



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



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

Contents

• Introduction	1
• Important Safeguards	3
• Installing Digital Sprite 2	4
• Quick Install	5
• Connecting External Devices	6
- Connecting Telemetry Cameras	6
- Connecting Storage Devices	7
- Connecting to an Ethernet Network	9
- Connecting 485-bus Devices	10
- Connecting Audio Devices	12
- Recording Audio	12
• Configuring Digital Sprite 2	13
- Using the Menus	13
- Time, Date & Language	14
- Camera Viewing	15
- Schedule	16
- Camera Recording	16
- Record Schedule	17
- Alarm Setup	19
- Activity Setup	20
- Display Options	21
- Passwords	21
- System Options	22
- Camera Setup	24
- Alarm and Presets	25
- Activity Camera Setup	26
• Appendix 1 - Configuring for tape archive	27

Introduction

What is Digital Sprite 2?

Digital Sprite 2 is a cost effective and easy to use video multiplexer, digital video recorder, single channel audio recorder, and network video transmitter in a one box solution.

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.

Single channel audio recorder?

- Record a single channel of audio stream along with the images.

Network transmission?

- View live and playback images across the network.
- No extra software to buy, Network Viewing software for Windows™ provided.
- Copy images across the network

**Refers to the 320GB model*

Features:**Installation**

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

Operation

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

Playback

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

Events

Activity detection	✓
Alarms	✓
Event log with preview window	✓
Autocopy events to Zip® and Jaz®*	✓
Pre and Post event times	✓

Telemetry

Coaxial – BBV, Dennard, Pelco	✓
Serial – Ultrak, Ademco/VCL, JVC, Dennard, Panasonic, Aritech/Kalatel, Sensormatic, Pelco-P	✓
DTMF/485-bus – Dedicated Micros	✓
Telemetry presets on alarm	✓

*Check for compatible models and availability for models.

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	✓
Up to 5 network users at once	✓
Telemetry control	✓
Copy images across networks	✓
E-mail on event activation	✓

External storage devices

Zip® and Jaz®*	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS	✓
Yamaha/Plextor CDR (check for compatible models)	✓

The manual has two parts:

1. An operators card

- giving details of installation and operation.

2. A Setup guide (this document)

- giving details of configuring the Digital Sprite 2 and external devices.

Important Safeguards

Read Instructions

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

Power Sources

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

Servicing

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

Ventilation

Ensure unit is properly ventilated to protect from overheating.

WARNING

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

REGULATORY NOTES FCC AND DOC INFORMATION

(USA and Canadian Models Only)

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

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

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

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



CE Mark

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

Directive 89/336/EEC.

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

Installing

Before you start:

Check the contents of the box:

- ☐ Digital Sprite 2
- ☐ IR remote handset
- ☐ PSU
- ☐ Mains cable with three pin plug fitted (North America)
- ☐ Mains cable without plug fitted (other regions)
- ☐ Rack mount kit (rack mount ears, rear supports, and fixing screws)
- ☐ 485-bus cable

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:

- Openings in the unit's case are provided for ventilation. To prevent overheating, these openings should not be blocked or covered.
- When stacking units, ensure there is at least a $\frac{1}{2}$ " (1.5 cm) gap between each unit.
- Ensure there is a 1" (3cm) gap on either side of the unit.
- Ensure the unit is not located in an area where it is likely to be subjected to mechanical shocks.
- The unit should be located in an area with low humidity and a minimum of dust. Avoid places like damp basements or dusty hallways.
- If using external storage, refer to the manufacturer's instructions for placement details.

A quick overview of digital recording

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

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

Adjusting the number of pictures recorded every second also extends the length of time recorded onto the hard disk of a Digital Sprite 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, VHS quality is 14KB, S-VHS is 18KB, and greater than S-VHS is 25KB*.

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

* Note that as for all digital recording, image quality can vary for different scene types, S-VHS 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.

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

Analogue VCRs use 3-hour tapes which record a finite number of images. Unlike a VCR, the number of images that can be recorded to a digital multiplex recorder can be increased by using a larger capacity hard disk. Digital Sprite 2 has a range of hard disk sizes, at the time of writing 80, 160, and 320GB disk sizes are available.

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 S-VHS 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

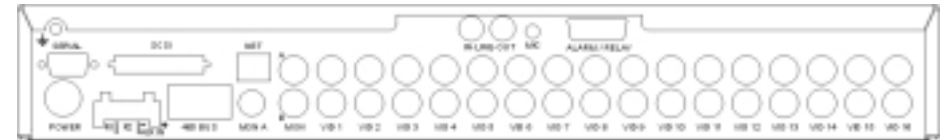
Digital Sprite 2 calculates the recording time automatically when the record rate and image quality are entered. Alternatively, an interactive record calculator is available for download from our web site:

www.dedicatedmicros.com

* 24-hour time-lapse mode, 6PPS, and S-VHS quality images, 18KB

Quick install

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



STEP 1. Connect cameras

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

STEP 2. Connect monitors

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

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

STEP 3. Connect the external devices

If external devices need to be connected to Digital Sprite 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 the PSU to the rear of the unit and apply the power. The power-up procedure may take up to one minute before Digital Sprite 2 can be used.

DIGITAL
sprite 2 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 port. Devices that can be connected to Digital Sprite 2 include:

Telemetry cameras

Storage devices

Ethernet networks

485-Bus devices

Audio devices

Connecting telemetry cameras

Digital Sprite 2 has in-built coaxial, serial (RS-232/485), and 485-Bus telemetry, and DTMF telemetry using an optional telemetry adaptor. A remote keyboard is used to control telemetry from the Digital Sprite 2.

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

Coaxial telemetry

Digital Sprite 2 currently supports Pelco Coaxitron* and BBV, using a BBV RX-100 protocol converter allows control of most major manufacturer's domes.

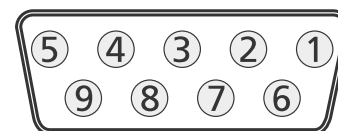
**The Tour, Patrol, and Auto-pan features are not available when using Pelco coaxitron domes on a Digital Sprite 2. If you require these features you must use either a BBV RX-100 protocol converter or serial telemetry.*

Serial telemetry

Digital Sprite 2 currently supports a number of domes using serial telemetry. Serial telemetry requires a twisted-pair connection from the Digital Sprite 2's serial port to the dome. Serial telemetry can be star configured – from the Digital Sprite 2 serial port to each receiver, or delta configured – each receiver daisy chained together, or a combination of the two. Each receiver needs to be addressed according to its camera number – consult your receiver documentation for details.

Serial port connection

The serial port on Digital Sprite 2 is a 9-way male D-type connection. A 9-way D-type female plug is required with the following pin-outs:



Viewed from the solder side.

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

nc = no connection

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

485-Bus/DTMF telemetry

Dedicated Micros telemetry receivers can be controlled using 485-Bus or DTMF (telephone tones). When using 485-Bus telemetry the receiver is connected directly to the 485-Bus connectors on the back of the unit. When using DTMF telemetry a telemetry adaptor (TAD3) is required to convert the telemetry commands into DTMF tones. DTMF and 485-Bus telemetry can be configured in a star or delta configuration.

Connecting storage devices

Images are recorded to the internal hard disk for instant playback and searching by the operator. The capacity of the internal disk affects the amount of images and time that can be recorded. For example, a 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 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 three types of external storage devices which can be used:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

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

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

2. External CD Writer.

Images can be copied from the internal hard disk onto an external SCSI CD writer. All images are digitally signed for authentication purposes before being transferred to CD. The contents of the entire CD are also digitally signed. A small CD playback program is also recorded to allow these images to be played back on a third party PC without having to install any extra software.

Compatible CD writers at the time of writing include:

Yamaha CRW 2200 SX – VK

Yamaha CRW 3200 SX – VK

Plextor Plexwriter PX-W1210-TSE

The table below shows the record time on CD for typical record rates.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CD-R 640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m

Note: You may need to purchase a SCSI cable to attach the CD writer to the Digital Sprite 2. The connection on the Digital Sprite 2 is a 50-pin HD SCSI-2.

3. Iomega Zip® and Jaz® disks*

Images can be copied from the internal hard disk or RAID onto removable Zip® or Jaz® disks for longer-term storage. All images are digitally signed before being transferred to disk. These images can be played back on a Windows™ PC with a Zip or Jaz drive connected and DM Playback software installed.

Note: PC playback is available to download from our web site, the unit itself, and is included with the unit on Disk.

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

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

Times indicate all cameras being copied to the disk.

- Iomega SCSI Zip® and Jaz® disk drives may not be available in all countries, check with your PC peripheral supplier first.

4. External tape storage

Images recorded to the internal disk can be automatically archived to Hewlett Packard DDS. This allows a 'tape-a-day' recording solution, similar to that of a multiplexer and VCR. The disk size does not have to be large when using tapes to archive images, although the disk size determines what is instantly accessible from the Digital Sprite 2.

To play back images recorded to tape you will need to use a second tape unit connected to a Windows™ PC. PC playback* software is required to play back the images on the PC.

Note: Due to the mechanical wear of tape drives and tapes we have found that they are not generally as reliable as using disk and RAID storage alone, therefore we would not recommend using tape storage unless there is no other option available.

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

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

See Appendix 1 for details of configuring Digital Sprite 2 for tape archiving.

* PC playback software is provided with the unit

Connecting multiple external devices

Up to seven 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.

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

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

External storage	Capacity	Description	Typical use
RAID	Currently up to 375GB*	Disk array with fault tolerance	Longer term storage with instant access
CD-R	640MB	Removable media	Clip storage
Iomega Zip®	100 or 250MB	Removable media	Event or clip storage
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Removable media	Event or clip storage
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Digital storage tape	Long term tape-a-day archive
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Digital storage tape	Long term tape-a-day archive

* Single RAID capacity, up to 7 RAID's can be connected to Digital Sprite 2.

Connecting to an Ethernet network

Digital Sprite can be connected to a standard 10-baseT Ethernet network allowing full control of the Digital Sprite 2 from a remote location.

Network connection

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

- A RJ-45 network cable (CAT5 or equivalent).
- A static IP address and Subnet mask (some networks may also require a Default gateway, consult the network administrator for advice).

To configure the Digital Sprite 2 on the network you will need to perform the following steps:

1. Enter the Digital Sprite 2 menu (press and hold the **menu** button).
2. Tap the **menu** button until the 'System Options' page is displayed.
3. Use the cursors to select 'Network settings'
4. Enter the 'Network settings' menu by highlighting 'Edit' and pressing the up or down cursor.
5. Enter the IP address, Subnet mask and Default gateway in the spaces.
Note: The addresses are four sets of three digits, if you have only two digits in the address insert a 0 before the number i.e. 123.123.123.001
6. Press the **menu** button to exit the menu.
7. Press camera 1 to accept the changes and reboot the system, or press **menu** again to exit without changing the settings.

Viewing images across the network

Digital Sprite 2 can use either a web browser or Network Viewing Software to view images across the network. The Network Viewing Software can be downloaded from the unit onto your local PC using the network connection.

To download the network viewing software:

1. Open your web browser software on your PC.
2. Enter the IP address of the Digital Sprite 2 in the 'Address' box in 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.
3. A web page from the Digital Sprite 2 is loaded. Click on the 'PC viewer application' icon, you will be prompted to Save or Run the program.
4. Select 'Run this application from its current location'
5. The software will download and install, follow onscreen prompts.
6. The program can be found in Start>Programs>DM Network Viewer.

Details of using the Network Viewing Software can be found in the 'User Guide' in the Network Viewing Software folder.

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

- 200Mhz CPU
- 64MB RAM
- 4MB video card (capable of 16 million colours)
- Minimum of 800x600 screen resolution

Viewing images across the network using a web browser

It is possible to use Microsoft Internet Explorer (version 5.X and above) and Netscape Navigator (version 4.7X) to view images from a Digital Sprite 2. Follow the previous instructions to display the Digital Sprite 2 web page, but click on the 'Web viewer' icon instead of the 'PC viewer application' icon. It will be necessary to enter a username and password at this point, the default username and password is **user** and **password**.

Note: The web viewer does not have all the features of the Network Viewing Software, 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 based operating system using Netscape Navigator 4.7X web browser.

Connecting 485-bus devices

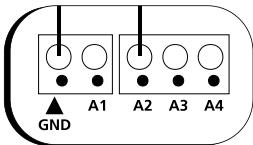
Digital Sprite 2 uses the 485-bus networking system to allow multiple Digital Sprites, remote keyboards, alarm modules, video switchers, and other accessories to be connected together. The total length of the 485-bus network can be up to 1500m (4900ft).

Connecting alarms

An optional alarm module (DM/CI01) is required if alarms are to be added to Digital Sprite 2. The advantage of using alarm modules is that the alarm connectors do not have to be routed back to the Digital Sprite 2. Multiple alarm modules can be used on the 485-bus with alarms connected to each module.

To add alarms:

- Connect the corresponding alarm contact to the alarm input, i.e. Alarm2 would be connected between ground (GND) and A2.
- If multiple alarm modules are required then each will need to be addressed; consult the alarm module documentation for details.
- Connect the 485-bus cable from the alarm box to one of the 485-bus sockets on the Digital Sprite 2.
- The polarity of the alarms (normally open/closed) is set in the 'Alarms and Presets' menu page.

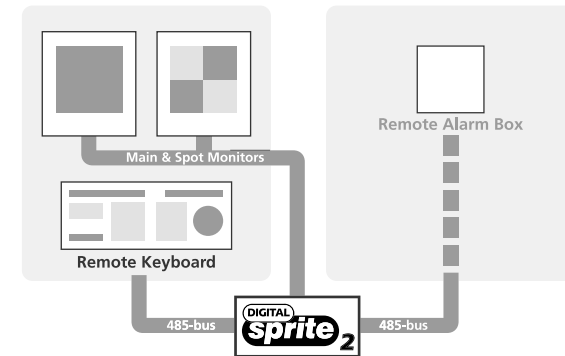


Note: The alarm contacts do not have to correspond to the camera number, for example alarm 2 could trigger camera 1, 2 and 3 into alarm mode, see page 19 and 25 for details of setting up alarms.

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

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

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

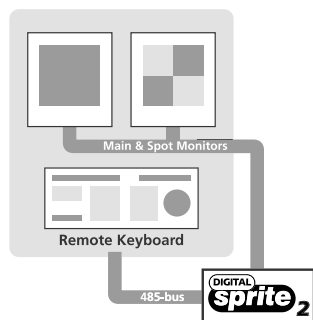


Remote keyboards

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

- Remote control from a distance of up to 1500m (4900ft).
- Control of multiple Digital Sprites.
- Control of on-board telemetry.
- Jog/shuttle playback using the joystick.
- Panic alarm button (record all cameras at the alarm rate and activate the alarm relay, R1)

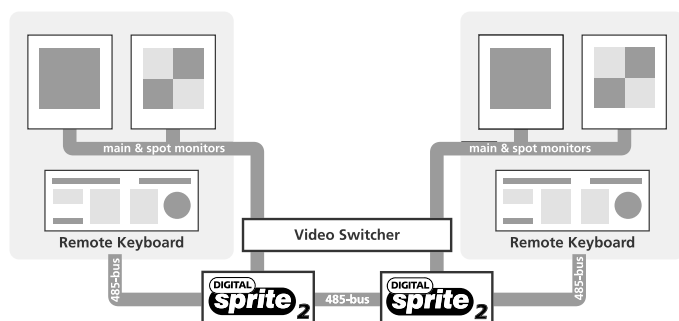
The example below shows a remote keyboard connected of the Digital Sprite 2:



Video switchers

Video switchers allow multiple Digital Sprites to be controlled from a single or pair of monitors. This allows the flexibility of controlling up to 256 cameras from a single location without having to purchase extra matrix equipment. The video switcher routes the monitors from the Digital Sprite 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 Digital Sprites 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).

Connecting Audio devices

Digital Sprite 2 can record and playback a single stream of audio linked to camera 1. There are two audio input ports: MIC IN and LINE IN, and an audio output: LINE OUT.

Connecting a microphone to MIC IN.

Connect the microphone into the 3.5mm jack plug labelled MIC IN. It is important to select the correct type of microphone for connection to the Digital Sprite 2. Digital Sprite 2 requires an electret microphone with a sensitivity of -50dBV or better.

Connecting a pre-amplifier to LINE 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 LINE IN on the Digital Sprite 2.

The line level input has the following specification:

Line IN $47\text{k}\Omega$ input impedance, 1V pk-pk

Connecting the LINE OUT to an amplifier.

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

The line level output has the following specification.

Line OUT 1V pk-pk

Recording audio

Once the microphone or pre-amplifier is connected to the Digital Sprite 2, the option to record audio should be enabled in the menu. See page 23 for details of enabling audio recording.

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

As the audio is linked to camera 1, it is required that camera 1 be viewed, either in a full screen or in a quad view during playback to hear the audio.

Using the menu

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

Entering the menu

There are two types of menus, User and Installer. The user menu will display only the 'Time, Date, and Language' and 'Schedule' pages. The installer menu can display all the menus.

To enter the Installer menu:
Press and hold the **menu** key.

To enter the User menu:
Tap the **menu** key.

Navigating the menu

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

Time, Date & Language		
Cursor [	Date	31/04/2002
	Time	W 12:00
	Date format	Day, Month
	Language	English
	DST	Auto
	System Shutdown	Disabled
Options		Settings

To view the next page

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

Tip: Tapping the ◀ or ▶ keys will allow you to go back or forward a page in the menus.

To exit the menu

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

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

Example of using the menu to change the time:

Time, Date & Language		
Date		31/04/2002
Time	W	12:00
Date format		Day, Month
Language		English
DST		Auto
System Shutdown		Disabled

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

Time, Date & Language		
Date		31/04/2002
Time	W	12:00
Date format		Day, Month
Language		English
DST		Auto
System Shutdown		Disabled

2. Use the **v** cursor to select the 'Time' option on the left-hand side of the menu.

Time, Date & Language

Date		31/04/2002
Time	W	12:00
Date format		Day, Month
Language		English
DST		Auto
System Shutdown		Disabled

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

Time, Date & Language

Date		31/04/2002
Time	W	12:30
Date format		Day, Month
Language		English
DST		Auto
System Shutdown		Disabled

4. Use the ▲ ▼ cursors to change the settings, in this example 12:30.

Time, Date & Language

Date		31/04/2002
Time	W	12:30
Date format		Day, Month
Language		English
DST		Auto
System Shutdown		Disabled

5. Use the < cursor to return to the left-hand side of the page and select another option. Or, press and hold **menu** to exit the menu.

Time, Date & Language

Time, Date & Language

Date	01/05/2002	
Time	S 12:00	
Date Format	Day, Month	Month, Day
Language	English	Français, Deutsch, Español, Italiano
System Shutdown	Disabled	Enabled
DST	Auto	Manual

Date

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

Time

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

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

Date format

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

Language

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

Note: When the time and date is displayed as 'External clock' the time and date settings are being taken from unit 1 on the 485-Bus network.

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

System Shutdown

If the Digital Sprite 2 needs to be switched off for any reason, the shutdown procedure needs to be followed:

1. Select 'Enabled' in the System Shutdown option.
2. When the pop-up menu appears, press and hold camera 1 for five seconds to shutdown.
3. The message 'It is now safe to switch off your unit' is displayed, switch the Digital Sprite 2 off **at the wall**.

Warning: Data loss or disk failure may occur if a system shutdown is not performed before removing power.

DST

Daylight saving time can be adjusted automatically or manually. By default, the automatic setting will go forward one hour on the last Sunday in March at 01:00, and one hour back last Sunday in October at 02:00. The default automatic settings can be changed. If the country where the unit is located does not use DST then select manual.

Camera Viewing

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

To change the cameras to be viewed

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

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

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

Schedule

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

Night

Off

Set/Unset

Direct

Module 01 contact 01

On between

18:00 and 09:00

Weekend

Off

Set/Unset

Direct

Module 01 contact 01

On between

Friday 18:00

Monday

09:00

The schedules have three options:

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

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

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

Camera Recording

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

Camera Recording

Day

All cameras

Selected cameras

Night

All cameras

Selected cameras

Weekend

All cameras

Selected cameras

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

To change the cameras to be recorded:

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

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

Record Schedule

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

	Standard PPS	Event PPS	Events active	Event mode
Day	6	6	Both Alarms Activity None	Interleave Exclusive Unchanged
Night	6	6	None Alarms Activity Both	Interleave Exclusive Unchanged
Weekend	3	3	None Alarms Activity Both	Interleave Exclusive Unchanged
Recorded file size 18 KB				
Max recording time --:--				
Total video storage 320GB				
Earliest recording 01/05/2002 12:00				

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

Standard and Event PPS

Select a record rate in pictures per second (PPS) to be recorded across all cameras. The maximum record rate is 25PPS for PAL and 30PPS for NTSC cameras when a single camera is recorded. When multiple cameras are recorded the maximum record rate is 18PPS.

The default record rate is 6PPS, this is the equivalent to a VCR in 24-hour time-lapse mode.

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

VCR Timelapse mode (hours)	Digital Sprite Record rate (PPS)
3	25 (30)
12	12
24	6
48	3
72	2
168	1

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 by the record rate (PPS). For example, 16 cameras with a record rate of 6PPS will be:

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

You can decrease the update rate by increasing the record rate (PPS), the only drawback is that the recording time will decrease.

Record Schedule (Continued)

Events active

Select whether the alarms and activity are on or off for day, night, and weekend schedules.

Event mode

This option allows the record sequence to be adjusted when an alarm is received, the options are:

Unchanged – the record sequence remains the same whether an alarm is present or not.

Exclusive – Only alarm cameras are recorded.

Interleaved – Alarm cameras are recorded more frequently than non-alarm cameras, i.e. if camera 1 is in alarm the interleave recording would be **1213141516...**

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

Recorded file size

The file or image size affects the quality of the images recorded to disk. A larger file size has superior picture quality, but will fill the hard disk faster, so less time will be recorded before the images will be overwritten.

The file size can be set between 6 and 45KB. The table below shows the image quality at typical file sizes:

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

Note: The equivalent image quality is representative in most circumstances, however, camera views with large amounts of image detail may require the file size to be increased to obtain a similar image quality.

Increasing the file size over 40KB will decrease the maximum record rate to 18PPS, even if a record rate of greater than 18PPS is selected.

Maximum recording time

The maximum recording time is the number of days and minutes before the images are overwritten. The maximum record time is calculated automatically when the standard or event record rate is highlighted and changed. Note that the maximum recording time will include the audio, if it is enabled in the System Options menu page.

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

Total video storage

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

Earliest recording

The earliest recording displays the date and time of the first image on the disk.

Note: If an event partition is set (in the System Options menu) then the earliest recording could be an event that is older than the first standard recording.

www.dedicatedmicros.com

Recording events only

Digital Sprite 2 can be configured to record cameras with activity or alarm events only, which can increase the amount of time the hard disk can record for before being overwritten.

To configure Digital Sprite 2 for event only recording:

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

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

Alarm Setup

Alarm Setup	Pre-alarm	00 min 00 sec	
	Post-alarm	00 min 02 sec	
	Auto copy	No	Yes
	Global alarm contact	Off	Direct, Module XX Contact XX
	Alarm relay (R1)	Close	Open, Momentary open, Momentary close
	Alarm display	No	Yes
	Alarm buzzer	No	Yes
	Camera fail buzzer	No	Yes

Pre-alarm

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

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

Post-alarm

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

Auto copy

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

Global alarm contact

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

Alarm display

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

Alarm Setup (continued)

Alarm relay (R1)

Choose whether the alarm relay (R1) will open or close when an alarm is activated. Selecting Momentary open or Momentary close will open or close the relay for a duration of half a second regardless of the alarm length.

Alarm buzzer

The buzzer built into the Digital Sprite 2 and the external keyboard can be triggered when an alarm is activated by selecting 'Yes'.

Camera fail buzzer

The buzzer built into the Digital Sprite 2 and the external keyboard can be triggered when a camera fail is detected by selecting 'Yes'.

Note: The camera fail buzzer will continue to activate until the failed camera is reconnected or replaced. To deactivate the camera fail buzzer on the failed camera, press and hold the corresponding camera key to enter the Camera Setup menu and disconnect the camera video input.

Activity Setup

Activity SetUp		
Pre-activity	00 min 00 sec	
Post-activity	00 min 02 sec	
Auto copy	No	Yes
Extended Relay	Off	Module 01 ...Module 16
Relay 2	Activity, Cam fail, Both, None	Close, open
Activity display	No	Yes
Activity buzzer	No	Yes

Pre-activity

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

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

Post-activity

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

Auto copy

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

Extended relay

This option allows activity detection on each camera to trigger an individual relay using an external relay module (DM/CI02/16). Each module has 16 relay outputs, each one assigned to camera 1 to 16. For example, when activity is detected on camera 1, relay 1 will close on the external relay module.

Relay 2

The second relay can be configured to activate when activity detection and/or camera fails are detected. Select whether the relay will close or open when activity is detected.

Activity display

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

Activity buzzer

The buzzer built into the Digital Sprite 2, and the external keyboard can be triggered when activity is detected by selecting 'Yes'.

Display Options

Display Options	Multiscreen interlace	On	Off
	Multiscreen titles	On	Off
	Display unit number	On	Off
	Base camera number	001	002...984
	Status page	On	Off

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, 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 required 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.

Status page

A status page giving details of alarms and camera failures can be displayed upon entering the menus. To display this page select 'On'.

Passwords

Passwords	User password	Off	On
	Installer password	Off	On
	Playback protection	Off	On

User password

The user password allows authorised users to enter the 'Time, Date, and Language' and 'Schedule' menu pages (all other menu pages are not displayed). To set the password, select On and follow on-screen instructions. A user password can be up to 8 digits long.

Note: Tapping the **menu** key enters the User menu.

Installer password

The installer password allows authorised users to enter and view all the menu pages. To set the password, select On and follow on-screen instructions. An installer password can be up to 8 digits long.

Note: Pressing and holding the **menu** key enters the User menu.

Playback password

When the playback password is switched on, an installer or user password must be entered before images can be played back.

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

Make a note of your passwords here:

User password:.....

Installer password:.....

System Options

System Options

Unit number	01	02...16
Network settings	Auto	Manual
Factory default	Reset	
IR receiver	Enabled	Disabled
Audio	Disabled	Enabled
Event partition	Edit	
Event copy destination	None	(Drive letter)
Image Storage	Edit	
Timed expiry	Edit	
Serial telemetry	None	(Dome manufacturer)

Unit number

When multiple units are connected together using the 485-bus a unit number should be set for each unit. Unit 1 is also the master clock on the 485-bus network, time and date settings will be synchronised to unit 1.

Network settings

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

Network Settings

IP address	000.000.000.000	
Subnet mask	255.255.000.000	
Default gateway	000.000.000.000	
Bandwidth limit	100%	1 - 100%
Network	Enabled	Disabled
System name	DM Digital Sprite 2	

IP address, Subnet mask, Default gateway

A unique IP address and a subnet mask must be given to the Digital Sprite 2 in order to communicate with it over a network. On an existing network these are often obtained from the network administrator. A Default gateway will be required if the Digital Sprite 2 is going to be operated from a remote location, such as a WAN or dial-up via a router.

Note: The Digital Sprite 2 requires a Static IP address, even if it is connected to a dynamic (DHCP) network.

Bandwidth limit

The bandwidth used by the Digital Sprite 2 can be limited to prevent overloading on slower networks. The Digital Sprite 2 has a 10MB/s connection (10Base-T).

