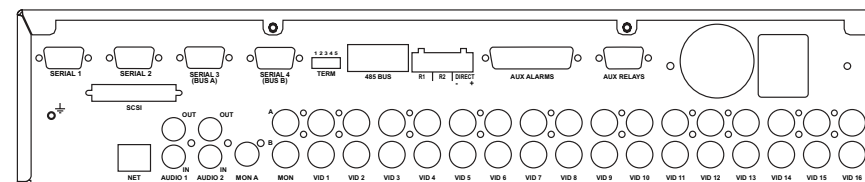
Snelle installatie

Aansluitingen op de achterzijde van het toestel

De Digital Sprite 2 laat zich in nauwelijks 4 stappen installeren. Aangezien het een plug-and-play systeem is, worden de camera's automatisch gedetecteerd en opgenomen.

Aansluitingen op de achterzijde van de Digital Sprite 2

Onderstaande figuur toont de achteraansluitingen.



Video

- VID1 tot VID16 75 Ohm BNC composite camera-aansluitingen (1 Vptp)
Digital Sprite 2 is beschikbaar met 6, 9 of 16 kanalen.
- MON A Hoofdmonitor, 75 Ohm BNC composite monitoraansluiting (1 Vptp)
- MON B Spot monitor, 75 Ohm BNC composite monitoraansluiting (1 Vptp)
- MON A Hoofdmonitor, S-video monitoraansluiting

Audio

- AUDIO 1 IN RCA (phono) connector, 47 kOhm, 1 Vptp
- AUDIO 1 OUT RCA (phono) connector, 1 Vptp
- AUDIO 2 IN Niet gebruikt, beschikbaar voor latere uitbreiding
- AUDIO 2 OUT Niet gebruikt, beschikbaar voor latere uitbreiding

Data

- SCSI 50-pin HD SCSI-2 connection
- NET RJ-45 10-baseT Ethernet aansluiting
- SERIAL 1 & 2 9-pins (mannelijk) D-type connector voor RS-232 seriële poort
- SERIAL 3 & 4 9-pins (mannelijk) D-type connector voor RS-232, RS-422 en RS-485 seriële poorten

- TERM Termination DIP-switches voor RS-485

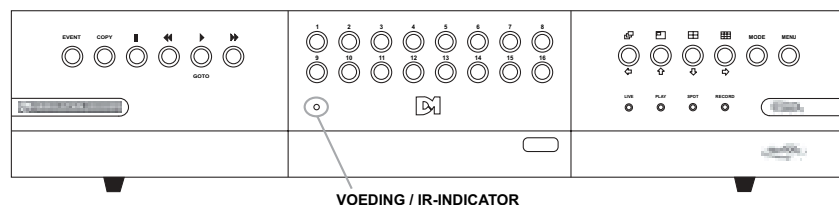
485 BUS 2x MMJ poorten voor DM 485-bus randapparatuur

Alarmen en relais

R1	Schroefaansluiting, alarmrelais met droog contact, NO/NC, configureerbaar voor alarm.
R2	Schroefaansluiting, activeringsrelais met droog contact, NO/NC, configureerbaar voor bewegingsdetectie (VMD).
DIRECT	Schroefaansluiting, rechtstreekse aanvullende ingang, NO/NC.
AUX ALARMS	25-pins (vrouwelijk) D-type connector, programmeerbare alarmen, NO/NC
AUX RELAYS	9-pins (vrouwelijk) D-type connector, configureerbaar voor algemene camera-uitval en trigger-on-alarm

Frontpaneel van de Digital Sprite

Hieronder volgt de verklaring van de toetsen en de LED's op het frontpaneel van de Digital Sprite 2.



Opmerking: de figuur toont een toestel met 16 kanalen

Camerabediening

1 - 16 Toetsen voor camerakeuze
Opmerking: Het aantal cameratoetsen stemt overeen met het aantal video-ingangen op het toestel

Monitorbediening



Start een sequentie op de Hoofdmonitor (MON A) of op de Spot Monitor (MON B)



Beeld-in-beeld voorstelling op de Hoofdmonitor (MON A)



Viervoudige mozaïekvoorstelling op de Hoofdmonitor (MON A)



Multischerm voorstelling op de Hoofdmonitor (MON A)

VCR Keys



Pauzeert op het beeld in Live and Playback mode



Terugspoelen / Opzoeken van beelden in Playback mode



Playback van opgenomen beelden en **GOTO**.



Snel doorspoelen / Opzoeken van beelden in Playback mode

Bijkomende toetsen

EVENT	Toegang tot het gebeurtenissenlogboek en tot het menu 'Zoekfilter voor gebeurtenissen'
COPY	Toegang tot het menu 'Kopiëren'
MODE	Keuze tussen Live en Playback modes
MENU	Invoering van Gebruikers- of Installateursmenu's
LEDs	
LIVE	Toestel is in Live mode als deze LED brandt
PLAY	Toestel is in Playback als deze LED brandt
SPOT	Spot monitor(MON B) wordt gecontroleerd
RECORD	Toestel is bezig met het opnemen van beelden op interne harde schijf
POWER	IR -afstandsbediening geactiveerd als LED groen is. IR-afstandsbediening geblokkeerd als LED amberkleurig is.

STAP 1. Camera's aansluiten

Sluit de camera's aan op de video-ingangen VID1 tot VID6 (6-kanaalstoestel), tot VID9 (9-kanaalstoestel) of tot VID16 (16-kanaalstoestel). Gebruik de onderste rij connectoren voor doorlusverbindingen naar andere toestellen.

STAP 2. Monitors aansluiten

Verbind de uitgang MON A met de Hoofdmonitor (digitale weergave en multischerm voorstelling)

Verbind de uitgang MON B met de optionele Spot Monitor (analoge volschermbekenden)

STAP 3. Externe toestellen aansluiten

Als u externe toestellen wil aansluiten aan uw Digital Sprite 2, ga dan naar het volgende hoofdstuk 'Externe toestellen aansluiten' vooraleer verder te gaan met Stap 4.

STAP 4. Voeding aansluiten

Als uw Digital Sprite 2 volledig klaar is en alle externe toestellen aangesloten en gevoed zijn, sluit de elektrische voeding aan de achterzijde van het toestel aan. De opstartprocedure kan enkele minuten duren en zolang zal u de Digital Sprite 2 niet kunnen gebruiken.

Het toestel zal nu zonder enige verdere programmering alle camera's in een 24-uur time-lapse mode opnemen !

Externe toestellen aansluiten

De Digital Sprite 2 gebruikt een 485-bus netwerk om alle toestellen en randapparaten van Dedicated Micros met elkaar te verbinden.

Externe opslagtoestellen kunnen aan de SCSI-poorten aangesloten worden en telemetricamera's aan de seriële poorten. Externe toestellen die aan de Digital Sprite 2 kunnen aangesloten worden zijn onder andere:

Telemetricamera's

Opslagtoestellen

Ethernet netwerken

Alarmen en relais

Audiotoeestellen

485-bus toestellen

Aansluiting van telemetricamera's

De Digital Sprite 2 ondersteunt talrijke protocols voor seriële (RS- 232/485) en 485-bus telemetriesystemen.

Een remote toetsenbord kan aan de Digital Sprite 2 aangesloten worden om de telemetriefuncties van de aangesloten camera's te bedienen, zie hiervoor Aansluiting van 485-bus toestellen.

Het telemetrieprotocol kan geselecteerd worden aan de hand van de menu's 'Camera-instellingen' en 'Seriële en telemetrie-poorten'

Coaxiale telemetrie: kies menu 'Camera-instellingen'

Seriële telemetrie: kies menu 'Seriële en telemetrie-poorten'

Coaxiale telemetrie

De Digital Sprite 2 ondersteunt momenteel Dennard, Pelco Coaxitron* en BBV. Om het even welke camera-ingang kan voor telemetrie vrijgegeven worden.

Opmerking: Met behulp van een BBV RX-100 protocol converter is de Digital Sprite 2 in staat de domes van het merendeel van de toonaangevende merken aan te sturen.

**Tour, Patrol, en Auto-pan kermerken zijn niet beschikbaar als Pelco Coaxitron domes aangesloten worden op een Digital Sprite 2. Wenst u over deze kenmerken te beschikken, dan moet u een BBV RX-100 protocol converter of seriële telemetrie gebruiken.*

Seriële telemetrie

De Digital Sprite 2 ondersteunt momenteel een aantal seriële PTZ / dome protocols, alsook talrijke RS232 matrix protocols.

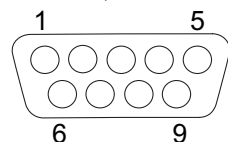
Seriële telemetrie vereist een twisted-pair verbinding tussen de seriële poort van de Digital Sprite 2 en de dome.

Seriële telemetrie kan in ster geconfigureerd worden - van de seriële poort van de Digital Sprite 2 naar iedere ontvanger, of in driehoek - alle ontvangers met elkaar doorverbonden (looped), of door een combinatie van beide. Daarom moet iedere ontvanger geadresseerd worden via het cameranummer. Raadpleeg hiervoor de documentatie van uw ontvanger.

Aansluitingen voor seriële telemetrie

Op de Digital Sprite 2 bevinden zich vier 9-pins D-type seriële poorten. De seriële poorten 1 en 2 zijn uitsluitend voorbehouden voor RS-232 terwijl de seriële poorten 3 (BUS A) en 4 (BUS B) zowel RS-232, RS-422 als RS-485 ondersteunen.

De D-connector heeft volgende pinnummering en pintoewijzing voor RS-232, RS-422, en RS-485:



Achteraanzicht

RS-232

RS-232	Seriële 1 & 2 Pintoewijzing	Seriële 3 & 4 Pintoewijzing
Data Carrier Detect (DCD)	1	-
Receive Data (RX)	2	2
Transmit Data (TX)	3	3
Data Terminal Ready (DTR)	4	-
Ground (GND)	5	5
Data Set Ready (DSR)	6	-
Ready To Send (RTS)	7	7
Clear To Send (CTS)	8	8
Ring Indicate (RI)	9	-

RS-422

RS-422	Serial 3 & 4 Pintoewijzing
Transmit Data (TX+)	1
Transmit Data (TX-)	9
Receive Data (RX-)	4
Receive Data (RX+)	6

RS-485

RS-485	Serial 3 & 4 Pintoewijzing
Transmit Data (TX+)	1
Transmit Data (TX-)	9

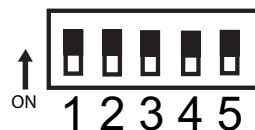
Opmerking: De kabelafscherming moet met het connectorlichaam verbonden worden.

De RS485 configuratie is een bustopologie. De maximaal overbrugbare afstand tussen het eerste en het laatste onderdeel van de installatie bedraagt 1200 meter, en deze afstand mag niet overschreden worden. Aan ieder uiteinde moet de bus met een weerstand van 120 ohm afgesloten worden.

Belangrijke opmerking in verband met de EMC compatibiliteit: Gebruik enkel afgeschermde kabels voor aansluitingen aan de seriële poorten van dit toestel. De afscherming moet met het chassis van de Digital Sprite 2 verbonden worden.

Dip-switches voor afsluiting

Deze dip-switches zorgen voor een correcte afsluiting van de seriële poorten. Zet bij het aansluiten van seriële 485-bus, RS-422 en RS-485 toestellen aan de Digital Sprite 2 de dip-switches in volgende stand:



- SW1 DM 485 Bus
- SW2 SERIAL 3 RS485 afsluiting (TX)
- SW3 SERIAL 3 RS422 afsluiting (RX)
- SW4 SERIAL 4 RS485 afsluiting (TX)
- SW5 SERIAL 4 RS422 afsluiting (RX)

On = Afgesloten
Off = Niet afgesloten

Aansluiting van opslagtoestellen

De beelden worden op de interne harde schijf opgenomen zodat de gebruiker ze ogenblikkelijk kan terugspelen of opzoeken. De opslagcapaciteit van de harde schijf bepaalt het aantal beelden of de totale duur die opgenomen kan worden. Zo kan, bijvoorbeeld, een Digital Sprite 2 met 80 GB capaciteit gedurende 8 dagen opnemen aan standaard-opnamesnelheid terwijl een Digital Sprite 2 met 320 GB dit gedurende 31 dagen kan.

De interne harde schijf fungeert als een tijdelijke opslag vermits de beelden na verloop van tijd terug overschreven worden.

Als de beelden langer bewaard moeten blijven, dient een extern opslagtoestel aangesloten te worden. De 50-pins high density SCSI-2 poort aan de achterzijde van de Digital Sprite 2 wordt gebruikt voor de aansluiting van een dergelijk toestel.

Twee types extern opslagtoestel kunnen gebruikt worden:

1. RAID - Redundant Array of Independent Disks

RAID-toestellen bevatten harde schijven die de totale opslagcapaciteit van het hele systeem gevoelig verhogen en zo de opnameduur verlengen zonder dat hiervoor beelden moeten overschreven worden.

RAID-toestellen geven ook een zekere bescherming bij panne. Als een schijf van een RAID-toestel uitvalt zullen de opnames gewoon verdergaan op een andere schijf. Schijven van een RAID-toestel zijn ook 'hot swappable', dit wil zeggen vervangbaar terwijl het toestel werkt.

2. JBOD

JBOD-toestellen bevatten harde schijven die de totale opslagcapaciteit van het hele systeem gevoelig verhogen en zo de opnameduur verlengen zonder dat hiervoor beelden moeten overschreven worden.

In tegenstelling met RAID-toestellen zijn JBOD-toestellen niet fouttolerant. Als een schijf uitvalt gaat de informatie ervan ook verloren. Schijven van een JBOD-toestel zijn ook niet 'hot swappable'.

Aansluiting van meerdere externe toestellen

Tot vijf externe opslagtoestellen kunnen in een prioriteitenketen (daisy chain) met de SCSI-poort van de Digital Sprite 2 verbonden worden.

Elk toestel moet over een eigen adres beschikken, en het laatste toestel in de keten moet van een afsluiting voorzien worden. Raadpleeg de documentatie van de toestellen voor details zoals adressering en maximale kabellengtes.

Onderstaande tabel geeft de opslagcapaciteit en de typische gebruiksprofielen van ieder type opslagtoestel, de interne CD-brander inclusief.

Opslagtoestel	Opslagcapaciteit	Beschrijving	Typisch gebruik
RAID	Momenteel tot 10Tb	Schijvenbatterij met fouttolerantie	Langdurige opslag met ogenblikkelijke toegang
JBOD	1 Tb	Schijvenbatterij zonder fouttolerantie	Langdurige opslag met ogenblikkelijke toegang
CD-R	640MB	Verwijderbaar	Tussentijdse opslag

Onderstaande tabel geeft de opnameduur, op CD, voor typische opnamesnelheden en 18kB beeldbestanden. Deze waarden kunnen van nut zijn als de interne CD-brander gebruikt wordt voor bijkomende opslag.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CDR-640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m
DVD-R	56h 22m	28h 11m	18h 47m	9h 23m	4h 41m	2h 15m

Aansluiting aan een Ethernet-netwerk

De Digital Sprite 2 bevat een geavanceerde videosever die aansluiting aan een Ethernet-netwerk mogelijk maakt. Meerdere gebruikers kunnen zich gelijktijdig aan de Digital Sprite 2 aansluiten om live of opgenomen beelden te bekijken, opgenomen beelden te downloaden en de database te raadplegen.

De Digital Sprite 2 kan op een standaard 10/100-baseT Ethernet-netwerk aangesloten worden en volledig van op afstand bediend worden.

Netwerkaansluiting

Om de Digital Sprite 2 met een netwerk te verbinden heeft u het volgende nodig:

- Een RJ-45 netwerkkabel (CAT5 of equivalent).
- Een statisch of DHCP IP adres en Subnet mask (gebeurt de toegang van buiten de LAN, dan is ook een Default gateway IP adres nodig. Raadpleeg de netwerk-beheerder voor meer details).

Raadpleeg 'Netwerkopties' in het hoofdstuk 'Instellingen' voor meer details over de configuratie van het IP-adres van het toestel.

Beelden bekijken via het netwerk

De Digital Sprite 2 kan gebruik maken van een Web interface of van een netwerk viewing software om beelden via het netwerk ter beschikking te stellen.

De netwerk viewing software kan rechtstreeks van het toestel naar uw lokale PC gedownload worden via de netwerkverbinding. Zie verder voor meer details.

De aanbevolen PC specificaties voor het bekijken van beelden via netwerk zijn:

- Pentium IV, 1.8GHz processor.
- 256MB RAM.
- 8MB Video RAM.
- 16 Bit geluidskaart.
- 1024 x 768 x 32bit kleurmonitor (min).
- 10/100Mbit Ethernet semi-duplex netwerk interfacekaart.

- Windows 2000, Windows XP.
- Internet Explorer 6 of Netscape Navigator 7.1.

Hoewel het systeem ook zal werken met minder performante computers, is het voorgaande aanbevolen voor optimale beeldkwaliteit en update-snelheden.

De Viewer downloaden van het toestel

Om u met de Digital Sprite 2 in verbinding te stellen voor het downloaden van de Viewer:

1. Open de internetbrowser op uw PC.
2. Tik het IP adres van de Digital Sprite 2 in de 'Address' box van Internet Explorer of Netscape en druk op Enter. Verwijder alle voorafgaande nullen: zo zal, bijvoorbeeld, 123.123.123.001 in de Digital Sprite als 123.123.123.1 in de internetbrowser ingegeven worden.

Opmerking: Als een wachtwoord geconfigureerd werd, moet u gebruikersnaam en wachtwoord ingeven om toegang tot het toestel te krijgen. De default gebruikersnaam en wachtwoord zijn **dm** en **web**.