The maximum bandwidth that a Digital Sprite 2 will use (5 users viewing images) is 6Mb/s so any limiting over 60% does not affect the bandwidth used by the Digital Sprite 2. The maximum bandwidth used by one user is approximately 2.5Mb/s

If you want to limit the bandwidth used by the Digital Sprite 2 to 1Mb/s set the bandwidth limit to 10%.

Restricting the bandwidth does not decrease the image quality, but the update rate of the images over the network will decrease.

Network

This option is used to enable or disable the network option. The network is enabled by default.

System name

Each Digital Sprite 2 on the network can be given a system name to help identification, the unit name is displayed in the Network Viewing software and also the LCD display of the remote keyboard. The maximum number of characters for the system name is 30. The default unit name is 'DM Digital Sprite 2'.

Tip: If you do not want the unit to automatically identify itself on a network, use a '#' symbol as the first character. You will still be able to access the unit across the network by typing in the IP address directly into the Network Viewing software.

Audio

A single channel of audio can be recorded on the Digital Sprite 2, use this menu to enable or disable audio recording. Audio recording takes up a small amount of storage, approximately 4KB/s, this is regardless of the record rate (PPS) of the video. When audio is enabled the record time is affected, check the new record time in the 'Record Schedule' menu.

Note: The audio recording is linked to Camera input 1, when playing back the audio, camera 1 must be displayed.

IR Receiver

The Infrared remote control option can be enabled or disabled from this menu. The remote control mimics the front panel control of the Digital Sprite 2. 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.

Event partition

An event partition can be configured to protect events for longer than using just the normal recording partition. When an event partition is configured, all events will be saved to this area. The events are overwritten on a first in first out basis when the partition is full.

To work out the required event partition size, use the following equation:

$$\text{Event partition (GB)} = \frac{\text{Days} \times \text{Image size (KB)} \times \% \text{ Events} \times \text{Event PPS}}{1111}$$

Where;

Days = Number of days required before the events are overwritten.

Image size (KB) = The recorded image size in kilobytes.

% Events = The percentage of recordings which are events.

Event PPS = The record rate of event recording (PPS).

For example, If you want to keep events for 5 days before they are overwritten, alarms are triggered for 25% of the time, image size is 18KB, and the Event PPS is 6 pictures per second the equation would be:

$$\text{Event partition (GB)} = \frac{5 \times 18 \times 25 \times 6}{1111} = 12\text{GB}$$

Caution: Specifying an event partition will reduce the disk space for normal recording, reducing the recording time on disk.

Image Storage

It is possible to select which drive(s) to record images to, for example, if you have a RAID or disk array connected to the Digital Sprite 2 you can elect to record images to the external storage only, giving greater image security.

	C	D	L	M
Image Storage	☐	☐	☒	☒
Event Log	☒	☐	☐	☐

Selecting Edit will bring up a pop-up menu with the following options:

The above example has two external RAID's or disk arrays (drive L and M) connected to a Digital Sprite 2 which will be recording images, the event log will be recorded to the C drive.

System Options (Continued)

Timed expiry

Images recorded onto disk can be programmed to expire after a user-defined number of days and hours. This option is useful if you are required to adhere to legislation on maximum recording time, for example, 31 days.

Warning: Once the timed expiry has been set, all images older than the selected time will be lost.

Serial telemetry

The Digital Sprite 2 has an RS-485/232 serial telemetry port on the rear of the unit. At the time of writing this port supports the following domes:

Ultrak	Ultradome™ KD6
Ademco / VCL	Orbiter and Jupiter Microsphere™
JVC	TK-C675, TK-C553E
Dennard	2050
Panasonic	WV-CS850, WV-CS854
Aritech / Kalatel	CyberDome™
Sensormatic	Speeddome™ V
Pelco P	Spectra II

Select the type of telemetry from the list to configure the Serial telemetry port.

Each dome will need to be configured for serial telemetry and addressed correctly. Refer to the dome manufacturers documentation for details, alternatively a supplementary document for using domes on Digital Sprite 2 digital recorders is available for download from our website or by request from our Technical Support department at support@dmicros.com

Note: Once the Serial telemetry is selected, the telemetry type for each camera must also be selected in the 'Alarms and Presets' menu page. Only one type of serial telemetry is permitted per machine.

Camera Setup

Camera Set-Up

Title	CAMERA 1
Input termination	On <i>Off</i>
Camera type	Colour <i>Mono</i>
Colour adjust	— —
Contrast adjust	— —
Camera video input	Connected <i>Disconnected</i>

Title

Each camera title can be up to 12 characters long.

Input termination

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

Camera type

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

Colour adjust

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

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

Contrast adjust

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

Camera video input

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

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

Alarms and Presets

Alarms and Presets

Camera XX	Detected	Not Detected		
Telemetry protocol	None	BBV, Pelco, DM, (serial telemetry dome)		
Preset	Module	Contact	Input	
>	--	01	01	N/O
>	--	--		

Camera XX

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

Telemetry protocol

Select the telemetry protocol for the camera; BBV, Pelco, DM, or the serial telemetry dome selected in the 'System Options' menu page.

BBV and Pelco is Coaxial telemetry, if you are using Pelco serial telemetry it is displayed as 'Pelco-P'. DM telemetry is twisted pair DTMF telemetry (using a TAD3) or 485-Bus telemetry.

Note: Autopan and patrol (tour) modes are not available when using Pelco coaxial telemetry.

Notes for JVC domes: If you are using JVC domes there are two types of serial telemetry, type 1 and type 2. Select the correct type to correspond to the model number from the list below:

Type 1	Type 2
TK-C675E	TK-C675BE
TK-C675U	TK-C675BU
	TK-C553E

Preset

If the camera has telemetry presets configured, these can be recalled when an alarm is triggered. Enter the preset number from 00 to 99 for the selected alarm contact.

Module

Select the address of the alarm module being used, up to 16 alarm modules can be connected to the 485-bus network, the default setting is alarm module 1.

Contact

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

Input

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

Activity Camera Setup

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

Activity Camera Set-Up

Detection

Off

On

Sensitivity

Outdoor high

Outdoor low, very low, Indoor high, Indoor low

Activity grid

Setup

Activity test

Walk test

Detection

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

Sensitivity

There are 5 levels of sensitivity for activity detection.

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

Activity grid

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

Activity test

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

Activity detection can perform the following:

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

Operating DIGITAL sprite₂



9 way model shown

Playing back images from the disk

Playback

- To playback images tap **◀◀** to rewind to the desired location and then press **▶**.
- When in playback, tap **◀◀** or **▶▶** to search rewind or fast forward, multiple taps will increase the search speed.
- Tap **||** to pause the current image. Tapping **◀◀** or **▶▶** whilst paused will frame advance or rewind.
- Press **▶** to return to play mode.

Goto time

Press and hold **▶** (goto) to play back from a specific time or date.
Enter the required time and date using the cursor keys, and press **▶**.

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

Exit playback

Tap the **mode** key to exit playback mode, the Play LED will distinguish.

Using the Event log

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

- Tap **event** to display the event log.
- Use **▲** and **▼** to select the event required, the selected event is displayed in the preview window.
- Tap **▶** to view the event in full screen.
- Tap **mode** to exit the Event log.

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

Filtering the Event log

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

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

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

	Alarm	Activity	System
Event type	☒	☒	☒
	On	Off	Both
Event state	☐	☐	☒
Filter from	00:00	01:01:1999	
Filter to	12:00	01:01:2000	
Time now			
Camera Select	1 2 3 4 5 6 7 8 9		
	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		

Note: Cameras cannot be selected using the cursor keys.

Event type

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

Event state

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

Filter from

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

Filter to

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

Time now

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

Camera select

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

Viewing single cameras



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

Zooming an image

Press the same camera key to toggle zoom on and off.
When zoom is enabled, use **< ^ v >** to scroll around the image.

Freezing an image

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

Viewing multiple cameras



Picture in Picture
Press the PIP key to toggle the main and PIP image.
Press and hold the PIP key to edit the display, use **< ^ v >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.
Press **menu** to exit.



Quad
Press the QUAD key to switch to quad display.
Press and hold the QUAD key to edit the display, use **< ^ v >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.
Press **menu** to exit.



Multi-screen
Press the multi-screen key to toggle between 9-way, 8+2, 12+1*, and 16-way* displays.
Press and hold the Multiscreen key to edit the display, use **< ^ v >** to select the segment, press the required camera key to fill that segment.
Press **menu** to exit. *16 channel version only.

Sequencing cameras



Sequence
Press the sequence key to toggle the main monitor sequence on or off.
Press and hold the sequence key to edit the full screen sequence.
Use the camera keys to include or remove cameras from the sequence.
Press **menu** to exit.

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

Viewing cameras on the Spot monitor

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

Press a camera key to display that camera on the spot monitor or tap the sequence key to sequence the cameras.

Press and hold the sequence key to edit the **spot** sequence. Press **menu** to exit.

Copying images to CD

To copy images to the external CD writer (if connected):

1. Insert a blank CDR or pre-formatted CD-RW into the CD writer.
2. Press and hold the **copy** key to display the following screen.

Copy Images	
Copy destination	CD0: SCSI Yamaha
Copy from time	12:01:00 01/12/2001
Copy to time	12:02:00 01/12/2001
Copy	Selected cameras
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

Copy destination This is the name and type of CD drive connected to the SCSI port.

Copy from time Select the time you wish to copy images from.

Copy to time Select the time you wish to copy images to.

Copy Select 'All cameras' or individual cameras to copy using the camera keys (filled boxes are selected cameras, unfilled boxes are not selected).

3. Use the cursor keys to change the time to copy 'to and from'.
4. Tap the **menu** key to display the following menu:

This menu displays the archive list of images to be copied to the CD, the 'CD Use' bar indicates the how much space is available on the CD, once it reaches 100% no more images can be added to the archive.

Add next Add the selected times to the archive list.
Clear list Removes all entries from the list.
Create CD Creates a CD with the images in the list.
Verify CD Verify that the CD has been written correctly.

To select any of the above options, highlight the option and tap **menu**.

CDR Archive			
CD Type – 656MB CD			
CD Use [--+-----] 4% Full			
From	To	Cameras	
12:00 01/12/01	12:01 01/12/01	123456789	
Next 12:01 01/12/01 to 12:02 01/12/01			
Add next	Clear list	Create CD	Verify CD

To add images to the CD:

1. Select 'Add next' and press the **menu** key to add the displayed time to the list.
2. You may wish to add more images to the CDR archive if the CD is not yet full.
To select more images to add to the list press **◀** to return to the 'Copy images' screen.
3. Once all the required images are added to the archive list, select 'Create CD' and press the **menu** key to create the CD. The CD will eject once the CD has been created.
4. The CD can be reinserted and verified if required using the 'Verify CD' option.
5. Press and hold the **menu** key to exit the CDR Archive option.

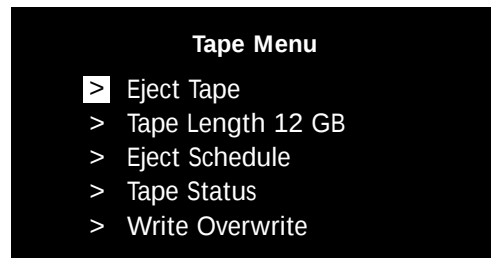
Appendix 1

Configuring for tape archive

To configure the Digital Sprite 2 for tape archive:

1. Enter the Tape Menu

Press and hold **II** (pause) on the Digital Sprite 2 to display the tape menu:



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

2. Select the Tape length

The correct tape length needs to be set to allow Digital Sprite 2 to calculate the amount of images on a tape. To select the tape length:

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

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

3. Configure an Eject Schedule (optional)

If no Eject Schedule is configured, then by default, Digital Sprite 2 will eject each tape when it is full. An Eject Schedule will eject the tape at a specific time of the day whether it is full or not. This is useful if the tape needs to be changed at a set time each day, or if more than one tape is to be used in a day.

To configure an Eject Schedule:

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

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

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

The tape status indicates:

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

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

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

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

Archiving to tape

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

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

To archive images to tape:

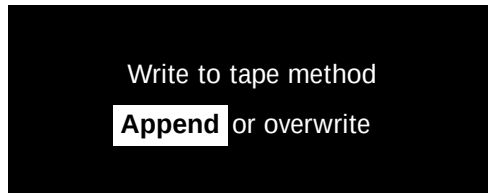
1. Insert a tape into the tape drive.
2. The **tape status** box is displayed, showing the contents of the tape, along with the following menu:

```

> Background archive
  > Selective archive
  > Playback
  > Load files
  > Eject Tape
  
```

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

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



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

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

Playing back archived images

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

System Requirements:

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

Installation:

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

Running the PC Playback software:

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

Important notes when using tape drives:

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

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

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

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



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

Sommaire

• Introduction	1
• Précautions importantes	3
• Installation du Digital Sprite 2	4
• Installation rapide	5
• Connexion de dispositifs externes	6
- Connexion de caméras avec télémétrie	6
- Connexion de dispositifs stockage	7
- Connexion à un réseau Ethernet	9
- Connexion de dispositifs de type bus 485	10
- Connexion de dispositifs audio	12
- Enregistrement audio	12
• Configuration du Digital Sprite 2	13
- Utilisation des menus	13
- Heure, date et langue	14
- Visualisation des images issues des caméras	15
- Programmation Horaire	16
- Enregistrement des images issues des caméras	16
- Programmation d'enregistrement	17
- Paramétrage d'alarme	19
- Paramétrage de détection d'activité	20
- Options d'affichage	21
- Mots de passe	21
- Options système	22
- Paramétrage camera	24
- Alarmes et préréglages	25
- Réglage activité caméra	26
• Annexe 1 - Configuration pour l'archivage sur cartouche	27
• Notes	30

Introduction

Le Digital Sprite 2 en quelques mots

Le Digital Sprite 2 est un équipement d'utilisation très facile et d'un excellent rapport qualité / prix. Il regroupe dans un seul boîtier un multiplexeur vidéo, un enregistreur vidéo numérique, un enregistreur audio mono-canal et un émetteur vidéo en réseau.

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.

Enregistreur audio mono-canal

- enregistrement d'une voie unique de flux audio avec les images.

Transmission réseau

- possibilité de visualisation en temps réel et de lecture d'images enregistrées sur le réseau
- aucun logiciel supplémentaire nécessaire. Le logiciel de visualisation en réseau pour Windows™ est fourni.
- copie d'images via le réseau

* Concerne le modèle 320 Go

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	✓
Modes de relecture "Plein écran", "Quadravision" et "PIP" (image dans l'image)	✓

Événements

Détection d'activité	✓
Alarmes	✓
Mémoire d'événements (avec fenêtre de prévisualisation)	✓
Copie automatique des événements sur supports Zip® et Jaz®*	✓
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	✓
DTMF/ bus 485 - Dedicated Micros	✓
Paramétrages prédéfinis de la télémétrie lors d'une alarme	✓

*Recherche de modèles compatibles et de disponibilité des modèles

Audio

Enregistrement audio en temps réel	✓
------------------------------------	---

Commande clavier à distance (en option)

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

Visualisation réseau

Visualisation en temps réel	✓
Visualisation en lecture	✓
Jusqu'à 5 utilisateurs réseau simultanés	✓
Commande de télémétrie	✓
Copie d'images via le réseau	✓
Envoi d'email dès la survenance d'un événement	✓

Dispositifs de stockage externe

Zip® et Jaz®*	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS	✓
Yamaha/Plexor CDR (vérifier les modèles compatibles)	✓

Le guide est scindé en deux parties :

1. Un guide de référence rapide

- détails sur l'installation et le fonctionnement.

2. Guide complet d'installation et programmation (ce document)

- description pas à pas de la configuration du Digital Sprite 2 et des dispositifs externes.

*Rechercher des équipements compatibles et disponibles

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 d'autres risques. La maintenance de cet appareil doit être confiée à un personnel qualifié.

Ventilation

Afin de la protéger contre les surchauffes, s'assurer que l'équipement est bien ventilé.

ATTENTION

Afin d'éviter tout danger d'incendie ou de choc électrique, ne pas exposer cet appareil à la pluie ni 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.

REMARQUES CONCERNANT LA REGLEMENTATION FCC ET INFORMATIONS DOC (Modèles américains et canadiens uniquement)

ATTENTION 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 son manuel, ce dispositif unité 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.

Installation du **DIGITAL sprite₂**

Avant de commencer :

Bien vérifier le contenu de l'emballage :

- ☐ Digital Sprite 2
- ☐ Télécommande infrarouge
- ☐ Bloc d'alimentation
- ☐ Cordon secteur avec prise trois plots raccordée (Amérique du Nord)
- ☐ Cordon secteur sans prise (autres pays)
- ☐ Kit d'installation en rack (faces latérales, supports arrière et vis de fixation)
- ☐ Câble bus 485

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 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 équipements doivent être empilés, s'assurer qu'un espace d'au moins 1.5 cm reste libre entre chacun d'eux.
- S'assurer qu'un espace d'au moins 3 cm reste libre de chaque côté de l'équipement.
- Vérifier que l'équipement ne se trouve pas dans une zone où il est susceptible de subir des chocs mécaniques.
- Il est préférable que l'équipement soit placé dans un place peu humide et quasiment sans poussière. Eviter par conséquent les sous-sols ou les halls.
- En cas d'utilisation d'un support de stockage externe, se reporter aux instructions du fabricant pour la mise en oeuvre du matériel.

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 mega octets (Mo)

1 Mo = 1024 kilo octets (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 VHS correspond à un fichier de 14 ko, le SVHS à un fichier de 18 ko et pour une qualité supérieure au S-VHS 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 S-VHS 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

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 :

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

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 S-VHS).

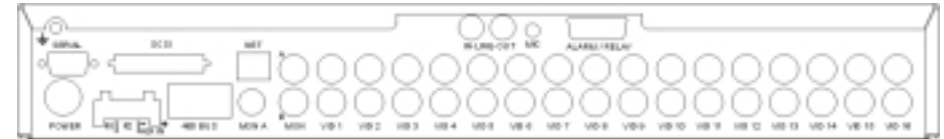
Calcul de la durée d'enregistrement

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

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.



ETAPE 1. Connexion des caméras

Raccorder les caméras sur les entrées vidéo repérées VID1 à VID9 (pour un appareil 9 voies) ou à VID16 (pour un appareil 16 voies). Utiliser la rangée inférieure de connecteurs pour établir une liaison en boucle vers d'autres équipements.

ETAPE 2. Connexion des moniteurs

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

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



Digital Sprite 2 est maintenant prêt à enregistrer les images issues de toutes les caméras, en mode "Time-lapse" 24 heures, sans autre programmation !

Raccordement 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

Dispositifs à bus 485

Dispositifs audio

Connexion de caméras avec télémétrie

Le Digital Sprite 2 intègre des fonctionnalités de télémétrie pour les liaisons de type coaxial, série (RS-232/485), bus 485, ainsi que DTMF en utilisant un adaptateur optionnel. Les fonctions de télémétrie du Digital Sprite 2 peuvent être commandées à partir d'un clavier distant. Le protocole de télémétrie doit être paramétré dans le menu "Alarmes" et "Prépositionnements".

Télémétrie coaxiale

Le Digital Sprite 2 supporte pour le présent les protocoles Pelco Coaxitron * et BBV ; L'utilisation du convertisseur de protocole BBV RX-100 permet de commander les caméras dômes de la plupart des principaux fabricants.

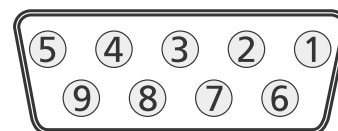
* Les fonctions Tour (ronde), Patrol et Auto-pan ne sont pas disponibles si des caméras dômes Pelco Coaxitron sont raccordées au Digital Sprite 2. Si ces fonctions sont nécessaires, il est impératif d'utiliser un convertisseur de protocole BBV RX-100 ou la télémétrie série.

Télémétrie série

Le Digital Sprite 2 supporte un certain nombre de caméras dômes grâce à la télémétrie série. Ce type de télémétrie nécessite une liaison par paire torsadée entre le port série du Digital Sprite 2 et la caméra dôme. Il peut s'agir d'un câblage en étoile (en partant du port série du Digital Sprite 2 vers chaque récepteur), en triangle (chaque récepteur étant connecté en cascade à un autre) ou d'un raccordement associant les deux méthodes. 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 sur le port série

Le port série du Digital Sprite 2 est équipé d'un connecteur SUB- D mâle 9 broches. La prise femelle correspondante doit posséder le brochage :



Vue du côté soudure.

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

nc = non connecté

Remarque : le port série doit être configuré pour la télémétrie série dans le menu "Options système".

Télémetrie bus 485/DTMF

Les récepteurs de télémetrie de Dedicated Micros peuvent être commandés par des liaisons bus 485 ou DTMF (fréquences vocales). Dans le premier cas, le récepteur est directement raccordé sur le connecteur bus 485 situé à l'arrière de l'appareil. Dans le second, une interface (TAD3) est indispensable, afin de convertir les commandes de télémetrie en fréquences vocales DTMF. Chacun de ces deux types de formats de télémetrie autorisent une configuration en étoile ou en triangle.

Connexion de dispositifs de stockage

Les images sont enregistrées directement sur le disque dur interne, permettant à l'opérateur d'effectuer une lecture ou une recherche 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 trois types de dispositifs de stockage externe :

1. RAID - Redundant Array of Independent Disks

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

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

2. Graveur de CD externe

Les images peuvent être copiées du disque dur interne sur un graveur de CD SCSI externe. Toutes les images portent une signature numérique pour les authentifier avant leur transfert sur le CD. Le contenu de l'ensemble du CD porte également une signature numérique. Un petit utilitaire de lecture de CD est également enregistré pour permettre la visualisation de ces images sur un ordinateur PC tiers sans avoir à installer de logiciel supplémentaire.

Au moment de la rédaction de ce document, les graveurs de CD compatibles sont les suivants :

Yamaha CRW 2200 SX - VK

Yamaha CRW 3200 SX - VK

Plextor Plexwriter PX-W12 10-TSE

Le tableau ci-dessous présente les temps d'enregistrements sur CD aux vitesses d'enregistrement types.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CD-R 640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m

Remarque : il peut être nécessaire de devoir acheter un câble SCSI pour raccorder le graveur CD au Digital Sprite 2. Le branchement sur le Digital Sprite 2 s'effectue via un connecteur HD SCSI-2 50 broches.

3. Disques Iomega Zip® et Jaz® *

Pour un stockage de plus longue durée, les images peuvent être copiées du disque dur interne ou de l'unité RAID vers des disques amovibles Zip® ou Jaz®. Toutes les images reçoivent une signature numérique avant leur transfert sur disque. Ces images peuvent ensuite être relues à partir de n'importe quel ordinateur PC tournant sous Windows™ équipé d'un lecteur Zip® ou Jaz® et doté du logiciel "DM Playback".

Remarque : "PC playback" est disponible en téléchargement sur notre site web, sur l'appareil proprement dit et sur le disque équipant celui-ci.

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

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

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

** Les lecteurs de disques Iomega SCSI Zip® et Jaz® ne sont pas forcément disponibles dans tous les pays. Consulter d'abord un revendeur de périphériques pour ordinateur.*

4. Stockage sur cartouche externe

Il est possible d'effectuer un archivage automatique des images enregistrées sur le disque dur interne en les transférant sur des cartouches Hewlett Packard DDS. Cette solution permet d'attribuer une cartouche à chaque jour de la semaine, comme s'il s'agissait d'un multiplexeur associé à un magnétoscope. De cette façon, la capacité du disque dur interne peut être limitée, même si elle détermine en fait la quantité d'informations directement accessible à partir du Digital Sprite 2.

Pour la lecture d'images enregistrées sur cartouche, il est nécessaire d'utiliser un deuxième lecteur de cartouche connecté à un ordinateur PC tournant sous Windows™. Le logiciel "PC playback" * est nécessaire pour la lecture des images sur l'ordinateur.

Remarque : en raison de l'usure mécanique des lecteurs de cartouches et des cartouches, nous avons constaté qu'elles ne sont généralement pas aussi fiables que le stockage RAID et sur disque. Nous ne recommandons donc pas d'utiliser le stockage sur cartouche, sauf si aucune autre option n'est disponible.

Le tableau ci-dessous indique le nombre d'heures de stockage disponible via une cartouche utilisée à différentes vitesses d'enregistrement (en qualité S-VHS, soit 18 ko) :

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

Pour plus de détails sur la manière de configurer le Digital Sprite 2 pour l'archivage sur cartouche, se reporter à l'annexe 1.

** Le logiciel PC playback est fourni avec l'appareil.*

Connexion de plusieurs dispositifs externes

A partir du port SCSI situé à l'arrière du Digital Sprite 2, il est possible de connecter en cascade jusqu'à 7 dispositifs de stockage. Chacun doit posséder une adresse unique et le dernier dispositif de la série doit être équipé d'une terminaison (pour plus de détails, se reporter à la documentation fournie avec ledit dispositif).

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

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

Disp. stockage externe	Capacité	Description	Usage typique
RAID	Souvent jusqu'à 375 Go*	Groupe de disques avec tolérance de défaillance	Stockage à long terme avec accès instantané
CD-R	640 Mo	Disque amovible	Stockage ou clip
Iomega Zip®	100 ou 250 Mo	Disque amovible	Stockage d'événement ou séquence
Iomega Jaz®	1 ou 2 Go	Disque amovible	Stockage d'événement ou séquence
Hewlett Packard DDS-3	12 Go	Cartouche de stockage numérique	Archivage journalier à long terme
Hewlett Packard DDS-4	20 Go	Cartouche de stockage numérique	Archivage journalier à long terme

* Capacité pour une unité RAID unique. Il est possible de raccorder jusqu'à 7 unités RAID au Digital Sprite 2.

Connexion à un réseau Ethernet

Le Digital Sprite 2 peut être connecté à un réseau Ethernet 10-baseT standard afin de permettre une prise de contrôle totale à distance de celui-ci.

Connexion de 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 statique et une valeur de masque de sous-réseau (certains réseaux peuvent également nécessiter une passerelle par défaut. Pour plus d'informations, consulter l'administrateur de réseau).

Pour configurer le Digital Sprite 2 sur le réseau, exécuter les étapes suivantes :

1. Entrer dans le menu du Digital Sprite 2 (en pressant et en maintenant enfoncée la touche **Menu**)
2. Presser la touche **Menu** jusqu'à ce que la page "Options système" s'affiche.
3. Utiliser les touches curseurs pour sélectionner l'option "Paramètres réseau".
4. Entrer dans le menu "Paramètres réseau" en mettant l'option Edit en surbrillance et en appuyant sur la touche curseur vers le haut ou vers le bas.
5. Saisir l'adresse IP, la valeur du masque de sous-réseau et la valeur de passerelle par défaut dans les champs correspondants.

Remarque : les adresses sont constituées de quatre groupes de trois chiffres. S'il n'existe que deux chiffres dans l'adresse, ajouter un 0 avant le nombre concerné, comme par exemple 123.123.123.001

6. Presser la touche **Menu** pour quitter le menu.
7. Presser sur la touche Caméra 1 pour valider les changements et relancer le système ou appuyer à nouveau sur la touche **Menu** pour quitter sans modifier les paramètres.

Visualisation d'images sur 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'appareil sur un ordinateur PC local en utilisant la connexion réseau.