3. De startpagina van de website van de Digital Sprite 2 wordt geladen. Klik op de 'Downloads' optie voor de volgende drie opties:

Viewer software
Systeemhandleidingen
Taalbestanden

4. Java Runtime Environment moet op de computer worden geïnstalleerd. Selecteer Viewer software en druk op de link voor de juiste link (*jre-x_x_x-x-windows*) om de JRE en viewer toepassing te installeren. Volg de instructies op het scherm.
5. Ga terug naar het Downloads menu, selecteer de optie Systeemhandleidingen en download de NetVu ObserVer gebruikershandleiding (.pdf).
6. Ga terug naar het Downloads menu en selecteer Viewer software, selecteer het NetVu ObserVer windows link (*NetVuObserVer windows*), en volg de instructies op het scherm om de viewertoepassing te installeren.

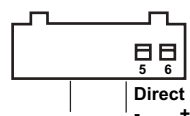
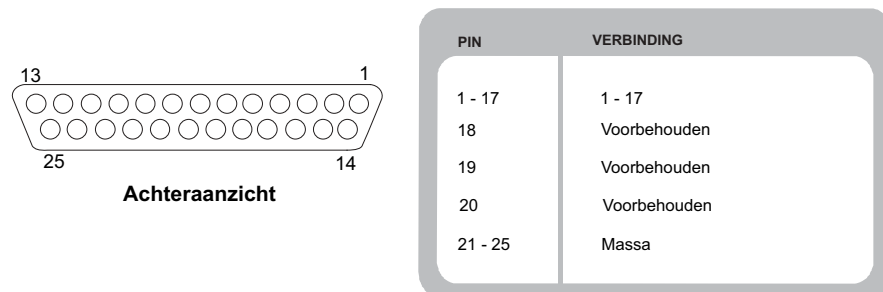
Opmerking: De viewertoepassingen zijn te vinden in **Start > Programma's > NetVu Observer** of **DVIP-viewer**. Informatie over het gebruik van de software is te vinden in de toepasselijke 'gebruikershandleiding'.

Aansluiting van alarmen en relais

Aansluiting van alarmingen

De Digital Sprite 2 ondersteunt tot 18 on-board alarmverbindingen. Standaard zijn de ingangen 1 tot 16 geconfigureerd om de opname van camera's 1 tot 16 te triggeren bij alarm (event recording). Er is ook nog een bijkomend alarm en een rechtstreeks alarm.

De AUX ALARMS (alarm 1 tot 17) zijn verbonden met de 25-pins D-type vrouwelijke connector. Zijn pintoewijzing is de volgende:



Er is een bijkomend alarmcontact met schroefverbinding, gemerkt Direct - / +. Dit wordt samen met de Schedule-functionaliteit van het systeem gebruikt en werkt als trigger voor de sleutelschakelaar.

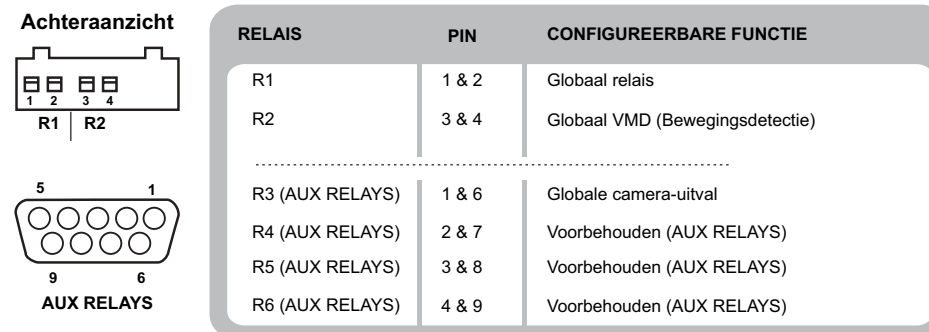
Zowel AUX ALARMS als Direct kunnen gebruikt worden in plaats van of samen met externe alarmmodules (DM/CI01) zoals beschreven in het hoofdstuk 'Aansluiting van 485-bus toestellen' van deze gids.

Aansluiten van relais

De Digital Sprite 2 ondersteunt in totaal zes relais, verdeeld over de 9-pins D-type connector (AUX RELAYS) en de schroefaansluiting (R1 / R2). Alle relais zijn configureerbaar vanuit de menu's.

R4, R5 en R6 kunnen geconfigureerd worden voor automatische triggering bij ontvangst van om het even welk alarm. *Raadpleeg het menu 'Alarmzones configureren'*.

R1, R2 en R3 kunnen geconfigureerd worden voor automatische triggering bij ontvangst van een alarm, melding van een activiteit of uitval van een camera, respectievelijk. Hieronder de pintoewijzing en de daarmee verbonden functies:



OPGELET: De maximale belastbaarheid van de relais bedraagt 500mA @ 48V. Een hogere belasting is schadelijk voor de relais .

Aansluiting van 485-bus toestellen

De Digital Sprite 2 gebruikt het 485-bus netwerksysteem om de aansluiting van meerdere Digital Sprite 2's, remote toetsenborden, alarmmodules, video switchers en andere randapparatuur mogelijk te maken.

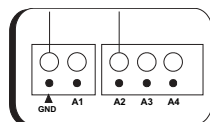
De totale lengte van het 485-bus netwerk kan tot 1500 m gaan.

Aansluiting van bijkomende alarmmodules

Optionele alarmmodules (DM/CI01) kunnen aan de Digital Sprite 2 toegevoegd worden om het aantal alarmingangen op te drijven. De Digital Sprite 2 ondersteunt de aansluiting van meervoudige alarmmodules via de 485-bus.

Om alarmmodules toe te voegen:

1. Verbind het overeenkomstig alarmcontact met de alarmingang, bijvoorbeeld Alarm 2 tussen massa (GND) en A2.
2. Als meerdere alarmmodules vereist zijn, dan zal elk ervan geadresseerd moeten worden. Raadpleeg de documentatie van de alarmmodules voor meer details.
3. Verbind de 485-buskabel van de alarmmodule met één van de 485-busconnectoren van de Digital Sprite 2.
4. De polariteit van de alarmen (normaal open/gesloten) wordt ingesteld in het menu 'Alarmen en presets'.

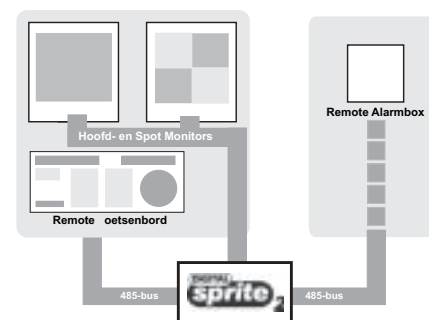


Opmerking: De alarmcontacten hoeven niet overeen te stemmen met de equivalente cameranummers. Zo kunnen bijvoorbeeld Camera 1, 2 en 3 getriggerd worden door Alarm 1. *Raadpleeg hiervoor menu 'Alarmen en presets'.*

Een alarmtrekker kan worden geprogrammeerd om om het even welk van het volgende uit te voeren.

Actie	Menupagina
Relais sluiten/openen	Alarmopties - Alarmzone configureren
Opnamesnelheid wijzigen	Alarmopties - Alarmzone configureren
Beeld van alarmcamera op hoofd/spot monitor tonen	Alarmopties
Camera naar preset-positie sturen	Alarmen en presets
Zone-alarm triggeren	Alarmopties - Alarmzone configureren
E-mail zenden	Alarmopties - Alarmzone configureren & E-mail instellingen
Remote alarmmelding	Alarmopties - Alarmzone configureren & Remote rapportering

Voorbeeld van aansluiting van een remote alarmbox aan de Digital Sprite 2.

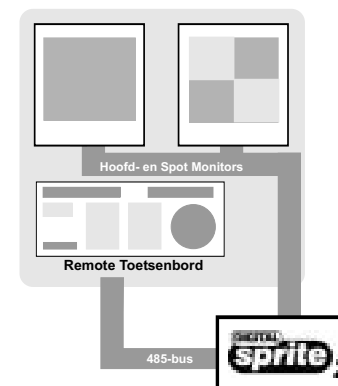


Remote toetsenborden

Een remote toetsenbord (DM/KBS3) kan aan de Digital Sprite 2 aangesloten worden om volgende bijkomende functies te vervullen:

- Afstandsbediening tot op 1500m.
- Bediening van meerdere Digital Sprites.
- Bediening van de on-board telemetrie.
- Jog/Shuttle playback door middel van de joystick.
- Paniek alarmknop: activeert de input van de 'panic alarm zone' naar de Digital Sprite 2.

Het voorbeeld hieronder toont de aansluiting van een remote toetsenbord aan de Digital Sprite 2:



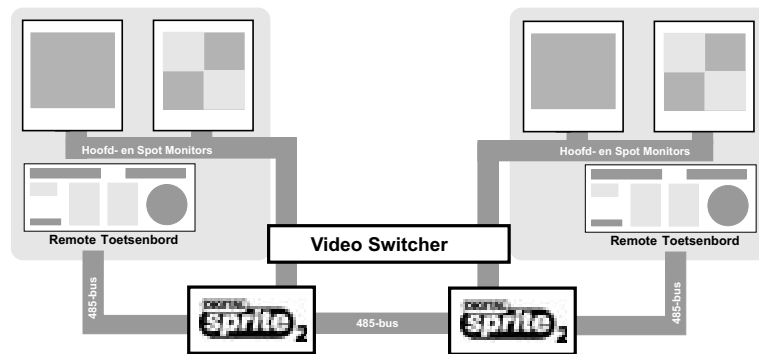
De Digital Sprite 2 configureren

Video switchers

Video switchers bieden de mogelijkheid meerdere Digital Sprites te bedienen/controleren vanaf één enkel paar monitoren. Hierdoor wordt het mogelijk tot 256 camera's te bedienen vanop één enkele locatie zonder bijkomende matrixapparatuur te moeten kopen.

De video switcher leidt het signaal van de monitoren van de bediende Digital Sprite 2 naar de monitoren van de operatoren. Tot 16 locaties kunnen zo geschikt worden.

Het voorbeeld hieronder toont twee Digital Sprites die vanuit individuele controleposten bediend worden. De video switcher leidt de monitoruitgangen van de Digital Sprites naar deze controleposten.



Tip: Elk 485-bus toestel wordt geleverd met een 2m lange 485-buskabel. Om de afstand tussen twee toestellen te vergroten zijn twee 485-bus verbindingsmodules en een 12 V-voeding nodig. De totale lengte van de hele 485-bus kan tot 1500m gaan.

Gebruik van de menu's

De Digital Sprite 2 gebruikt een systeem met menupagina's om u doorheen het installatieproces te loodsen.

Invoeren van de menu's

Er zijn twee types menu's: **Gebruikers-** en **Installeursmenu's**.

Gebruikersmenu

Om het menu in te voeren, druk op de **Menu** toets.

Opmerking: Als een wachtwoord ingesteld en geactiveerd werd, zal u dit wachtwoord moeten ingeven om toegang te krijgen tot de menu's. Standaard is dit geblokkeerd.

Via het Gebruikersmenu krijgt u enkel toegang tot de 'Uur, datum & taal' en 'Scheduling'-menu's.

De gebruiker krijgt beperkte configureringsmogelijkheden: wijzigen van het uur (enkel in minuten), van het datumformaat, van de taal, afsluiten van het systeem, invoeren van de tijdzone in het menu 'Uur, datum and taal' en instellen van de opnameschedules in het menu 'Scheduling'

Installeursmenu

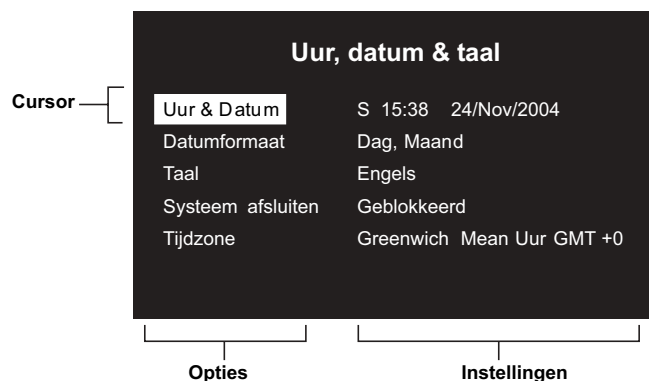
Via het Installeursmenu krijgt u toegang tot alle configureringsmogelijkheden.

Om het Installeursmenu in te voeren, houd de **Menu**-toets even ingedrukt.

Opmerking: Als een wachtwoord ingesteld en geactiveerd werd, zal u dit wachtwoord moeten ingeven om toegang te krijgen tot de menu's. Standaard is dit geblokkeerd.

Een menu doorlopen

De menu's verschijnen op het scherm met 'opties' in de linker kolom en 'instellingen' in de rechter kolom. De cursor (naar voor gehaalde tekst) kan verplaatst worden met behulp van de \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow toetsen op het frontpaneel of van de joystick op het toetsenbord.



Om naar het volgende menu over te gaan

Druk op de **Menu** toets om naar de volgende pagina te gaan.

Tip: Door op de \leftarrow of \rightarrow toets te drukken gaat u een pagina terug of vooruit in het menu.

Om de menu's te verlaten

Houd de **Menu** toets even ingedrukt om de menu's te verlaten.

Tip: U kan de menu's ook verlaten door ze alle te doorlopen, met herhaaldelijk op de **Menu** toets te drukken.

Voorbeeld van gebruik van het menu om de tijd in te stellen:

1. Houd de **Menu** toets even ingedrukt om het Installeursmenu op te vragen. Op het scherm verschijnt de 'Uur, datum & taal' -pagina.





2. De cursor zet zich eerst op de 'Uur & datum'-optie, waarna u met \rightarrow de cursor op de uren plaatst.




3. Met de \rightarrow toets plaatst u vervolgens de cursor op de minuten



4. Gebruik   om de instelling te wijzigen, in dit geval 15:45.

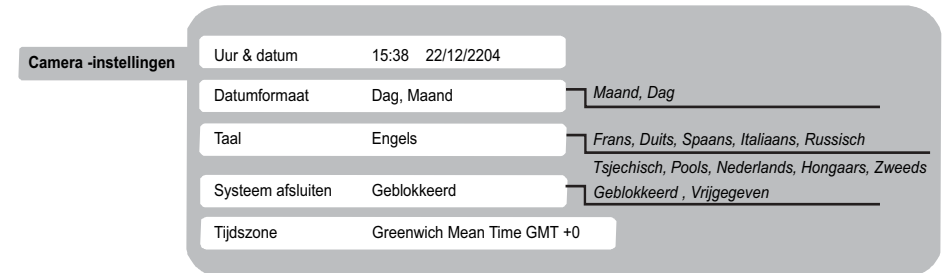


5. Gebruik  om terug te keren naar de linker kolom van de pagina en kies een andere optie. Of druk op **Menu** om naar het volgende menu over te gaan.



OPGELET: Als u het uur of de datum instelt terwijl de opnames bezig zijn, zou het kunnen dat een aantal beelden overschreven worden.

Uur, datum & taal



Datum

Per default wordt de datum als volgt ingevoerd DD:MM:YYYY. Dit kan gewijzigd worden aan de hand van de optie 'Datumformaat' hieronder.

Uur

Het uur moet in 24u-formaat ingevoerd worden (HH:MM).

Datumformaat

Het datumformaat kan van Dag, Maand naar Maand, Dag gewijzigd worden naargelang de plaatselijke voorkeur.

Taal

De menu's kunnen in verschillende talen verschijnen. Voor de keuze verschijnen ze onder de vorm van een drop down list, met de volgende opties:



System afsluiten

De Digital Sprite 2 kan vanuit dit menu afgesloten worden.

Het toestel moet gereset (herstart) worden als in de menu's wijzigingen ingevoerd werden die een reset vereisen, zoals bijvoorbeeld wijzigingen in het menu 'Systeemopties'.

Om de Digital Sprite 2 te resetten:

1. Gebruik \downarrow om de cursor op de optie 'Systeem afsluiten' te plaatsen.
2. Selecteer **Vrijgeven**, op het scherm verschijnt een bericht.
3. Houd de toets Camera 1 gedurende 5 seconden ingedrukt. Het systeem wordt afgesloten en er verschijnt een bericht dat bevestigt dat u het toestel kan uitschakelen.

Om het resetproces af te breken, druk op de **Menu** of op de **Mode** toets.

Opmerking: Als de Digital Sprite 2 niet afgesloten wordt via de gecontroleerde methode (hierboven beschreven) maar door bijvoorbeeld het netsnoer meer dan 5 maal in één uur uit te trekken, dan zal de Digital Sprite 2 in Engineering Bootloader-mode overgaan gedurende 15 minuten en dan terugkeren naar de normale mode. Door de netvoeding weg te nemen en binnen de 15 minuten terug in te schakelen zal het toestel in normale mode opstarten.

Tip: U kan het toestel vanuit deze optie herstarten door de toets Camera 4 ingedrukt te houden.

Tijdzone

De Digital Sprite 2 ondersteunt een hele reeks tijdzones. Selecteer de tijdzone van het gebied waar het toestel gebruikt wordt, zodat de door het toestel weergegeven tijd overeenstemt met de plaatselijke tijd rekening houdend met het winter-/zomeruur.

Bekijken van camerabeelden

Bekijken van camerabeelden

Bekijken

Alle camera's

Alle camera's Geselecteerde camera's

U kan steeds bepalen welke camera's op de hoofd- of op de spot monitor bekeken worden. De opties hierbij zijn 'Alle camera's' en 'Geselecteerde camera's'. Standaard zijn alle camera's zichtbaar.

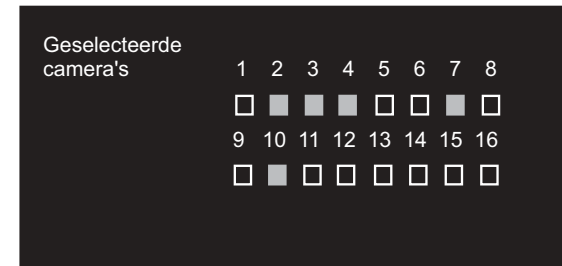
Opmerking: De camera's die u vanuit dit menu selecteerde om bekeken te worden zullen geen invloed hebben op de camera's die geselecteerd zijn voor opname.