Pour télécharger le logiciel de visualisation en réseau :

1. Lancer le navigateur Internet sur l'ordinateur.
2. Saisir l'adresse IP du Digital Sprite 2 dans le champ "Adresse" d'Internet Explorer ou de Netscape et appuyer sur la touche "Entrée". 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.
3. Une page Web est chargée du Digital Sprite 2. Cliquez sur l'icône de l'application de visualisation sur ordinateur PC. Un message invite à sauvegarder ou à exécuter le programme.
4. Sélectionner l'option "Exécuter cette application depuis son emplacement actuel".
5. Le logiciel se télécharge et s'installe. Suivre les messages apparaissant à l'écran.
6. Le chemin permettant de retrouver le programme est le suivant :
Démarrer>Programmes>DM Network Viewer.

Les détails fonctionnels concernant le logiciel de visualisation en réseau se trouvent dans le Guide d'utilisation, lui-même présent à l'intérieur du répertoire Network Viewing Software.

Les caractéristiques minimales de l'ordinateur PC servant à la visualisation en réseau sont :

- Unité centrale 200 MHz
- RAM 64 Mo
- Carte vidéo 4 Mo (16 millions de couleurs)
- Résolution minimale d'écran 800 x 600

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

Il est possible d'utiliser Microsoft Internet Explorer (version 5.x et suivante) ou Netscape Navigator (version 4.7x) pour visualiser les images à partir d'un Digital Sprite 2. Suivre les instructions précédentes pour afficher la page Web du Digital Sprite 2 et cliquer sur l'icône "Web Viewer" au lieu de cliquer sur l'icône "PC viewer application". A ce stade, il est nécessaire de saisir un nom d'utilisateur et un mot de passe. Le nom d'utilisateur et le mot de passe par défaut sont "**user**" et "**password**".

Remarque : le navigateur Web n'a pas toutes les fonctions du logiciel de visualisation en réseau. 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

Grâce au programme Netscape Navigator 4.7x, il existe une possibilité limitée de visualisation d'images lors de l'utilisation d'un équipement avec système d'exploitation Apple Mac ou Linux.

Connexion de dispositifs de type bus 485

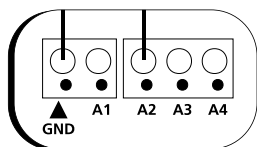
Le Digital Sprite 2 utilise le système de mise en réseau par bus 485-bus pour permettre le raccordement simultané de plusieurs Digital Sprite, de claviers distants, de modules d'alarme, de commutateurs vidéo et d'autres équipements périphériques. La longueur maximale de câblage du bus 485 ne doit pas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

Connexion d'alarmes

Si des liaisons d'alarmes doivent être ajoutées au Digital Sprite 2, il est nécessaire d'utiliser un module optionnel (DM/CI01). L'avantage procuré par de tels modules est que les connexions d'alarme ne requièrent pas de retour vers le Digital Sprite 2. Dans le réseau bus 485, il est possible d'utiliser plusieurs modules d'alarme, chacun recevant un certain nombre de détecteurs.

Pour ajouter des liaisons d'alarme :

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

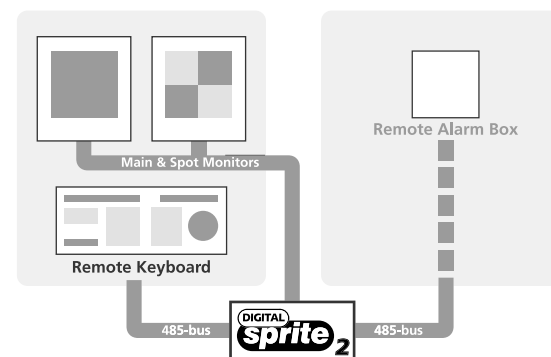


Remarque : les contacts d'alarme ne doivent pas forcément correspondre au numéro de caméra. Par exemple, en cas d'alarme, l'entrée 2 peut déclencher la caméra 1, 2 ou 3. Se reporter aux pages 19 et 25 pour plus de détails sur la configuration des alarmes.

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

Action	Page du menu
Fermeture/ouverture du contact relais 1	Configuration d'alarme
Copie automatique des images issues de la caméra en alarme sur support Zip® ou Jaz®	Configuration d'alarme
Affichage à l'écran des images issues de la caméra en alarme	Configuration d'alarme
Changement de la vitesse d'enregistrement	Enregistrement programmé
Enregistrement exclusif ou imbrication des images issues des caméras en alarme	Enregistrement programmé
Séquencement des images issues des caméras en alarme sur le moniteur d'observation	Paramètre par défaut

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

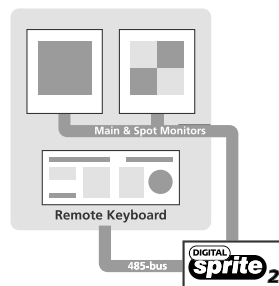


Claviers distants

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 Sprites.
- 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)

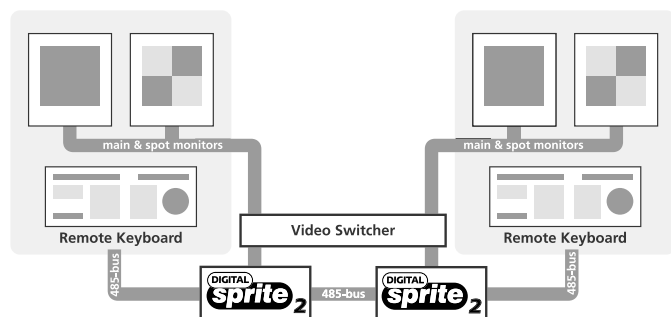
L'illustration ci-dessous donne un exemple de clavier distant connecté au Digital Sprite 2 :



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.

Connexion de dispositifs audio

Le Digital Sprite 2 peut effectuer l'enregistrement et la lecture d'un canal audio unique lié à la caméra 1. Il existe deux entrées audio "MIC IN" et "LINE IN" et une sortie audio "LINE OUT".

Connexion d'un microphone sur l'entrée MIC IN

Brancher le microphone grâce à la prise jack 3,5 mm repérée "MIC IN". Il est important de sélectionner le type correct de microphone. Le Digital Sprite 2 nécessite un microphone Electret ayant une sensibilité d'au moins -50 dBV

Connexion d'un préamplificateur sur l'entrée LINE IN

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 "LINE IN" du Digital Sprite 2.

L'entrée ligne a les caractéristiques suivantes :

LINE IN Impédance 47 kOhms / 1 V crête à crête.

Connexion de la sortie LINE OUT sur un amplificateur

Brancher la prise RCA repérée "LINE OUT" sur un amplificateur externe ou sur des enceintes amplifiées.

La sortie ligne a les caractéristiques suivantes :

Line OUT 1 V crête à crête

Enregistrement audio

Une fois le microphone ou le préamplificateur branché sur le Digital Sprite 2, l'option d'enregistrement audio doit être activée dans le menu. Consulter les détails d'activation de l'enregistrement audio à la page 23.

Il est conseillé de tester la qualité de la lecture audio. Il peut s'avérer nécessaire d'augmenter le gain du microphone.

Utilisation des menus

Le Digital Sprite 2 dispose d'une arborescence de menus qui aide l'installateur à paramétrer l'appareil.

Accès au menu

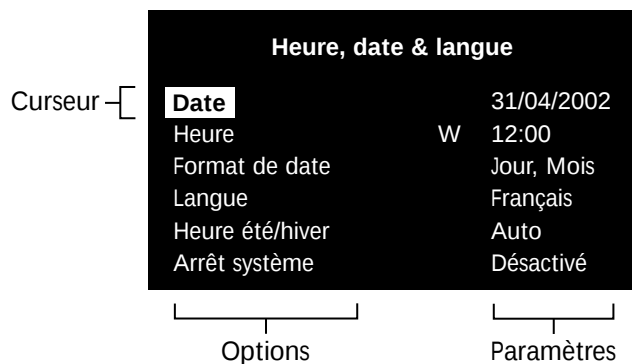
Il existe deux types de menus, l'un est destiné à l'utilisateur, l'autre à l'installateur. Le menu Utilisateur n'affiche que les pages "Heure, Date et Langue" et "Programmation horaire". Le menu Installateur permet l'affichage de tous les menus.

Pour accéder au menu Installateur :
Presser et maintenir enfoncée la touche **Menu**.

Pour accéder au menu Utilisateur :
Presser la touche **Menu**.

Navigation dans les menus

Les menus sont affichés avec 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 **< ^ v >** situées en face avant ou du joystick disponible sur le clavier distant.



Visualisation de la page suivante

Presser la touche **menu** pour voir la page suivante.

Conseil : appuyer sur la touche **◀** ou **▶** pour reculer ou avancer d'une page dans les menus.

Pour quitter le menu

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

Conseil : le fait de parcourir tous les menus en appuyant sur la touche **menu** permet également de quitter ceux-ci.

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

Heure, date & langue		
Date		31/04/2002
Heure	W	12:00
Format de date		Jour, Mois
Langue		Français
Heure été/hiver		Auto
Arrêt système		Désactivé

1. Presser et maintenir enfoncée la touche **menu** pour accéder au menu Installateur. La page "Heure, Date, Langue" s'affiche

Heure, date & langue		
Date		31/04/2002
Heure	W	12:00
Format de date		Jour, Mois
Langue		Français
Heure été/hiver		Auto
Arrêt système		Désactivé

2. Utiliser le curseur **v** afin de sélectionner l'option "Heure" dans la partie gauche du menu.

Heure, Date & Langue

Date	31/04/2002
Heure	W 12:00
Format de date	Jour, Mois
Langue	Français
Heure été/hiver	Auto
Arrêt système	Désactivé

3. Utiliser la touche curseur > afin de mettre en surbrillance les minutes.

Heure, Date & Langue

Date	31/04/2002
Heure	W 12:30
Format de date	Jour, Mois
Langue	Français
Heure été/hiver	Auto
Arrêt système	Désactivé

4. Utiliser les touches curseurs ▲ ▼ afin de modifier le paramètre, en l'occurrence "12:30".

Heure, Date & Langue

Date	31/04/2002
Heure	W 12:30
Format de date	Jour, Mois
Langue	Français
Heure été/hiver	Auto
Arrêt système	Désactivé

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

Heure, date & langue

Heure, date & langue

Date	01/05/2002
Heure	S 12:00
Format de date	Jour, Mois
Langue	Français
Arrêt système	Invalide
Heure été/hiver	Auto

Date

Par défaut, la date est entrée sous le format "JJ:MM:AAAA" sur les modèles PAL et "MM:JJ:AAAA" sur les modèles NTSC. Le format peut être modifié à l'aide de l'option "Format de date" ci-dessous.

Heure

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

Remarque : l'heure d'été et d'hiver est signalée respectivement par la lettre "S" ou "W" qui vient s'afficher à côté de l'heure.

Format de date

Il est possible de modifier le format de date "Jour, Mois" en "Mois, Jour" selon les pays.

Langue

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

Remarque : lorsque la date et l'heure affichées correspondent à une information "Heure externe", les paramètres correspondants proviennent de l'unité 1 raccordée sur le bus 485.

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

Arrêt du système

Si le Digital Sprite 2 doit être arrêté pour quelque raison que ce soit, il est nécessaire d'exécuter la procédure suivante :

1. Sélectionner le choix "Activé" pour l'option "Arrêt système".
2. Lorsque le menu s'affiche, maintenir la touche "Caméra 1" appuyée pendant 5 secondes pour obtenir l'arrêt.
3. Le message "Il est désormais possible de mettre votre équipement hors tension en toute sécurité" s'affiche. Mettre le Digital Sprite 2 hors tension en le **débranchant de la prise murale**.

Attention : si le système n'est pas arrêté correctement avant le débranchement de la prise murale, il existe un risque de pertes des données ou d'endommagement du disque.

Heure été/hiver

Le changement d'heure d'été/hiver peut intervenir automatiquement ou manuellement. Par défaut, la fonction automatique avance l'horloge d'une heure le dernier dimanche de Mars à 01h00 du matin et la recule d'une heure le dernier dimanche d'Octobre à 02 h00 du matin. Le paramétrage automatique par défaut peut être modifié. Si le pays où l'appareil est utilisé ne recourt pas au changement d'heure été/hiver, sélectionner l'option "Manuel".

Visualisation de Caméra

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

Pour modifier les caméras dont on souhaite visualiser les images :

- Presser la touche curseur " ^ ", pour pouvoir modifier le champ "Caméras sélectionnées".
- Un menu affiche les caméras dont les images peuvent être visualisées.
- Appuyer sur la touche caméra concernée afin d'inclure ou exclure celle-ci de la séquence de visualisation. L'état de cette caméra est alors affiché. Un carré grisé signale les caméras dont les images peuvent être visualisées.

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

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

Programmation horaire

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

Nuit	Off
	Marche/Arrêt Direct
	Module 01 Contact 01
	Période 18:00 et 09:00

Week-end	Off
	Marche/Arrêt Direct
	Module 01 Contact 01
	Période Vendredi 18:00
	Lundi 09:00

La programmation horaire dispose de trois options :

- Off - Programmation horaire désactivée
- Marche/Arrêt - Utilisation d'un contact ou d'une entrée d'alarme pour déclencher la programmation. Ce fonctionnement peut être obtenu grâce à un dispositif directement connecté sur l'entrée AUX ou en utilisant un contact spécifique raccordé sur un module d'alarme externe.
- Période - Programmation déclenchée entre deux informations temporelles définies par l'utilisateur (ou des jours dans le cas du week-end).

La programmation horaire donne la possibilité de passer aux paramètres propres aux périodes de nuit ou de week-end, soit manuellement (via l'option Marche/Arrêt), en utilisant l'entrée AUX ou des contacts d'alarme, soit automatiquement selon des heures et des jours prédéfinis.

Remarque : le paramétrage du "Week-end" outrepassa les paramètres "Nuit" concernant la période "Week-end" définie.

Enregistrement des images issues des caméras

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

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

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

Pour modifier les caméras dont les images doivent être enregistrées :

- Presser la touche curseur "▲", afin de passer au champ d'édition "Caméras sélectionnées".
- Un menu affiche les caméras disponibles pour l'enregistrement.
- Presser la touche de la caméra souhaitée, afin de pouvoir alternativement insérer ou supprimer celle-ci de la séquence d'enregistrement. Un champ indique alors les caméras prises en compte pour ledit enregistrement.

Conseil : les images des caméras ne faisant pas partie de la séquence d'enregistrement peuvent néanmoins être enregistrées si une alarme ou une détection d'activité est déclenchée sur l'une de ces caméras.

Programmation d'enregistrement

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".

	IPS Standard	IPS évén.	Évén. actifs	Mode évén
Jour	6	6	Les deux Alarme Activité Aucun	Entrelacé Exclusif Inchangé
Nuit	6	6	Aucun Alarme Activité Les deux	Entrelacé Exclusif Inchangé
Weekend	3	3	Aucun Alarme Activité Les deux	Entrelacé Exclusif Inchangé
Taille de fichier enregistré 18 ko Durée d'enregistrement max. --:-- Capacité vidéo totale 320 Go Enregistrement initial 01/10/2000 12:00				

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

Vitesse standard/alarme

Choisir la vitesse d'enregistrement en images par seconde (ips) devant s'appliquer à l'ensemble des caméras. Lorsque l'enregistrement concerne une seule caméra, la vitesse maximale est de 25 ips pour le mode PAL et de 30 ips pour le mode NTSC. Lorsque l'enregistrement concerne plusieurs caméras, la vitesse maximale est de 18 ips.

La vitesse d'enregistrement par défaut est de 6 ips, ce qui correspond à un magnétoscope en mode "Time-lapse" 24 heures.

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

Mode "Time-lapse" (heures)	Vitesse d'enregistrement (ips)
3	25 (30)
12	12
24	6
48	3
72	2
168	1

La valeur entre parenthèses concerne les modèles NTSC.

Conseil : pour déterminer le taux de rafraîchissement propre à chaque caméra - c'est-à-dire le nombre de secondes avant que les images d'une caméra soit réactualisées - diviser le nombre de caméras par la vitesse d'enregistrement. Par exemple, pour 16 caméras avec une vitesse d'enregistrement de 6 ips, ce taux équivaut à :

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

Il est possible de réduire la vitesse de rafraîchissement en augmentant la vitesse d'enregistrement (ips). Le seul inconvénient est que la durée d'enregistrement diminue.

Programmation d'enregistrement (suite)

Événements actifs

Choisir si les alarmes et la détection d'activités sont valides ou invalides pour les programmations de jour, nuit et week-end.

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 du fichier enregistré

La taille du fichier ou de l'image détermine la qualité des informations enregistrées sur le disque. Plus la taille du fichier est grande, meilleure est la qualité de l'image. Cependant, le disque dur se remplit plus vite, de sorte que la durée enregistrée diminue avant que d'anciennes images ne soient "écrasées" par de nouvelles.

La taille de fichier peut être spécifiée entre 6 et 45 ko. Le tableau ci-dessous indique la qualité d'image correspondant à des tailles de fichier usuelles :

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

Remarque : une qualité d'image similaire est obtenue dans la plupart des cas. Néanmoins, les images constituées d'un grand nombre de détails peuvent nécessiter une augmentation de la taille du fichier afin d'obtenir une qualité équivalente.

L'augmentation de la taille de fichier au-delà de 40 ko réduit la vitesse maximum d'enregistrement à 18 ips, même si une vitesse d'enregistrement supérieure a été sélectionnée.

Durée d'enregistrement maximale

La durée d'enregistrement maximale correspond à la durée (jours/minutes) à partir de laquelle les premières images enregistrées sont écrasées. Cette durée est calculée automatiquement lorsque la vitesse d'enregistrement (ips) est sélectionnée ou modifiée. Noter que la durée d'enregistrement maximale inclut les informations audio, si ce choix est validé dans le menu "Options système".

Conseil : cette durée maximale peut être augmentée en réduisant la taille de fichier (ko) ou la vitesse d'enregistrement (ips).

Capacité vidéo totale

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

Enregistrement initial

L'enregistrement initial fait apparaître la date et l'heure de la première image stockée sur le disque.

Remarque : si une partition d'événement est créée (dans le menu "Options système"), l'enregistrement initial peut alors être un événement plus ancien que le premier enregistrement standard.

www.dedicatedmicros.com

Enregistrement des images en cas d'événement uniquement

Le Digital Sprite 2 peut être configuré de telle manière que seules les images issues des caméras concernées par la détection d'activité ou des alarmes soient enregistrées. Cela peut permettre d'accroître la durée enregistrable sur le disque dur avant que les premières images ne soient écrasées.

Configuration du Digital Sprite 2 pour l'enregistrement uniquement des alarmes :

1. Saisir la valeur "00" pour la vitesse d'enregistrement standard.
2. Indiquer la valeur requise pour la vitesse d'enregistrement lors de la détection d'une alarme dans le champ "vitesse alarme".
3. Sélectionner l'option requise pour le champ "Evens. actifs" parmi les choix suivants : "Alarme", "Activité" ou "Les deux".
4. Sélectionner l'option "Exclusif" pour le "Mode évén.", afin de n'enregistrer que les images issues de caméras concernées par la détection d'activité ou des alarmes.

Ainsi, seules les images consécutives à une détection d'activité ou à une alarme sont enregistrées. Il est à noter que, dans cette configuration, l'option "pré-alarme/activité" n'est pas disponible.

Paramétrage d'alarme

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

Préalarme

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

Remarque : l'enregistrement en "préalarme" ne peut avoir lieu que lors d'un enregistrement standard.

Post-alarme

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

Copie auto

Les images issues des caméras en alarme peuvent être automatiquement copiées sur un disque Zip® ou Jaz® externe.

Contact d'alarme générale

Un contact d'alarme générale est utilisé pour forcer toutes les caméras à passer en condition d'alarme. Cela peut servir à déclencher toutes les caméras au moment d'une alarme standard ou lorsqu'une alarme panique est déclenchée manuellement. Les options disponibles sont "Off", "Direct" lors de l'utilisation de l'entrée AUX ou il s'agit du numéro spécifique d'un contact sur un module d'alarme donné.

Affichage alarme

Par défaut, les images de la dernière caméra en alarme ne sont pas affichées sur le moniteur principal. Sélectionner l'option "Oui" pour afficher les images des caméras en alarme.

Paramétrage d'alarme (suite)

Relais d'alarme (R1)

Effectuer une sélection pour déterminer si le contact du relais d'alarme (R1) s'ouvre ou se ferme lorsqu'une alarme survient. Choisir l'option "Momentané ouvert" ou "Momentané fermé" pour ouvrir ou fermer le contact du relais pendant une demi seconde, indépendamment de la durée de l'alarme.

Buzzer alarme

En sélectionnant l'option "Oui", le buzzer intégré au Digital Sprite 2 et au clavier externe peut délivrer une signalisation sonore lorsqu'une alarme est déclenchée.

Buzzer panne caméra

En sélectionnant l'option "Oui", le buzzer intégré au Digital Sprite 2 et au clavier externe peut délivrer une signalisation sonore lorsque la défaillance d'une caméra est détectée.

Remarque : la signalisation sonore en cas de panne caméra est émise jusqu'à ce que ladite caméra soit reconnectée ou remplacée. Pour arrêter le signal sonore, maintenir enfoncée la touche de la caméra concernée, afin d'accéder au menu "Paramétrage caméra" et de pouvoir déconnecter l'entrée vidéo correspondante.

Paramétrage de détection d'activité

Paramétrage d'activité	Pré-activité	00 min 00 sec	
	Post-activité	00 min 00 sec	
	Copie auto	Oui	Non
	Relais étendu	HS	Module 1 ...Module 16
	Relais 2	Activité, Cam fail, les deux	Fermé, Ouvert
	Affichage activité	Non	Oui
	Activity buzzer	Non	Oui

Pré-activité

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

Remarque : l'enregistrement en "pré-activité" ne peut avoir lieu que lors d'un enregistrement standard.

Post-activité

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

Copie auto

Les images issues des caméras concernées par la détection d'activité peuvent être automatiquement copiées sur un disque Zip® ou Jaz® externe.

Module ext. à relais

Cette option permet à la fonction de détection d'activité de déclencher, pour chaque caméra, un relais individuel situé sur un module externe (DM/CI02/16). Chaque module comporte 16 sorties à relais, chacune étant affectée aux caméras 1 à 16. Par exemple, lorsque une activité est détectée sur la caméra 1, le contact du relais 1 situé sur le module externe se ferme.

Relais 2

Le deuxième relais peut être configuré pour être déclenché lors d'une détection d'activité et/ou d'une panne sur une caméra. Choisir si le contact du relais doit se fermer ou s'ouvrir lorsqu'un tel événement survient.

Affichage activité

Par défaut, les images de la dernière caméra pour laquelle une activité a été détectée ne sont pas affichées sur le moniteur principal. Sélectionner l'option "Oui" pour afficher les images issues des caméras concernées par la détection d'activité.

Buzzer activité

En sélectionnant l'option "Oui", le buzzer intégré au Digital Sprite 2 et au clavier externe peut délivrer une signalisation sonore lorsqu'une activité est détectée.

Options d'affichage

Options d'affichage

Entrelacement en mode multi-écrans	ES	HS
Titres en mode multi-écrans	ES	HS
Affichage n° équipement	ES	HS
Numéro caméra de base	001	984

Entrelacement multi-écrans

Désactiver l'entrelacement, si les images scintillent lors d'une visualisation en mode multi-écrans.

Titres multi-écrans

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

Affichage n° équipement

Lorsque plusieurs équipements sont commandées par un clavier unique, le numéro de l'appareil (défini dans le menu "Options système") peut être affiché, afin d'indiquer à l'opérateur celui auquel les commandes en cours s'applique.

Numéro caméra de base

Lorsque plusieurs équipements sont utilisés, il peut être nécessaire de décaler les numéros des caméras. Par exemple, lorsqu'on emploie 2 appareils, le numéro de caméra de base du premier est "001" (caméras 1 à 16) et celui du second "017" (caméras 17 à 32).

Page d'état

Une page d'état donnant les détails sur les alarmes et les pannes de caméra peut être affichée lors de l'accès aux menus. Pour afficher cette page, sélectionner l'option "On".

Mots de passe

Ce menu est utilisé pour configurer les mots de passe.

Mots de passe

Mot de passe util	HS	ES
Mot de passe inst	HS	ES
Protection lecture	HS	ES

Mot de passe util.

Le mot de passe Utilisateur permet aux opérateurs habilités d'accéder aux menus "Heure, date et langue" et "Programmation horaire" (les autres pages menus ne sont pas affichées. Pour paramétrer ce mot de passe, sélectionner l'option "On" et suivre les instructions présentes sur l'écran. La longueur du mot de passe utilisateur ne peut pas dépasser 8 chiffres.

Mot de passe inst.

Le mot de passe Installateur permet aux opérateurs habilités d'accéder et de visualiser toutes les pages des différents menus. Pour paramétrer ce mot de passe, sélectionner l'option "On" et suivre les instructions présentes sur l'écran. La longueur du mot de passe installateur ne peut pas dépasser 8 chiffres.

Remarque : maintenir la touche **Menu** appuyée pour accéder au menu Installateur.

Protection lecture

Si le mot de passe de lecture est actif, un mot de passe installateur ou utilisateur doit être saisi pour pouvoir visualiser les images enregistrées.

Attention : pour des raisons de sécurité, la perte des mots de passe implique que l'appareil soit retourné chez Dedicated Micros, afin qu'il soit procédé à une RAZ.

Notez les mots de passe ici :

Mot de passe utilisateur :

Mot de passe installateur :

Options système

Options Système

Numéro d'équipement	01	02...16
Configuration réseau	Editer	Manual
Configuration usine	RAZ	
Réception IR	Activé	Disabled
Audio	Désactivé	Enabled
Partition évén.	Editer	
Destination copie évén.	Aucun dispositif disponibl	(Drive letter)
Stockage image	Editer	
Expiration protection	Editer	
Télémetrie série	None	(Dome manufacturer)

Numéro d'équipement

Lorsque plusieurs appareils sont connectés sur le bus 485, il est nécessaire d'attribuer un numéro unique à chacun d'eux. L'équipement 1 délivre le signal d'horloge principal à l'ensemble du réseau 485. Tous les réglages d'heure et de date sont synchronisés par rapport à lui.

Configuration réseau

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

Configuration réseau

Adresse IP	000.000.000.000	
Masque sous-réseau	255.255.000.000	
Passerelle par défaut	000.000.000.000	
Limite BP	100%	1 - 100%
Réseau	Activé	Désactivé
Nom équipement	DM Digital Sprite 2	

Adresse IP, masque sous-réseau et passerelle par défaut

L'adresse IP unique et le masque sous-réseau assignés au Digital Sprite 2 lui permettent de communiquer sur le réseau. Sur un réseau existant, son administrateur est généralement en mesure de fournir ces informations. Une passerelle par défaut est nécessaire si le Digital Sprite 2 doit être commandé à distance, sur un grand réseau (WAN) ou sur le réseau autocommuté via un routeur.

Note : le Digital Sprite 2 nécessite une adresse IP statique, même s'il est connecté à un réseau dynamique (DHCP).

Limite de bande passante

La bande passante utilisée par le Digital Sprite 2 peut être limitée pour éviter toute surcharge sur des réseaux plus lents. Le Digital Sprite 2 dispose d'une connexion 10 Mo/s (10Base-T).