De camera's die uit de optie 'Bekijken' verwijderd zijn, worden niet getoond op de hoofd- noch op de spot monitor, in live of playback-mode. Op de multischerm voorstelling verschijnen dan blanco velden op de plaatsen waar deze camera's hadden moeten staan.

Wijzigen van de camera's die u wil bekijken

Druk op de \uparrow cursortoets om over te schakelen naar het veld 'Geselecteerde camera's'. Een menu toont de camera's die in aanmerking komen om bekeken te worden.

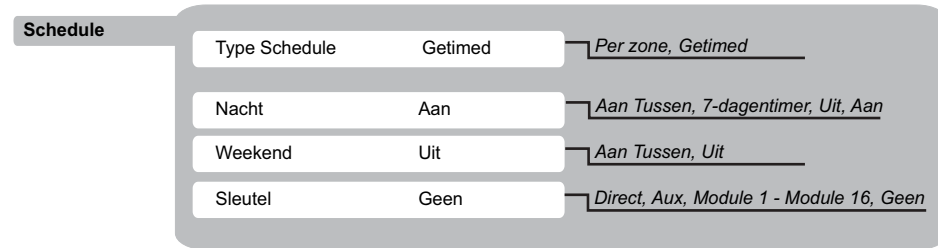
Druk op een cameratoets om de status van deze camera te wijzigen: een ingevuld vakje betekent dat deze camera bekeken wordt.



Tip: U wordt aangeraden deze optie met een wachtwoord te beveiligen tegen wijzigingen door onbevoegde personen.

Scheduling

Schedules kunnen gebruikt worden om geselecteerde camera's op verschillende tijdstippen op te nemen, opnamesnelheden te wijzigen en om te bepalen of alarmen en bewegingsdetectie al of niet geactiveerd worden.



Type schedule

Dit bepaalt hoe de schedule zal werken; de opties zijn hier:

- **Getimed** (default) - Maakt het mogelijk instellingen te configureren voor geprogrammeerde periodes tijdens de dag, de nacht of het weekend.
- **Per zone** - Activeert of blokkeert de instellingen voor de nacht- of de weekendzone.

Opmerking: Als de optie 'Per zone' gekozen wordt zal deze voorrang hebben op alle instellingen van getimede schedules en zal het toestel overschakelen naar de nacht- of weekendmode zodra een alarm geactiveerd wordt. Raadpleeg het hoofdstuk 'Configureren van een zone' voor meer details.

Nacht

Met de optie 'Nacht' kunnen de periodes geprogrammeerd worden tijdens dewelke de nachtinstantellingen van toepassing zijn.

De opties zijn:

- **Aan** - De nachtinstantellingen zijn permanent van toepassing.
- **7-dagentimer** - Activeert een submenu in hetwelk dag- en nachttijden kunnen ingegeven worden. Zie verder: 7-dagentimer.
- **Aan Tussen** - De nachtinstantellingen zijn van toepassing tussen het ingegeven begin en einde.
- **Off** - Als de optie 'Nacht' uitgeschakeld is, zijn standaard de daginstellingen permanent van toepassing.

7-dagentimer

Met dit submenu kan voor iedere dag van de week een andere schedule geprogrammeerd worden.

7 - dagentimer			
		Dag	Nacht
Maandag	Getimed	09:00	18:00
Dinsdag	Getimed	09:00	18:00
Woensdag	Getimed	09:00	18:00
Donderdag	Getimed	09:00	18:00
Vrijdag	24u dag		
Zaterdag	24u nacht		
Zondag	24u dag		

24 u dag

Het toestel neemt permanent op met de daginstellingen.

24 u nacht

Het toestel neemt permanent op met de nachtinstantellingen.

Getimed

In deze schedule zijn de daginstellingen van toepassing gedurende een bepaalde voorgeprogrammeerde periode, waarna automatisch overgegaan wordt naar de nachtinstantellingen. De tabel geeft aan dat de daginstellingen actief zijn van maandag 09:00 tot 18:00, het ogenblik dat de nachtinstantellingen van kracht worden. Dit herhaalt zich dagelijks tot vrijdag waar de daginstellingen heel de dag van toepassing blijven waarna, op zaterdag, de nachtinstantellingen heel de dag van toepassing worden en op zondag terug de daginstellingen.

Weekend

Met de optie 'Weekend' kunnen de periodes geprogrammeerd worden tijdens dewelke de weekendinstellingen van toepassing zijn. De opties zijn:

- **Aan Tussen** - De weekendinstellingen zijn van toepassing tussen het ingegeven begin en einde.
- **Uit** - De weekendinstellingen zijn nooit van toepassing.

Sleutel

De input die de sleutel activeert kan als volgt geconfigureerd worden:

- **Geen** - Geen sleutelwerking geactiveerd.
- **Direct** - De directe input op het achterpaneel is aangewezen als sleuteltrigger.
- **Aux** - De Aux input op het achterpaneel is aangewezen als sleuteltrigger, selecteer een contact.
- **Module 01 - Module 16** - Selecteer gelijk welke input op gelijk welke module om dienst te doen als sleuteltrigger.

U kan ook bepalen of de input normaal open dan wel normaal gesloten is. De functie van de sleutel is het toestel te laten overschakelen van één mode (Dag, Nacht, Weekend) naar de andere als de geconfigureerde input geactiveerd wordt. Deze overschakeling gebeurt als volgt:

Zodra de sleutel ingeschakeld wordt en als de Digital Sprite 2 zo geconfigureerd werd dat de timer zich normaal bevindt in:

- Dagmode, dan zal het toestel overschakelen naar de nachtmode.
- Nachtmode, dan zal het toestel wel overschakelen maar het blijft in nachtmode.
- Weekendmode, dan zal het toestel wel overschakelen maar het blijft in weekendmode.

Zodra de sleutel uitgeschakeld wordt en als de Digital Sprite 2 geconfigureerd werd voor:

- Dagmode, dan zal het toestel in dagmode blijven en zijn de daginstellingen van kracht.
- Nachtmode, dan zal het toestel overschakelen naar dagmode en worden de daginstellingen van kracht.
- Weekendmode, dan zal het toestel overschakelen naar dagmode en worden de daginstellingen van kracht.

Opmerking: Als de installateur manueel een individuele schedule geprogrammeerd heeft voor een bepaalde alarmzone verschillend van de overige zones, of voor een bepaalde camera verschillend van overige camera's (zonder rekening te houden met de 24-uurzones), dan zal de optie overschakelen naar een 'read-only' veld en zal de melding 'Custom' op het scherm verschijnen.

Standaard opnameschedule

Opnamesnelheid en beeldgrootte bepalen de maximale opnameduur van de camera's alsook de updatefrequentie voor iedere camera. Deze instellingen kunnen toegepast worden op dag-, nacht- en weekendschedules.

De maximale opnamesnelheid van de Digital Sprite 2 (Standaard en Alarm) bedraagt 50PPS voor PAL-camera's en 60PPS voor NTSC-camera's

Het beeldscherm voor de standaard opname-instellingen zal afhangen van het al of niet activeren van 'Opnamesnelheid volgens schedule' en van het al of niet activeren van de scheduling voor dag-, nacht- of weekendmode.

Als de 'Opnamesnelheid volgens schedule'-functie uitgeschakeld is, zal de opnamesnelheid de permanente opnamesnelheid zijn voor alle camera's die vrijgegeven werden voor opname.

Standaardopname	Eenheden PPS	Standaard snelheid	Snelheid bij gebt.	Gebt. Actief	Geblokkeerd, Alarm, Activiteit, Beide	Event Modus	Ongewijzigd, Interleaving, Exclusief
Dag	6	6	6	Beide	Geblokkeerd, Alarm, Activiteit, Beide	Ongewijzigd	Ongewijzigd, Interleaving, Exclusief
Nacht	6	6	6	Beide	Geblokkeerd, Alarm, Activiteit, Beide	Ongewijzigd	Ongewijzigd, Interleaving, Exclusief
Weekend	6	6	6	Beide	Geblokkeerd, Alarm, Activiteit, Beide	Ongewijzigd	Ongewijzigd, Interleaving, Exclusief
Beeldgrootte		18KB			05 - 46KB		
Opgenomen camera's		Aanpassen					
Maximum opnameduur		-- Dagen --	Uren				
Maximum opslag (Beveiligd %)					0300 GB (00%)		
Oudste onbeveiligde opname					31/Mei/2005 23:55		

Opmerking: De standaard opnamesnelheden die ingesteld werden voor iedere werkingsmode zijn het aantal beelden per seconde voor **alle** vrijgegeven camera's in standaard mode.

Eenheden

In dit menu kunnen de instellingen hetzij als een aantal PPS (Pictures Per Second) hetzij als een aantal milliseconden ingegeven worden. Gebruik ⇨ om de cursor op de PPS-optie te brengen, ofwel ⇩ om milliseconden (ms) te selecteren.

Standaard PPS en PPS bij gebeurtenissen

Selecteer een opnamesnelheid in beelden per seconde (PPS) voor het geheel van de vrijgegeven camera's. De standaard opnamesnelheid is het aantal PPS wanneer het toestel zich in de niet-alarmmode bevindt. Bij alarm zal het toestel overschakelen naar de alarm-opnamesnelheid.

Opmerking: Per camera bedraagt de maximum opnamesnelheid 25PPS/30PPS (PAL/NTSC).

De default-opnamesnelheid bedraagt 6PPS (00167 ms), wat overeenkomt met een VCR in 24-uur time-lapse opnamemode. Onderstaande tabel geeft voor meer duidelijkheid de overeenstemmende opnamesnelheden van een VCR in een typische time-lapse mode:

VCR time-lapse mode (uren)	Digital Sprite opnamesnelheid (PPS)	ms
3(2)	25(30)	40(33)
12	12	83
24	6	167
48	3	333
72	2	500
168	1	1000

Opmerking: De getallen tussen haakjes zijn voor NTSC-systemen.

Tip: Om de updatefrequentie per camera te berekenen (het aantal seconden tussen twee updates) deelt u het aantal voor opname vrijgegeven camera's door het geselecteerde aantal PPS. Voorbeeld voor 16 camera's met een standaard opnamesnelheid van 6 PPS:

Updatefrequentie (seconden) = $\frac{\text{Aantal camera's}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2.67$ seconden

Om het interval voor het verversen van de camerabeelden te verkleinen, dient u de opnamesnelheid (BPS) te verhogen, of over te schakelen naar milliseconden waarbij u het tijdsinterval tussen de beelden kunt opgeven.

Dit resulteert in een verhoging van het aantal opgenomen beelden. Hierdoor zal echter de beschikbare opnameduur op de harde schijf afnemen.

Gebeurtenissen actief

Kies of de alarmen en activiteiten **Aan** of **Uit** staan voor de dag-, nacht- en weekendschedules.

Opmerking: Als om het even welke camera of zone gewijzigd werd zodat de individuele instellingen (dag, nacht, weekend) verschillen van de andere camera's in de groep, dan zal de 'Gebeurtenissen actief'-optie de melding 'Custom' op het scherm laten verschijnen om aan te tonen dat de instellingen verschillend zijn.

Het 'Standaard opname'-menu zal veranderen als de optie 'Opnamesnelheden volgens schedule' in het menu 'Opname-opties' geblokkeerd werd. De dag-, nacht- en weekendinstellingen worden dan vervangen door een 'Snelheid' instelling, waardoor een permanente en vaste waarde gekozen kan worden voor zowel de standaard opnamesnelheid als de opnamesnelheid bij gebeurtenissen.

Standaard opname

Eenheden PPS	Standaard snelheid	Snelheid bij gebrt.	Gebrt. Actief	Geblokkeerd, Alarm, Activiteit, Beide	Event Modus	Ongewijzigd, Interleaving, Exclusief
Snelheid	6	6	Beide		Ongewijzigd	

Beeldgrootte	18KB	05 - 46KB
Opgenomen camera's	Aanpassen	
Maximum opnameduur	-- Dagen -- Uren	
Maximum opslag (Beveiligd %)	0300 GB (00%)	
Oudste onbeveiligde opname	31/Mei/2005 23:55	

Opmerking: Dit is ook van toepassing op de 'Veranderlijke opnameschedule'.

Event Modus

Deze optie laat toe exclusieve of interleaving opname te kiezen in elke van de werkingsmodi (Dag, Nacht, Weekend) en zo de opnamesequentie in te stellen wanneer er een alarm ontvangen wordt. De opties voor de eventopname zijn:

- **Ongewijzigd** – Dit laat de opnamesequentie ongewijzigd ongeacht er een alarm gedetecteerd is of niet.
- **Exclusief** - De Digital Sprite 2 zal enkel de alarmcamera's opnemen.
- **Interleaving** – In deze instelling zal de Digital Sprite 2 de alarmcamera's frequenter opnemen dan de niet-alarm camera's door de twee groepen te

interleaven. Bijvoorbeeld wanneer camera 1 in alarmstatus is, zal de opnamesequentie 1213141516... zijn.

Opmerking: Door gebruik te maken van event interleaving is het mogelijk de opnamesnelheid constant te houden, maar de snelheid van de alarm- of activiteitsopname te verhogen.

Beeldgrootte

De beeldgrootte bepaalt de kwaliteit van de beelden die op harde schijf worden opgenomen. In een groter beeldbestand kunnen meer details opgeslagen worden maar dit betekent ook dat de harde schijf sneller vol zal geraken en dat het minder lang zal duren vooraleer de bestaande beelden overschreven worden door nieuwe.



Op het toestel kan de bestandgrootte tussen 5KB en 45KB ingesteld worden. Onderstaande tabel geeft de overeenstemmende beeldkwaliteit:

Beeldkwaliteit	Bestandsgroete (KB)
LAAG	14KB
MIDDEL	18KB
HOOG	25KB

Opmerking: In de meeste gevallen is de overeenstemmende beeldkwaliteit representatief maar soms moet een groter bestand gekozen worden om dezelfde kwaliteit te behouden bij beelden die veel fijne details bevatten.

Opgenomen camera's

Iedere camera kan individueel wel of niet voor opname gekozen worden met de standaardinstellingen.

Gebruik  om de cursor op de optie **Opgenomen camera's** te brengen en  om het 'Opgenomen camera's'-menu in te voeren.

Gebruik de overeenstemmende cameratoets om de camera te (de)selecteren: een wit vak geeft aan dat de camera **niet** inbegrepen werd in de opnamesequentie.

Opmerking: U kan ook dit menu gebruiken om te bepalen welke camera's in aanmerking komen voor veranderlijke opnamesnelheden, zoals verder in deze gids uitgelegd.

Maximum opname / alarmduur

Dit geeft u bij benadering het aantal dagen en uren die nog resten vòordat de beelden overschreven worden. De maximum opnameduur is een 'read-only' gegeven en verschijnt op het scherm als u de cursor op de opnamesnelheid of op de snelheid bij gebeurtenissen zet (dag of nacht). De duur wordt door de Digital Sprite 2 automatisch herrekend zodra de opnamesnelheid gewijzigd wordt. De maximum opnameduur is zonder audio, mocht deze laatste geactiveerd zijn.

Tip: Door de bestandgrootte (KB) of de opnamesnelheid (PPS) te beperken kan u de opnameduur verlengen.

Maximum opslag (beveiligd %)

Dit is ook een 'read-only' gegeven. Het geeft de totale beschikbare opslagcapaciteit weer in Gigabytes (GB), samen met het percentage opslagcapaciteit beveiligd tegen ongewild overschrijven.

Tip: Merk op dat de berekening van de opnameduur veronderstelt dat er geen beveiligde fractie is. Beveiligde videobeelden moeten manueel 'onbeveiligd' worden in het 'Beeldbeveiliging'-menu vooraleer de ruimte voor nieuwe opnames gebruikt kan worden.

Oudste onbeveiligde opname

De oudste onbeveiligde opname geeft datum en uur van het eerste beeld dat in onbeveiligde mode op de harde schijf werd opgenomen.

Opmerking: Als de scheduling-functie geactiveerd is zullen de instellingen van het standaard opnamescherm gewijzigd worden om de dag- en nachtinstellingen mee te kunnen omvatten.

De standaard opnamesnelheid en de opnamesnelheid bij gebeurtenissen kunnen voor de dag- en de nachtmode geconfigureerd worden zodanig dat het systeem automatisch de PPS (of ms) aanpast in functie van het uur. Zo kunnen, bijvoorbeeld, de daginstellingen van kracht zijn tijdens de kantooruren en de nachtinstellingen daarbuiten.

Veranderlijke opnameschedule

Aan de camera's die voor veranderlijke opnamemodus in aanmerking komen kunnen bijkomende instellingen uitgevoerd worden om de opnamewijze van de beelden aan te passen.

Veranderlijke opname	Camera 01				
	Eenheden	PPS	Dag	Nacht	Weekend
Opnamewijze		Uit	Veranderlijk	Standaard	Uit, Standaard, Veranderlijk, Beide
Opnamesnelheid		NVT	006	N/A	NVT, 000 - 025
Opnamesnelheid bij alarm		NVT	006	N/A	NVT, 000 - 025
Pre-alarm opnamesnelheid		NVT	006	N/A	NVT, 000 - 025
Pre-alarm beelden		NVT	014	N/A	
Pre-alarm buffergebruik		NVT	014%	N/A	

Opmerking: De veranderlijke opnamesnelheid is cameraspecifiek en geldt enkel voor de camera die geconfigureerd wordt.

Eenheden

In dit menu kunnen de instellingen hetzij als een aantal PPS (Pictures Per Second) hetzij als een aantal milliseconden ingegeven worden. Met ⇨ kan u de cursor op de PPS-optie zetten; met ⇩ kiest u voor milliseconden (ms).