La bande passante maximale employée par un Digital Sprite 2 (5 utilisateurs simultanés en cours de visualisation) est de 6 Mo/s. Ainsi, toute limitation au-dessus de 60 % n'affecte pas la bande passante dont celui-ci se sert. La bande passante maximale par utilisateur est d'environ 2,5 Mo/s.

Si l'on souhaite limiter ladite bande passante à 1 Mo/s, régler la limite à 10 %.

La limitation de la bande passante ne réduit pas la qualité de l'image. Cependant, la vitesse de rafraîchissement des images sur le réseau diminue.

Réseau

Ce choix est utilisé pour activer ou désactiver la fonction réseau. Cette dernière est validée par défaut.

Nom équipement

Chaque Digital Sprite 2 du réseau peut recevoir un nom, afin de faciliter son identification. Le nom de l'équipement est affiché dans le logiciel de visualisation en réseau et sur l'écran à cristaux liquides du clavier distant. Le nombre maximum de caractères pour ce nom est de 30. Le nom d'équipement par défaut est "DM Digital Sprite 2".

Conseil : si l'on ne souhaite pas que l'équipement s'identifie automatiquement sur un réseau, utiliser un symbole “#” comme premier caractère. Il sera toujours possible d'accéder à l'équipement en saisissant l'adresse IP directement dans le logiciel de visualisation en réseau.

Audio

Un seul canal audio peut être enregistré sur le Digital Sprite 2. Utiliser ce menu pour activer ou désactiver l'enregistrement audio. Ce dernier ne prend que peu de place de stockage, soit environ 4 ko/s, indépendamment de la vitesse d'enregistrement (ips) pour la vidéo. Lorsque la fonction audio est activée, le temps d'enregistrement est affecté. Contrôler le nouveau temps d'enregistrement dans le menu “Programmation d'enregistrement”.

Remarque : l'enregistrement audio est lié à l'entrée caméra 1. En lecture audio, les images de la caméra 1 doivent être affichées.

Récepteur IR

L'option de contrôle par télécommande infrarouge peut être validée ou invalidée à partir de ce menu. La télécommande permet d'effectuer les mêmes actions qu'avec les commandes de face avant du Digital Sprite 2. La télécommande n'autorise cependant pas la configuration des menus, ni la commande des caméras avec télémétrie.

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.

Partition d'événement

Une partition spécifique peut être configurée pour protéger les événements plus longtemps qu'en utilisant juste la partition d'enregistrement normale. Lorsqu'une telle partition est créée, tous les événements sont enregistrés dans cette zone. Les événements sont écrasés sur la base du “premier entré, premier sorti” lorsque la partition est pleine.

Pour déterminer la taille de la partition d'événement requise, utiliser l'équation suivante :

$$\text{Partition d'événement (Go)} : \frac{\text{jours} \times \text{taille d'image (ko)} \times \% \text{ événements} \times \text{ips d'événements}}{1111}$$

Où :

Jours = nombre de jours nécessaires avant “d'écraser” les événements

Taille d'image (ko) = taille d'image enregistrée en kilooctets.

% événements = pourcentage des enregistrements qui sont des événements.

ips évéts = vitesse d'enregistrement des images d'événements (ips).

Par exemple, si vous souhaitez conserver les événements pendant 5 jours avant de les “écraser”, si les alarmes sont déclenchées pendant 25 % du temps, si la taille d'image est de 18 ko et si la vitesse d'enregistrement “ips évéts.” est de 6 images par seconde, l'équation donne alors :

$$\text{Partition d'événement (Go)} : \frac{5 \times 18 \times 25 \times 6}{1111} = 12 \text{ Go}$$

Attention : la spécification d'une partition d'événement réduit l'espace disque pour l'enregistrement normal et la durée d'enregistrement sur le disque.

Stockage d'image

Il est possible de sélectionner le ou les lecteurs servant à enregistrer des images. Par exemple, si un réseau de disques ou une unité RAID est connecté au Digital Sprite 2, on peut souhaiter enregistrer les images uniquement sur le stockage externe pour une plus grande sécurité.

	C	D	L	M
Stockage d'images	☐	☐	☒	☒
Journal des événements	☒	☐	☐	☐

La sélection du choix “Edition” a pour effet de provoquer l'affichage d'un menu possédant les options suivantes :

Dans l'exemple ci-dessus, il existe deux réseaux de disques ou unités RAID externes (lecteurs L et M) connectés au Digital Sprite 2 et qui enregistrent des images. Le journal des événements est enregistré sur le lecteur C.

Options système (suite)

Expiration protection

Il est possible d'effectuer une programmation de manière à ce que les images enregistrées sur disque soient effacées (par écrasement) au bout d'un nombre de jours et d'heures défini par l'utilisateur. Cette option est utile si l'on respecte une réglementation sur la durée maximale de conservation des enregistrements, par exemple 31 jours.

Attention : une fois que l'expiration de protection a été définie, toutes les images plus anciennes que la date sélectionnée seront perdues.

Télémétrie série

Le Digital Sprite 2 dispose d'un port de télémétrie série RS-485/232 sur son panneau arrière. Au moment de la rédaction de ce document, ce port accepte les caméras dôme suivantes :

Ultrak	Ultradome™ KD6
Ademco / VCL	Orbiter et Jupiter Microsphere™
JVC	TK-C675, TK-C553E
Dennard	2050
Panasonic	WV-CS850, WV-CS854
Aritech / Kalatel	CyberDome™
Sensormatic	Speeddome™ V
Pelco P	Spectra II

Effectuer une sélection à partir de la liste pour configurer le port de télémétrie série.

Chaque caméra dôme doit être configurée pour la télémétrie série et adressée correctement. Pour plus de détails, consulter la documentation du fabricant de la caméra dôme. Un document complémentaire concernant l'utilisation des caméras dôme sur les enregistreurs numériques Digital Sprite 2 peut être téléchargé de notre site web ou il peut être demandé à notre service de support technique : support@dmicros.com

Remarque : une fois la télémétrie série sélectionnée, le type de télémétrie pour chaque caméra doit également être choisi dans la page du menu "Alarmes et prépositionnements". Un seul type de télémétrie série est permis par appareil.

Paramétrage camera

Paramétrage camera

Titre	CAMERA 1
Terminaison d'entrée	ES HS
Type caméra	Couleur N&B
Réglage des couleurs	— I —
Réglage du contraste	— I —
Entrée vidéo caméra	Connecté Déconnecté

Titre

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

Terminaison d'entrée

La terminaison peut être activée (On) ou désactivée (Off). La terminaison doit être désactivée sur les entrées qui sont raccordées en cascade à d'autres équipements.

Type de caméra

Les caméras sont automatiquement détectées. Pour changer le type de caméra, sélectionner l'option "Couleur" ou "Mono" (N&B).

Réglage des couleurs

Lorsque la barre de réglage des couleurs est sélectionnée, presser la touche **V** pour réduire la chrominance et la touche **Λ** pour l'augmenter.

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

Réglage du contraste

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

Entrée vidéo caméra

Cette option est uniquement affichée lorsqu'une caméra ne fonctionne plus ou qu'elle est déconnectée. Sélectionner le choix "Déconnectée" lorsque la caméra n'est plus raccordée afin d'éviter l'apparition d'un message de défaillance et le déclenchement d'une alarme.

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

Alarmes et prépositionnements

Alarmes et préréglages

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

Caméra XX

Le numéro de la caméra sélectionnée ainsi que l'état de celle-ci - détectée ou non détectée – s'affichent à l'écran. Utiliser une touche caméra pour sélectionner celle qui est concernée par la configuration des alarmes et prépositionnements.

Protocole de télémétrie

Sélectionner le protocole de télémétrie de la caméra : BBV, Pelco, DM ou celui de la caméra dôme choisie dans la page du menu "Options système".

BBV et Pelco correspondent à une télémétrie série. Si l'on utilise la télémétrie série Pelco, l'affichage indique "Pelco-P". La télémétrie DM est de type DTMF sur paire torsadée (en utilisant une interface TAD3) ou de type bus 485.

Remarque : les modes Autopan et Patrol (ronde) ne sont pas disponibles pour la télémétrie coaxiale Pelco.

Remarques pour les dômes JVC : si l'on utilise des caméras dôme JVC, il existe deux types de télémétrie série : type 1 et type 2. Sélectionner le type correct en fonction du modèle, grâce à la liste ci-dessous :

Type 1	Type 2
TK-C675E	TK-C675BE
TK-C675U	TK-C675BU
	TK-C553E

Prépositionnement

Si des prépositionnements par télémétrie sont déjà configurés pour une caméra, ceux-ci peuvent être rappelés au moment d'un déclenchement d'alarme. Entrer le numéro du prépositionnement compris entre 00 et 99, pour le contact d'alarme correspondant.

Module

Un maximum de 16 modules d'alarme peuvent être connectés sur un réseau de type bus 485. Le réglage par défaut correspond au module d'alarme "01".

Contact

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

Entrée

Choisir si le contact d'alarme est de type normalement ouvert (NO) ou normalement fermé (NF).

Paramétrage activité caméra

La détection d'activité permet d'enregistrer sur le disque un plus grand nombre d'images en provenance des caméras concernées. Il est possible de régler la sensibilité de détection et de créer des zones de déclenchement selon le type d'environnement.

Réglage activité caméra

Détection	HS	ES
Sensibilité	Extérieur haute	Extérieur faible, Très faible,
Grille d'activité	Paramétrage	Intérieur haute, Intérieur faible
Test d'activité	Test de passage	

Détection

Choisir si la détection d'activité est validée (On) ou invalidée (Off) pour la caméra sélectionnée.

Sensibilité

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

Choisir le niveau de sensibilité qui correspond le mieux à l'environnement de la caméra. Pour les caméras installées en extérieur, qui sont souvent sujettes à des mouvements importants en arrière-plan (arbres ou pluie, par exemple), il est nécessaire de choisir une sensibilité "Extérieur haute" ou "Extérieur faible". Pour les caméras installées en intérieur et qui ne subissent pas de telles contraintes, la sensibilité doit être réglée sur "Intérieur haute", "Intérieur faible" ou "Très faible".

Grille d'activité

Une grille 8 x 16 permet de spécifier les zones (de déclenchement) pour lesquelles la détection d'activité est validée. Lorsqu'une grille est affichée, utiliser les touches appropriées pour déplacer le curseur sur l'emplacement requis et presser une touche caméra pour activer (point blanc) ou désactiver la zone de déclenchement.

Test d'activité

Cette option permet de tester et de régler finement la sensibilité et le positionnement des zones de déclenchement définies pour chaque caméra. Lorsqu'une activité est détectée via la caméra, un point blanc s'affiche. Presser la touche "mode" ou "menu" pour quitter le test.

La détection d'activité permet de réaliser les opérations suivantes :

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

Fonctionnement du **DIGITAL sprite 2**



Présentation du modèle 9 voies

Lecture d'images à partir du disque dur

Lecture

- Pour la lecture d'images, appuyer sur la touche ◀ pour revenir à l'emplacement souhaité, puis appuyer sur ▶.
- En cours de lecture, appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour effectuer une recherche rapide avant ou arrière. La vitesse de recherche augmente en appuyant plusieurs fois sur la même touche.
- Presser la touche || pour effectuer une pause sur l'image courante. Une fois en pause, appuyer sur la touche ◀ ou ▶ pour reculer ou avancer image par image.
- Appuyer sur la touche ▶ pour revenir au mode lecture.

Fonction "Goto" (Rejoindre un événement spécifique)

Presser et maintenir enfoncée la touche goto ▶ pour "aller à" un moment ou une date spécifique. Entrer l'heure et la date requises en utilisant les touches du curseur et appuyer sur la touche ▶.

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

Sortie du mode lecture

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

Utilisation de la mémoire d'événements

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

- Presser la touche **event** pour afficher la mémoire d'événements.
- Sélectionner l'événement requis via les touches ▲ et ▼ Celui-ci est affiché dans une fenêtre de pré-visualisation.
- Presser la touche ▶ pour visualiser l'événement en mode plein écran.
- Presser la touche **mode** pour quitter la mémoire d'événements.

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

Filtrage de la mémoire d'événements

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

- Presser et maintenir enfoncée la touche **event** afin d'afficher le menu "event filter" (filtrage événement).
- Utiliser les touches < ▲ ▼ > pour déplacer le curseur.
- Utiliser les touches ▲ ▼ pour activer ■ / désactiver □, la boîte de dialogue ou modifier la date ou l'heure.
- Presser la touche **event** pour visualiser le journal de bord filtré.

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

	Alarme	Activité	Système
Type d'événement	■	■	■
	On	Off	Les deux
Etat événement	□	□	■
Filtrer à partir de	00:00	01:01:1999	
Filtrer jusqu'à	12:00	01:01:2000	
Heure courante			

Sélection caméra	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	■	■	■	□	□	□	□	□	□

Note : les caméras ne peuvent pas être sélectionnées à l'aide des touches curseur.

Type d'événement

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

Etat événement

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

Filtrer à partir de

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

Filtrer jusqu'à

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

Heure courante

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

Sélection caméra

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

Visualisation des images issues d'une caméra spécifique



Mode “Plein écran”

Lorsqu'une touche caméra est pressée, l'image issue de celle-ci est affichée en mode plein écran.

Zoom sur une image

Presser la même touche caméra pour activer ou désactiver la fonction zoom

Lorsque celle-ci est activée, les touches **< ▲ ▼ >** permettent de se déplacer dans l'image.

Gel d'image

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

Visualisation d'un ensemble de caméras



Image dans l'image (incrustation)

Presser la touche PIP pour permuter l'image principale et l'image PIP (image dans l'image).

Presser et maintenir enfoncée la touche PIP pour éditer l'affichage. Utiliser les touches **< ▲ ▼ >**

pour sélectionner un segment. Presser la touche caméra requise pour remplir ledit segment.

Presser la touche **mode/menu** pour quitter



Quadravision

Presser la touche QUAD pour passer en affichage quadravision.

Presser et maintenir enfoncée la touche QUAD pour éditer l'affichage. Utiliser les touches **< ▲ ▼ >**

pour sélectionner un segment. Presser la touche caméra requise pour remplir ledit segment.

Presser la touche **mode/menu** pour quitter



Multi-écrans

Presser la touche “multi-écrans” pour passer d'un affichage à l'autre (9, 8+2, 12+1* et 16* voies).

Presser et maintenir enfoncée la touche “multi-écran” pour éditer l'affichage. Utiliser les touches

< ▲ ▼ > pour sélectionner un segment. Presser la touche caméra requise pour remplir ledit segment.

Presser la touche **mode/menu** pour quitter * modèle 16 voies uniquement.

Séquencement des caméras



Séquence

Presser la touche séquence pour activer ou désactiver la commutation cyclique sur le moniteur principal.

Presser et maintenir enfoncée la touche séquence pour éditer la commutation cyclique.

Inclure ou exclure des caméras de la séquence en pressant la touche caméra correspondante.

Presser la touche **menu** pour quitter.

Remarque : le séquencement sur le moniteur d'observation ne peut être activé ou édité qu'en mode observation (spot).

Visualisation d'images issues de caméras sur le moniteur d'observation

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

Presser la touche correspondant à la caméra dont les images doivent être visualisées sur le moniteur d'observation ou appuyer sur la touche Séquence pour effectuer une consultation cyclique des images provenant de différentes caméras.

Maintenir la touche Séquence appuyée pour éditer la commutation cyclique sur le moniteur d'observation.

Appuyer sur **menu** pour quitter.

Copie d'images sur CD

Pour copier des images sur le graveur de CD externe (s'il est connecté) :

1. Insérer un CDR vierge ou un CD-RW pré-formaté dans le graveur de CD.
2. Maintenir la touche **Copier** appuyée pour afficher l'écran suivant :

Copie d'images

Destination de copie CDD : SCSI Yamaha

Heure de début de copie 12:01:00 01/12/2001

Heure de fin de copie 12:02:00 01/12/2001

Sélection pour copie **Caméras sélectionnées**

1	2	3	4	5	6	7	8
■	■	■	■	□	□	□	□
9	10	11	12	13	14	15	16
□	□	□	□	□	□	□	□

Destination de copie - Il s'agit du nom et du type de graveur CD connecté au port SCSI.

Heure de début de copie - Sélectionner l'heure à partir de laquelle les images doivent être copiées.

Heure de fin de copie - Sélectionner l'heure à laquelle la copie des images doit cesser.

Sélection pour copie - En utilisant les touches caméra, choisir tout (Toutes caméras) ou partie des caméras dont les images doivent être copiées (les cases “remplies” correspondent aux caméras sélectionnées et les cases vides aux caméras non sélectionnées).

3. Utiliser les touches du curseur pour changer l'heure de début et l'heure de fin de copie.

4. Appuyer sur la touche **menu** pour afficher le menu suivant :

Ce menu affiche la liste d'archive des images à copier sur le CD. La barre “Capacité CD” indique l'espace disponible sur le CD. Lorsque cette barre atteint 100 %, il n'est plus possible d'ajouter des images en archive.

Ajouter suivant - Ajouter les heures sélectionnées à la liste d'archive.

Effacer liste - Supprimer toutes les entrées de la liste.

Créer CD - Créer un CD avec les images de la liste

Vérifier CD - Vérifier si le CD est correctement gravé.

PPour sélectionner une des options ci-dessus, mettre l'option en surbrillance et appuyer sur la touche **menu**.

CDR Archive

Type CD – 656MB CD

Capacité CD [--+-----] 4% Full

De à Caméras

12:00 01/12/01 12:01 01/12/01 123456789

Suivant 12:01 01/12/01 to 12:02 01/12/01

Ajouter suivant Effacer liste Créer CD Vérifier CD

Pour ajouter des images sur le CD :

1. Sélectionner “Ajouter suivant” et appuyer sur la touche **menu** pour ajouter l'heure affichée à la liste.
2. Il est possible d'ajouter plus d'images en archive, si le CD n'est pas plein. Pour sélectionner plus d'images à ajouter à la liste, appuyer sur la touche **◀** afin de revenir à l'écran “Copier images”.
3. Une fois que toutes les images nécessaires ont été ajoutées à la liste d'archive, sélectionner l'option “Créer CD” et appuyer sur la touche **menu** pour créer le CD. Le CD s'éjecte une fois qu'il a été créé.
4. Le CD peut être réintroduit dans le graveur et vérifié si nécessaire, en utilisant l'option “Vérifier CD”.
5. Maintenir la touche **menu** appuyée pour quitter l'option “CDR Archive”.

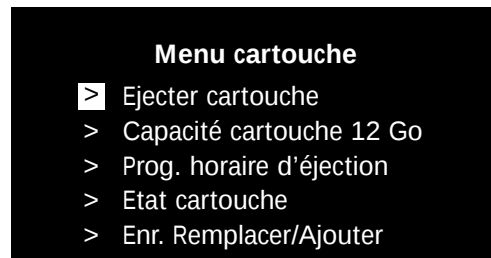
Annexe 1

Configuration pour l'archivage sur cartouche

Pour configurer le Digital Sprite 2 pour l'archivage sur cartouche :

1. Entrer dans le menu "Cartouche"

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



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

2. Choix de la durée de la cartouche

Une longueur de cartouche correcte doit être définie, afin de permettre au Digital Sprite 2 de calculer la quantité d'images enregistrables sur celle-ci. Pour sélectionner la capacité de la cartouche :

1. Déplacer le curseur **Λ V** via les touches correspondantes sur l'option "Capacité cartouche".
2. Presser la touche **>** curseur pour mettre la capacité en surbrillance.
3. Utiliser les touches du curseur **Λ V** pour régler la capacité de cartouche* en Gigaoctets (Go)

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

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

Si aucune programmation horaire d'éjection n'est configurée, le Digital Sprite 2 éjecte par défaut la cartouche lorsque celle-ci est pleine. Une programmation horaire d'éjection permet d'éjecter la cartouche à une heure spécifique de la journée quel que soit son taux de remplissage. Cette fonction est utile lorsqu'une cartouche doit être changée à une heure définie chaque jour ou si plusieurs cartouches sont utilisées dans la même journée.

Configuration d'une programmation horaire d'éjection :

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

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

ID cartouche	717557F8	Cartouche pleine à 82%
Premier enregistrement	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Dernier enregistrement	28/02/2000	DVT33R01-00000081
Cartouche utilisée	001 fois	
Contenu cartouche	02 sessions d'archivage	
Session	1 IMAGES/LUNDI/CARTOUCHE 5/SESSION A	
Première Image	17:12	27/02/2000
Dernière Image	17:20	27/02/2000
Pour changer de session, utiliser les touches << >>		

Les informations suivantes sont affichées :

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

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

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

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

Archivage sur cartouche

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

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

Pour archiver des images sur une cartouche :

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

- **Archivage en arrière plan**
 - > Archivage sélectif
 - > Lecture
 - > Charger fichiers
 - > **Ejecter cartouche**

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

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

Méthode enr. sur cartouche

Ajouter ou Remplacer

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

5. Mettre l'option requise en surbrillance avec les touches **▲ ▼** et appuyer sur la touche **mode/menu** pour continuer.
6. L'archivage sur la cartouche démarre alors.

Lecture d'images archivées

Le logiciel de visualisation spécifique "PC Playback" permet de lire les images à partir de lecteurs Zip®, Jaz® et de lecteurs de cartouche sur un ordinateur PC.

Configuration requise :

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

Installation :

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

Exécution du logiciel de visualisation sur PC :

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

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

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

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

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

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



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

Inhalt

• Einführung	1
• Wichtige Sicherheitshinweise	3
• Installation von Digital Sprite 2	4
• Schnelle Installation	5
• Anschließen der externen Geräte	6
- Anschließen von Telemetrie-Kameras	6
- Anschließen von Speichergeräten	7
- Anschließen an ein Ethernet Netzwerk	9
- Anschließen von 485-bus-Geräten	10
- Anschließen von Audio-Geräten	12
- Audio-Aufnahme	12
• Konfigurieren von Digital Sprite 2	13
- Verwenden der Menüs	13
- Uhrzeit, Datum und Sprache	14
- Kameraansicht	15
- Zeitsteuerung	16
- Kamera-Aufnahme	16
- Aufnahme-Zeitplan	17
- Alarm-Einstellungen	19
- Aktivitätseinstellungen	20
- Anzeigeoptionen	21
- Passwörter	21
- Systemoptionen	22
- Kameraeinstellungen	24
- Alarmer und Voreinstellungen	25
- Kamera-Setup für Aktivität	26
• Anhang 1 - Konfigurieren für die Bandarchivierung	27
• Notizen	30

Einführung

Was ist Digital Sprite 2?

Digital Sprite 2 ist ein preiswerter einfach zu bedienender Videomultiplexer mit digitalem Videorecorder, Einkanal-Audiorecorder und Netzwerkvideoübertragung in einem Gerät.

Ein Videomultiplexer?

- Entwickelt im Sinne der Sicherheit
- Einfach zu bedienen
- Arbeitet wie ein traditioneller Multiplexer, nicht wie ein PC
- Mit allen Eigenschaften, die Sie von einem Multiplexer von Dedicated Micros erwarten können:
 - Haupt- und Spotmonitor
 - Mehrfachbild-Anzeigen
 - Erkennung von Aktivität
 - Alarmfunktionen
 - Zeitsteuerung für Tag, Nacht und Wochenende
 - Benutzer definierte Aufnahmeraten
 - 485-bus-Netzwerkbetrieb

Ein digitaler Videorecorder?

- Gleichzeitige Wiedergabe und Aufnahme, ohne dass die Aufnahme beeinflusst wird.
- 31 Tage lang oder länger 24 Stunden-Zeitverlauf-Aufnahmen in einem Gerät*.
- Sofortiger Zugriff auf die aufgenommenen Bilder auf der Festplatte ohne Bänder.

Netzwerkübertragung?

- Ansehen von Livebildern und die Wiedergabe von Bildern über das Netzwerk.
- Kein Kauf von zusätzlicher Software notwendig. Verwenden Sie die mitgelieferte Netzwerk-Ansicht-Software von Windows™.
- Kopieren von Bildern über das Netzwerk.

* Bei dem Modell mit 320 GB

Eigenschaften:

Installation

Automatische Erkennung von Kameras beim Einschalten	✓
Automatische Erkennung von Geräten zur Archivierung beim Einschalten	✓
Voreingestelltes Aufnehmen über 24 Stunden in S-VHS Qualität	✓
Durchgeschleifte Anschlüsse	✓

Bedienung

Gleichzeitige Wiedergabe, Aufnahme, Archivierung und Übertragung	✓
Versteckte Kamera als Option	✓
Steuerung mit Infrarot-Fernsteuerung	✓

Wiedergabe

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

Ereignisse

Erkennung von Aktivität	✓
Alarmfunktionen	✓
Ereignis-Logbuch (Mit Vorschaufenster)	✓
Automatisches Kopieren von Ereignissen nach Zip ® und Jaz ® *	✓
Zeitsteuerung vor und nach dem Ereignis	

Telemetrie

Koaxial - BBV, Dennard, Pelco	✓
Seriell - Ultrak, Ademco / VCL, JVC, Dennard, Panasonic, Aritech / Kalatel, Sensormatic, Pelco-P	✓
DTMF / 485-bus - Dedicated Micros	✓
Voreinstellungen für die Telemetrie bei einem Alarm	✓

*Kompatible Modelle und die Verfügbarkeit von Modellen prüfen

Audio

Audio-Aufnahme in Echtzeit	✓
----------------------------	---

Steuerung über ausgelagerten Tastatur (optional)

Kompatibel zu einer ausgelagerten Tastatur	✓
Steuerung mehrerer Geräte	✓
Telemetrie-Steuerungseinheit	✓

Ansicht über das Netzwerk (optional)

Liveansicht	✓
Ansehen über Wiedergabe	✓
Bis zu 5 Netzwerk-Benutzer gleichzeitig	✓
Telemetrie-Steuerung	✓
Kopieren von Bildern über das Netzwerk	✓
E-Mail Ereignis-Aktivierung	✓

Externe Speichergeräte

Zip ® und Jaz ® *	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS	✓
Yamaha / Plextor CDR (kompatible Modelle prüfen)	✓

Dieses Handbuch hat zwei Teile:

1. Eine Benutzerkarte

- mit detaillierten Hinweisen für die Installation und Bedienung.

2. Ein Handbuch für das Setup (dieses Dokument)

- mit Hinweisen für das Konfigurieren von Digital Sprite 2 und externen Geräten.

Wichtige Sicherheitshinweise

Lesen Sie die Anleitung

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

Stromversorgung

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

Wartung

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

Belüftung

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

WICHTIG

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

FCC - REGLEMENTIERUNGEN UND DOKUMENTATIONSUNTERLAGEN

(nur für U.S. amerikanische und kanadische Modelle)

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

Der Benutzer sollte, falls erforderlich, den Händler oder einen erfahrenen Radio- und Fernsehtechniker zu Rate ziehen, um korrigierende Maßnahmen einzusetzen. Für den Benutzer ist unter Umständen die von der Federal Communications Commission erstellte Broschüre hilfreich: „How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems“ – „Zur Identifizierung und Lösung von Problemen bei Radio- und Fernsehstörungen“

Diese Broschüre kann von der Druckerei der U.S. Regierung, Washington, DC20402, Stock Nr. 004-000-00345-4 bezogen werden. Dieser Hinweis soll die Aufmerksamkeit der CATV System-Installateure auf Art. 820- 40 der NEC lenken, in dem Richtlinien für die angemessene Erdung angegeben werden und in dem insbesondere darauf hingewiesen wird, dass der Nulleiter des Kabels an das Erdungssystem des Gebäudes, so nahe wie möglich in den Bereich, in dem das Erdungskabel in das Gebäude geführt wird, befestigt wird.