Opmerking: Om een opnamesnelheid van minder dan 1 PPS te definiëren moet u milliseconden gebruiken.

Opnamewijze

Bij veranderlijke opnamemodes kunnen hiermee de opnamesnelheid, de opnamesnelheid bij alarm en de alarmbeelden ingesteld worden. De opties zijn:

- **Uit** - De camera wordt niet opgenomen.
- **Standaard** - Gebruikt de instellingen van het standaard opnamemenu.
- **Veranderlijk** - Maakt voor iedere camera de configuratie mogelijk van opname-, alarm-en pre-alarmsnelheid alsook van de pre-alarmbeelden.
- **Beide** - Zowel standaard als veranderlijke instellingen zijn voor de camera van kracht.

Opnamesnelheid

Opnamesnelheid en opnamesnelheid bij alarm kunnen voor iedere camera die voor veranderlijke opnamemodus in aanmerking komt, geconfigureerd worden. Selecteer de te configureren camera door de passende cameratoets in te drukken.

Opname / Alarm snelheid

Dit is de snelheid in PPS of ms voor de camera's die voor de veranderlijke opnamemodus in aanmerking komen. Selecteer de gewenste eenheid: PPS of ms. De maximum opnamesnelheid bedraagt 25PPS/30PPS (PAL/NTSC) per camera.

Opmerking: Als u in de paragraaf 'Opnamewijze' voor Standaard kiest, is deze optie niet van toepassing aangezien de gebruikte instellingen deze van het standaard opnamemenu zijn.

Pre-alarm opnamesnelheid

Dit bepaalt de snelheid waarmee de beelden doorlopend in het buffergeheugen opgenomen worden en waarmee ze ook ter beschikking gesteld worden voor verbeterde pre-alarmopnames. Selecteer de gewenste eenheid: PPS of ms.

Pre-alarm beelden

Wanneer de pre-alarm opnamesnelheid ingesteld is, is het ook noodzakelijk om het aantal pre-alarm beelden in te stellen dat zal opgenomen worden. Deze beelden zullen dan toegevoegd worden aan de alarmopname en op de harde schijf opgeslagen worden wanneer het alarm geactiveerd wordt.

Opmerking: Als er met schedules gewerkt wordt, kan de pre-alarm opnamesnelheid voor elk van de drie modes (dag, nacht, weekend) ingesteld worden.

Pre-alarm Gebruik

Dit is een 'read-only' gegeven en geeft aan hoeveel bufferruimte beschikbaar is voor opslag van de pre-alarmbeelden van alle camera's samen.

Belangrijke opmerking: De menu-opties zullen veranderen als er met schedules gewerkt wordt. De standaard opnamesnelheid en de opnamesnelheid bij alarm kunnen zowel voor dag-, nacht- als voor weekendmode ingesteld worden waardoor het toestel automatisch het aantal PPS (of ms) aanpast in functie van het uur. Zo kunnen, bijvoorbeeld, de daginstellingen van kracht zijn tijdens de kantooruren en de nachtinstellingen daarbuiten.

Netwerkopties

Dit hoofdstuk beschrijft de netwerkinstellingen van de Digital Sprite 2.

Netwerkopties		
DHCP	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
TCP/IP adres	172.016.080.007	
Sub net mask	255.255.000.000	
Default gateway	000.000.000.000	
Meer netwerkopties	Aanpassen	
Remote rapportering	Vrijgegeven	Aanpassen Vrijgegeven, Geblokkeerd
E-mail instellingen	Vrijgegeven	Aanpassen Vrijgegeven, Geblokkeerd
SMS instellingen	Vrijgegeven	Aanpassen Vrijgegeven, Geblokkeerd
Webcam instellingen	Vrijgegeven	Aanpassen Vrijgegeven, Geblokkeerd

DHCP

Om via een netwerk te kunnen communiceren met de Digital Sprite 2 moet dit laatste een uniek IP-adres en een subnet mask toegewezen krijgen.

De Digital Sprite 2 kan in een DHCP netwerk geïntegreerd worden (Standaard is dit geactiveerd), waarin het automatisch een IP-adres, subnet mask en default gateway van de DHCP-server zal krijgen.

Is deze optie geblokkeerd, dan moet u manueel een statisch IP-adres en een subnet mask toewijzen.

Belangrijke opmerking: Een DHCP-adres is een tijdelijk adres en kan veranderen. Het is daarom aan te bevelen het toestel een vast (permanent) IP-adres, een subnet mask en een default gateway toe te wijzen. Andere mogelijkheid: toestel inschakelen met de DHCP-optie vrijgegeven en, eenmaal een adres toegewezen is, de DHCP-optie blokkeren. Het toegewezen IP-adres wordt dan permanent.

TCP/IP adres, subnet mask, default gateway

Maakt de toewijzing van een permanent IP-adres, een subnet mask en een default gateway mogelijk. In een bestaand netwerk worden deze elementen meestal door de netwerkbeheerder toegewezen. Een default gateway is nodig als de Digital Sprite 2 van op afstand toegankelijk moet blijven, bijvoorbeeld via een WAN, of opgebeld moet kunnen worden door een router.

Opmerking: De DHCP-optie moet geblokkeerd worden vooraleer een statisch IP-adres te kunnen toewijzen.

Meer netwerkopties

Met dit submenu kunnen geavanceerde netwerkopties ingesteld worden.

Meer netwerkopties		
Keuze van de bandbreedte	Aanpassen	
PPP keuze	Aanpassen	
Secundaire web server poort	0000	0000 - 9999
Primaire DNS	000.000.000.000	
Secundaire DNS	000.000.000.000	

Keuze van de bandbreedte

De bandbreedte voor de netwerkpoort van de Digital Sprite 2 kan hiermee ingesteld worden.

Keuze van de bandbreedte		
Force 10 BaseT werking	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Type	LAN	CUSTOM, LAN, WAN, ISDN
Max overdrachtsnelheid	010000 KBits/Sec	000001 - 100000KBits/S
Tx beeldbuffers	3	1 - 3
Ethernet MTU	1500	576 - 1515
Ethernet re-tx t/o	0250 ms	0000 - 5000ms

Force 10 BaseT werking

De Digital Sprite 2 ondersteunt een 10/100Mbps autodetecting verbinding, maar deze optie houdt ook in dat de netwerkpoort op de Digital Sprite 2 van het type 10BaseT moet zijn indien de plaatselijke hub/switch dit vereist.

Type

De Digital Sprite 2 kan geconfigureerd worden voor een specifieke waarde of voor een default-waarde. Zo zal bijvoorbeeld een WAN-verbinding automatisch de overdrachtsnelheid op 32 kbytes/seconde instellen.

Hierdoor zal de overdrachtsnelheid van de gegevens van de Digital Sprite 2 nooit de mogelijkheden van het netwerk overtreffen.

De opties zijn:

- **Custom** - Hier mag de netwerkbeheerder vrij de waarde kiezen.
- **ISDN** - Dit beperkt de maximum overdrachtsnelheid tot 64 kBits/seconde voor een remote netwerkverbinding via ISDN. Het zal ook een invloed hebben op de beeldbuffers en op de retransmit time-out.
- **WAN** - Dit beperkt de maximum overdrachtsnelheid tot 000256 kBits/seconde, en zal automatisch ook een invloed hebben op de beeldbuffers en op de retransmit time-out.
- **LAN** - Dit beperkt de maximum overdrachtsnelheid tot 010000 kBits/seconde voor een lokaal netwerk, en zal automatisch ook een invloed hebben op de beeldbuffers en op de retransmit time-out.

Max overdrachtsnelheid

Dit is een 'read-only' gegeven en geeft de maximum overdrachtsnelheid van het gebruikte netwerktype.

Opmerking: Als u in de 'Type'-optie kiest voor 'Custom' kan u waarden instellen tussen 000000 kBits/s en 100000 kBits/s

Transmission Image Buffer

Dit is een 'read-only' gegeven en geeft de grootte van de beeldbuffers voor het gebruikte netwerktype.

Opmerking: Als u in de 'Type'-optie kiest voor 'Custom' kan u de waarde instellen op 1, 2 of 3.

MTU

De MTU (Maximum Transmission Unit) is het grootste datapakket, in bytes uitgedrukt, dat een bepaald netwerktype kan doorzenden. Ieder bericht groter dan de MTU wordt in kleinere pakketten opgedeeld.

Ieder netwerk heeft zijn eigen MTU, en dit wordt door de netwerkbeheerder ingesteld. In het ideale geval is de MTU gelijk aan de kleinste MTU van alle netwerktypes tussen uw toestel en de eindbestemming. Is de MTU-waarde te groot, dan worden uw berichten in stukken verdeeld (gefragmenteerd), wat nadelig is voor de overdrachtsnelheid en in bepaalde gevallen zelfs kan leiden tot een 'Connection to Unit Timed Out' foutbericht als u de DM Network Viewing Software gebruikt.

MTU's kunnen variëren naargelang het type verbinding en soms is het nodig meerdere waarden uit te proberen vooraleer uiteindelijk de goede te vinden. De aanbevolen MTU's staan in de volgende tabel.

Netwerkverbinding	MTU-waarde
PPP (ISDN/PSTN routers)	576
Ethernet	1500 (default)
PPPoE (PPP over Ethernet, ADSL, Cable)	1458
PPPoA (PPP over ATM, ADSL)	1458
VPN	1350

Dedicated Micros raadt echter aan navraag te doen bij uw internetprovider om de optimale MTU te achterhalen.

Opgelet: Een wijziging van de MTU-waarde kan een nadelige invloed hebben op de overdrachtsnelheid en de algemene werking van het netwerk. Raadpleeg hierover uw netwerkbeheerder.

Ethernet Re-transmit Timeout

De Ethernet Re-transmit Timeout is de tijd die het toestel wacht om een datapakket opnieuw te versturen als de ontvangstbevestiging van de eerste transmissiepoging achterwege blijft. Bij verbindingen over een WAN-netwerk moet deze waarde overeenstemmen met de timeout-waarde van de router. Raadpleeg hiervoor uw netwerkbeheerder.

PPP keuze

De Digital Sprite 2 ondersteunt Point to Point Protocol. In dit menu kunnen de PPP-karakteristieken ingesteld worden.

PPP keuze

PPP IP	010.001.001.241	Geblokkeerd, Vrijgegeven
PPP idle line timeout	180 seconden	000 - 500 seconden
PPP link down timer	02 minuten	00 - 60 minuten

PPP IP

Voer het IP-adres in dat toegewezen is aan de PPP-functie. Gebruik ↑ en ↓ om de beschikbare waarden te overlopen.

PPP Idle Line Timeout

Dit is de tijd dat de Digital Sprite 2 wacht om de PPP-verbinding af te breken als er geen data verzonden noch ontvangen worden.

PPP Link Down Timer

Mocht om een bepaalde reden de verbinding verloren gaan, dan is dit de tijd die de

Digital Sprite 2 wacht om de PPP-verbinding op te geven.

Secundaire Web Server poort

De Digital Sprite 2 kan geconfigureerd worden om video te versturen via een webpoort. Als de standaardpoort (80) reeds in gebruik is, is het mogelijk een secundaire poort te configureren.

Om beelden op het toestel te kunnen bekijken via een webbrowser en de secundaire poort, moet u de volgende gegevens invoeren in de lijst van internetadressen of in de Digital Sprite 2 viewing software:

http://<IP Adres van de Digital Sprite 2>:<nummer van de secundaire webpoort>

Als het toegekende secundaire internetadres 8000 is, met een IP-adres 172.16.1.2, dan moet u het volgende invoeren: *http://172.16.1.2:8000*.

Primaire DNS

De Digital Sprite 2 ondersteunt Domain Name Server waardoor het systeem andere toestellen kan 'aanspreken' met hun naam, eerder dan met hun IP-adres. Voer het IP-adres van de primaire DNS-server in.

Secundaire DNS

De secundaire DNS-server is een back-up server voor in het geval de primaire server mocht uitvallen. Voer het IP-adres van de secundaire server in.

Remote rapportering

De Digital Sprite 2 ondersteunt remote alarmmelding en kan geconfigureerd worden om automatisch bepaalde acties te ondernemen om het basisstation te verwittigen in geval van alarm.

Opmerking: U wordt aanbevolen deze optie te configureren via de web interface. *Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.*

E-mail instellingen

Als de Digital Sprite 2 geconfigureerd werd voor het doorzenden van e-mails bij alarm, camera-uitval, enz. dan moeten de e-mail instellingen ingevoerd worden.

Opmerking: U wordt aanbevolen deze optie te configureren via de web interface. *Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.*

SMS instellingen

De Digital Sprite 2 kan geconfigureerd worden om in bepaalde omstandigheden SMS-berichten door te zenden: alarmen, opstart van het systeem, enz.

Met dit menu kunnen de SMS instellingen geconfigureerd worden zodat de berichten naar de SMS-server doorgestuurd kunnen worden.

Opmerking: U wordt aanbevolen deze optie te configureren via de web interface. *Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.*

Webcam instellingen

Om het even welke video-input van de Digital Sprite 2 kan beschikbaar gesteld worden en doorgezonden via FTP naar een webserver. Deze beelden kunnen dan in een webpagina opgenomen worden en bekeken via een standaard webbrowser.

Opmerking: U wordt aanbevolen deze optie te configureren via de web interface. *Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.*

Firewall opties

De Digital Sprite 2 ondersteunt geavanceerde netwerkingsmogelijkheden zoals firewalls die de veiligheid van het systeem gevoelig verhogen. Hierdoor krijgen bevoegde gebruikers toegang tot de Digital Sprite 2 via het IP-adres en filtering.

Opmerking: U wordt aanbevolen deze optie te configureren via de web interface. *Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.*

Alarmopties

Met het menu 'Alarmopties' kunnen parameters die niet specifiek zijn voor de camera-inputs geconfigureerd worden.

Alarmopties			
Beveiliging alarmbeelden	Periode	000dagen	Periode, Onbeperkt
Alarm op hoofdmonitor	Sequentie	Alarm	
Alarm op spot monitor	Laatste	Beide	
Alarmbuzzer	Neen		Neen, Ja
Camera-uitval buzzer	Neen		Neen, Ja
Relais	Aanpassen		
Alarmzone config	Aanpassen		
Algemene contacten	Aanpassen		

Beveiligingsperiode voor alarmbeelden

Het is steeds mogelijk automatisch alarmbeelden te laten beveiligen zodat ze niet ongewild overschreven worden op de harde schijf. De beelden kunnen gedurende een bepaalde, in te stellen periode beveiligd worden (waarna ze automatisch overschreven worden), of onbeperkt.

OPGELET: De beveiliging van beelden vermindert ook de beschikbare opslagruimte op de harde schijf, die anders gebruikt zou kunnen worden voor normale opnames. Beveilig de beelden nooit langer dan nodig.

Voorstelling van de alarmbeelden

Bij een gebeurtenis (alarm, bewegingsmelding of beide) is het steeds mogelijk te bepalen hoe de beelden door de operator bekeken kunnen worden. De opties zijn:

Alarm op hoofdmonitor (MON A)

- **Laatste** - Als meerdere alarmen tegelijk binnenkomen, zal het laatste alarm op de hoofdmonitor getoond worden.
- **Sequentie** - Alle alarmbeelden worden in een sequentie getoond.
- **Multischerm** - Als een alarm binnenkomt zal het toestel automatisch overschakelen naar een multischerm-voorstelling om alle alarmbeelden simultaan te kunnen tonen .

Alarm op spot monitor (MON B)

- **Laatste** - Als meerdere alarmen tegelijk binnenkomen, zal het laatste alarm op de spot monitor getoond worden.
- **Sequentie** - Alle alarmbeelden worden in een sequentie getoond.

Deze instellingen zijn van toepassing voor alarmsignalen, bewegingsdetectie of beide. De optie kan ook geblokkeerd worden met 'Uit'.

Alarmbuzzer

Het toestel heeft een ingebouwde buzzer die geconfigureerd kan worden om een geluidssignaal te geven zodra een alarm in de Digital Sprite 2 ontvangen wordt.

Camera-uitval buzzer

Het toestel heeft een ingebouwde buzzer die geconfigureerd kan worden om een geluidssignaal te geven zodra één der video-ingangen geen 1 Vptp-signaal meer detecteert. Met dit menu kan de buzzer vrijgegeven of geblokkeerd worden. Standaard is de optie geblokkeerd.

Relais

De relais van de Digital Sprite 2 kunnen geconfigureerd worden om in bepaalde omstandigheden automatisch te triggeren. Met dit menu kunnen de relais eveneens op hun goede werking getest worden.

Relaisinstellingen	Optie	Relais	Staat
	Globaal alarm	Vrijgegeven (Relais Aux 1)	Vrijgegeven, Geblokkeerd
	Globale VMD	Vrijgegeven (Relais Aux 2)	Vrijgegeven, Geblokkeerd
	Globale camera-uitval	Vrijgegeven (Relais Aux 3)	Vrijgegeven, Geblokkeerd
	Relaistest	Aanspassen	

Globaal alarm

Het is mogelijk Aux Relay 1 te doen triggeren bij het binnenkomen van een alarm.

Global VMD


Het is mogelijk Aux Relay 2 te doen triggeren bij melding van bewegingsdetectie op gelijk welke camera.





Globale camera-uitval

Het is mogelijk Aux Relay 3 te doen triggeren bij melding van verlies van videosignaal op gelijk welke camera-ingang (video loss), namelijk zodra het videosignaal onder de 1 Vptp waarde valt.

Relaistest

De optie relaistest geeft toegang tot een submenu via welk elk van de relais (ingebouwde en bijkomende relaismodule) kan getest worden door manuele aansturing.

Selecteer de optie relaistest en kies Edit om het submenu op te roepen. Verplaats de cursor naar de sectie Aux en druk op  om te kiezen tussen de opties Aux en Module (de optie Module wordt enkel weergegeven indien er een bijkomende relaismodule aangesloten is).

Selecteer het relais en kies het te testen relais met behulp van de  of  optie. Om het relais te testen dient men de Aan/Uit optie te selecteren en op de  of  te drukken om het relais aan te sturen. Het overeenstemmende vakje zal leeg zijn wanneer het relais uitgeschakeld is en gevuld zijn wanneer het relais ingeschakeld is.

Opmerking: Bij de keuze van een alarmmodule zal het aantal in het menu getoonde relais op 16 gebracht worden.

Relaistest	Relais	Aux	Relais 1	Uit		
	1	2	3	4	5	6
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Alarmzone configureren

Een alarmzone is een logische groepering van alarmen en leidt tot acties zodra een alarm binnenkomt. Met dit menu kan iedere alarmzone individueel geconfigureerd worden.

Alarmzone configureren		
Zone	01	01 - 32
Zone 01 activeren	Aanpassen	
Zone 01 instellingen	Aanpassen	
Zone 01 acties	Aanpassen	
Primaire camera Zone 01	01	
Selecteer camera's zone 01	Geselecteerde camera's	Geselecteerde camera's, Alle camera's

Zone

Tot 32 zones kunnen individueel geconfigureerd worden en met acties verbonden.

Gebruik ↑ of ↓ om de zones te doorlopen.

Gepreconfigureerde zones

Er zijn een aantal gepreconfigureerde zones met de volgende functies, niettemin kunnen zij naar wens geherconfigureerd worden.

- Zone 1 tot 16 - Camera-alarm.
- Zone 30 - Schijf laag.
- Zone 31 - Schijf vol.
- Zone 32 - Paniekalarm.

Zone activeren

Iedere zone kan geprogrammeerd worden om steeds actief te zijn (24Hr) of individueel geactiveerd te worden gedurende de dag, de nacht of het weekend (volgens schedule).

Zone activeren

Zone 01 Activering volgens schedule

Type activering	Activering volgens schedule			24 uur activering
Actief	Dag	Nacht	Weekend	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Activering volgens schedule

Hiermee kan de operator bepalen wanneer een alarm geactiveerd wordt, bijvoorbeeld actief tijdens de dag en het weekend, maar niet tijdens de nacht. Verplaats de cursor naar de gewenste instelling en druk op ↑ of ↓ om het alarm in de dag-, nacht- of weekendopties op te nemen of eruit te verwijderen.

24u activering

Dit is de normale instelling voor alarmen die niet voortdurend gewijzigd moeten worden, zoals bijvoorbeeld het paniekalarm.

Opmerking: Deze optie heeft voorrang op de 'Gebeurtenissen actief' instelling in de standaard opnameschedule.

Zone-instellingen

Aan iedere zone worden standaardinstellingen toegekend die gewijzigd kunnen worden om aan de behoeften van het systeem tegemoet te komen.

Opmerking: Selecteer de zone die geconfigureerd moet worden vooraleer u het menu 'Zone-instellingen' invoert.

Zone 01 instellingen

Titel	Zone 01	
Pre-alarmtijd	002 secs	000 - 999 seconden
Duur van het alarm	010 secs	000 - 999 seconden
Zone Alarm Input	Geen contact	
Zone OF Input	Geen contact	
Zone EN Input	Geen contact	
Zone NIET Input	Geen contact	

Titel

Een titel van 24 karakters kan aan iedere zone toegekend worden. Deze informatie wordt in de database van de gebeurtenissen opgeslagen, bijgevolg wordt aangeraden om voor deze titels betekenisvolle namen te kiezen.

Pre-alarmtijd

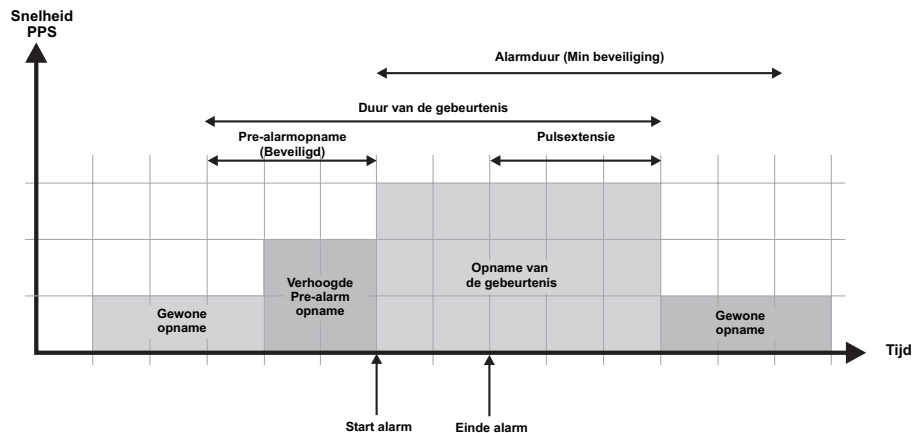
Dit is de tijdspanne, voorafgaand aan het begin van het alarm, die samen met de eigenlijke alarmbeelden zal opgenomen en gearchiveerd worden. Ook deze beelden worden tegen overschrijving beveiligd.

De Digital Sprite 2 plaatst een 'marker' in de opname die aangeeft waar juist de pre-alarmpopname begint. Het aantal beschikbare beelden hangt af van de ingestelde tijd.

Opmerking: Als de opname niet is vrijgegeven, zullen er ook geen beelden op de schijf te zien zijn. Als u een pre-alarmpopname wenst, wees er dan zeker van dat het toestel kan opnemen.

Alarmduur

Dit is de minimum tijdspanne, in seconden uitgedrukt en startend bij het begin van het alarm, die tegen overschrijving zal beveiligd worden. Deze tijdspanne omvat de alarmtriggering, de pulsextensie en ook iedere post-alarmpopname (indien toepasselijk), maar niet de pre-alarmpopnames.



Zone-alarm input

Dit bepaalt welke input of welke systeemfunctie het zone-alarm zal triggeren. De opties zijn:

- **Geen contact** - Dit is de standaard.
- **Presets** - Als een alarm binnenkomt en een camera naar een bepaalde presetpositie gestuurd wordt, dan is het mogelijk dit aan te wenden om een zone-alarm te triggeren. Dit kan in samenspraak met het menu 'Alarmen en presets' gebruikt worden.
- **VMD** - Als een camera geconfigureerd werd voor VMD (bewegingsdetectie), dan is het mogelijk dit aan te wenden om een zone-alarm te triggeren. Dit wordt in samenspraak met 'Alarminstellingen van de camera's' gebruikt.
- **Systeem** - Een aantal systeemkenmerken kunnen aangewend worden om een alarm te triggeren, onder andere Paniek, Schijf laag, Schijf vol.
- **Algemeen** - Deze contacten worden in de paragraaf 'Algemene contacten' geconfigureerd.

Zone OF Input

De Zone OF input bepaalt een alternatieve input die ook gebruikt kan worden om een zone-alarm te triggeren. Dit betekent dat een alarmtriggering ontvangen kan worden op *zone alarm input* of op de *zone OF input* om de Digital Sprite 2 aan te zetten tot het nemen van acties. De toegewezen alarmtrigger kan om het even welk van de hierboven vermelde elementen zijn: Aux, Module 1, VMD, Presets, Systeem.

Zone EN Input

Een alarmtrigger moet ontvangen worden zowel op *zone alarm input* als op de *zone EN input* om de Digital Sprite 2 aan te zetten tot het nemen van acties. De toegewezen alarmtrigger kan om het even welk van de hierboven vermelde elementen zijn: Aux, Module 1, VMD, Presets, Systeem.

Zone NIET Input

De Digital Sprite 2 zal alleen acties ondernemen als de alarmtrigger ontvangen wordt op *zone alarm input* en **niet** op de *Zone NIET input*.

De toegewezen alarmtrigger kan om het even welk van de hierboven vermelde elementen zijn: Aux, Module 1, VMD, Presets, Systeem.

Opmerkingen over Zone Alarm Input, OF, EN, NIET Inputs

Onderstaand voorbeeld toont hoe de Digital Sprite 2 de OF, EN en NIET instellingen gebruikt als deze drie parameters geconfigureerd zijn:

Voorbeeld

Met de functies als volgt ingesteld:

Basis Input (Alarm Input) = Aux contact 1

OF input = Aux contact 2

EN input = Aux contact 3

NIET input = Aux contact 4

Resultaat = [(Alarm1 OF Alarm 2) EN Alarm 3] NIET Alarm 4

Dit voorbeeld geeft als resultaat: een alarm moet ontvangen worden op input 1 EN op input 3 maar NIET op input 4, OF een alarm moet ontvangen worden op input 2 EN op input 3 maar NIET op input 4.

Noteer dat als een alarm onder deze voorwaarden ontvangen wordt op input 4, er geen triggering zal zijn.



Zone-acties

Dit bepaalt welke acties zullen toegewezen worden aan de geconfigureerde zone.

Opmerking: De acties zijn verdeeld over drie pagina's.

Zone 01 Acties	Pagina	Pagina 1	
Alarm met enkel tekst	Geblokkeerd		Geblokkeerd , Vrijgegeven
Opnamesnelheid wijzigen	Beide		Standard, Variable, None
Database entry creëren	Vrijgegeven		Geblokkeerd , Vrijgegeven
Doorverbinden bij alarm	Vrijgegeven		Geblokkeerd , Vrijgegeven
Alarmen archiveren	Vrijgegeven		Geblokkeerd , Vrijgegeven

Pagina

Hiermee doorloopt u alle beschikbare acties, waarvan er drie pagina's zijn. Gebruik de toetsen   om de pagina's te doorlopen.

Opnamesnelheid wijzigen

Hiermee kan de opnamesnelheid overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm als de zone actief is. De opties zijn:

- **Standaard** - Laat de voor standaard opname vrijgegeven camera's overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm.
- **Veranderlijk** - Laat de voor veranderlijke opname vrijgegeven camera's overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm.
- **Beide** - Van toepassing op beide bovenstaande opties samen.

Opmerking: Als 'Beide' gekozen werd zullen de opnamesnelheden, ingesteld in de standaard en veranderlijke modes, samengeteld worden. Als bijvoorbeeld de standaard snelheid ingesteld werd op 6PPS voor 6 camera's (1PPS per camera) en de veranderlijke op 3PPS, dan zal de camera opnemen aan 4PPS.

Database entry creëren

Een alarm entry wordt toegevoegd aan de database van de gebeurtenissen. De zonetitel maakt deel uit van de entry-informatie.

Doorverbinden bij alarm

De Digital Sprite 2 zal zich automatisch in verbinding stellen met het remote monitoringstation. Dit kenmerk is zeer nuttig als meerdere sites van op afstand gemonitord worden.

Opmerking: De instellingen van de doorverbinding moeten geconfigureerd worden en het moet ook mogelijk zijn remote videobeelden bij alarm te ontvangen. Raadpleeg de Netwerkingsgids voor meer details.

Alarmen archiveren

Dit dwingt de Digital Sprite 2 automatisch de alarmbeelden via FTP te downloaden naar een centrale FTP-server of rechtstreeks op een lokale CD. Raadpleeg 'Archivering bij gebeurtenissen' in het menu 'Opname-opties'.

Zone 01 Acties		Pagina	Pagina 2	
Alarmbeelden beveiligen	Vrijgegeven			Vrijgegeven, Geblokkeerd
Relais sluiten	Geen relais			Module 1 Relay 1, Aux Relay 1
Stilstaand beeld opnemen	Geblokkeerd			Vrijgegeven, Geblokkeerd
Beeld met e-mail	Vrijgegeven			Vrijgegeven, Geblokkeerd
Beeldresolutie e-mail	Thumbnail			Lage res, Gemiddelde res., Hoge res

Alarmbeelden beveiligen

Als de opgenomen alarmbeelden beveiligd moeten worden (onbeperkt of voor een gegeven periode) dan **moet** deze optie vrijgegeven worden.

Relais sluiten

Bij ontvangst van een alarm is het mogelijk een relais tot sluiten te dwingen. De opties zijn:

- **Aux** - Er zijn zes on-board relais, en zij kunnen alle hiervoor geselecteerd worden.
- **Module 1** - Een bijkomende relaismodule kan aan de 485-bus aangesloten worden. Eén van de zestien relais kan hiervoor geselecteerd worden.

Stilstaand beeld opnemen

Dit zorgt voor de opname van een stilstaand beeld van de camera, samen met de normale opnames.

Stilstaande beelden kunnen bekeken worden via de Live pagina van de web interface.

Beeld met e-mail

Als de optie e-mail bij alarm vrijgegeven is, is het mogelijk een beeld in bijlage aan een e-mail te verzenden. Een e-mail wordt dan automatisch gestuurd naar iedere bestemming zodra een alarm binnenkomt.

Beeldresolutie e-mail

Dit bepaalt de resolutie van het in bijlage aan de e-mail verstuurd beeld. De opties zijn:

- Thumbnail.
- Hoge resolutie.
- Gemiddelde resolutie
- Lage resolutie.

Denk aan de overdrachtsnelheid van het netwerk als u deze optie bepaalt.

Opmerking: De gekozen resolutie-instelling is een globale resolutie en is gemeenschappelijk aan alle zone- en VMD-alarmen.

Zone 01 Acties		Pagina	Pagina 3	
Goto Camera Preset	Geblokkeerd			Geblokkeerd, Vrijgegeven
Pas de zone 01 acties toe op	Zone 02			Zones 02 - 32, All zones

Goto Camera Preset

Het is mogelijk bij ontvangst van een alarm een camera naar een bepaalde preset-positie te sturen.

Zet de cursor op de optie en gebruik **↑** om ze te activeren.

Na activering verschijnt een 'Preset en Camera'-optie op het scherm. Gebruik **⇒** om naar de preset-optie te gaan en gebruik dan **↑** en **↓** om de preset-opties te doorlopen.

Gebruik **⇒** om naar Camera te gaan, en dan **↑** of **↓** om de cameranummers te doorlopen. Het nummer dat u aanduidt is de camera die automatisch naar de gekozen preset zal gestuurd worden.

Primaire zonecamera

De primaire camera is de camera die het stilstaand beeld zal nemen voor de e-mail en ook de eerste die op het scherm van de operator zal verschijnen (indien vrijgegeven). Zones kunnen voor één of meerdere camera's geconfigureerd worden. Als meerdere camera's geselecteerd worden, kies dan één camera die voor de zone dienst zal doen als primaire camera.

Selecteer zonecamera's

De camera's die moeten overschakelen naar opnamesnelheid bij alarm bij zone-acties, kunnen individueel geselecteerd worden, ofwel kunnen alle camera's overschakelen. Als deze optie geactiveerd is, kunnen de betrokken camera's ge(de)selecteerd worden aan de hand van de cameratoetsen.

Algemene contacten

Voor speciale toepassingen is het steeds mogelijk de alarmcontacten onafhankelijk van de camera-specifieke alarmen te configureren.

Algemene Contacten			
Algemene Contacten	1	2	>>
Vrijgegeven	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Module	Aux	Aux	Aux, Direct, 01 - 16
Contact	01	01	01 - 20
Ingangshron	N/O	N/O	N/O, N/C
Pulseextensie (sec)	000	000	000 - 999

Algemene Contacten

De Digital Sprite 2 heeft 32 algemene contacten die alle via dit menu geconfigureerd kunnen worden. Ze zijn in vier groepen onderverdeeld (1-8, 9-16, 17-24 en 25-32). Met behulp van de pijltjestoetsen \uparrow en \downarrow kan u de vereiste groep selecteren.

Vrijgegeven

Iedere ingang kan vrijgegeven of geblokkeerd worden. Plaats de cursor op de \uparrow of \downarrow optie en gebruik de toetsen om de ingang vrij te geven of te blokkeren.

Module

De on-board (AUX) alarmen en de on-board modules met direct alarm kunnen voor configurering geselecteerd worden, zowel als module 1 tot 16.

Contact

Als meerdere alarmen beschikbaar zijn op een module kan, met behulp van deze optie, het contact geselecteerd worden.

Ingangshron

De alarmingangen kunnen geconfigureerd worden als normaal open (N/O) of normaal gesloten (N/C).

Pulsextensie

Een pulsextensie (000 - 999 seconden) kan aan iedere alarmingang toegevoegd worden. Een pulsextensie verlengt het triggersignaal om het probleem van dubbele alarmen te vermijden: als bijvoorbeeld een tweede trigger op dezelfde alarmingang verschijnt tijdens de pulsextensie zal het toestel geen tweede alarm creëren.

VMD-Opties

De Digital Sprite 2 ondersteunt Videobewegingsdetectie en Activiteitsdetectie, dit menu laat toe de globale parameters voor deze functies in te stellen.

VMD-Opties		
VMD beveiligingsperiode	Periode instellen	000 days <i>000 - 999, Onbeperkt</i>
VMD pulsextensie	002 secs	<i>000 - 999 secs</i>
VMD pre-alarmduur	000 secs	<i>000 - 999 secs</i>
VMD alarmduur	002 secs	<i>000 - 999 secs</i>
Relais	Aanpassen	
Celvoorstelling	Geblokkeerd	<i>Geblokkeerd, Vrijgegeven</i>
VMD buzzer	Neen	<i>Neen, Ja</i>

VMD beveiligingsperiode

Iedere VMD-gebeurtenis kan tegen overschrijving beveiligd worden. Dit is de tijdspanne tijdens dewelke de bestanden opgeslagen en beveiligd blijven. Deze periode kan ingesteld worden als een bepaald aantal dagen, of onbeperkt. Na verloop van de ingestelde periode worden de bestanden automatisch overschreven.

Opmerking: De beveiliging van beelden vermindert de beschikbare opslagcapaciteit. Hou hiermee rekening bij de bepaling van de vereiste schijfcapaciteit.

VMD pulsextensie, pre-alarmduur en alarmduur

De pulsextensie verlengt het triggersignaal om het probleem van dubbele VMD-alarmen te vermijden: als bijvoorbeeld een tweede VMD-melding op dezelfde alarmingang verschijnt tijdens de pulsextensie zal het toestel geen tweede alarm creëren.