CE Zeichen

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

Eine 'Konformitätserklärung' ist bei der Dedicated Micros Ltd., Pendlebury, Manchester M27 4FL. vorhanden.

Bevor Sie starten:

Überprüfen Sie den Inhalt des Kartons

Überprüfen Sie den Inhalt des Kartons:

- ☐ Digital Sprite 2
- ☐ Infrarot-Fernsteuerung
- ☐ PSU
- ☐ Netzkabel mit einem dreipoligen angeflanschten Stecker (Nordamerika)
- ☐ Netzkabel ohne angeflanschten Stecker (andere Regionen)
- ☐ Zubehör für die Rackmontage (Winkel für die Rackmontage, hintere Stützen und Befestigungsschrauben)
- ☐ 485-bus Kabel

Auswahl eines Ortes für die Installation

Digital Sprite 2 ist für die Rackmontage oder als Tischgerät geeignet. Die folgenden Vorsichtsmaßnahmen müssen bei der Installation von Digital Sprite 2 durchgeführt werden:

- Die Öffnungen im Gerätegehäuse sind für die Ventilation vorgesehen. Um eine Überhitzung zu verhindern, dürfen diese Öffnungen weder blockiert noch abgedeckt sein.
- Wenn Geräte übereinander gestellt werden, muss sichergestellt werden, dass zwischen den Geräten ein Abstand von mindestens 1,5 cm (1/2") eingehalten wird.
- Stellen Sie sicher, dass an jeder Seite des Gerätes ein Abstand von 3 cm (1") eingehalten wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät nicht an einem Ort aufgestellt wird, wo es wahrscheinlich mechanischen Schockeinwirkungen ausgesetzt wird.
- Das Gerät sollte sich an einem Ort befinden, der eine geringe Luftfeuchtigkeit und ein Minimum an Staub aufweist. Vermeiden Sie Orte wie feuchte Keller und staubige Flure.
- Wenn Sie externe Speicherungen vornehmen wollen, richten Sie sich bei der Aufstellung der entsprechenden Geräte nach den Anweisungen des Herstellers.

Ein schneller Überblick über digitales Aufnehmen

Digitale Multiplexrecorder arbeiten genauso wie analoge Multiplexer, außer dass sie Festplatten und digitale Bänder anstelle von VCR-Bändern für die Speicherung der Videobilder verwenden. Die analoge Aufnahme arbeitet mit dem Zeitverlauf-Prinzip, um die Aufnahmekapazität eines 3-Stunden-Bandes zu 'verlängern', indem weniger Bilder pro Sekunde aufgenommen werden. Die Anpassung der Anzahl von Bildern, die in jeder Sekunde aufgenommen werden, verlängert auch die Zeitperiode, die auf die Festplatte eines Digital Sprite gespeichert wird. Es gibt jedoch auch andere Faktoren, die ebenfalls die Länge der Zeitperiode bestimmen, die auf der Festplatte eines digitalen Multiplexrecorders gespeichert werden können:

- Die Bildqualität
- Die Aufnahmerate
- Die Kapazität der Festplatte

Bildqualität

Digitale Multiplexrecorder speichern Bilder in einem komprimierten Format, um Bilder effizienter aufnehmen zu können. Je höher die Kompression, desto kleiner ist die Dateigröße, aber die Bildqualität wird schlechter. Digital Sprite 2 kann Bilder auf eine Größe von 6 KB bis 45 KB komprimieren.

Kilobytes und Gigabytes sind Einheiten für die Speicherung:

1 GB = 1.024 Megabytes (MB)

1 MB = 1.024 Kilobytes (KB)

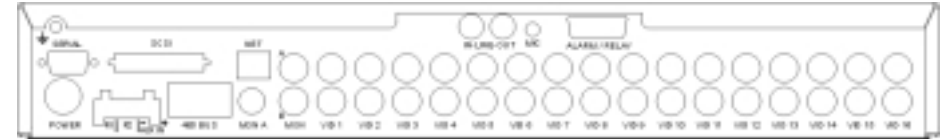
Beim analogen Aufnehmen ist die Bildqualität abhängig vom verwendeten Typ des VCR: VHS oder S-VHS. Mit Digital Sprite 2 kann die Bildqualität durch die Anpassung der Bildgröße verändert werden. Zum Beispiel entsprechen 14 KB der VHS-Qualität, 18 KB dem S-VHS und noch einmal besser als S-VHS sind 25 KB.*

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

* Bitte beachten Sie, dass die Bildqualität bei allen digitalen Aufnahmen bei verschiedenen Bildinhalten variieren kann; die S-VHS Qualität kann bei einem Bildinhalt 18 KB betragen, sie kann jedoch 30 KB oder mehr bei einem detaillierteren Bildinhalt betragen, um die gleiche Qualität zu erzielen.

Schnelle Installation

Digital Sprite 2 kann in nur 4 Schritten installiert werden. Durch Plug-and-Play werden Kameras automatisch erkannt und integriert.



SCHRITT 1. Anschließen der Kameras

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

SCHRITT 2. Anschließen der Monitore

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

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

SCHRITT 3. Anschließen der externen Geräte

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

SCHRITT 4. Anschließen der Stromversorgung

Wenn sich das Digital Sprite 2 erst einmal in der endgültigen Position befindet und alle externen Geräte angeschlossen sind, schließen Sie das Netzteil auf der Rückseite des Gerätes an und stecken Sie den Stecker in eine Steckdose. Die Einschaltprozedur kann bis zu einer Minute dauern, bevor Digital Sprite 2 einsatzbereit ist.



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

Aufnahmerate

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

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

Kapazität der Festplatte

Analoge VCR's verwenden 3 Stunden-Bänder, mit denen eine begrenzte Anzahl von Bildern aufgenommen werden kann. Im Gegensatz zu einem VCR kann die Anzahl der Bilder, die mit einem digitalen Multiplexrecorder aufgenommen werden können, erhöht werden, indem eine Festplatte mit einer höheren Kapazität eingesetzt wird. Digital Sprite 2 ist derzeit mit Festplattengrößen von 80, 160 und 320 GB verfügbar.

Tipp: Als Faustregel kann man annehmen, dass bei den Standardeinstellungen* 10 GB für eine Speicherung von einem Tag erforderlich sind, so dass eine Kapazität von 80 GB eine Dauer von 8 Tagen speichern kann.

Die Berechnung der Aufnahmezeit

Digital Sprite 2 berechnet die Aufnahmezeit automatisch, wenn die Aufnahmerate und die Bildqualität eingegeben werden. Alternativ dazu steht ein interaktiver Aufnahmerekchner zum Download auf unserer Website zur Verfügung:

www.dedicatedmicros.com

* 24-Stunden Zeitverlauf Modus, 6 PPS und S-VHS Bildqualität, 18 KB

Anschließen externer Geräte

Digital Sprite 2 arbeitet mit einem 485-Bus Netzwerksystem, um Dedicated Micros Produkte und Zubehör zu verbinden. Speichergeräte können an die SCSI Schnittstelle und Telemetrie-Kameras an die serielle Schnittstelle angeschlossen werden. Zu den Geräten, die an Digital Sprite 2 angeschlossen werden können, zählen folgende:

Telemetrie-Kameras

Speichergeräte

Ethernet-Netzwerke

485-bus-Geräte

Audiogeräte

Anschließen von Telemetrie-Kameras

Digital Sprite 2 verfügt über eine eingebaute koaxiale, serielle (RS-232/485) und eine 485-bus-Telemetrie und eine DTMF-Telemetrie, wobei ein optionaler Telemetrie-Adapter eingesetzt wird. Mit einer ausgelagerten Tastatur kann die Telemetrie vom Digital Sprite 2 aus gesteuert werden.

Der Typ der Telemetrie muss im Menü 'Alarme und Voreinstellungen' eingestellt werden.

Koaxiale Telemetrie

Digital Sprite 2 unterstützt gegenwärtig Pelco Coaxitron* und BBV. Mit einem BBV RX-100 Protokollkonverter können die meisten Dome-Kameras der wichtigsten Hersteller gesteuert werden.

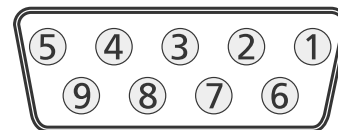
* Tour, Patrol und Auto-pan Features sind nicht verfügbar, wenn Pelco Coaxitron Dome-Kameras mit Digital Sprite 2 verwendet werden. Wenn Sie diese Features nutzen möchten, müssen Sie entweder einen BBV RX-100 Protokollkonverter oder serielle Telemetrie verwenden.

Serielle Telemetrie

Digital Sprite 2 unterstützt gegenwärtig eine Reihe von Dome-Kameras mit serieller Telemetrie. Die serielle Telemetrie benötigt eine Verbindung aus einer zweipoligen verdrehten Leitung von der seriellen Schnittstelle von Digital Sprite 2 zum Telemetrie-Empfänger. Die serielle Telemetrie kann sternförmig konfiguriert werden, von der seriellen Schnittstelle zu jedem Empfänger, oder deltaförmig, wobei alle Empfänger in Reihe geschaltet werden. Eine Kombination aus beiden Konfigurationen ist auch möglich. Jeder Empfänger muss in Übereinstimmung mit seiner Kameranummer adressiert werden - verwenden Sie hierzu auch die Dokumentation Ihres Empfängers.

Verbindung über die serielle Schnittstelle

Die serielle Schnittstelle des Digital Sprite 2 besitzt einen 9-poligen, männlichen D-Typ-Anschluss. Ein 9-poliger, weiblicher Stecker mit der folgenden Pinbelegung wird benötigt:



Ansicht von der Lötstelle aus.

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

KV = Keine Verbindung

Hinweis: Die serielle Schnittstelle muss im Menü 'Systemoptionen' für serielle Telemetrie konfiguriert werden.

485-bus-/DTMF-Telemetrie

Die Telemetrie-Empfänger von Dedicated Micros können über 485-bus oder DTMF (Telefontöne) gesteuert werden. Wenn die 485-bus-Telemetrie verwendet wird, wird der Empfänger direkt an die 485-bus-Anschlüsse auf der Rückseite des Gerätes angeschlossen. Bei der Verwendung der DTMF-Telemetrie ist ein Telemetrie-Adapter (TAD3) erforderlich, um die Telemetrie-Befehle in DTMF-Töne zu konvertieren. Die DTMF- und 485-bus-Telemetrie kann stern- oder deltaförmig konfiguriert werden.

Anschließen von Speichergeräten

Die Bilder werden auf der internen Festplatte gespeichert, damit der Bediener sie sofort suchen und wiedergeben kann. Die Kapazität der internen Festplatte beeinflusst die Anzahl der Bilder und die Länge der Zeitperiode, die aufgenommen werden kann. Zum Beispiel kann ein Digital Sprite 2 mit einer 80 GB-Festplatte bei der Standardeinstellung acht Tage lang aufnehmen, mit einer 320 GB-Festplatten dagegen bei gleicher Aufnahmerate 31 Tage.

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

1. RAID - Redundant Array of Independent Disks

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

RAID-Geräte stellen eine Schutzvorrichtung dar, wenn ein Fehler auftreten sollte. Wenn eine Festplatte in einem RAID ausfällt, wird mit dem Aufnehmen auf einer anderen Festplatte in dem Array fortgefahren. RAID gestattet es, fehlerhafte Festplatten im laufenden Betrieb zu ersetzen.

2. Externe CD-Brenner

Bilder können von der internen Festplatte auf einen externen SCSI CD-Brenner kopiert werden. Aus Gründen der Authentizität werden alle Bilder digital markiert, bevor sie auf die CD übertragen werden. Die Inhalte der gesamten CD werden ebenfalls digital markiert. Zudem wird ein kleines CD Wiedergabeprogramm aufgezeichnet, damit diese Bilder auf einem dritten PC abgespielt werden können, ohne dass dazu eine besondere Software installiert werden muss.

Zu den kompatiblen CD-Brennern zählen derzeit folgende:

Yamaha CRW 2200 SX-VK

Yamaha CRW 3200 SX-VK

Plextor Plexwriter PX-W1210-TSE

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Aufnahmezeit einer CD bei typischen Aufnahmeraten.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CD-R 640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m

Hinweis: Es ist unter Umständen erforderlich, ein SCSI Kabel anzuschaffen, damit der CD-Brenner an Digital Sprite 2 angeschlossen werden kann. Der Anschluss am Digital Sprite 2 ist ein 50-poliger HD SCSI 2 Anschluss.

3. Iomega Zip® und Jaz® -Disk's

Bilder können für einen längeren Speicherzeitraum von der internen Festplatte oder RAID auf herausnehmbare Zip® - oder Jaz® -Disk's kopiert werden. Alle Bilder werden vor der Übertragung auf die Diskette digital markiert. Diese Bilder können auf einem Windows™ PC mit einem Zip® - oder Jaz® -Laufwerk und der installierten DM Playback-Software wiedergegeben werden.

Hinweis: Die PC Wiedergabe-Software kann von unserer Webseite herunter geladen werden und ist ebenfalls zusammen mit der Einheit auf der Diskette vorhanden. Zip® - und Jaz® -Laufwerke sind mit verschiedenen Diskettenkapazitäten erhältlich.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Aufnahmezeiten bei typischen Aufnahmeraten (in S-VHS-Bildqualität, 18 KB):

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

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

** Iomega SCSI Zip® - und Jaz® -Laufwerke sind unter Umständen nicht in allen Ländern erhältlich. Prüfen Sie die Verfügbarkeit zunächst mit Ihrem Lieferanten für PC Zubehör.*

4. Speicherung auf externen Bändern

Bilder, die auf die interne Festplatte aufgenommen worden sind, können automatisch auf Hewlett Packard DDS-Bändern archiviert werden. Dies ermöglicht eine 'ein Band, ein Tag'-Lösung, ähnlich zu der eines Multiplexers und eines VCR. Die Festplattengröße muss nicht sehr groß sein, wenn Bänder zur Archivierung von Bildern benutzt werden, obwohl die Festplattengröße bestimmt, auf was mit dem Digital Sprite 2 sofort zugegriffen werden kann.

Um Bilder abzuspielen, die auf einem Band gespeichert wurden, benötigen Sie eine zweite Bändereinheit, die an einen Windows™ PC angeschlossen wird. Es ist eine Wiedergabe-Software für den PC erforderlich, um diese Bilder auf einem PC abzuspielen.

Hinweis: Wegen der mechanischen Abnutzung von Bandlaufwerken und Bändern haben wir festgestellt, dass sie nicht so zuverlässig sind wie eine Verwendung von Disketten und RAID Speichermethoden; daher empfehlen wir, nicht ausschließlich mit einer Speicherung auf Bändern zu arbeiten, sofern nicht eine andere Option verfügbar ist.

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

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

Sehen Sie Anhang 1 für Details zur Konfiguration von Digital Sprite 2 für die Bandarchivierung.

** PC Wiedergabe-Software wird mit der Einheit mitgeliefert.*

Anschließen mehrerer externer Geräte

Bis zu sieben Speichergeräte können als Reihenschaltung an die SCSI-Schnittstelle auf der Rückseite von Digital Sprite 2 angeschlossen werden. Jedes Gerät benötigt eine eigene Adresse und das letzte Gerät in der Kette muss terminiert sein. Nehmen Sie die Adressierung und die Terminierung mit der jeweiligen Geräte-Dokumentation vor.

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

Die Tabelle unten zeigt die Kapazitäten und typische Anwendungen jedes Speichergerätes

Externer Speicher	Kapazität	Beschreibung	Typische Anwendung
RAID	Gegenwärtig bis 375GB*	Festplattenarray mit Fehlertoleranz	Langzeitspeicherung mit sofortigem Zugriff
CD-R	640MB	Herausnehmbares Medium	Clipspeicherung
Iomega Zip®	100 or 250MB	Herausnehmbares Medium	Ereignis- oder Clipspeicherung
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Herausnehmbares Medium	Ereignis- oder Clipspeicherung
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Digitales Speicherband	Langzeit-Ein Band, ein Tag-Archivierung
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Digitales Speicherband	Langzeit-Ein Band, ein Tag-Archivierung

* Kapazität eines einzelnen RAID, bis zu 7 RAID's können an ein Digital Sprite 2 angeschlossen werden.

Anschließen an ein Ethernet Netzwerk

Digital Sprite 2 kann an ein Standard 10-baseT Ethernet Netzwerk angeschlossen werden, so dass Digital Sprite 2 vollständig von einem Fernsteuerungs-Standort kontrolliert werden kann.

Netzwerkanschluss

Für den Anschluss von Digital Sprite 2 an ein Netzwerk benötigen Sie folgendes:

- Ein RJ-45-Netzwerkkabel (CAT5 oder vergleichbar).
- Eine gültige IP Adresse und eine Subnet Maske (einige Netzwerke erfordern zudem ein Default Gateway; wenden Sie sich dazu an den Netzwerk-Administrator)

Um Digital Sprite 2 in dem Netzwerk zu konfigurieren, müssen Sie folgende Schritte ausführen:

1. Gehen Sie in das Digital Sprite 2 Menü (drücken und halten Sie die **Menü** Taste).
2. Drücken Sie die **Menü** Taste bis die Seite 'Systemoptionen' angezeigt wird.
3. Verwenden Sie den Cursor, um 'Netzwerkeinstellungen' auszuwählen.
4. Gehen Sie in das Menü 'Netzwerkeinstellungen', indem Sie 'Eingabe' markieren und den Cursor aufwärts oder abwärts bewegen.
5. Geben Sie die IP Adresse, Subnet Maske und Default Gateway in die entsprechenden Felder ein.

Hinweis: Die Adressen enthalten vier Einheiten mit jeweils drei Ziffern; sollte Ihre Adresse nur zwei Stellen enthalten, geben Sie vor der Zahl eine Null ein, d.h. 123.123.123.001.

6. Drücken Sie die **Menü**-Taste, um das Menü zu verlassen.
7. Drücken Sie Kamera 1, um die Änderungen zu akzeptieren und starten Sie das System neu, oder drücken Sie erneut die **Menü**-Taste, um auszusteigen ohne die Einstellungen zu verändern.

Ansehen von Bildern über das Netzwerk

Digital Sprite 2 kann entweder einen Web Browser oder die Netzwerk Wiedergabe-Software verwenden, um die Bilder über das Netzwerk anzusehen. Die Netzwerk Wiedergabe-Software kann über die Netzwerkverbindung von der Einheit auf Ihren lokalen PC heruntergeladen werden.

Herunterladen der Netzwerk Wiedergabe-Software:

1. Öffnen Sie den Web Browser auf Ihrem PC.
2. Geben Sie die IP Adresse des Digital Sprite 2 in die 'Address Box' (Internet Explorer) oder in die 'Location Box' (Netscape) ein und drücken Sie die Eingabetaste. Lassen Sie alle vorangestellten Nullen weg; die Eingabe 123.123.123.001 im Digital Sprite 2 muss in dem Web Browser als 123.123.123.1 eingegeben werden.
3. Es wird eine Webseite von Digital Sprite 2 geladen. Klicken Sie auf das Icon 'Anwendung für PC Wiedergabe' und Sie werden aufgefordert, das Programm zu sichern oder zu starten.
4. Wählen Sie 'Diese Anwendung von ihrem aktuellen Standort aus starten'.
5. Die Software wird heruntergeladen und installiert; folgen Sie dabei den Aufforderungen am Schirm.
6. Sie finden das Programm unter Start / Programme / DM Network Viewer.

Das Online-Handbuch enthält Anweisungen, wie die Netzwerk-Wiedergabesoftware benutzt werden kann.

Die Mindestspezifikationen für die Wiedergabe der Bilder über das Netzwerk lauten:

- 200Mhz CPU
- 64MB RAM
- 4MB Videokarte (16 Millionen Farben)
- mindestens 800x600 Bildschirmauflösung

Ansehen von Bildern über das Netzwerk mit einem Web Browser

Es besteht die Möglichkeit, Microsoft Internet Explorer (Version 5.x und höher) und Netscape Navigator (Version 4.7x) zur Wiedergabe der Bilder von einem Digital Sprite 2 zu verwenden. Folgen Sie den vorangegangenen Hinweisen, um die Digital Sprite 2 Webseite anzuzeigen, doch klicken Sie dann auf das Icon 'Web Wiedergabe' an Stelle von dem Icon 'Anwendung für PC Wiedergabe'. Es ist erforderlich, an diesem Punkt einen Benutzernamen und ein Passwort einzugeben; die Standardeinstellung für den Benutzernamen und für das Passwort lautet **'user'** und **'password'**.

Hinweis: Die Web Wiedergabe verfügt nicht über alle Eigenschaften, über die die Netzwerk Wiedergabesoftware verfügt; dennoch ist sie nützlich, wenn ein Herunterladen der Software nicht möglich ist oder wenn Sie die Bilder von einem externen Standort zum Beispiel über das Web ansehen möchten.

Ansehen von Bildern über das Netzwerk mit Apple Mac oder Linux

Die Wiedergabe von Bildern mit einem Betriebssystem von Apple Mac oder Linux mit einem Netscape Navigator 4.7x Web Browser wird nur begrenzt unterstützt.

Anschließen von 485-bus-Geräten

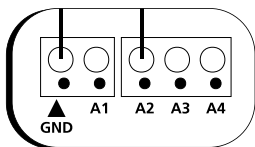
Digital Sprite 2 verwendet das 485-bus-Netzwerkssystem, um mehrere Digital Sprites, ausgelagerte Tastaturen, Alarmmodule, Videoschalter und anderes Zubehör miteinander zu verbinden. Die gesamte Länge des 485-bus-Netzwerks kann bis zu 1.500 Meter betragen.

Anschließen von Alarmmeldern

Ein optionales Alarmmodul (DM/CI01) ist erforderlich, wenn Alarmmelder zum Digital Sprite 2 hinzugefügt werden sollen. Der Vorteil bei der Verwendung von Alarmmodulen ist, dass alle Alarmanchlüsse nicht zurück zum Digital Sprite 2 verlegt werden müssen. Mehrere Alarmmodule können im 485-bus-Netzwerk verwendet werden, wobei an jedem Modul Alarmmelder angeschlossen werden können.

Um Alarme hinzuzufügen:

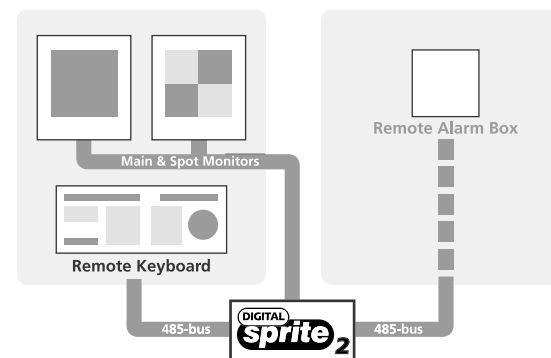
- Schließen Sie den entsprechenden Alarmmelder am Alarmeingang an, z.B. Alarm 2 würde zwischen Masse (GND) und A2 angeschlossen werden.
- Wenn mehrere Alarmmodule benötigt werden, muss jedes Modul adressiert werden. Genaue Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation des Alarmmoduls.
- Verbinden Sie mit dem 485-bus-Kabel die Alarmbox mit einem der 485-bus-Anschlüsse am Digital Sprite 2.
- Die Einstellung der Polarität der Alarme (in der Regel geöffnet / geschlossen) wird auf der Menüseite 'Alarme und Voreinstellungen' vorgenommen.



Hinweis: Die Alarmkontakte müssen nicht der Kameranummer entsprechen; so kann zum Beispiel Alarm 2 den Alarmmodus von Kamera 1, 2 und 3 steuern. Siehe Seite 19 und 25 für weitere Details der Alarmeinstellungen.

Aktion	Menüseite
Schliesst/Öffnet Relais 1	Aktivitätseinstellungen
Automatisches kopieren der Aktivität auf ein Zip® oder Jaz®	Aktivitätseinstellungen
Zeigt die Bilder der Kamera mit Aktivität auf dem Bildschirm an	Aktivitätseinstellungen
Ändert die Aufnahmerate	Aufnahme - Zeitplan
Nimmt ausschliesslich oder verschachtelt die Bilder der Kameras mit Aktivität auf	Aufnahme - Zeitplan
Sequenzielle Wiedergabe der Alarme auf den Spot Monitor	Voreinstellung

Beispiel für den Anschluss einer externen Alarmbox an das Digital Sprite 2:

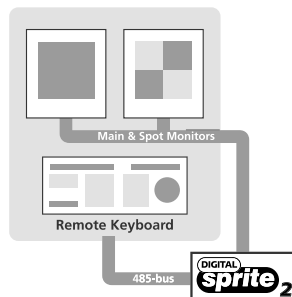


Ausgelagerte Tastaturen

Eine an ein Digital Sprite 2 angeschlossene ferngesteuerte Tastatur (DM/KBS3) erweitert die Funktionalität:

- Fernsteuerung über eine Entfernung von bis zu 1.500 Meter.
- Steuerung mehrerer Digital Sprites.
- Ein einzelnes Digital Sprite kann von mehreren Orten aus gesteuert werden.
- Steuerung der im Gerät befindlichen Telemetrie.
- Jog / Shuttle-Wiedergabe mit dem Joystick.
- Überfallalarmknopf (Nimmt Bilder aller Kameras mit der Alarm-Aufnahmerate auf und aktiviert das Alarmrelais R1).

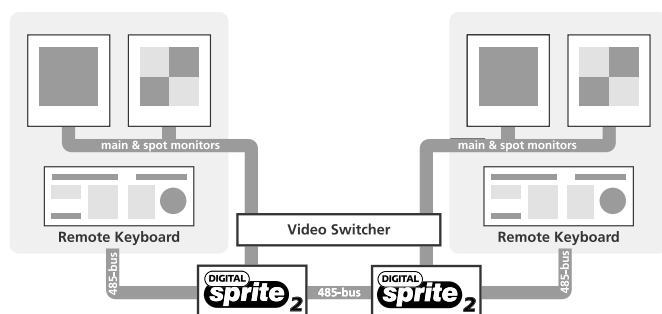
Das Beispiel unten zeigt eine ausgelagerte Tastatur, die an Digital Sprite 2 angeschlossen wurde:



Videoschalter

Mit Videoschaltern können mehrere Digital Sprites mit einem oder zwei Monitoren gesteuert werden. Das gibt Ihnen die Flexibilität, bis zu 256 Kameras von einem einzigen Ort aus zu steuern, ohne Extraausrüstung zum Aufbau einer Matrix hinzukaufen zu müssen. Der Videoschalter leitet die Monitorbilder von dem zu steuernden Digital Sprite 2 zu den Monitoren des Operators um. Bis zu 16 Steuerungspositionen können mit der Monitorumschaltung ausgerüstet werden.

Das Beispiel unten zeigt zwei Digital Sprites, die von eigenen Orten aus gesteuert werden können. Der Videoschalter leitet die Monitorausgänge der Digital Sprites zu allen Kontrollpunkten um:



Tipp: Jedes 485-bus-Gerät wird mit einem 2 Meter langen 485-bus-Kabel geliefert. Um die Entfernung zwischen den Geräten zu erhöhen, werden zwei 485-bus-Verbindungsboxen und eine 12V-Stromversorgung benötigt. Die größte Ausdehnung für das gesamte 485-bus-Netzwerk kann bis zu 1.500 Meter betragen.