Pre-alarmduur

Dit is de tijdspanne, voorafgaand aan de VMD-trigger, die samen met de VMD-beelden opgenomen en tegen overschrijving beveiligd zal worden.

De Digital Sprite 2 plaatst een 'marker' in de gewone opname, die het begin van de pre-alarmpopname aangeeft. Het aantal beschikbare beelden hangt van de ingestelde duur af.

Opmerking: Als de opname niet is vrijgegeven zullen er geen beelden op de schijf staan. Zorg ervoor dat de opname vrijgegeven is als u pre-alarmbeelden wenst.

Alarmduur

Dit is de minimum tijdspanne, in seconden uitgedrukt en startend bij de VMD-trigger, die tegen ongewild overschrijven beveiligd wordt. Deze tijdspanne omvat de VMD-opname, de pulsextensie en alle post-alarmbeelden (indien van toepassing), maar niet de pre-alarmbeelden.

Relais

De relais van de Digital Sprite 2 kunnen geconfigureerd worden om in bepaalde omstandigheden automatisch te triggeren.

Celvoorstelling

Het is steeds mogelijk de VMD-celvoorstelling op de hoofdmonitoruitgang (Mon A) van de Digital Sprite 2 vrij te geven of te blokkeren. Dit helpt de aandacht van de operator te vestigen op bepaalde zones met bewegingsdetectie in de VMD-opnames.

VMD buzzer

Het toestel heeft een ingebouwde buzzer die geconfigureerd kan worden om een geluidssignaal te geven zodra een VMD-melding op één van de video-ingangen binnenkomt.

Schermopties

Schermopties		
B in B positie	Boven links	Boven links, Boven rechts, Onder links, Onder rechts
Quad sequentie	Segment	Segment, Pagina
Tekst hoofdmonitor	Beide	Beide, Geen, Enkel klok, Enkel titel
Tekst spot monitor	Beide	Beide, Geen, Enkel klok, Enkel titel
Tekstachtergrond	Aan	Aan, Uit
Sequentie dwell	05 secs.	01 - 99 secs.
Multischerm interlace	Aan	Aan, Uit
Multischerm titels	Aan	Aan, Uit
Toestelnummer op scherm	Aan	Aan, Uit
Basis cameranummer	001	000 - 999

Beeld-in-beeld positie

De optie maakt het mogelijk de positie van het B in B te bepalen als deze toets ingedrukt wordt. De mogelijkheden zijn: linker en rechter bovenhoek en linker en rechter benedenhoek van het hoofdbeeld.

Quad sequentie

Hiermee wordt het mogelijk de sequentie van de quad-voorstelling te kiezen:

- Voor een volledige pagina (alle segmenten) kan de sequentie als volgt zijn: 1, 2, 3, 4 vervolgens 5, 6, 7, 8.
- Eén enkel segment onderaan rechts in het beeld, bijv. 1, 2, 3, 4 vervolgens 1, 2, 3, 5.

Hoofdmonitor tekst

Het is mogelijk de tekst te bepalen die op de hoofdmonitor zal verschijnen. De opties zijn:

- **Geen** - Schakelt alle tekst uit (indien gebruikt met het schermnummer).
- **Enkel klok** - Toont enkel uur, datum en mode (Dag, Nacht, Weekend en Spot).
- **Enkel titel** - Toont cameranummer, toestelnummer, cameratitel en werkingsmode.
- **Beide** - Toont zowel klok als titel.

Spot monitor tekst

Het is mogelijk de tekst te bepalen die op de spot monitor zal verschijnen. De opties zijn:

- **Geen** - Schakelt alle tekst uit (indien gebruikt met het schermnummer).
- **Enkel klok** - Toont enkel uur, datum en mode (Dag, Nacht, Weekend en Spot).
- **Enkel titel** - Toont cameranummer, toestelnummer, cameratitel en werkingsmode.
- **Beide** - Toont zowel klok als titel.

Tekstachtergrond

Standaard verschijnt een zwarte grond achter de tekst, maar het is steeds mogelijk die te laten verdwijnen.

Sequentie uitsteltijd

De sequentie uitsteltijd kan van 1 tot 99 seconden ingesteld worden. De uitsteltijd is de tijdspanne gedurende dewelke het beeld van een camera getoond wordt vòòr overgeschakeld wordt naar het beeld van de volgende camera in de sequentie.

Tip: De camera's die in de sequentie betrokken zijn kunnen gewijzigd worden door in de 'Live'-mode de toets 'Sequentie' een tijdje ingedrukt te houden.

Multischerm interlace

Schakel de multischerm interlace uit als de beelden in de multischerm-voorstelling onderhevig zijn aan flikkering.

Multischerm titels

Cameratitels kunnen verwijderd worden als de beelden in multischerm-voorstelling bekeken worden.

Toestelnummer op scherm

Als meerdere toestellen bediend worden via één enkel toetsenbord (bijv. door gebruik van een VS16 video switcher), dan wordt het toestelnummer (bepaald in de pagina 'Systeemopties') op het scherm getoond zodat de operator steeds weet met welk toestel hij werkt.

Basis cameranummer

Als er meerdere toestellen gebruikt worden is het aan te raden de camera's doorlopend te nummeren. Met twee toestellen bijvoorbeeld zouden de camera's 1 tot 16 bij toestel 1 horen en de camera's 17 tot 32 bij toestel 2. Dit gebeurt enkel omwille van de schermvoorstelling.

Wachtwoorden

De Digital Sprite 2 kan door middel van wachtwoorden beveiligd worden zodat enkel bevoegd personeel toegang krijgt tot de de configureringsmenu's.

Lokaal wachtwoord	Wachtwoord gebruiker	Uit	Uit, Aan
	Wachtwoord installateur	Uit	Uit, Aan
	Wachtwoord playback	Uit	Uit, Aan

Wachtwoord gebruiker

In het menu 'Configurering door de gebruiker' zijn twee opties: 'Uur, datum & taal' en 'Scheduling'. Zo is u zeker dat enkel een bevoegd gebruiker met een correct wachtwoord toegang krijgt tot de configureringsfuncties.

Opmerking: Alle andere menu's vallen onder de verantwoordelijkheid van de installateur.

Wachtwoord installateur

Met dit wachtwoord krijgen bevoegde gebruikers vrije toegang tot alle menu's van de Digital Sprite 2.

Wachtwoord playback

Als deze optie Aan staat moet u een wachtwoord ingeven om beelden in playback te kunnen bekijken. Hier zal dit hetzelfde zijn als het wachtwoord gebruiker.

OPGELET: Om veiligheidsreden moet, bij verlies van het wachtwoord, het toestel terug naar Dedicated Micros om een nieuw wachtwoord in te stellen.

Om het wachtwoord in te stellen :

1. Activeer de optie Gebruiker / Installateur / Playback.
2. U wordt gevraagd een wachtwoord in te geven. Dit kan tot 9 cijfers bedragen.
3. U wordt gevraagd dit wachtwoord opnieuw in te geven. Eenmaal het wachtwoord ingesteld, zult u dit opnieuw moeten ingeven om terug toegang te krijgen tot de menu's.

Noteer hier uw wachtwoorden:

Wachtwoord gebruiker / playback:

Wachtwoord installateur:

Stysteemopties

Stysteemopties		
Toestelnummer	01	01 - 16
Systeemnaam	DS2	
Fabrieksdefault	Reset	
IR ontvanger	Vrijgegeven	Vrijgegeven, Geblokkeerd
Audio	Aanpassen	
Seriële en telemetrieportoren	Aanpassen	
Systeemlogboeken	Aanpassen	
Statuspagina	Aan	

Toestelnummer

Als meerdere toestellen met elkaar verbonden zijn via een 485-bus, moet ieder toestel een eigen nummer krijgen.

Opmerking: Als u een remote toetsenbord gebruikt om de Digital Sprite 2 te configureren dan zult u, als u zijn nummer wijzigt, dit nieuwe toestelnummer moeten selecteren om de controle over het toestel te verwerven.

Systeemnaam

Aan iedere Digital Sprite 2 kan een naam van 20 karakters toegekend worden om het toestel bij de operator of de systeembeheerder te identificeren. Gebruik bij voorkeur een toepasselijke naam. Standaard is de naam DS2.

Fabrieksdefault

Dit schakelt het merendeel der instellingen terug naar fabrieksdefault. Hardware-specifieke instellingen zoals IP-adres, camera-afsluiting, enz., blijven ongewijzigd.

IR Receiver

Als meerdere units vanaf dezelfde IR-viewer worden bewaakt, dan moet de IR-viewer op alle units behalve één worden uitgeschakeld om communicatie tussen de afstandsbediening en het systeem mogelijk te maken (als alle IR-viewers worden ingeschakeld dan zouden alle units reageren op de signalen van de afstandsbediening en verwarring veroorzaken).

De afstandsbediening is een getrouwe kopie van het frontpaneel van de Digital Sprite 2 en laat de bediening van één enkele of van meerdere toestellen toe (gebruik de optie voor toestelkeuze). De afstandsbediening laat echter **niet** toe de menu's te configureren of de telemetricamera's te bedienen.

Als de IR-ontvanger vrijgegeven is zal de groene IR LED op de Digital Sprite 2 permanent branden. Als de IR-ontvanger geblokkeerd is wordt de IR LED amberkleurig. Een groene knipperende LED betekent dat een IR-signaal ontvangen wordt.

Audio

Audioconfiguratie		
Plaatselijk opnemen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Line out opnemen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Plaatselijk afspelen	Vrijgegeven	Vrijgegeven, Geblokkeerd
Remote afspelen	Vrijgegeven	Vrijgegeven, Geblokkeerd

De Digital Sprite 2 kan twee audiokanalen opnemen: lokaal en 'line out'. Met dit menu kan u de audio-opnames vrijgeven of blokkeren.

Audio vereist weinig opslagcapaciteit: bij benadering 4 kB/s, onafhankelijk van de gekozen opnamesnelheid (PPS). Als de audio vrijgegeven is zal niettemin de opnameduur beïnvloed worden. Controleer de nieuwe opnameduur in het menu 'Opnameschedule'. De opties zijn :

- **Lokaal opnemen** - Kies dit als u via de audio-ingang wenst op te nemen.
- **Line out opnemen** - Kies dit als u de audio via netwerk wil doorsturen.
- **Lokaal afspelen** - Kies dit als u de plaatselijke opname terug wil afspelen.
- **Remote afspelen** - Kies dit als u de 'line out' opname terug wil afspelen .

Seriële & telemetrie poorten

Laat toe iedere seriële poort (Serial 1, 2, 3 (Bus A) en 4 (Bus B)) te configureren voor een specifiek doel. De Digital Sprite 2 ondersteunt een aantal seriële protocols. Met dit menu kan u het seriële protocol selecteren.

Seriële & telemetrie poorten		
Poort	Serial 1	Serial 1, Serial 2, Serial 3, Serial 4
Poortgebruik	Debug	Debug, Algemeen gebruik, PPP, Telemetrie, Tekst in beeld, Uit
Baud rate	38400	1200 - 115200
Pariteit	Geen	Geen, Onpaar, Paar
Data bits	8	8, 7
Stop bits	1	1, 0, 2
Flow control	Geen	Geen, Hard, Zacht

Poort

Met dit menu is het mogelijk alle seriële poorten te configureren.

Gebruik ↑ of ↓ om de te configureren poort te selecteren. De poorten zijn: Serial 1, Serial 2 die RS232 ondersteunt, en Serial 3 (Bus A) en Serial 4 (Bus B) die RS232 en RS485 ondersteunen.

Poortgebruik

Bepaalt welke functie aan iedere seriële poort toegekend wordt. De opties zijn:

- **Debug** - Dit is de default-instelling voor COM 1 en laat communicatie toe tussen een PC-applicatie (bijv. HyperTerminalTM) en de Digital Sprite 2.
- **Algemeen gebruik** - Dit is de verplichte keuze in systemen waar custom-toepassingen gebruikt worden met de Digital Sprite 2.
- **PPP** (PPP Link 2) - Als het toestel geconfigureerd werd voor PPP moet deze optie gekozen worden. *Deze optie is enkel op Serial 1 en Serial 2 beschikbaar.*
- **Telemetrie** (RS232 of RS485 afhankelijk van de poort). Talrijke seriële protocols staan ter beschikking. Als u deze optie kiest verschijnt een lijst met alle beschikbare seriële protocols. *Zie de paragraaf Telemetrietypes hieronder.*

- **Tekst in beeld** - De Digital Sprite 2 ondersteunt het inlassen van tekstinformatie, afkomstig van systemen van derde partijen, in de opgenomen videobeelden. Met deze optie kan u de tekstbron configureren om de communicatie met de Digital Sprite 2 mogelijk te maken.
- **Uit** - Als de seriële poort geblokkeerd moet worden.

Baud Rate, Pariteit, Data Bits, Stop Bits, Flow Control

Deze instellingen kunnen nuttig zijn om sommige protocols te configureren.

Telemetrytypes

Als u in 'Poortgebruik' kiest voor de telemetrie-optie dan zullen de seriële protocols RS232 en RS485, die door de Digital Sprite 2 ondersteund worden, op het scherm verschijnen.

De Digital Sprite 2 ondersteunt talrijke protocols voor de bediening van PTZ-camera's, dome camera's en gelijkaardige apparatuur. De ondersteunde protocols zijn de volgende:

Optie	Fabricant
DM-Serial	Dedicated Micros
Philips 232	Bosch / Philips
AD-Matrix	American Dynamics
AD168-Matrix	American Dynamics
BBV-Matrix	BBV
VCL-Matrix	VCL/Ademco

De ondersteunde PTZ / Dome cameraprotocols zijn:

Optie	Fabricant	Model
BBV 485	BBV	Alle modellen
Dennard	Dedicated Micros	2050, 2055
Ernitec	Ernitec	Orion Series
JVC	JVC	TK-C675, TK-676, TKC-C553E
Kalatel	Airtech/Kalatel	Cyberdome™
Mark Mercer	Mark Mercer	Quick Switch, Meridian
Panasonic WV CS600	Panasonic	WV CS600
Panasonic WV CS850	Panasonic	WV-CS850A, WV-C854, WV-CW860
Pelco-P	Pelco	Spectra II, Spectra III (enkel twisted pair)
Philips	Bosch / Philips	G3 series (RS232)
Samsung	Samsung	SOC-641
Sensormatic	Sensormatic	Speeddome IV, V, VI (RS422) & VII (RS422)
Ultrak	Ultrak	Ultradome™ Kd6
Vantage	Vantage	Juno Dome
VCL	VCL/Ademco	Orbiter Microspheres™ / RapidDome™
Vista PD	Vista	Power Dome

Stysteemlogboeken

De Digital Sprite 2 ondersteunt een aantal systeemlogboeken die u voor administratieve doeleinden kan gebruiken.

Systeemlogboeken		
PPP verbindingen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven, Bekijken
Anonieme FTP verbindingen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven, Bekijken
Illegale toegang tot bestanden	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven, Bekijken
Telnet / FTP gebruikers	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven, Bekijken
Archief	Bekijken	
Logbestand	Bekijken	
Logboek van e-mails	Bekijken	
Logboek van verzonden berichten	Bekijken	

Elk logboek moet vrijgegeven worden om er zeker van te zijn dat de Digital Sprite 2 entries creëert. Raadpleeg de Netwerkgids voor meer details over het vrijgeven en bekijken van de logboeken.

Opmerking: Als een logboek niet werd vrijgegeven zal het ook niet in dit menu verschijnen.

Statuspagina

Op de Digital Sprite 2 is het steeds mogelijk de statuspagina uit te schakelen. De statuspagina geeft details over alarmen, camera-uitval, hoofdopslag (beveiligd) en de oudste onbeveiligde opname.

Opname-opties

Opname-opties		
Getimedede vervaltijd	0000 Day(s)	0000 - 9999 dagen
Schijfconfiguratie	Aanpassen	
Beeldbeveiliging	Aanpassen	
Archiveren bij alarm	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven/Aanpassen
Opnamemodus	Standard loop	Standard loop, Write once
Schedule opnamesnelheden	Vrijgegeven	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Tekst in beeld opnemen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Event database config	Aanpassen	

Getimedede vervaltijd

De op harde schijf opgenomen beelden kunnen geprogrammeerd worden om na een bepaald aantal dagen en uren te vervallen. Deze optie werd voorzien om bij de installatie van het systeem op eenvoudige wijze tegemoet te kunnen komen aan plaatselijke wetgeving of verordeningen die een minimum periode, bijvoorbeeld 31 dagen, opleggen voor het bewaren van de beelden.

OPGELET: Eenmaal de vervaltijd ingesteld, zullen alle beelden die ouder zijn dan de gekozen tijdsperiode verloren gaan.

Schijfconfiguratie

Deze optie toont de totale capaciteit van de harde schijven vòòr zij geformatteerd werden voor gebruik op de Digital Sprite 2.

Beeldbeveiliging

De op de harde schijven van de Digital Sprite 2 opgenomen beelden kunnen beveiligd worden. Deze beelden zullen niet overschreven worden.

Beeldbeveiliging			
Van:	01/11/2004	12:16:00	
Tot:	24/11/2004	12:20:00	
Beelden beveiligen	01 dagen	Bevestig	
Beelden beveiligen		Bevestig	
Beelden onbeveiligen		Bevestig	
Lijst	05/11/04 14:39:39 - 05/11/04 16:50:31		
	05/11/04 09:48:01 - 05/11/04 10:24:15		
	25/11/04 17:14:54 - 25/11/04 17:51:04		

Druk 1, 2 voor pagina hoger/lager

Van

Voer beginuur en -datum in van de periode die de opgenomen beelden zal omvatten.

Tot

Voer einduur en -datum in van de beoogde periode.