Anschließen von Audio-Geräten

Digital Sprite 2 ist in der Lage, einen einzigen Audiokanal über Kamera 1 aufzuzeichnen und wiederzugeben. Es sind zwei Audio-Eingänge, MIC IN und LINE IN, sowie ein Audio-Ausgang vorhanden.

Anschluss eines Mikrophons an MIC IN.

Schließen Sie das Mikrophon an den 3,5mm Klinkenstecker an, der mit MIC IN bezeichnet ist. Es ist wichtig, dass der richtige Mikrophontyp ausgewählt wird, der an Digital Sprite 2 angeschlossen wird. Digital Sprite 2 erfordert ein Elektretmikrophon mit einer Empfindlichkeit von -50 dBV oder besser.

Anschluss eines Vorverstärkers an LINE IN.

In dem Fall, wo ein zusätzlicher Verstärkungsfaktor des Mikrophons und / oder ein regelbarer Verstärkungsfaktor erforderlich ist, wird ein externer Vorverstärker für das Mikrophon mit regelbarem Verstärkungsfaktor empfohlen. Ein Mikrophon-Vorverstärker liefert ein Line Level 1V pk-pk Signal, das an die RCA Buchse mit der Bezeichnung LINE IN an dem Digital Sprite 2 angeschlossen werden kann.

Der Line Level Eingang hat folgende Spezifikationen:

LINE IN 47 kΩ Eingangswiderstand, 1V pk-pk

Anschluss eines Verstärkers an LINE OUT.

Schließen Sie die RCA Buchse mit der Bezeichnung LINE OUT an einen externen Verstärker oder extern betriebene Lautsprecher an.

Der Line Level Ausgang hat folgende Spezifikationen:

LINE OUT 1V pk-pk

Audio-Aufzeichnung

Wenn das Mikrophon oder der Vorverstärker an Digital Sprite 2 angeschlossen wurden, muss die Option der Audio-Aufnahme im Menü aktiviert werden. Siehe Seite 23 für detaillierte Hinweise zur Aktivierung der Audio-Aufnahme.

Es wird empfohlen, die Qualität der Audiowiedergabe zu testen; es ist unter Umständen erforderlich, den Verstärkungsfaktor des Mikrophons zu erhöhen.

Da die Audiofunktion an Kamera 1 angeschlossen ist, ist es erforderlich, dass bei der Wiedergabe Kamera 1 entweder als Vollbild oder als Quad abgespielt wird, um die Audioaufnahme zu hören.

Verwenden des Menüs

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

Aufrufen des Menüs

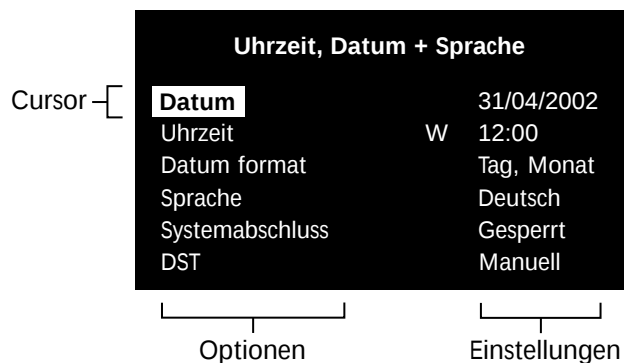
Es sind zwei Menüarten vorhanden, Benutzer und Installateur. Das Benutzermenü zeigt lediglich die Seiten 'Zeit, Datum und Sprache' sowie 'Zeitplanung' an. Das Installateurmenü kann alle Menüs anzeigen.

Aufrufen des Installateurmenüs:
Drücken und halten Sie die **Menütaste**.

Aufrufen des Benutzermenüs:
Drücken Sie die **Menütaste**.

Navigation durch das Menü

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



Zur nächsten Seite

Drücken Sie die Menü-Taste, wenn Sie die nächste Seite aufrufen wollen.

Tipp: Mit den Tasten << or >> können Sie zur vorhergehenden oder zu nächsten Seite in den Menüs wechseln.

Verlassen des Menüs

Drücken und halten Sie die **Menü-Taste**, um es zu verlassen.

Tipp: Sie können auch durch alle Menüs blättern, indem Sie die **Menü-Taste** drücken, um die Menüs zu verlassen.

Beispiel zur Verwendung des Menüs zur Änderung der Uhrzeit:

Uhrzeit, Datum + Sprache	
Datum	31/04/2002
Uhrzeit	W 12:00
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch
Systemabschluss	Gesperrt
DST	Manuell

1. Drücken und halten Sie die **Menü-Taste**, um das Installateur-Menü aufzurufen. Die Seite 'Zeit, Datum & Sprache' wird angezeigt.

Uhrzeit, Datum + Sprache	
Datum	31/04/2002
Uhrzeit	W 12:00
Datum format	Tag, Monat
Sprache	Deutsch
Systemabschluss	Gesperrt
DST	Manuell

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

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum		31/04/2002
Uhrzeit	W	12:00
Datum format		Tag, Monat
Sprache		Deutsch
Systemabschluss		Gesperrt
DST		Manuell

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

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum		31/04/2002
Uhrzeit	W	12:30
Datum format		Tag, Monat
Sprache		Deutsch
Systemabschluss		Gesperrt
DST		Manuell

4. Verändern Sie mit den ▲ ▼ Cursor-Tasten die Einstellungen, in diesem Fall 12:30.

Uhrzeit, Datum + Sprache

Datum		31/04/2002
Uhrzeit	W	12:30
Datum format		Tag, Monat
Sprache		Deutsch
Systemabschluss		Gesperrt
DST		Manuell

5. Kehren Sie mit der < Cursor-Taste zu den Optionen zurück oder drücken und halten Sie die Menü-Taste, um das **Menü** zu verlassen.

Uhrzeit, Datum und Sprache

Uhrzeit, Datum & Sprache

Datum	01/05/2002	
Uhrzeit	S 12:00	
Datum format	Tag, Monat	Tag, Monat
Sprache	Deutsch	English, Français, Español, Italiano
Systemabschluss	Gesperrt	Enabled
DST	Auto	Manuell

Datum

In der Standardeinstellung wird das Datum im Format TT:MM:JJJJ bei PAL-Modellen und im Format MM:TT:JJJJ bei NTSC-Modellen eingegeben. Das Format kann in der unten erläuterten Option 'Datumsformat' geändert werden.

Uhrzeit

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

Hinweis: Sommer- und Winterzeit werden durch ein S oder W neben der Uhrzeit angezeigt.

Datumsformat

Das Datumsformat kann je nach regionalen Vorzügen von Tag-Monat auf Monat-Tag, geändert werden.

Sprache

Digital Sprite 2 ist in der Lage, die Menüs in einer Vielzahl von Sprachen anzuzeigen. Bei der Auswahl werden sie in einem Rollfenster dargestellt.

Hinweis: Wenn die Zeit und das Datum als 'externe Uhr' angezeigt werden, werden die Einstellungen von Zeit und Datum von Einheit 1 oder über das 485-bus Netzwerk übernommen.

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

Abschalten des Systems

Wenn das Digital Sprite 2 aus irgendeinem Grund abgeschaltet werden muss, sollte das Abschaltverfahren angewandt werden:

1. Wählen Sie 'Aktiviert' in der Option 'Abschalten des Systems'.
2. Wenn das Pop-up-Menü erscheint, drücken und halten Sie Kamera 1 für fünf Sekunden, um das System abzuschalten.
3. Die Meldung 'Ihre Einheit kann nun sicher abgeschaltet werden' erscheint; schalten Sie das Digital Sprite 2 nun **an der Wand** aus.

Warnung: Es können Datenverlust oder Diskettenfehler auftreten, wenn ein System vor dem Abschalten nicht heruntergefahren wird.

Sommerzeit

Die Sommerzeit kann automatisch oder manuell eingestellt werden. In der Standardeinstellung wird die automatische Einstellung am letzten Sonntag im März um 01.00 Uhr eine Stunde vorgestellt und am letzten Sonntag im Oktober um 02.00 Uhr um eine Stunde zurückgestellt. Die automatischen Standardeinstellungen können geändert werden. Wenn das Land, in dem die Einheit verwendet wird, keine Sommerzeit nutzt, wählen Sie die manuelle Einstellung.

Kameraansicht

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

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

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

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

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

Zeitsteuerung

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

Nacht

Aus

Set/Unset

Direkt

Modul 01 kontakt 01

Ein zw

18:00 und 09:00

Wochenende

Aus

Set/Unset

Direkt

Modul 01 kontakt 01

Ein zw

Freitag

18:00

Montag

09:00

Die Zeitsteuerungen haben drei Optionen:

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

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

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

Aufnahme

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

Kamera - Aufnahme

Tag

Alle Kameras

Ausgewählte Kameras

Nacht

Alle Kameras

Ausgewählte Kameras

Wochende

Alle Kameras

Ausgewählte Kameras

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

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

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

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

DEUTSCH

16

Zeitplan Kamera - Aufnahme

Die Aufnahmezeit und die Bildgröße definieren die Zeitspanne und die Erneuerungsrate für Bilder, die auf der Festplatte gespeichert werden. Die Einstellungen können auf die Zeitpläne für Tag, Nacht und Wochenende mit dem folgenden Menü angewandt werden:

	Standard PPS	Ereignis PPS	Ereignisse aktiv	Ereignis modus
Tag	6	6	Beide Alarmer Aktivität Keine	Verschach. Ausschl Unverändert
Nacht	6	6	Keine Alarmer Aktivität Beide	Verschach. Ausschl Unverändert
Wochenende	3	3	Keine Alarmer Aktivität Beide	Verschach. Ausschl Unverändert
Aufg. Dateigröße 18 KB				
Max. Aufnahmezeit --:--				
Gesamter Videospeicher			320GB	
Ersten Bilder			01/05/2002 12:00	

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

Standard- / Ereignis-PPS

Wählen Sie die Aufnahmezeit in Bildern pro Sekunde (PPS), mit der die Bilder aller Kameras aufgezeichnet werden sollen. Die maximale Aufnahmezeit beträgt mit einer einzelnen aufnehmenden Kamera 25 PPS für das Format PAL und 30 PPS für das Format NTSC. Wenn mehrere Kameras angeschlossen sind, beträgt die maximale Aufnahmezeit 18 PPS.

Die Standardeinstellung für die Aufnahmezeit beträgt 6 PPS, das entspricht einem Videorecorder im 24-Stunden Zeitverlaufmodus.

Die unten stehende Tabelle zeigt die entsprechenden Aufnahmezeiten von typischen VCR Zeitverlaufmodi an:

Langzeitmodus (Stunden)	Aufnahmezeit (PPS)
3	25 (30)
12	12
24	6
48	3
72	2
168	1

Die Zahlen in Klammern stehen für NTSC Systeme.

Tipp: Um die Aktualisierungsrate pro Kamera zu berechnen – die Anzahl der Sekunden vor der Aktualisierung der Kamera – teilen Sie die Anzahl der Kameras durch die Aufnahmezeit (PPS). Zum Beispiel 16 Kameras mit einer Aufnahmezeit von 6 PPS entspricht:

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

Sie können die Aktualisierungsrate senken, indem Sie die Aufnahmezeit (PPS) steigern; der einzige Nachteil besteht darin, dass die Aufnahmezeit verringert wird.

Aufnahme - Zeitplan (Fortsetzung)

Ereignisse aktiv

Wählen Sie aus, ob die Alarmerkennung und/oder die Aktivitätserkennung für Tag, Nacht und Wochenende ein- oder ausgeschaltet sind.

Ereignismodus

Mit dieser Option kann die Aufnahmerate angepasst werden, wenn ein Alarm eingeht; die Optionen sind:

Keine Änderung - die Aufnahmerate bleibt unverändert, unabhängig davon, ob ein Alarm eingeht oder nicht.

Ausschließlich - es werden nur Kameras aufgezeichnet, deren Alarm aktiv ist.

Verschachtelung - Kameras, deren Alarm aktiv ist, werden häufiger aufgezeichnet als Kameras, deren Alarm nicht aktiv ist; wenn z.B. der Alarm bei Kamera 1 aktiv ist, ist die verschachtelte Aufnahme wie folgt: **1213141516...**

Tipp: Wenn Sie die Funktion 'Verschachtelung' wählen, ist es möglich, die Aufnahmerate konstant zu halten und dennoch die Geschwindigkeit von Alarm- oder Ereignisaufzeichnung zu erhöhen.

Aufgenommene Dateigröße

Die Datei- oder Bildgröße hat einen Einfluss auf die Qualität der Bilder, die auf der Festplatte gespeichert werden. Eine größere Datei liefert eine bessere Bildqualität, füllt jedoch die Festplatte schneller, so dass insgesamt weniger Zeit aufgenommen werden kann.

Die Dateigröße kann zwischen 6 und 45 KB eingestellt werden. Die Tabelle unten zeigt die Bildqualität bei typischen Dateigrößen:

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

Hinweis: Die entsprechende Bildqualität ist unter den meisten Umständen repräsentativ; Kameraansichten, die ein hohes Maß an Bilddetails aufweisen, können jedoch eine Steigerung der Dateigröße erfordern, um eine gleiche Bildqualität zu erzielen.

Maximale Aufnahmezeit

Die maximale Aufnahmezeit ist die aufgenommene Zeitspanne, bevor die Bilder überschrieben werden. Sie wird automatisch berechnet, wenn die Standard- oder Ereignis- Aufnahmerate (PPS) ausgewählt oder verändert wird. Bitte beachten Sie, dass die maximale Aufnahmezeit die Audioaufnahme einschließt, wenn diese auf der Menüseite Systemoptionen aktiviert wurde.

Tipp: Die maximale Aufnahmezeit kann durch Herabsetzen der Dateigröße (KB) oder der Aufnahmerate (PPS) erhöht werden.

Gesamter Videospeicher

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

Erste Bilder

Das Datum und die Uhrzeit des ersten Bildes auf der Festplatte werden angezeigt.

Hinweis: Wenn eine Ereignispartition definiert wird (im Menü Systemoptionen), dann kann die erste Aufnahme ein Ereignis darstellen, das älter ist als die erste Standardaufzeichnung.

www.dedicatedmicros.com

Nur Ereignisse aufnehmen

Digital Sprite 2 kann so konfiguriert werden, dass Bilder von Kameras nur dann aufgenommen werden, wenn eine Aktivität oder ein Alarm vorhanden sind. Dadurch wird die Zeitspanne erhöht, die auf der Festplatte aufgezeichnet werden kann, bevor sie überschrieben wird.

Konfigurieren von Digital Sprite 2 für die Ereignisaufzeichnung:

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

Es werden nun ausschließlich Ereignisse mit Aktivität oder bei einem Alarm aufgezeichnet. Beachten Sie, dass Vor Alarm / Vor Aktivität mit dieser Konfiguration nicht möglich ist.

Alarm Einstellungen

Alarm Einstellungen

Vor einem Alarm	00 min 00 sek	
Nach einem Alarm	00 min 00 sek	
Autom. kopieren	Nein	Ja
Allg. Alarmkontakt	Aus	Direkt, Modul 01 Kontakt 01
Alarmrelais (R1)	Geschlossen	Offen
Alarmanzeige	Ja	No
Alarm buzzer	Nein	Ja
Camera fail buzzer	Nein	Ja

Vor einem Alarm

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

Hinweis: Die Aufnahme von Bildern vor einem Alarm kann nur dann erfolgen, wenn eine Standardaufnahme eingestellt ist.

Nach einem Alarm

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

Automatisch kopieren

Alarme können automatisch zu einem externen Zip® oder Jaz®-Gerät kopiert werden.

Allgemeiner Alarmkontakt

Ein allgemeiner Alarmkontakt wird verwendet, um alle Kameras in Alarmbereitschaft zu versetzen. Das könnte dazu benutzt werden, um alle Kameras bei einem Alarm anzusteuern, oder im Falle einer manuellen Steuerung eines Notalarms. Es gibt eine direkte Option, mit Verwendung des AUX-Eingangs, oder die Option der Verwendung eines spezifischen Kontakts von einem Alarm-Modul.

Alarmanzeige

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

Alarm Einstellungen (Fortsetzung)

Alarmrelais (R1)

Wählen Sie, ob das Alarmrelais (R1) offen oder geschlossen wird, wenn ein Alarm ausgelöst wird. Bei der Einstellung 'zeitweise geöffnet' oder 'zeitweise geschlossen' wird das Relais für die Dauer von einer halben Sekunde geöffnet, unabhängig davon, wie lang der Alarm aktiv ist.

Audioalarmsignal

Das Audiosignal, das in Digital Sprite 2 und der externen Tastatur integriert ist, kann ausgelöst werden, wenn ein Alarm aktiviert wird, indem Sie 'ja' auswählen.

Audioalarmsignal bei Kamerafehler

Das Audiosignal, das in Digital Sprite 2 und der externen Tastatur integriert ist, kann ausgelöst werden, wenn ein Kamerafehler entdeckt wird, indem Sie 'ja' auswählen.

Hinweis: Das Audioalarmsignal bei Kamerafehler bleibt solange aktiv, bis die fehlerhafte Kamera erneut angeschlossen oder ausgetauscht wird. Um das Audioalarmsignal an der fehlerhaften Kamera zu deaktivieren, drücken und halten Sie die entsprechende Kamertaste, um das Kamera-Setupmenü aufzurufen; trennen Sie dann den Kamera-Videoeingang.

Aktivitäts-Einstellungen

Aktivitätseinstellungen	Vor Aktivität	00 min 00 sec	
	Nach Aktivität	00 min 00 sec	
	Autom. kopieren	Nein	Ja
	Erweitertes Relais	Aus	Module 01 ...Module 16
	Relay 2	Aktivität, Cam Fail, Keine	Offen, Geschlossen
	Aktivitätsanzeige	Nein	Ja
	Activity buzzer	Nein	Ja

Vor einer Aktivität

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

Hinweis: Die Aufnahme von Bildern vor einer Aktivität kann nur dann erfolgen, wenn eine Standardaufnahme eingestellt ist.

Nach einer Aktivität

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

Automatisch kopieren

Ereignisse mit Aktivität können automatisch zu einem externen Zip® oder Jaz®-Gerät kopiert werden.

Erweitertes Relais

Mit dieser Option kann bei jeder Kamera beim Erkennen einer Aktivität ein besonderes Relais aktiviert werden; dazu wird ein externes Relaismodul verwendet (DM/CI02/16). Jedes Modul verfügt über 16 Relais-Ausgänge, die Kamera 1 bis 16 zugewiesen sind. Wenn zum Beispiel bei Kamera 1 eine Aktivität festgestellt wird, schließt sich Relais 1 an dem externen Relaismodul.

Aktivitätsrelais (R2)

Das zweite Relais kann so konfiguriert werden, dass es aktiviert wird, wenn Fehler bei der Erkennung von Aktivität und / oder Kamerafehler entdeckt werden. Wählen Sie, ob das Aktivitätsrelais (R2) offen oder geschlossen wird, wenn eine Aktivität erkannt wird.

Aktivitätsanzeige

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

Aktivitätsalarmsignal

Das Audiosignal, das in Digital Sprite 2 und der externen Tastatur integriert ist, kann ausgelöst werden, wenn eine Aktivität entdeckt wird, indem Sie 'ja' auswählen.

Anzeigeoptionen

Anzeigeoptionen	Mehrfachb. Verschach	ein	aus
	Mehrfachbild - Titel	ein	aus
	Gerätenummer anz eigen	ein	aus
	Basis-Kameranummer	001	984
	Status page	ein	aus

Mehrfachbildschirm-Verschachtelung

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

Mehrfachbildschirm-Titel

Kameratitel können bei der Mehrfachbildschirm-Ansicht ausgeschaltet werden

Anzeige der Gerätenummer

Wenn mehr als ein Gerät mit einer einzelnen Tastatur gesteuert werden, kann die Gerätenummer (definiert auf der Seite 'Systemoptionen') auf dem Bildschirm dargestellt werden, so dass der Operator sehen kann, welches Gerät er gerade steuert.

Basis-Kameranummer

Wenn mehrere Einheiten eingesetzt werden, könnte es erforderlich sein, dass die Kameranummern versetzt sind. Bei zum Beispiel zwei Geräten könnte die Einheit des einen Gerätes Kamera 1 bis 16 und die des zweiten Gerätes Kamera 17 bis 32 darstellen.

Status-Seite

Eine Status-Seite mit Details über Alarm und Kamerafehler kann bei Aufrufen der Menüs angezeigt werden. Zur Anzeige dieser Seite wählen Sie 'ein'.

Passwörter

Passwörter	Anwender-Passwort	Aus	Ein
	Inst. Passwort	Aus	Ein
	Passwort F. Wiedergabe	Aus	Ein

Benutzerpasswort

Wenn ein Benutzerpasswort eingegeben worden ist, ist der Zugriff auf alle Menüs, mit Ausnahme von Uhrzeit, Datum & Sprache und Zeitsteuerung, gesperrt (alle anderen Seiten werden nicht angezeigt). Um das Passwort einzugeben, wählen Sie 'Ein' und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ein Benutzerpasswort kann bis zu acht Stellen umfassen.

Hinweis: Wenn Sie die Menü-Taste drücken, gelangen Sie in das Benutzermenü.

Installationspasswort

Das Installationspasswort ermöglicht entsprechend befugten Benutzern den Zugriff auf und die Ansicht von allen Menüseiten. Um das Passwort einzugeben, wählen Sie 'Ein' und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ein Installationspasswort kann bis zu acht Stellen umfassen.

Hinweis: Wenn Sie die Menü-Taste drücken, gelangen Sie in das Benutzermenü.

Wiedergabeschutz

Wenn der Wiedergabeschutz aktiviert wurde, muss ein Installations- oder Benutzerpasswort eingegeben werden, bevor die Bilder abgespielt werden können.

WARNUNG: Aus Sicherheitsgründen ist bei einem Verlust von Passwörtern die Rücksendung der Einheit an Dedicated Micros erforderlich, damit ein Reset der Passwörter durchgeführt werden kann.

Notieren Sie hier Ihre Passwörter:

Benutzerpasswort:.....

Installationspasswort:.....

Systemoptionen

Systemoptionen	Gerätenummer	01	02...16
	Netzwerkeinstellungen	Ändern	Manual
	Werkseinstellungen	Reset	
	IR Receiver	Freigegeben	Disabled
	Audio	Gesperrt	Enabled
	Event partition	Ändern	
	Ereignis Kopieren Ziel	Keine Geräte verfügbar	(Drive letter)
	Image storage	Ändern	
	Timed expiry	Ändern	
	Serial telemetry	None	(Dome manufacturer)

Nummer der Einheit

Wenn mehrere Einheiten mit Hilfe eines 485-bus Netzwerkes verbunden werden, sollte für jede Einheit eine Nummer definiert werden. Unit 1 ist zudem die Masteruhr für das 485-bus Netzwerk; Einstellungen für Datum und Zeit werden in Einheit 1 synchronisiert

Netzwerkeinstellungen

Diese Option wird bei der Konfiguration des Gerätes für den Anschluss an ein 10base-T Ethernet-Netzwerk gebraucht. Ein Fenster für die Konfiguration der Netzwerkeinstellungen wird mit den folgenden Punkten angezeigt:

Netzwerkeinstellungen	IP address	000.000.000.000	
	Sub net mask	255.255.000.000	
	Voreingest. Gateway	000.000.000.000	
	Bandwidth limit	100%	1 - 100%
	Network	Freigegeben	Disabled
	System name	Digital Sprite 2	

IP Adresse, Subnetz Maske, Standard Gateway

Dem Digital Sprite 2 muss eine eigene IP Adresse und eine Subnet Maske zugewiesen werden, damit eine Kommunikation über das Netzwerk stattfinden kann. Bei einem bestehenden Netzwerk können diese oftmals von dem Netzwerk-Administrator erfragt werden. Zudem ist ein Standard Gateway erforderlich, wenn das Digital Sprite 2 von einem externen Standort wie bei einem WAN oder einem Dial-up über einen Router betrieben werden soll.

Hinweis: Das Digital Sprite 2 benötigt eine feste IP Adresse, auch wenn es an ein dynamisches Netzwerk (DHCP) angeschlossen wird.

Begrenzung der Bandbreite

Die von Digital Sprite 2 verwendete Bandbreite kann begrenzt werden, um eine Überlastung von langsameren Netzwerken zu vermeiden. Das Digital Sprite 2 hat einen Anschluss mit 10 MB/s (10Base-T).

Die maximale Bandbreite, die von Digital Sprite 2 verwendet wird (5 Benutzer, die Bilder ansehen), beträgt 6 MB/s, so dass jede Grenzwert über 60% keinen Einfluss auf die Bandbreite hat, die von Digital Sprite 2 verwendet wird. Die maximale Bandbreite, die von einem Benutzer verwendet wird, beträgt etwa 2,5 MB/s.

Wenn Sie die von Digital Sprite 2 verwendete Bandbreite auf 1MB/s begrenzen wollen, setzen Sie den Grenzwert auf 10%.

Eine Begrenzung der Bandbreite hat keinen Einfluss auf die Bildqualität, doch wird die Aktualisierungsrate der Bilder über das Netzwerk gesenkt.

Netzwerk

Diese Option wird verwendet, um die Netzwerkoption zu aktivieren oder deaktivieren. Das Netzwerk ist in der Standardeinstellung aktiviert.

Systembezeichnung

Jedem Digital Sprite 2 im Netzwerk kann eine Systembezeichnung zugewiesen werden, um die Identifikation zu erleichtern; der Name der Einheit wird in der Netzwerk-Wiedergabesoftware und ebenso auf dem LCD Display der externen Tastatur angezeigt. Die maximale Anzahl von Zeichen für den Systemnamen beträgt 30. In der Standardeinstellung lautet die Bezeichnung der Einheit 'DM Digital Sprite 2'.

Tipp: Wenn Sie verhindern wollen, dass sich die Einheit in einem Netzwerk selbst identifiziert, verwenden Sie eine '#' als erstes Zeichen. Sie haben trotzdem die Möglichkeit, über das Netzwerk Zugang zu der Einheit zu erhalten, wenn Sie die IP Adresse direkt in die Netzwerk-Wiedergabesoftware eingeben.

Audio

Digital Sprite 2 ist in der Lage, einen einzigen Audiokanal aufzuzeichnen; verwenden Sie dieses Menü, um die Audioaufzeichnung zu aktivieren oder deaktivieren. Die Audioaufnahme beansprucht geringen Speicherplatz, etwa 4 KB/s; unabhängig von der Aufnahmerate (PPS) der Videoaufnahme. Wenn die Audioaufzeichnung aktiviert ist, wird die Aufnahmezeit beeinträchtigt; prüfen Sie die neue Aufnahmezeit in dem Menü 'Zeitsteuerung Aufnahme'.

Hinweis: Die Audioaufnahme erfolgt über Kameraeingang 1; wenn die Audioaufnahme abgespielt werden soll, muss Kamera 1 wiedergegeben werden.

Infrarot-Empfänger

In diesem Menü kann die Infrarot-Fernbedienung aktiviert oder deaktiviert werden. Die Fernbedienung imitiert die vorderseitige Steuerung von Digital Sprite 2. Mit der Fernbedienung kann keine Konfiguration der Menüs oder Kontrolle der Telemetrie-Kameras durchgeführt werden.