Beelden beveiligen

Voer het aantal dagen in dat de beelden beveiligd moeten blijven. Druk op de toets \Rightarrow om de instelling te bevestigen. U wordt dan gevraagd de instellingen te bevestigen: zet de cursor op 'Bevestig' en druk op de **Menu** of de **Mode** toets. De beelden die tijdens de beoogde periode opgenomen werden worden onder 'Lijst' getoond.

Beelden beveiligen

Hiermee kan u de instellingen bevestigen. Druk op toets \Rightarrow om te bevestigen. U wordt dan gevraagd de instellingen te bevestigen: zet de cursor op 'Bevestig' en druk op de **Menu** of de **Mode** toets. De beelden die tijdens de beoogde periode opgenomen werden worden onder 'Lijst' getoond.

Opmerking: Beveiligde beelden aan de lijst toevoegen kan enige tijd in beslag nemen.

Beelden onbeveiligen

Het blijft mogelijk de beelden die automatisch of manueel beveiligd werden opnieuw te 'onbeveiligen'. Breng, na ingeven van uur en datum, de cursor op 'Onbeveilig' en druk op \Rightarrow . U wordt dan gevraagd de wijziging te bevestigen. Breng de cursor op 'Bevestig' en druk op de **Menu** of de **Mode** toets. De entries onder 'Lijst' worden verwijderd.

Opmerking: Beveiligde beelden uit de lijst verwijderen kan enige tijd in beslag nemen.

Lijst

Geeft een opsomming van alle beveiligde beelden. U kan steeds de cursor op één van de entries zetten om de overeenstemmende beelden te kopiëren naar het archief. Gebruik \leftarrow \uparrow \downarrow \rightarrow om de cursor naar de beoogde entry te verplaatsen en druk op de **COPY** toets om de beelden naar de archieflijst weg te schrijven.

Archiveren bij alarm

Dankzij deze optie kunnen de beelden van alarmen en VMD-gebeurtenissen automatisch gekopieerd worden naar een remote FTP-server of naar een lokale CD/DVD-brander.

Archiveren bij alarm			
Bestemming van het alarm	FTP	Aanpassen	FTP, CD/DVD Cd0:
Download opties	Scheduled	00:01	Polling 000 - 999min, Enkel manueel, Bij verbinding
Beveiliging wegnemen	Geblokkeerd		Geblokkeerd, Vrijgegeven
Watermerk partitie	Vrijgegeven		Geblokkeerd, Vrijgegeven
Downloaden op aanvraag	Start		

Bestemming van het alarm

Dit bepaalt de bestemming van de alarmbeelden. De opties zijn:

- **CD/DVD** - De beelden worden naar een lokale CD/DVD-brander weggeschreven.
- **FTP** - De beelden worden via FTP naar een FTP-server gezonden.

Opmerking: Bij selectie van FTP verschijnt een 'Setup optie' op het scherm waarmee de downloadparameters ingesteld kunnen worden. *Voor meer details over de configurering van de optie 'Archiveren bij alarm' raadpleegt u de Netwerkingsgids.*

Download opties

De download opties bepalen wanneer het downloaden zal plaatsvinden. De opties zijn:

- **Schedule** - U kan de Digital Sprite 2 programmeren om de beelden op vastgestelde tijdstippen te downloaden. Het uur dat u hier ingeeft wordt het vaste tijdstip waarop dagelijks de beelden gedownload zullen worden.
- **Polling** - Dit programmeert de Digital Sprite 2 om bij regelmatige tussentijden te downloaden. Deze tussentijd wordt in minuten uitgedrukt en is de tijd die verloopt tussen het einde van een downloadoperatie en het begin van de volgende.

- **Enkel manueel** - Het downloaden gebeurt enkel nadat de operator de toets 'Downloaden op aanvraag' heeft geactiveerd.
- **Bij verbinding** - Dit start automatisch het downloaden zodra het toestel verbinding heeft met de bestemming van de beelden (CD/DVD of netwerk).
- **Bij volle CD/DVD** - Dit start automatisch het downloaden zodra de archieflijst genoeg beelden bevat om een CD/DVD vol te schrijven (enkel voor CD/DVD).

Opmerking: U moet een lege CD/DVD in de DVD-brander plaatsen indien dit toestel de bestemming is.

Beveiliging wegnemen

Als de opgenomen beelden door het systeem beveiligd werden, zal deze optie automatisch de beveiliging van de beelden wegnemen zodra zij met succes gedownload werden. Op de harde schijf kunnen deze beelden dan overschreven worden.

Watermerk partitie

Dit laat toe een 'watermerk' te genereren en in een tekstbestand op te slaan dat samen met de beelden gedownload zal worden naar het archief. Dit is van toepassing op alle beeldpartities.

Het watermerk is opgeslagen in het archieflogboek.

Downloaden op aanvraag

Als u voor manueel downloaden koos, zal deze optie het proces starten. U krijgt een verwittiging op het scherm dat het FTP-downloadproces zal starten zodra het toestel bevestiging krijgt.

Opnamemodus

Er zijn twee opnamemodes voor het toestel: Standard Loop-opname (default) of Write Once-opname.

Loop-opname

Dit is de default-instelling voor de Digital Sprite 2. De opgenomen beelden worden in een 'loop' of lus op harde schijf weggeschreven: eens de schijf vol, zullen de eerste beelden van de lus automatisch overschreven worden door de laatste opnames (tenzij ze beveiligd zijn). Dit betekent dat de eerste beelden van de opnamecyclus slechts een beperkte tijd beschikbaar blijven vooraleer ze worden overschreven door recentere opnames.

Een aantal parameters in het menu kunnen gebruikt worden om te bepalen wanneer de interne harde schijf haar maximum opslagcapaciteit bereikt heeft en de beelden overschreven beginnen te worden.

Write Once-opname

Deze optie komt erop neer een marker op de 'Loop' opname te plaatsen om aan te duiden dat dit de start is van de 'Write once' opname. De 'Write once' opnamemodus omvat twee bewerkingen: 'Overschrijven' en 'Stop'.

'Overschrijven' werkt op dezelfde wijze als de 'Loop' opnamemodus maar met dit verschil dat de operator een visuele verwittiging krijgt dat belangrijke informatie (opnames) op het punt staat overschreven te worden en dat hij het archiveringsproces moet starten. Als deze verwittiging genegeerd wordt zal het toestel verder opnemen en beelden in het begin van de lus overschrijven. Hierbij zal de operator een tweede maal verwittigd worden, namelijk dat belangrijke informatie zojuist werd overschreven.

Als voor 'Stop' geopteerd werd, zal een marker op de 'Loop' opname geplaatst worden en zal de operator verwittigd worden dat het archiveringsproces moet starten. Wordt deze verwittiging genegeerd dan zal het toestel, bij het bereiken van de marker, stoppen met opnemen. Dit wordt onder andere gebruikt bij verdoken operaties, wanneer de toegang tot de opgenomen beelden enkel op bepaalde tijdstippen mogelijk is, en zorgt ervoor dat belangrijke informatie beschikbaar blijft en nooit overschreven wordt.

Write Once

Als de 'Write Once' optie gekozen werd, verschijnt een submenu op het scherm waarmee bepaald kan worden hoe de Digital Sprite 2 de beelden zal opnemen.

Zet de cursor op de optie en druk op \Rightarrow om het configuratiemenu van de 'Write Once' optie te selecteren.

Write Once opties	
Reset van Write Once opn.	Reset
Reset door gebruiker toelaten	Geblokkeerd
Minimum schijf laag	20% 0064GB
Bij volle schijf	Overschrijven
Laatste reset Write Once	26/Mei/2005 09:48

Reset van 'Write Once' opname

Dit zorgt voor een reset van datum en uur van de oudste 'Write Once' opname naar de huidige datum en uur van de Digital Sprite 2. Noodzakelijk als de archivering plaats heeft gevonden en het hele proces van bij de start moet herbeginnen.

Om te resetten moet u de camera 1-toets vijf seconden lang ingedrukt houden.

Reset door gebruiker toelaten

Deze optie opent een gebruikersmenu die de operator toelaat een reset te doen van de 'Write Once' opname. De optie is toegankelijk vanuit het scherm 'Beelden kopiëren', als een submenu.

Minimum schijfruimte laag

Geeft het minimum percentage beschikbare opslagruimte van de schijf weer. Als de opslagruimte voor 'Write Once' onder deze minimumdrempel valt, wordt een alarm gegeven (alarm zichtbaar op hoofdmonitor). Het alarm verdwijnt zodra er terug meer ruimte op de schijf beschikbaar is.

Opmerking: Deze optie geeft een percentage van de totale opslagcapaciteit van de Digital Sprite 2. Het equivalente aantal Gigabytes wordt automatisch berekend en verschijnt eveneens op het scherm.

Bij volle schijf

Als de schijf vol begint te raken, is het mogelijk te bepalen welke acties de Digital Sprite 2 moet ondernemen. De opties zijn:

- **Overschrijven** - De Digital Sprite 2 zal de opgenomen beelden op de harde schijf overschrijven, wat trouwens de standaard-instelling is. De operator wordt verwittigd als de schijf vol is.

- **Stop opname** - De Digital Sprite 2 stopt met opnemen zodra de schijf vol is. De operator wordt hier ook van verwittigd

Laatste reset 'Write Once'

Geeft datum en uur van de laatst uitgevoerde reset van het 'Write Once' proces.

Opnamesnelheden volgens schedule

Standaard is deze optie geactiveerd. In dit geval zal de Digital Sprite 2 de programmering van verschillende opnamesnelheden voor de dag-, nacht- en weekendmode mogelijk maken via de menu's 'Standaard opnameschedule' en 'Veranderlijke opnameschedule'. Als de optie geblokkeerd wordt schakelt het toestel over naar één enkele set van opnamesnelheden voor alle schedules (dag, nacht en weekend).

Tekst in beeld opnemen

De functie tekst-in-beeld kan naar keus geactiveerd of geblokkeerd worden.

Database van gebeurtenissen configureren

De Digital Sprite 2 ondersteunt een database die de gebeurtenissen bijhoudt. Deze optie laat de operator toe de grootte van de database te bepalen.

Database v. gebeurt. Configureren	
Laatste reset	24/Nov/2004 15:43:01
Huidige aantal entries	0006
Maximum aantal entries	1000 0000 - 9999

Laatste reset

Dit 'read-only' gegeven, gegenereerd door de Digital Sprite 2, geeft datum en uur van de laatste reset van de database (een wijziging van het maximum aantal entries wordt beschouwd als een reset van de database).

Huidige aantal entries

Dit is een 'read-only' getal en geeft het aantal bestaande entries in de database.

Maximum aantal entries

Dit bepaalt het maximum aantal toelaatbare entries voor de database van gebeurtenissen. Een wijziging van dit getal leidt tot de reset van de database en wist alle voordien opgeslagen gebeurtenissen.

Camera-instellingen

Camera-instellingen		Camera 1 - Gedetecteerd
Titel	Camera 1	
Inputafsluiting camera	Aan	Aan, Uit
Type camera	Kleur	Kleur, Z W
Kleurinstelling	----- -----	
Contrastinstelling	----- -----	
Camera video input	Aangesloten	Aangesloten, Ontkoppeld
Type telemetrie	Geen	Geen, Serial 1, Serial 2, Bus A, Bus

Titel

Iedere camera kan een titel, of naam, krijgen. Met \uparrow en \downarrow kan u alle beschikbare karakters doorlopen.

Inputafsluiting camera

De afsluiting kan op Aan of Uit gezet worden. Voor camera's die via doorlusverbindingen aangesloten zijn op andere apparaten moet de afsluiting Uit zijn.

Type camera

Deze optie geeft u de keuze tussen kleur of ZW (zwart / wit).

Kleurinstelling

Bij de keuze van deze optie gebruikt u de pijltjestoetsen \uparrow \downarrow om de kleurbalans in te stellen.

Contrastinstelling

Bij de keuze van deze optie gebruikt u de pijltjestoetsen \uparrow \downarrow om het beeldcontrast in te stellen.

Camera video input

Met deze optie kan u defecte camera's uit de 'Camera defect' optie weren of camera's die ontkoppeld werden, blokkeren.

Selecteer 'Ontkoppeld' als de camera verwijderd werd en niet meer teruggeplaatst zal worden. Selecteer 'Aangesloten - Negeer cam defect' als de camera tijdelijk buiten dienst is. Dit vermijdt het sturen van een defectmelding en het triggeren van een alarm.

Tip: Het menu 'Camera-instellingen' kan ogenblikkelijk opgeroepen worden door een tijdje één van de cameratoetsen ingedrukt te houden.

Telemetrie

De Digital Sprite 2 ondersteunt coaxiale en seriële telemetrie. Met deze optie kunnen de aangeloten PTZ / domecamera's geconfigureerd worden.

Op dit punt gekomen wordt verondersteld dat het seriële type reeds geselecteerd werd in het menu 'Seriële telemetrie'. Met deze optie kan u de instellingen aan specifieke video-inputs toewijzen.

De beschikbare opties zijn:

- Serial 1 - Geselecteerd RS-232 protocol (Standaard geblokkeerd).
- Serial 2 - Geselecteerd RS-232 protocol (Standaard geblokkeerd).
- Serial 3 - Geselecteerd Bus A RS-485 protocol (default: Dennard).
- Serial 4 - Geselecteerd Bus B RS-485 protocol (default: Pelco).
- Coax - Pelco.
- Coax - Dennard.
- Coax - BBV.
- Geen - De camera heeft geen seriële interface.

Gebruik ↑ of ↓ om de beschikbare opties te doorlopen.

Opmerking: De getoonde instellingen zijn slechts voorbeelden van de beschikbare opties.

Alarmen en presets

Alarmen en presets

Camera 1 - Gedetecteerd

Pulsexxtensie 005 secs 000 - 999 secs

	Module /Aux	Contact	Input Source	Preset	Zone Input
>	Aux	--	N/O	000	<input checked="" type="checkbox"/>
>	01	01	N/C	001	<input checked="" type="checkbox"/>
>	02	02	N/C	002	<input type="checkbox"/>
>	03	04	N/O	003	<input type="checkbox"/>
>	Aux	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>
>	---	--	N/O	000	<input type="checkbox"/>

Camera XX

Het huidige geselecteerde cameranummer wordt op het scherm getoond, samen met de status: gedetecteerd of niet gedetecteerd. Druk op een cameratoets om de camera te selecteren waarvoor de alarm-en presetinstellingen moeten gebeuren. Dit is een 'read-only' gegeven en kan in dit menu niet geconfigureerd worden.

Pulsexxtensie

De pulsexxtensie verlengt de duur van het triggersignaal om dubbele triggering of alarmering te vermijden. Als een tweede incident of alarm op dezelfde ingang verschijnt tijdens de pulsexxtensie, zal dit geen aanleiding geven tot een nieuwe gebeurtenis.

Module / AUX

Selecteer hier het gebruik van een externe alarmmodule of van de AUX inputs op de Digital Sprite 2. Tot 16 alarmmodules kunnen aan het 485-bus netwerk aangesloten worden. Selecteer het passende modulenummer of de passende AUX-input (AUX is de standaard-instelling).

Contact

Bij de selectie van AUX of Module moet u ook het contact bepalen voor hetwelke dit geldt. Iedere alarmmodule heeft 16 alarmingangen en elk van deze ingangen kan door om het even welke camera of door meerdere camera's gebruikt worden.

Input Source

Selecteer of het betroffen alarmcontact normaal open (N/O) dan wel normaal gesloten (N/C) is.

Preset

Als voor de camera telemetrie-presets bepaald werden, dan kunnen deze automatisch weer opgeroepen worden bij het binnenkomen van een alarm. Geef het presetnummer in (van 000 tot 256) voor het geselecteerde alarmcontact.

Zone Input

Een camera-specifiek alarm kan ook een zone-alarm triggeren. Als van de input verwacht wordt dat hij een zone triggert en tegelijk een camera naar een bepaalde presetpositie stuurt, geef dan de overeenstemmende 'Zone input' box vrij.

Opmerking: Als de optie uitgeschakeld is zal het alarm toch nog de camera naar een presetpositie sturen maar er zullen geen verdere acties volgen.

Alarminstellingen van de camera's

Alarminstellingen camera's

Camera 1		
Detectie	Uit	Uit, Aan
Activering volgens schedule	Aanpassen	
Gevoeligheid	Binnen hoog	Binnen hoog, Binnen laag, Buiten hoog, Buiten laag, Zeer laag
Activiteitsrooster	Instellen	
Activiteitstest	Wandeltest	
Acties	Aanpassen	
Geavanceerde VMD zones	Uitgeschakeld	Uitgeschakeld, Ingeschakeld/Aanpassen

Camera

Iedere camera kan individueel geconfigureerd worden. Selecteer de camera met behulp van de passende cameratoets.

Detectie

Schakelt de bewegingsdetectie aan of uit voor de geselecteerde camera.

Opmerking: Zelfs met uitgeschakelde bewegingsdetectie moet de gevoeligheid toch nog ingesteld worden voor het opzoeken van gebeurtenissen.

Activering volgens schedule

Iedere camera kan geprogrammeerd worden om permanent te werken (24u activering) of om individueel geactiveerd te worden tijdens de dag, de nacht of het weekend.

Activering volgens schedule

Camera 01 Activering volgens schedule				
Type activering	Activering volgens schedule			24 u activering
Actief	Dag	Nacht	Weekend	
	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Gevoeligheid

Er zijn vijf gevoeligheidsniveau's voor de activiteitsdetectie, aangepast aan ieder type omgeving.

Opmerking: Bij het instellen van de gevoeligheid wordt aangeraden de Activiteitstest te gebruiken om zeker te zijn dat de meest geschikte gevoeligheidsgraad gekozen werd. Selecteer de gevoeligheidsgraad in functie van de opstellingsplaats van de camera:

- Voor camera's die buiten opgesteld zijn, waar veel achtergrondbeweging is (bomen, regen), kiest u best Buiten hoog, Buiten laag of Zeer laag als gevoeligheidsfactor.
- Voor camera's die binnen opgesteld zijn, waar weinig achtergrondbeweging is, kiest u Binnen hoog of Binnen laag als gevoeligheidsfactor.