Wenn der Infrarot-Empfänger aktiviert ist, leuchtet die IR LED Anzeige am Digital Sprite 2 grün, wenn er deaktiviert wird, wechselt die IR LED Anzeige zu dunklem gelb. Wenn die LED Anzeige grün flackert, bedeutet das, dass ein IR Signal empfangen wird.

Ereignis-Partition

Es kann eine Ereignis-Partition konfiguriert werden, um Ereignisse länger zu sichern, als es bei der normalen Speicherpartition der Fall wäre. Wenn eine Ereignis-Partition konfiguriert wird, werden alle Ereignisse in diesem Bereich gespeichert. Die Ereignisse werden nach dem Prinzip 'first in - first out' überschrieben, wenn die Partition voll ist.

Für die Ermittlung der erforderlichen Größe der Ereignis-Partition verwenden Sie folgende Gleichung:

$$\text{Ereignis-Partition (GB)} = \frac{\text{Tage} \times \text{Bildgröße (KB)} \times \% \text{ Ereignisse} \times \text{Ereignis PPS}}{1111}$$

Wobei:

Tage = Anzahl der erforderlichen Tage, bevor die Ereignisse überschrieben werden.

Bildgröße (KB) = Die aufgezeichnete Bildgröße in Kilobytes.

% Ereignisse = Der Prozentsatz der Ereignisse, bei dem es sich um Ereignisse handelt.

Ereignis PPS = Die Aufnahmerate der Ereignisaufnahme (PPS).

Wenn Sie zum Beispiel Ereignisse für 5 Tage speichern wollen, bevor sie überschrieben werden, in 25% der Fälle Alarm ausgelöst wird, die Bildgröße 18 KB beträgt und die Ereignis PPS 6 Bilder pro Sekunde beträgt, dann lautet die Gleichung:

$$\text{Ereignis-Partition (GB)} = \frac{5 \times 18 \times 25 \times 6}{1111} = 12\text{GB}$$

Achtung: Durch die Definition einer Ereignispartition wird die Festplattenkapazität für die normale Aufzeichnung verringert und die Aufnahmezeit auf der Festplatte gesenkt.

Bildspeicherung

Sie können auswählen, auf welchem(n) Laufwerk(en) die Bilder gespeichert werden sollen. Wenn Sie zum Beispiel über ein RAID oder einen Disk Array verfügen, der an Digital Sprite 2 angeschlossen ist, können Sie bestimmen, dass die Bilder ausschließlich auf dem externen Speicherplatz gespeichert werden, was die Bildsicherheit erhöht.

	C	D	L	M
Image Storage	☐	☐	☒	☒
Ereignis-Logbuch	☒	☐	☐	☐

Wenn Sie Eingabe auswählen, erscheint ein Pop-up Menü mit folgenden Optionen:

Das oben genannte Beispiel hat zwei externe RAIDs oder Disk Arrays (Laufwerk L und M), die an ein Digital Sprite 2 angeschlossen sind, auf denen die Bilder gespeichert werden; das Ereignis-Logbuch wird auf Laufwerk C gespeichert.

Systemoptionen (Fortsetzung)

Zeitlich definierter Ablauf

Auf dem Speicherplatz gespeicherte Bilder können durch eine entsprechende Programmierung nach einer Benutzer definierten Anzahl von Tagen und Stunden gelöscht werden. Diese Option ist nützlich, wenn Sie verpflichtet sind, gesetzliche Bestimmungen in Bezug auf eine maximale Aufnahmezeit, wie zum Beispiel 31 Tage, einzuhalten.

Warnung: Wenn der zeitlich definierte Ablauf einmal definiert wurde, werden alle Bilder gelöscht, deren Alter die gewählte Frist übersteigt.

Serielle Telemetrie

Digital Sprite 2 hat einen seriellen Telemetrie-Anschluss RS-485/232 an der Rückseite der Einheit. Zum Zeitpunkt der Drucklegung hat dieser Anschluss folgende Dome-Kameras unterstützt:

Ultrak	Ultradome™ KD6
Ademco / VCL	Orbiter and Jupiter Microsphere™
JVC	TK-C675, TK-C553E
Dennard	2050
Panasonic	WV-CS850, WV-CS854
Aritech / Kalatel	CyberDome™
Sensormatic	Speeddome™ V
Pelco P	Spectra II

Wählen Sie den Telemetrie-Typ aus der Liste, um den seriellen Telemetrie-Anschluss zu konfigurieren.

Jede Dome-Kamera muss für die serielle Telemetrie konfiguriert und korrekt adressiert werden. Beziehen Sie sich auf die Dokumentation von dem Hersteller der Dome-Kamera, um weitere Details zu ermitteln; andernfalls steht ein zusätzliches Dokument für die Verwendung von Dome-Kameras bei Digital Sprite 2 digitalen Recordern auf unsere Webseite zum Herunterladen zur Verfügung oder kann auf Anfrage von unserem Technischen Support unter support@dmicros.com bezogen werden.

Hinweis: Wenn der Modus serielle Telemetrie einmal ausgewählt wurde, muss auch für jede Kamera der Telemetrietyp auf der Menüseite 'Alarm und Voreinstellungen' definiert werden. Pro Maschinen ist nur ein Typ serieller Telemetrie zulässig.

Kameraeinstellungen

Kameraeinstellungen	Titel	Kamera 01
Eingangsterminierung	Ein	Aus
Kameratyp	Farbe	Schwarzweiß
Farbabstimmung	— —	
Kontrasteinstellung	— —	
Kamera-videoeingang	Angeschlossen	Niecht Angeschlossen

Titel

Jeder Kameratitel kann bis zu 12 Zeichen lang sein

Eingangsterminierung

Die Terminierung kann 'Ein' oder 'Aus' geschaltet werden. Die Terminierung muss für Kameras ausgeschaltet sein, bei denen eine Durchschleifung zu anderen Geräten geschaltet ist.

Kameratyp

Der Kameratyp wird automatisch erkannt; wenn Sie den Kameratyp ändern wollen, wählen Sie Farbe oder Schwarzweiß.

Farbabstimmung

Wenn der Farbbalken ausgewählt ist, drücken Sie , um die Farbe V zu reduzieren und A , um sie zu erhöhen.

Hinweis: Diese Option wird nicht angezeigt, wenn für die Kamera 'Schwarzweiß' eingestellt ist.

Kontrasteinstellung

Wenn der Kontrastbalken ausgewählt ist, drücken Sie die Taste 'down', um den Kontrast zu reduzieren und die Taste 'up', um ihn zu erhöhen.

Kamera-Videoeingang

Diese Option wird nur angezeigt, wenn eine Kamera ausgefallen oder offline ist. Wählen Sie im Fenster 'Trennen', wenn die Kamera offline ist, um die Meldung eines Kameraausfalls und das Auslösen eines Alarm zu verhindern.

Tipp: Dieses Menü kann direkt durch drücken und halten einer Kamerataste aufgerufen werden.

Alarmer und Voreinstellungen

Alarmer und Voreinstellungen

Kamera XX	Erkannt	Nicht erkannt		
Schw./Neige Protokoll	Keine	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL		
Voreinst	Modul	Kontakt	Eingang	
>	--	01	01	N/O
>	--	--		

Kamera XX

Die gerade ausgewählte Kameranummer wird zusammen mit ihrem Status – erkannt oder nicht erkannt - angezeigt. Wählen Sie mit den Kameratasten eine Kamera, um die entsprechenden Alarmer und Voreinstellungen zu konfigurieren.

Telemetrie-Protokoll

Wählen Sie das Telemetrie-Protokoll für die Kamera; BBV, Pelco, DM, oder serielle Telemetrie Dome-Kamera werden auf der Menüseite 'Systemoptionen' ausgewählt.

BBV und Pelco stellen koaxiale Telemetrie dar; wenn Sie Pelco serielle Telemetrie verwenden, wird es als "Pelco-P" angezeigt. DM Telemetrie entspricht einer verdrehten Doppelleitung DTMF Telemetrie (bei TAD3) oder 485-bus Telemetrie.

Hinweis: Autopan und Patrol (Tour) Modus sind nicht verfügbar, wenn Pelco koaxiale Telemetrie verwendet wird.

Hinweise für JVC Dome-Kameras: Wenn Sie JVC Dome-Kameras verwenden, sind zwei Arten von serieller Telemetrie vorhanden, Typ 1 und Typ 2. Wählen Sie den richtigen Typ aus, der der Modellnummer in der unten stehenden Liste entspricht:

Type 1	Type 2
TK-C675E	TK-C675BE
TK-C675U	TK-C675BU
	TK-C553E

Voreinstellungen

Wenn für die Kamera voreingestellte Telemetrie-Positionen konfiguriert worden sind, können diese bei der Auslösung eines Alarms aufgerufen werden. Geben Sie die Positionsnummer von 00 bis 99 für den entsprechenden Alarmkontakt ein.

Module

Wählen Sie eine Adresse für das verwendete Alarmmodul aus. Bis zu 16 Alarmmodule können an das 485-bus-Netzwerk angeschlossen werden. Die Standardeinstellung ist Alarmmodul 1.

Kontakt

Jedes Alarmmodul hat 16 Alarmeingänge, jeder Eingang kann mit jeder beliebigen oder mit mehreren Kameras verwendet werden.

Eingang

Wählen Sie, ob der Alarmkontakt im Normalfall ein Schließer (N/O) oder ein Öffner (N/C) ist.

Kamera-Setup für Aktivität

Bei der Erkennung von Aktivität werden mehr Bilder von den Kameras auf der Festplatte gespeichert, bei denen Aktivität besteht. Die Empfindlichkeit der Aktivität kann eingestellt werden. Bereiche können entsprechend des Typs der Szene mit einer Maske versehen werden.

Aktivitäts-Kamerasetup	Erkennung	Aus	An
	Empfindlichkeit	Innen hoch	Innen niedrig, Außen hoch, Außen niedrig, Sehr niedrig
	Aktivitätsraster	Setup	
	Aktivitätsrast	Gehtest	

Erkennung

Wählen Sie, ob die Erkennung von Aktivität für die ausgewählten Kameras ein- oder ausgeschaltet ist.

Empfindlichkeit

Es gibt 5 Empfindlichkeitsstufen für die Erkennung von Aktivität.

Wählen Sie eine Empfindlichkeitsstufe, die dem Ort der Kamera entspricht. Außenkameras, bei denen sehr viel Hintergrundbewegung sein kann wie z.B. Bäume oder Regen, sollten auf Außen hohe oder Außen niedrige Empfindlichkeit eingestellt werden. Kameras, die im Innenbereich eingesetzt werden und bei denen eine sehr geringe Hintergrundbewegung ist, sollten auf Innen hohe, Innen niedrige oder sehr niedrige Empfindlichkeit eingestellt werden.

Aktivitätsgitter

Mit einem 8 x 16-Gitter werden Bereiche maskiert, in denen die Erkennung von Aktivität aktiv ist. Wenn das Gitter angezeigt wird, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Bereich. Durch drücken einer Kamerataste können Sie den Block ein- (weißer Punkt) oder ausschalten.

Aktivitätstest

Mit dieser Option testen und justieren Sie die Empfindlichkeits- und Aktivitätsgittereinstellungen für jede Kamera. Wenn Aktivität mit der Kamera erkannt wird, wird ein weißer Punkt angezeigt. Drücken Sie die Taste mode oder menu, um den Test zu verlassen.

Die Erkennung von Aktivität führt folgendes aus

Aktion	Menüseite
Schliesst/Öffnet Relais 2	Aktivitätseinstellungen
Automatisches kopieren der Aktivität auf ein Zip® oder Jaz®	Aktivitätseinstellungen
Zeigt die Bilder der Kamera mit Aktivität auf dem Bildschirm an	Aktivitätseinstellungen
Ändert die Aufnahmerate	Aufahme - Zeitplan
Nimmt ausschliesslich oder verschachtelt die Bilder der Kameras mit Aktivität auf	Aufahme - Zeitplan

Betrieb des **DIGITAL sprite₂**



Zeichnung: Modell 9 Wege

Abspielen von Bildern von der Festplatte

Abspielen

- Zum Abspielen der Bilder drücken Sie **◀** um bis zum gewünschten Punkt zurückzukehren und drücken dann **▶**.
- Im Abspielmodus können Sie **◀** oder **▶** drücken, um schnell rückwärts oder vorwärts zu suchen. Um die Suchgeschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie mehrfach auf die jeweilige Taste.
- Drücken Sie die Pausentaste **||**, um das Bild anzuhalten. Durch Drücken der Tasten **◀** oder **▶** in der Pausenstellung geht der Ausschnitt vor oder zurück.
- Drücken Sie **▶** um in den normalen Abspielmodus zu gelangen.

Zeiteinstellung

Drücken Sie die Taste **▶** und halten Sie diese (gehe zu) fest, um das Abspielen zu einem bestimmten Zeitpunkt oder Datum zu beginnen. Mit den Cursorpfeilen können Sie Zeit und Datum verändern und mit **▶** die Eingabe bestätigen.

Tip: Bilder werden im Hintergrund automatisch in Datum und Zeit angepasst, wenn die Zeiteinstellung verändert wird.

Abspielmodus verlassen

Um den Abspielmodus zu verlassen, drücken Sie die Taste **mode**, die LED-Anzeige verändert sich entsprechend.

Verwendung des Event Logbuchs (Aufzeichnung der Ereignisse)

Zwecks einfachen Wiederfindens sind die Alarmfunktionen und die Erkennung verschiedener Aktivitäten im sogenannten "Event log" gespeichert. Jeder Vorgang bzw. jedes Ereignis (event) ist entsprechend mit Alarm oder Aktivität, Kamera-Titel, Zeit und Datum gekennzeichnet. Um ein Ereignis aus dem Event log anzuschauen, geht man wie folgt vor:

- Drücken Sie auf **event** um den Inhalt des Logbuches anzuzeigen.
- Verwenden Sie die Tasten **▲** **▼** Pfeil nach oben bzw. nach unten, um das entsprechende Ereignis auszuwählen; das jeweilige Ereignis ist im Vorschaufenster zu sehen.
- Drücken Sie **▶** um das Ereignis im Vollbild zu sehen.
- Drücken Sie auf **mode** um das Logbuch zu verlassen.

Tip: Verwenden Sie die Tasten **◀** und **▶** um durch das Logbuch zu blättern.

Filtern des Event Logbuchs

Mit den Suchkriterien Zeit und Datum, Alarmtyp, Event-Status oder mit Hilfe der Kamera kann das Logbuch gefiltert werden. Dazu verfährt man wie folgt:

- Halten Sie die Taste **event** gedrückt, um das Filtermenü anzuzeigen.
- Mit **< ▲ ▼ >** bewegen Sie den Cursor.
- Mit **▲ ▼** schalten Sie die Box ein **■** oder aus **□**, oder verändern Datum und Zeit.
- Mit **event** sehen Sie gefilterten Ergebnisse.

Tip: Es ist empfehlenswert, die Events bei mehrtägigen Aufzeichnungen zu filtern, bevor sie abgespielt werden.

	Alarm	Aktivität	System																		
Event-Typ	☒	☒	☒																		
	Ein	Aus	Beides																		
Event Status	☐	☐	☒																		
Filtern aus	00:00	01:01:1999																			
Filtern nach	12:00	01:01:2000																			
Time now																					
Auswahl der Kamera	<table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>☒</td><td>☒</td><td>☒</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td></tr></table>			1	2	3	4	5	6	7	8	9	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7	8	9													
☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐													

Bemerkung: Die einzelnen Kameras können mit den Cursorpfeilen nicht angesteuert werden.

Event-Typ

Wählen Sie aus, welcher Event-Typ angezeigt werden soll, also Alarm, Erkennung von Aktivitäten oder Systemalarm (Panik Alarm, Änderung Zeit/Datum, ein/aus).

Event Status

Wählen Sie aus, ob das Ereignis bei Auslösung des Ereignisses (on) oder am Ende (off) oder beides angezeigt werden soll.

Filtern aus

Wählen Sie die Zeit und das Datum des Ereignisses aus, das zuerst angezeigt werden soll. Wenn es zu ausgewählten Zeit kein Ereignis gibt, wird das zeitlich am nächsten liegende Ereignis gezeigt.

Filtern nach

Wählen Sie die Zeit und das Datum des letzten zu zeigenden Ereignisses aus. Wenn es zu ausgewählten Zeit kein Ereignis gibt, wird das zeitlich am nächsten liegende Ereignis gezeigt.

Time now

Wenn man den Cursor auf den Text "Time now" bewegt, ändert das den Text der "Filter to" Option in das aktuelle Datum und die aktuelle Zeit.

Auswahl der Kamera

Mit den Kamera- Tasten kann man auswählen, ob die Kamera- Ereignisse angezeigt werden sollen oder nicht. Im oben stehenden Beispiel werden nur die Kameras 1 bis 3 im Event Logbuch angezeigt.

Betrachten mit einzelnen Kameras



Vollbild

Wenn man die Kamerataste drückt, erhält man von dieser Kamera ein Vollbild.

Ein Bild zoomen

Mit derselben Taste kann man das Bild zoomen (näher heran holen). Wenn das Zoom aktiv ist, kann man mit **< ▲ ▼ >** den Pfeiltasten das Bild in alle Richtungen scrollen.

Ein Bild einfrieren

Um ein Bild einzufrieren, drücken Sie zweimal auf die Kamerataste oder drücken Sie die Halttaste **hold** auf der Fernbedienung.

Betrachten mit mehreren Kameras



Bild im Bild

Drücken Sie die PIP (Picture in Picture)-Taste, um zwischen dem Hauptbild und dem PIP-Bild hin- und her zu schalten. PIP-Taste drücken und halten, um das Display zu editieren; drücken Sie die Pfeiltasten **< ▲ ▼ >**, um das entsprechende Segment auszuwählen, drücken Sie dann auf die gewünschte Kamera, um dieses Segment auszufüllen. Verlassen mit Taste **menu**.



Quad

Drücken Sie die Taste QUAD, um eine vierfache Anzeige zu erhalten. QUAD-Taste drücken und halten, um das Display zu editieren; drücken Sie die Pfeiltasten **< ▲ ▼ >**, um das entsprechende Segment auszuwählen, drücken Sie dann auf die gewünschte Kamera, um dieses Segment auszufüllen. Verlassen mit Taste **menu**.



Multi-screen (Mehrfachbildschirm)

Drücken Sie die Taste Mehrfachbildschirm, um zwischen den verschiedenen Anzeigen hin- und her zu schalten: 9 Wege, 8 + 2, 12 + 1, und 16 Wege *
Halten Sie die Taste Mehrfachbildschirm gedrückt; um das Display (die Anzeige) zu **< ▲ ▼ >** bearbeiten, verwenden Sie die Pfeiltasten. Verlassen mit Taste **menu**. *letzteres nur in der 16 Kanal Version

Kamera- Sequenzen



Aufeinander folgende Bildsequenzen

Drücken Sie diese Taste, um die Sequenz auf dem Hauptmonitor ein- oder auszuschalten.
Halten Sie diese Taste gedrückt, um die Vollbildsequenz zu bearbeiten.
Mit den Kameratasten können Sie bestimmte Kameras in die Sequenz einbinden oder aus der Sequenz herausnehmen. Verlassen mit Taste **menu**.

Anm: Die Spot-Monitor-Sequenz kann nur im Spot-Modus aktiviert oder deaktiviert werden.

Kameras auf dem Spot-Monitor betrachten

Drücken Sie die Taste **Modus** oder **Spot** an der Fernbedienung, um in den Spot-Modus zu schalten. Die Umschaltung wird auf dem Hauptbildschirm und in der LED-Anzeige angezeigt.

Drücken Sie eine Kamerataste, um genau das Bild dieser Kamera auf dem Spot-Monitor anzuzeigen oder drücken Sie die Sequenztaaste, um eine bestimmte Abfolge von Kamerabildern zu sehen.

Halten Sie die Sequenztaaste gedrückt, um die **Spot**-Sequenz zu bearbeiten. Verlassen mit Taste **menu**.

Bilder auf die CD kopieren

Halten Sie folgende Schritte ein, um Bilder auf das externe CD-Laufwerk (falls angeschlossen) zu kopieren.

1. Legen Sie eine unbeschriebene CD ROM oder eine bereits formatierte beschreibbare CD in das Laufwerk.
2. Halten Sie die Taste **copy** gedrückt, bis das folgende Bild erscheint:

Bilder Kopieren															
Kopieren ziel				CD0: SCSI Yamaha											
Copy from time				12:01:00 01/12/2001											
Copy to time				12:02:00 01/12/2001											
Copy				Ausgewählte Kameras											
1	2	3	4	5	6	7	8								
■	■	■	■	□	□	□	□								
9	10	11	12	13	14	15	16								
□	□	□	□	□	□	□	□								

Copy destination (Kopierziel) Dies ist der Name und der Typ des CD-Laufwerkes, das an der SCSI-Schnittstelle angeschlossen ist.

Copy from time (ab einem bestimmten Zeitpunkt kopieren) Wählen Sie den Zeitpunkt aus, von dem Sie Bilder kopieren wollen.

Copy to time (bis zu einem bestimmten Zeitpunkt kopieren) Wählen Sie den Zeitpunkt aus, bis zu dem Sie Bilder kopieren wollen.

Copy select (Kopie Auswahl) Mit Hilfe der Kamera-Tasten können alle Kameras oder bestimmte Kameras ausgewählt werden (wenn die Kästchen ausgefüllt sind, ist die jeweilige Kamera gewählt, nicht ausgefüllt bedeutet: jeweilige Kamera nicht gewählt).

3. Mit dem Cursor wird die entsprechende Kopierzeit verändert (von und bis)
4. Mit der Taste **menu** gelangt man auf das folgende Untermenü:

Dieses Menü zeigt die Archivliste von Bildern an, die auf die CD kopiert werden sollen. Anhand der Fortschrittsanzeige lässt sich ablesen, wieviel Platz noch auf der CD frei ist. Bei 100 Prozent können keine Bilder mehr auf die CD kopiert werden.

Add next (Hinzufügen)	Hiermit werden Bilder zur Archivliste hinzugefügt.
Clear list (Liste löschen)	Löscht alle Einträge der Liste.
Create CD (CD erstellen)	Erstellt eine CD mit den Bildern aus der Liste.
Verify CD (CD prüfen)	Prüft, ob die CD korrekt beschrieben wurde.

CDR Archive			
CD Type – 656MB CD			
CD Use [--+-----] 4% Full			
From	To	Cameras	
12:00 01/12/01	12:01 01/12/01	123456789	
Next 12:01 01/12/01 to 12:02 01/12/01			
Add next	Clear list	Create CD	Verify CD

Um eine der oben genannten Optionen auszuwählen, markieren Sie die jeweilige Option und drücken Sie die Taste **menu**.

Um Bilder zur CD hinzuzufügen:

1. Wählen Sie “nächstes hinzufügen” drücken Sie die Taste Menu, um ein neues Bild bzw. den Zeitwert zur Liste hinzuzufügen..
2. Es kann sein, dass Sie noch mehr Bilder speichern wollen, wenn die CD noch nicht voll ist. Mit Hilfe der Taste **◀** kehrt man zurück in das Kopiermenü und kann dort weitere Bilder auswählen.
3. Wenn alle gewünschten Bilder in der Archivliste sind, wählen Sie “CD erstellen” und drücken die Taste **menu**, um eine neue CD zu erstellen. Nach der Formatierung und Bereitstellung der CD wird sie automatisch aus dem Laufwerk herausbefördert.
4. Dann kann die CD wieder eingelegt werden, um mit CD prüfen (“verify”) zu überprüfen, ob sie korrekt erstellt wurde.
5. Halten Sie die Taste **menu** gedrückt, um das Archivmenü zu verlassen.

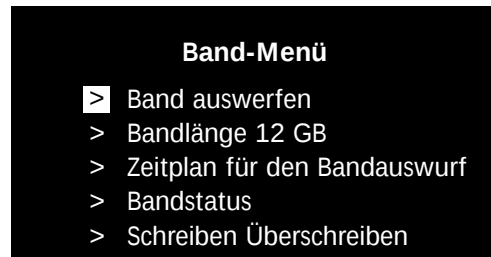
Anhang 1

Konfigurieren für die Bandarchivierung

Um Digital Sprite 2 für die Bandarchivierung zu konfigurieren:

1. Aufrufen des Band-Menüs

Drücken und halten Sie **II** (Pause) am Digital Sprite 2, um das Band-Menü aufzurufen:



Hinweis: Wenn die Optionen 'Eject Tape' und 'Tape Status' 'grau' unterlegt werden, ist kein Band eingelegt.

2. Auswählen der Bandlänge

Es ist erforderlich, die richtige Bandlänge anzugeben, da Digital Sprite 2 die Anzahl der Bilder auf dem Band berechnet. Um die Bandlänge auszuwählen:

1. Bewegen Sie den **Λ V** Cursor mit den Cursor-Tasten nach Bandlänge.
2. Drücken Sie die **>** Cursor-Taste, um die Bandkapazität hervorzuheben.
3. Stellen Sie mit Hilfe der **Λ V** Cursor-Tasten die Bandkapazität* in Gigabytes (GB) ein.

* Stellen Sie sicher, dass Sie die **nicht komprimierte** Kapazität des Bandes eingegeben haben und nicht die komprimierte Kapazität. Zum Beispiel sind einige DDS-3-Bänder mit 24 GB bezeichnet, die tatsächliche unkomprimierte Kapazität beträgt jedoch nur 12 GB.

3. Konfigurieren eines Zeitplans für den Bandauswurf (optional)

Wenn kein Zeitplan für den Bandauswurf konfiguriert worden ist, wird Digital Sprite 2 gemäß der Voreinstellung jedes Band dann auswerfen, wenn es voll ist. Mit einem Zeitplan für den Bandauswurf wird das Band zu einer bestimmten Zeit am Tag ausgeworfen, ob es voll ist oder nicht. Das ist hilfreich, wenn das Band jeden Tag zu einer eingestellten Zeit gewechselt werden muss, oder wenn mehr als ein Band an einem Tag gebraucht werden.

Um einen Zeitplan für den Bandauswurf zu konfigurieren:

1. Bewegen Sie den Cursor mit den **Λ V** Tasten auf Zeitplan für den Bandauswurf.
2. Drücken Sie die **>** Cursor-Taste, um den Zeitplan für den Bandauswurf in einem neuen Fenster anzuzeigen.
3. Gehen Sie mit den **Λ V** Tasten zum gewünschten Tag. Heben Sie anschließend mit den **< >** Tasten das gewünschte Feld hervor.
4. Stellen Sie mit den **Λ V** Tasten in jedem Feld die Uhrzeit für den Bandauswurf ein. Für jeden Tag können bis zu 4 Auswurfzeiten eingestellt werden.
5. Drücken Sie **mode/menu** um die Seite mit dem Zeitplan für den Bandauswurf zu verlassen.

Die Auswahl der Option Bandstatus zeigt zu jeder beliebigen Zeit den Status des Bandes.

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

Der Bandstatus zeigt an:

- Die Band-ID und wie viel Prozent des Bandes bereits beschrieben ist.
- Wann das Band zum ersten und zum letzten Mal benutzt worden ist, und die Maschinen-ID, die verwendet worden ist.
- Wie oft das Band benutzt worden ist.
- Die Anzahl von Archivierungen auf dem Band. Eine Archivierung wird hinzugefügt, wenn sie auf dem Band angehängt wird, anders als beim Überschreiben.
- Die Nummer der Archivierung
- Das erste und das letzte in der ausgewählten Archivierung aufgenommene Bild (ändern Sie mit den Tasten ◀ ▶ die Archivierungsnummer).