De gevoeligheidsniveau's zijn:

- Binnen hoog (gevoeligste instelling).
- Binnen laag.
- Buiten hoog.
- Buiten laag.
- Zeer laag (minst gevoelige instelling).

Activiteitsrooster

Een 16 x 16 rooster wordt gebruikt om in bepaalde delen van het beeld de activiteitsdetectie vrij te geven. Als u deze optie kiest verschijnt een bericht op het scherm. Volg deze richtlijnen om het activiteitsrooster te configureren.

Opmerking: wanneer de videobronnen die aangesloten zijn op het toestel van het NTSC-type zijn, zal het bewegingsdetectieraster van het formaat 16 x 14 zijn.

Gebruik de pijltjestoetsen om u in het rooster te verplaatsen
 Gebruik de Camera 1 toets om cellen aan/uit te schakelen
 Gebruik de Camera 2 toets om een groep cellen
 aan te wijzen

Druk op MENU / MODE om de instelling te starten
 Druk opnieuw op MENU / MODE om het rooster te verlaten

Bij selectie van 'Activiteitsrooster' wordt een 16x16 rooster op het videobeeld gesuperponeerd. Pas dit rooster aan zodat het enkel de sectoren van het beeld afdekt waarin de activiteitsdetectie moet gebeuren, en niet deze waar storende achtergrond-bewegingen (bomen, struikgewas) aanleiding kunnen geven tot vals alarm.

Iedere cel van het rooster kan individueel aan- of uitgeschakeld worden (Camera 1 toets).

Ook is het mogelijk met behulp van de cursor een reeks cellen aan te wijzen en deze in één maal aan- of uit te schakelen. Om dit te doen: breng de cursor naar de beginpositie en druk op de Camera 2 toets, gebruik de pijltjestoetsen om de cellen één na één aan te wijzen en druk dan op de Camera 1 toets.

Activiteitstest

Eens de 'Alarminstellingen van de camera's' uitgevoerd, is het mogelijk de configuratie voor iedere camera afzonderlijk te testen.



Selecteer de Wandeltest; de sectoren van het beeld waarin het activiteitsrooster ingeschakeld is worden zichtbaar gemaakt zodra een beweging gedetecteerd wordt.

Acties

De acties die automatisch moeten volgen op een VMD-detectie kunnen aan de hand van dit menu geconfigureerd worden.

Camera 01 VMD-acties		Volgende pagina
Pagina		
Database entry creëren	Vrijgegeven	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Opnamesnelheid wijzigen	Geen	Geen, Standaard, Veranderlijk, Beide
VMD-activiteit melden	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Zone Input creëren	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Stilstaand beeld opnemen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
VMD-beelden beveiligen	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Alarmeren archiveren	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Beeld met e-mail	Geblokkeerd	Geblokkeerd, Vrijgegeven
Beeldresolutie e-mail	Thumbnail	Thumbnail, Lage res., Gemiddelde res., Hoge res.
Acties camera 01 toepassen op	Camera 02	Camera 02 - 16, Alle camera's

Pagina

De acties beslaan twee pagina's. Om de volgende / vorige pagina te selecteren, breng de cursor op Volgende pagina en druk  of .

Database entry creëren

Om de VMD-gebeurtenis in het logboek op te slaan moet deze optie geactiveerd worden.

Opnamesnelheid wijzigen

Hiermee kan de opnamesnelheid overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm zodra een VMD-melding binnenkomt. De opties zijn:

- **Standaard** - Laat de voor standaard opname vrijgegeven camera's overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm.
- **Veranderlijk** - Laat de voor veranderlijke opname vrijgegeven camera's overschakelen naar de opnamesnelheid bij alarm.
- **Beide** - Van toepassing op beide bovenstaande opties samen.

VMD-activiteit melden

Een VMD-activiteit kan steeds via een bericht gemeld worden. Hiervoor moet deze optie vrijgegeven worden en moeten de parameters in 'Remote rapportering' ingesteld worden.

Zone Input creëren

Dit maakt van de VMD-camera een alarminput voor gebruik in de pagina 'Alarmzones'. Selecteer VMD XX (waar XX het cameranummer is) in plaats van een alarminput om de gebeurtenis te triggeren.

Stilstaand beeld opnemen

Dit zorgt voor de opname van een stilstaand beeld, zo dicht mogelijk bij de gebeurtenis, samen met de normale opnames.

De stilstaande beelden zijn toegankelijk via de 'Live' pagina van de web viewer, waar ze in de sequentie van de normale opnames verschijnen.

VMD-beelden beveiligen

VMD-opnames kunnen automatisch beveiligd worden om de beelden tegen overschrijven te behoeden. Deze beelden kunnen onbepaald of voor een bepaalde tijdsduur beveiligd worden.

Alarmeren archiveren

Dit dwingt de Digital Sprite 2 automatisch de alarmbeelden via FTP te downloaden naar een centrale FTP-server of rechtstreeks naar een lokale CD/DVD.

Raadpleeg 'Archiveren bij alarm' in het menu 'Opname-opties'.

Beeld met e-mail

De Digital Sprite 2 kan geconfigureerd worden om, bij detectie van beweging, automatisch een e-mail te sturen naar een vooraf ingegeven adres.

Beeldresolutie e-mail

Dit bepaalt de resolutie van het in bijlage aan de e-mail verstuurd beeld. De opties zijn:

- Thumbnail - Standaard.
- Lage resolutie.
- Gemiddelde resolutie.
- Hoge resolutie.

Opmerking: De gekozen resolutie-instelling is een globale resolutie en gemeenschappelijk aan alle zone- en VMD-alarmen.

Acties toepassen op

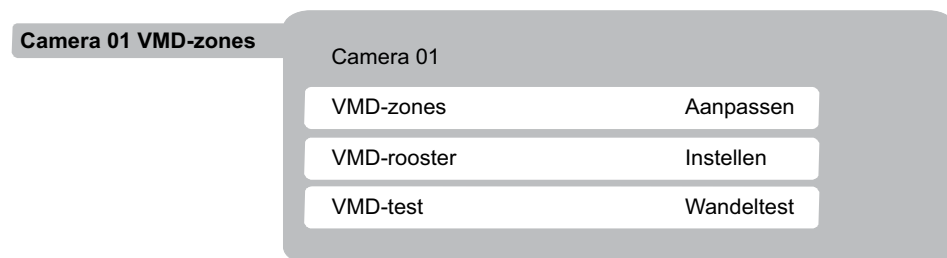
Als de acties voor bepaalde camera's identiek of vergelijkbaar zijn, is het mogelijk éénzelfde actiepakket toe te passen op meerdere camera's. Als u deze optie kiest verschijnt een bericht op het scherm dat u toelaat de wijzigingen door te voeren.



Geavanceerde VMD-zones

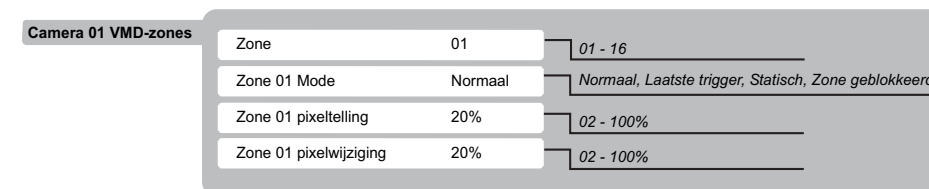
Deze optie laat voor iedere camera de configuratie toe van de geavanceerde VMD-zones 1 tot 16. Activeer de optie en kies 'Aanpassen'.

Opmerking: VMD 0 is voorbehouden voor bewegingsdetectie.



VMD-zones

Met deze optie kan u de VMD-zones configureren.



Zone

Deze instellingen kunnen voor iedere van de 16 geavanceerde VMD-zones geconfigureerd worden. Iedere instelling kan afzonderlijk geselecteerd worden. Gebruik de toetsen \uparrow en \downarrow om de zones te doorlopen.

Zone XX mode

Deze optie bepaalt wanneer het referentiebeeld genomen wordt voor de trigger van het VMD-alarm:

- **Normaal** - Het referentiebeeld wordt ongeveer 1 maal per seconde ge-updated, zodat kleine wijzigingen in het beeld niet noodzakelijk tot een alarm moeten leiden.
- **Laatste trigger** - Het referentiebeeld wordt enkel ge-updated als het VMD-alarm getriggerd wordt en zou enkel onder gecontroleerde lichtomstandigheden enz. gebruikt mogen worden zodat er geen vals alarm binnenkomt ten gevolge van wijzigingen in de verlichting.
- **Statisch** - Het referentiebeeld wordt bij de start opgenomen en nooit ge-updated. Dit zou enkel gebruikt mogen worden in een 'steriele' omgeving, waar men geen enkele wijziging verwacht.
- **Zone geblokkeerd** - Dit blokkeert de zone mode.

Zone XX pixeltelling

Deze waarde geeft het percentage beeldpixels van de geselecteerde zone die een wijziging moet ondergaan vooraleer een VMD-alarm gegeven wordt.

Opmerking: Na instelling zou dit moeten uitgetest worden.

Zone XX pixelwijziging

Deze waarde geeft het percentage van de maximum wijziging van de grijswaardenschaal, vereist om deze wijziging in de pixel telling op te nemen. Dit percentage wordt bepaald in verhouding tot het volledige bereik van de grijswaardenschaal, van zwart tot wit. 100% pixelwijziging betekent een wijziging van diep zwart tot hel wit voor het betroffen pixel.

Opmerking: Na de instelling moet getest worden of dit voldoende is om een VMD-alarm te triggeren.

VMD-rooster

Het VMD-rooster omvat 16 default-zones van het beeldscherm. Het is mogelijk dit rooster te configureren zodat het enkel de kritieke of interessante zones afdekt.

Opmerking: Zie na of de te configureren camera wel degelijk geselecteerd is vooraleer u de optie 'Instelling' kiest.

Als 'Instelling' gekozen werd, verschijnt een bericht op het scherm. Volg de instructies om deze optie te configureren.



Om het rooster te configureren:

1. Breng '*' naar het beginpunt van de te creëren zone. Het is ook mogelijk de « of » toets te gebruiken om de default zones te doorlopen.
2. Druk op Camera 1 om te schakelen naar de 'teken' mode en automatisch de bestaande zones te wissen (indien toepasselijk). Controleer op het scherm of de 'teken' optie geselecteerd is.
3. Gebruik de pijltoetsen om naar het eindpunt van de zone te gaan (diagonaal tegenover het beginpunt als u een box wil definiëren)
4. Druk op Camera 1 om de tekenmode te verlaten.
5. U kan op Camera 2 drukken om de beschikbare modes te doorlopen. Selecteer de mode die van toepassing is op de gecreëerde zone, dit is hetzelfde als de instelling van de mode voor de VMD-zone.

VMD-test

Eenmaal de VMD-instellingen uitgevoerd zijn kan de configuratie getest worden.

Opmerking: VMD moet vrijgegeven zijn op de camera voor dewelke de wandeltest zal uitgevoerd worden.

Bij selectie van 'Wandeltest' verschijnen de richtlijnen op het scherm.



Als het resultaat niet bevredigend is, de instellingen wijzigen en de test herhalen.

Tekstinlassingen

Opmerking: Dit menu verschijnt enkel wanneer de optie 'Tekst in beeld' gekozen werd in het menu 'Opname-opties'.

De Digital Sprite 2 ondersteunt het inlassen, in de videobeelden, van informatieve teksten afkomstig van randapparatuur. Het wordt dan mogelijk de beelden op te zoeken op basis van deze tekstinlassingen.

Tekstinlassingen		
Camera 1		
Aantal lijnen	20	00 - 20
Lijnbreedte	50	01 - 50
Tekstkleur	Wit	Zwart, Wit, Geel, Magenta, Rood, Cyaan, Groen
Tekstachtergrond	Uit	Uit, Wit, Zwart

Camera

Iedere camera kan individueel geconfigureerd worden. Selecteer de gewenste camera aan de hand van de passende cameratoets.

Aantal lijnen

Dit is het aantal lijnen dat zowel in live- als in replaymode door toedoen van de OSD (On-Screen Display) op de hoofdmonitor zal verschijnen, samen met de videobeelden. De standaard is 20 lijnen.

Lijnbreedte

Dit bepaalt de lengte van de lijnen die samen met de beelden opgeslagen worden. De standaard is 50 karakters, wat meestal de hele schermbreedte beslaat.

Tekstkleur

Het is mogelijk vanaf de seriële randapparatuur de tekstkleur te selecteren. De opties zijn: zwart, wit, geel, magenta, rood, cyaan en groen.

Tekstachtergrond

Er kan een achtergrond gegenereerd worden voor de tekstinlassingen. Standaard is er geen achtergrond.

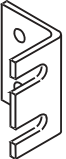
De opties zijn: zwart of wit.

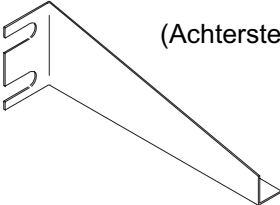
Bijlage 1

Rack mounting kit

Dit toestel wordt geleverd met een rack mounting kit. Gebruik deze kit oordeelkundig. Hij omvat:

4 x  (Bevestigingsschroeven)

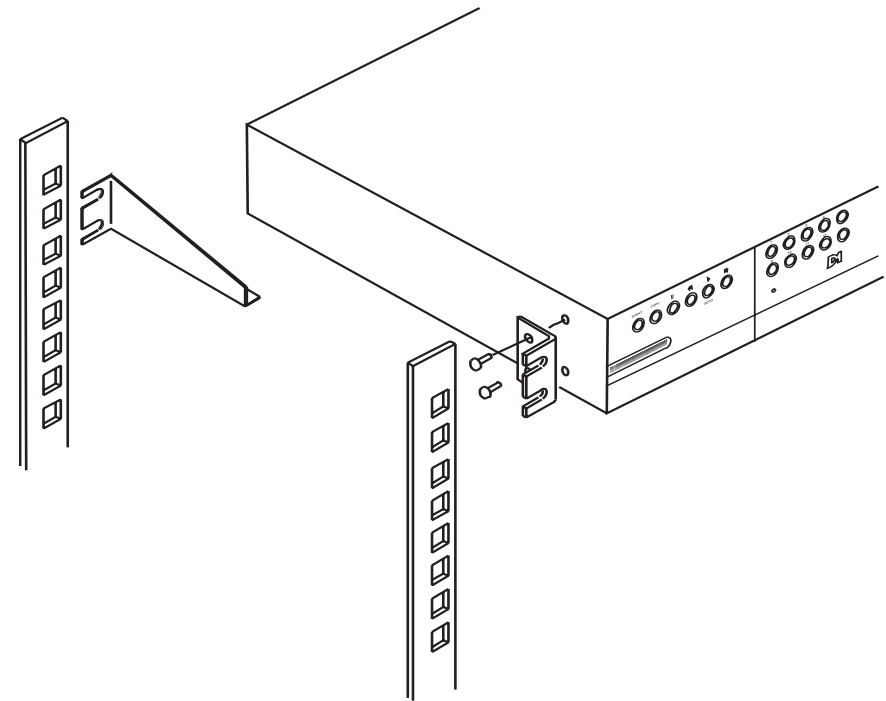
2 x  (Rack mount profielen)

2 x  (Achterste steunen)

Installation

Voer volgende bewerkingen uit vooraleer u begint met het aansluiten van kabels aan de Digital Sprite 2.

1. Bevestig de achterste steunen aan het rack.
2. Bevestig de rack mount profielen aan weerszijden van het toestel met behulp van de bijgeleverde schroeven.
3. Plaats het toestel op de achterste steunen.
4. Bevestig de rack mount profielen aan de voorzijde van het rack.



Dedicated Micros Ltd.

11 Oak Street, Swinton,
Manchester. M27 4FL,
United Kingdom
Tel: +44 (0) 161 727 3200
Fax: +44 (0) 161 727 3300

DM France

9-13 rue du Moulinet
75013 Paris
France
Tel : +33 (0) 1 45 81 99 99
Fax : +33 (0) 1 45 81 99 89

Dedicated Micros Benelux

Joseph Chantraineplantsoen 1
3070 Kortenberg
Belgium
Tel : +32 2751 3480
Fax : +32 2751 3481

Dedicated Micros USA.

23456 Hawthorne Blvd. Suite 100,
Torrance, CA 90505, USA
Tel: +1 310 791-8666
Fax: +1 310 791-9877

Dedicated Micros, Asia PTY

16 New Industrial Road,
#03-03 Hudson Techno Centre,
Singapore 536204
Tel: +65 62858982
Fax: +65 62858646

Dedicated Micros (Malta) Ltd.

UB2 San Gwann Industrial Estate,
San Gwann SGN 09 Malta
Tel: +356 21483 673
Fax: +356 21449 170

Dedicated Micros Europe

Neckarstraße 15,
41836 Hückelhoven, Germany
Tel: +49 2433 5258-0
Fax: +49 2433 5258-10

Dedicated Micros Slovenia

Delavska cesta 26
4208 Sencur
Slovenia
Tel : +386 4279-1890
Fax : +386 4279-1891

Dedicated Micros USA.

14434 Albemarle Point Place, Suite 100,
Chantilly, Virginia 20151 USA
Freephone: 800 864 7539
Tel: +1 703 904 7738
Fax: +1 703 904 7743

Dedicated Micros, Australia PTY.

5/3 Packard Avenue, Castle Hill,
NSW 2154
Australia
Tel: +612 9634 4211
Fax: +612 9634 4811

Dedicated Micros Middle East

Building 12, Suite 302,
P.O. Box 500291, Dubai Internet City,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971 (4) 390 1015
Fax: +971 (4) 390 8655