Die Option Schreiben Überschreiben / Hinzufügen liefert eine werksseitige Einstellung, wenn ein Band eingelegt ist und eine Methode zum Beschreiben des Bandes nicht innerhalb von 5 Minuten ausgewählt wird. Diese Eigenschaft ist noch nicht implementiert.

Wählen Sie Band auswerfen, wenn Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Archivierung das Band auswerfen möchten. Es wird noch der Block von Bildern auf das Band zu Ende geschrieben, der gerade archiviert wird. Das kann bis zu 5 Minuten dauern.

WARNUNG: Werfen Sie das Band nicht mit der Auswurf Taste auf der Vorderseite des Bandlaufwerks aus, da dies zu einem Datenverlust führt.

Archivieren auf Band

Der Unterschied zwischen der Archivierung auf einem VCR und der Archivierung mit einem Bandlaufwerk ist der, dass der VCR die Bilder konstant archiviert wohingegen das Band die Bilder periodisch von der internen Festplatte archiviert.

Der Vorteil der periodischen Archivierung ist, dass im Gegensatz zum Videoband ein Band voll (oder sogar ausgeworfen) sein kann, jedoch immer noch Bilder auf der internen Festplatte aufgezeichnet werden. Daher werden beim Wechseln von Bändern die Bilder weiterhin aufgezeichnet. Die mechanische Abnutzung bei einem Bandlaufwerk ist dadurch geringer, da nicht die ganze Zeit aufgenommen wird.

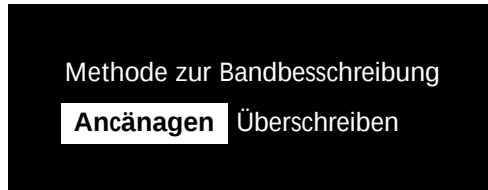
Archivieren von Bildern auf dem Band:

1. Legen Sie ein Band in das Bandlaufwerk ein.
2. Die Meldung des Bandstatus wird angezeigt. Es werden die Inhalte des Bandes zusammen mit dem folgenden Menü dargestellt:

- ▶ **Hintergrund archivieren**
 - > Selektive Archivierung
 - > Wiedergabe
 - > Dateien laden
 - > **Band auswerfen**

Hinweis: Es ist normal, dass ein paar Minuten verstreichen können, bevor das obengenannte Menü erscheint, da das Band noch zurückgespult und der Index gelesen werden muss.

3. Wenn das eingelegte Band nicht das richtige Band ist oder wenn sich Informationen auf dem Band befinden, die Sie behalten möchten, wählen Sie Band auswerfen und legen Sie ein anderes Band ein.
4. Wählen Sie Hintergrundarchiv. Die Option Anhängen (Bilder am Ende des Bandes hinzufügen) oder Überschreiben des Bandes erscheint:



Vorsicht: Alle zuvor archivierten Bilder auf dem Band gehen verloren, wenn die Option Überschreiben ausgewählt wird.

5. Heben Sie mit den Tasten **Λ** **V** die gewünschte Option hervor und drücken Sie zum Fortfahren **mode/menu**.
6. Das Band startet nun den Archivierungsprozess.

Wiedergeben von archivierten Bildern

Die PC Playbacksoftware wird für die Wiedergabe von Bildern von Zip ® -, Jaz ® - und Bandlaufwerken bei einem PC verwendet.

Systemanforderungen:

- Intel Pentium PC oder gleichwertig (mindestens 233 MHz, 400 MHz empfohlen)
- Microsoft ® Windows ® 95 oder 98.
- 4 MB Videokarte für die Darstellung von 16 Millionen Farben.
- 5 MB freier Festplattenspeicherplatz (Zusätzlicher Speicherplatz ist für die Speicherung von Bilddateien erforderlich)
- Am PC angeschlossenes Iomega Zip ® -, Jaz ® - oder Bandlaufwerk.
- SCSI-Interfacekarte (für den Anschluss von Bandlaufwerken an einem PC)

Installation:

1. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A ein.
2. Wählen Sie Start > Ausführen...
3. Geben Sie 'a:\setup' ein und klicken Sie auf OK. Alternativ dazu können Sie auch die Taste Durchsuchen verwenden, um die Datei manuell zu finden.
4. Die Installation wird gestartet. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Starten der PC Playbacksoftware:

1. Wählen Sie Start > Programme > PC Playback.
2. Klicken Sie auf das PC Playback Icon.
3. PC Playback wird geladen. Klicken Sie auf die Option 'Help', um Bedienungsanweisungen zu erhalten.

Wichtige Hinweise für die Verwendung von Bandlaufwerken:

Das zum DDS-Laufwerk mitgelieferte Kabel könnte nicht kompatibel zur 50-poligen SCSI-Schnittstelle von Digital Sprite sein.

DDS-3: Ein High-Density Kabel, 50-polig, männlich, nach Centronics 50-polig, männlich.

DDS-4: Ein High-Density Kabel, 50-polig, männlich nach High-Density, 68-polig, männlich (DDS-4) ist erforderlich. Dieses Kabel ist bei Computerhändlern erhältlich.

Vorsicht: Die Köpfe von Bandlaufwerken müssen häufig gereinigt werden, um eine optimale Leistungsfähigkeit zu gewährleisten. Stellen Sie sicher, dass das Laufwerk nach den Empfehlungen des Herstellers gereinigt wird.



Advertencia: **No mueva la unidad mientras esté encendida.**

Contenido

• Introducción	1
• Dispositivos de seguridad importantes	3
• Instalación del Digital Sprite 2	4
• Instalación rápida	5
• Conectar dispositivos externos	6
- Conectar Cámaras de telemetría	6
- Conectar dispositivos de almacenamiento	7
- Conectar a una red	9
- Conectar dispositivos 485-bus	10
- Conectar dispositivos de sonido	12
- Conectar dispositivos de grabación	12
• Configuración del Digital Sprite 2	13
- Uso del menú	13
- Fecha, Hora e Idioma	14
- Visualización de cámaras	15
- Programa	16
- Grabación con Cámara	16
- Programa de Grabación	17
- Programación de alarma	19
- Programación de actividad	20
- Opciones de visualización	21
- Contraseñas	21
- Opciones de Sistema	22
- Programación de Cámara	24
- Alarmas y Programación	25
- Programación de Actividad de Cámara	26
• Apéndice 1 - Configuración del archivo de cinta	27

Introducción

¿Qué es Digital Sprite 2?

Digital Sprite 2 es un multiplexor / grabador de vídeo digital, de coste competitivo y fácil de usar con opción de transmisión por red.

¿Un multiplexor de vídeo?

- Diseñado pensando en la seguridad
- Fácil de usar
- Funciona como un multiplexor analógico tradicional, no como un PC
- Posee todas las características que usted pueda esperar de un multiplexor de Dedicated Micros:
 - Monitor Principal y de Punto
 - Visualización multipantalla
 - Detección de actividad
 - Alarmas
 - Planificaciones día, noche y fin de semana
 - Ritmos de grabación variables
 - Red 485-bus

¿Un grabador de vídeo digital?

- Reproduce y graba simultáneamente, sin afectar la grabación.
- Se pueden almacenar hasta 31 días de 24 horas de grabación o más en un tiempo*
- Acceso instantáneo a las imágenes grabadas en el disco duro.

¿Un grabador de sonido mono?

- Grabación simultánea de imágenes y sonido monocal.

¿Transmisión de red?

- Visualización de imagen de Digital Sprite 2 en tiempo real y de en diferido a través de la red.
- No se necesita comprar software extra, se incluye el software para visualización en red para Windows™.
- Copia imágenes en red.

* Modelo 320 GB

Características:

Instalación

Auto detectar cámaras al encendido	✓
Auto detectar dispositivos de archivo al encendido	✓
Grabación de 24 horas por defecto en calidad VHS	✓
Conexiones a través de loop	✓

Operación

Reproduce, graba, archiva y transmite simultáneamente	✓
Opción de cámara indiscreta	✓
Control remoto por IR	✓

Reproducción

Operación de tipo VCR	✓
Reproducción de pantalla Entera, Quad e Imagen sobre Imagen	✓

Sucesos

Detección de actividad	✓
Alarmas	✓
Anotación de suceso (con ventana de visualización)	✓
Autocopiar sucesos a Zip® y Jaz®*	✓
Tiempos de sucesos pre y post	✓

Telemetría

Coaxial - BBV, Dennard, Pelco	✓
De serie - Ultrak, Ademco / VCL, Dennard, Panasonic,	✓
DTMF / 485-bus - Dedicated Micros	✓
Programación de telemetría por alarma	✓

Sonido

Grabación de sonido en tiempo real	✓
------------------------------------	---

Control de teclado remoto (opcional)

Teclado remoto compatible	✓
Control de múltiples unidades	✓
Controlador de Telemetría	✓

Visualización por red (opción)

Visualización en tiempo real	✓
Visualización de reproducción	✓
Hasta 5 usuarios en red	✓
Control de telemetría	✓
Copia imágenes a través de las redes	✓
E-mail con activación por suceso	✓

Dispositivos de almacenamiento externos

Zip® y Jaz®*	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS	✓
Yamaha / Plextor CDR (comprobar los modelos compatibles)	✓

Este manual tiene dos partes

1. Tarjeta de operaciones

- Contiene los detalles de la instalación y funcionamiento

2. Guía de Configuración

- Contiene los detalles de configuración del Digital Sprite 2 y dispositivos externos.

* Comprobar los modelos compatibles

Dispositivos de seguridad importantes

Leer las instrucciones

Se deben leer todas las instrucciones de utilización y de seguridad antes de poner en funcionamiento la unidad.

Fuentes de alimentación

Esta unidad sólo debe utilizarse utilizando la fuente de alimentación indicada en la etiqueta de fabricación.

Reparación

No intente realizar la reparación de la unidad sin consultar previamente a personal cualificado. Al abrir o retirar las tapas se expone a un voltaje peligroso, entre otros riesgos.

Ventilación

Asegúrese que la unidad se encuentra correctamente ventilada para protegerla del exceso de calor.

ADVERTENCIA

A fin de prevenir todo riesgo de incendio o shock, no exponga este equipo a la lluvia o humedad. La señal luminosa simbolizada por una flecha que se encuentra dentro del triángulo equilátero tiene como función alertar al usuario de este equipo de que en el recinto en que se encuentra puede haber voltajes peligrosos susceptibles de provocar un riesgo de descarga eléctrica.

REGLAMENTACIÓN DE LA FCC E INFORMACIÓN DOC

(Sólo para los modelos de EE.UU. y Canadá)

ADVERTENCIA: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites establecidos para los dispositivos digitales de Clase A en observancia del artículo 15 de la reglamentación de la FCC. Estos límites tienen como objetivo la protección contra interferencias dañinas cuando el equipo funciona en un ambiente comercial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radio frecuencia. Si no es instalado y utilizado siguiendo las instrucciones del manual, puede provocar interferencias negativas en la comunicación por radio. El funcionamiento de este dispositivo en un área residencial es susceptible de provocar interferencias negativas, en cuyo caso, el usuario estará obligado a reparar los daños por su cuenta.

Si fuera necesario, el usuario deberá consultar al comerciante o a un técnico especialista en radio y televisión con el fin de proceder a la acción reparadora. El folleto titulado: “Cómo identificar y resolver problemas de interferencia de radio y televisión”, elaborado por la Comisión Federal de Comunicaciones, puede serle útil al usuario. Se puede solicitar dicho folleto a la imprenta del gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock No.004-000-00345-4).

Esta advertencia pretende recordar al instalador de sistemas CATV la sección 820-40 del NEC, el cual proporciona las normas para establecer una toma de tierra adecuada y, en particular, especifica que el conductor a tierra debe estar conectado al sistema de toma de tierra del edificio, lo más cerca posible del punto de entrada del conductor.



Marca CE

Este producto lleva la marca CE, lo cual indica el cumplimiento de las directivas aplicables. Directiva 89/336/EEC. Se ha efectuado una “Declaración de conformidad” en Dedicated Micros Ltd., 11 Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB .

Instalación del

Antes de empezar:

Comprobar el contenido de la caja

Los siguientes productos deben encontrarse dentro de la caja:

- ☐ Digital Sprite 2
- ☐ Mango de control remoto por IR
- ☐ PSU
- ☐ Cable de alimentación con enchufe de tres clavijas ya conectado (Norte América)
- ☐ Cable de alimentación sin el enchufe conectado (otras regiones)
- ☐ Kit de montura rack (orejas de montura rack, soportes traseros y tornillos de fijación)
- ☐ Cable 485-bus

Escoger un lugar para la instalación

Digital Sprite 2 está diseñado para un montaje en rack o de sobremesa. Se deben tomar las siguientes precauciones a la hora de instalar el Digital Sprite 2:

- Las aberturas en la caja de la unidad sirven para la ventilación. Para prevenir el calentamiento, estas aberturas no deben de ser obstruidas o cubiertas.
- Cuando se monten unas unidades encima de otras, asegúrese de que haya un espacio mínimo de $\frac{1}{2}$ " (1.5 cm) entre cada unidad.
- Asegúrese de que halla un espacio de 1" (3 cm) a cada lado de la unidad.
- Asegúrese de que la unidad no esté situada en un lugar libre de golpes mecánicos.
- La unidad debe colocarse en un lugar con poca humedad y sin polvo. Evitar lugares tales como sótanos húmedos o pasillos con polvo.
- Si se utiliza una unidad de almacenamiento exterior, consultare las instrucciones del fabricante para su colocación.

Un repaso rápido a la grabación digital

Los grabadores multiplexores digitales trabajan de la misma forma que trabajan los multiplexores analógicos excepto que usan los discos duros y cinta digital para almacenar vídeo, en lugar de cintas VCR.

La grabación analógica utiliza grabación time-lapse para aumentar el tiempo de grabación en una cinta de 3 horas - grabando menos imágenes cada segundo.

Al ajustar el número de imágenes que se graban cada segundo también se aumenta el período de tiempo grabado en el disco duro de un Digital Sprite 2. Existen otros factores que determinan la cantidad de tiempo que puede almacenarse en el disco de un grabador multiplexor digital:

- La calidad de imagen
- El ritmo de grabación
- La capacidad de disco duro

Calidad de imagen

Los grabadores multiplexores digitales almacenan imágenes en un formato comprimido, permitiendo una grabación de imágenes más eficiente. Cuanto más alto sea la compresión, más pequeño es el tamaño del archivo, pero la calidad de la imagen se verá afectada. Digital Sprite 2 puede comprimir imágenes entre 6KB y 45KB Kilobytes y gigabytes son unidades de almacenamiento:

1GB = 1024 Megabytes (MB)

1MB = 1024 Kilobytes (KB)

Con la grabación analógica, la calidad de imagen depende en el tipo de VCR que se use; VHS o S-VHS. Digital Sprite 2 permite que la calidad de imagen se altere mediante el ajuste del tamaño de imagen, por ejemplo, la calidad VHS es de 14 KB, la de S-VHS es de 18 KB, y mayor que S-VHS es de 25 KB*.

Al utilizar un tamaño de imagen más grande el disco duro se llenará más rápido que con un tamaño de imagen más pequeño, ya que se necesita más espacio para almacenarla. Para conseguir el mismo tiempo de grabación cuando una imagen es más grande es necesario que se reduzca el ritmo de grabación (IPS).

* Obsérvese que la calidad de la imagen puede variar en cada tipo de secuencia, como en todas las grabaciones digitales; la calidad S-VHS puede ser de 18 KB en una secuencia pero puede llegar a 30 KB o más para obtener la misma calidad en una escena de mayor detalle.

Ritmo de grabación

El ritmo de grabación es la cantidad de imágenes grabadas al disco en un segundo, o imágenes por segundo (IPS). Esta es una cifra de sistema, sea es decir, el ritmo de grabación sigue siendo el mismo si se graba con 1 o con 16 cámaras. El ritmo de actualización por cámara puede calcularse utilizando el ritmo de grabación:

$$\text{Ritmo de actualización} = \frac{\text{NO de cámaras}}{\text{Ritmo de grabación}}$$

Capacidad de disco duro

Los VCRs analógicos utilizan cintas de tres horas que graban un número de imágenes limitado. Sin embargo, y a diferencia de los sistemas de VCR, el número de imágenes que pueden grabarse a un grabador multiplexor digital puede incrementarse si se utiliza una capacidad de disco duro más grande. Digital Sprite 2 se suministra actualmente con tamaños de disco duro de 80, 160 y 320 GB

Utilizando un disco duro más grande obtendrá una calidad de imagen, un ritmo de grabación o tiempo de grabación mucho mayor. Por ejemplo, un disco de 80 GB puede grabar hasta 8 días a una velocidad de modo time-lapse de 24 horas con la configuración por defecto (modo time-lapse de 24 horas con calidad S-VHS).

Consejo: Por regla general, la grabación con la configuración por defecto* utilizará 10 GB de almacenamiento por día, es decir, la unidad de 80 GB permitirá 8 días de grabación.

Calculando el tiempo de grabación

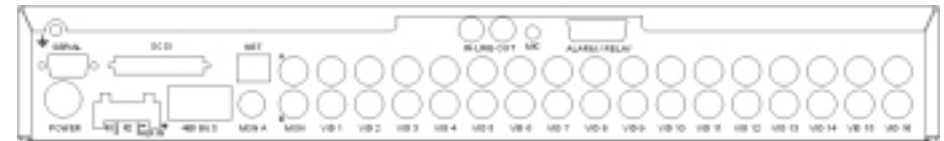
Digital Sprite 2 calcula el tiempo de grabación automáticamente al seleccionar el ritmo de grabación y la calidad de imagen. Alternativamente, puede descargar una calculadora de grabación interactiva de nuestra página web:

www.dedicatedmicros.com

* Modo time-lapse de 24 horas, 6 IPS e imágenes en calidad S-VHS, 18 KB

Instalación rápida

Digital Sprite 2 puede instalarse en tan sólo 4 pasos y, al ser un dispositivo de tipo plug & play, la detección y grabación con las cámaras son automáticas



1er PASO. Conectar las cámaras

Conecte las cámaras a las entradas de vídeo marcadas de VID1 a VID9 (unidad de 9 vías) o VID16 (unidad de 16 vías). Utilice la línea inferior de conectores para hacer loop con otros equipos.

2o. PASO. Conectar los monitores

Conecte la salida de vídeo marcada MON A al monitor Principal (reproducción y multipantallas digitales).

Conecte la salida de vídeo marcada MON B al monitor de Punto opcional (imágenes analógicas de pantalla completa).

3er PASO. Conectar los dispositivos externos

Si se necesitan conectar dispositivos externos al Digital Sprite 2, diríjase a la siguiente sección - 'Conectar dispositivos externos', antes de continuar con el 4º Paso.

4o. PASO. El encendido

Una vez que el Digital Sprite 2 esté en su **posición final** y todos los dispositivos externos estén conectados y encendidos, conecte la PSU a la parte posterior de la unidad y póngala en marcha. El procedimiento del encendido puede que tarde un minuto antes de que se pueda utilizar el Digital Sprite 2.



Ahora, Digital Sprite 2 grabará todas las cámaras en un modo time-lapse de 24 horas sin que se necesite programar más!

Conectar dispositivos externos

Digital Sprite 2 utiliza una red de 485-bus para interconectar los productos y accesorios de Dedicated Micros. Los dispositivos de almacenamiento se pueden conectar al puerto SCSI y las cámaras de telemetría, al puerto serie. Entre los dispositivos que pueden conectarse al Digital Sprite 2 se encuentran:

Cámaras de telemetría

Dispositivos de almacenamientos

Redes Ethernet

Dispositivos 485-bus

Dispositivos de sonido

Conectar cámaras de telemetría

Digital Sprite 2 dispone de telemetría coaxial de serie (RS-232/485), ya instalada y telemetría, 485-bus y DTMF a través de un adaptador de telemetría opcional. Un teclado remoto controla la telemetría del Digital Sprite 2. El tipo de telemetría debe programarse en el menú de 'Alarmas y programación'.

Telemetría coaxial

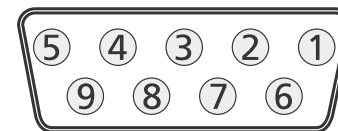
Actualmente, el Digital Sprite 2 funciona con Pelco Coaxitron* y BBV, utilizando un protocolo de conversión BBV RX-100 que permite el control de la mayoría de los domos de fabricantes líderes.

Telemetría de serie

Hoy en día, Digital Sprite 2 funciona con telemetría de serie para los domos JVC y Ultrak. La telemetría de serie necesita una conexión de par trenzado del puerto de serie del Digital Sprite al domo. La telemetría de serie puede configurarse 'estrella' - del puerto de serie del Digital Sprite 2 a cada receptor, en delta, - cada receptor encadenado con otro, o con una combinación de los dos modos. Cada receptor necesita nombrarse según sea su número de cámara - consulte la documentación de su receptor para más información.

Conexión de puerto de serie

El puerto de serie en el Digital Sprite 2 es una conexión de tipo-D macho de 9 vías. Se necesita un enchufe de tipo-D hembra de 9 vías con los siguientes pin-outs:



Visto desde el lado de la soldadura

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

nc = Sin conexión

Nota: El puerto de serie debe configurarse para telemetría JVC o Ultrak en el menú de Opciones de Sistema.

Telemetría 485-bus/DTMF

Los receptores de telemetría de Dedicated Micros pueden controlarse utilizando (tonos de teléfono) 485-bus o DTMF. Cuando se utilice telemetría 485-bus el receptor se conecta directamente a los conectores 485-bus en la parte posterior de la unidad. Cuando se utilice telemetría DTMF se necesita un adaptador de telemetría (TAD3) para convertir las órdenes de telemetría en tonos DTMF. La telemetría DTMF y c-bus pueden configurarse en una configuración en 'estrella' o en 'delta'.

Conectar dispositivos de almacenamiento

Las imágenes son grabadas en el disco duro interno para que el usuario tenga acceso a una reproducción y búsqueda instantánea. La capacidad del disco interno depende del tiempo y número de imágenes que pueden grabarse. Por ejemplo, un Digital Sprite 2 puede grabar durante 8 días en un modo por defecto pero un Digital Sprite 2 de 320 GB puede grabar durante 31 días con las mismas velocidades de grabación.

El disco duro interno ofrece un almacenamiento provisional, ya que las imágenes se van grabando unas encima de las otras constantemente después de cierto período de tiempo. Si las imágenes se necesitan guardar durante más tiempo es necesario el uso de un dispositivo de almacenamiento externo. El puerto SCSI-2 de 50 pines de alta densidad situado en la parte posterior del Digital Sprite se utiliza para conectar dispositivos de almacenamiento externo. Hay tres clases de dispositivos de almacenamiento externo que se pueden usar:

1. RAID - Redundant Array of Independent Disks

Las unidades RAID contienen discos duros los cuáles aumentan la capacidad de almacenamiento interno, expandiendo efectivamente el número de imágenes que pueden grabarse antes de ser regrabadas.

Las unidades RAID ofrecen una protección en caso de que ocurra algún fallo. Si un disco falla en un RAID las imágenes continuarán grabándose en otro disco en la serie. RAID también permite que discos averiados se cambien – reemplacen mientras RAID esté en marcha.

2. Grabadora externa de CD

Las imágenes se pueden copiar desde el disco duro interno en una grabadora externa de CD. Antes de ser transferidas al CD, todas las imágenes se digitalizan para su autenticación. También se digitalizará el contenido de todo el CD. Asimismo, se graba un pequeño programa de reproducción de CD para permitir reproducir las imágenes en otro PC sin tener que instalar ningún programa adicional en él.

En estos momentos, las grabadoras de CD compatibles son:

Yamaha CRW 2200 SX

VK Yamaha CRW 3200 SX

VK Plextor Plexwriter PX-W1210-TSE.

La Tabla siguiente muestra el tiempo de grabación del CD según las velocidades habituales de grabación.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CD-R 640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m

Nota: Deberá adquirir un cable SCSI para conectar la grabadora de CD al Digital Sprite 2. La conexión con el Digital Sprite 2 se realiza con un HD SCSI-2 de 50 pines.

3. Discos Iomega Zip® y Jaz®*

Se pueden copiar imágenes del disco duro interno o RAID a discos extraíbles Zip® o Jaz® para un almacenamiento a largo plazo. Todas las imágenes se digitalizan antes de ser transferidas al disco. Estas imágenes pueden reproducirse en cualquier PC con Windows™, un disco de lectura Zip® o Jaz® y software DM Playback instalado.

Discos Zip® y Jaz® están disponibles en capacidades de disco diferentes, la tabla de abajo muestra las horas de grabación a ritmos de grabación típicos (a una calidad de imagen S-VHS, 18KB):

Nota: Se puede descargar PC playback desde nuestra página web en la propia unidad y se incluye en el disco de la Unidad.

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

Las horas indican todas las cámaras que se están copiando al disco.

* Los driver para los discos Iomega SCSI Zip® y Jaz® no están disponibles en todos los países. Comprobar primero la disponibilidad con el proveedor de equipos periféricos del PC.

3. Dispositivos externos de almacenamiento en cinta

Las imágenes grabadas al disco interno pueden archivar automáticamente a las cintas Hewlett Packard DDS. Esto permite una solución de una cinta por día, parecido al multiplexor y al VCR. No es necesario un disco duro de gran tamaño cuando se utilizan cintas para archivar imágenes, aunque el tamaño del disco determina la capacidad de acceso instantáneo del Digital Sprite 2.

Para reproducir imágenes grabadas en cinta, será necesario utilizar una segunda unidad de cinta conectada a un PC con Windows™.

Se requiere el programa PC Playback * para reproducir estas imágenes en el PC.

Nota: Debido al desgarramiento mecánico de las unidades y cintas de vídeo, pensamos que, en general, no son fiables para su uso como medio de almacenamiento RAID exclusivo y, por lo tanto, no recomendamos utilizar el almacenamiento en cintas a menos que no se disponga de otras opciones.

La tabla siguiente muestra la cantidad de horas que una cinta durará cuando se utilice a diferentes ritmos de grabación (a una calidad de imagen S-VHS, 18 KB)

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

Ver Apéndice 1 para más información sobre la configuración del Digital Sprite 2 para el archivo de cinta.

* El programa PC software se incluye en la unidad

Conectar múltiples dispositivos externos

Se pueden 'encadenar' hasta siete dispositivos de almacenamiento del puerto SCSI situado en la parte posterior del Digital Sprite 2. Cada aparato debe tener una dirección única y el último dispositivo en la 'cadena' debe terminarse; compruebe la documentación del dispositivo para más información sobre la dirección y la terminación.

Nota: Sólo puede conectarse un disco de lectura de cinta puede al bus SCSI.

La tabla de abajo siguiente la capacidad y usos habituales de cada dispositivo de almacenamiento.

Almacenamiento externo	Capacidad	Descripción	Uso típico
RAID	Actualmente hasta 375GB*	Array de disco con tolerancia de averías	Almacenamiento a largo plazo con acceso instantáneo
CD-R	640MB	Media trasladable	Almacén de clip
Iomega Zip®	100 or 250MB	Media trasladable	Almacén de suceso o de clip
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Media trasladable	Almacén de suceso o de clip
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Cinta de almacenamiento digital	Archivo a largo plazo de una cinta por día
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Cinta de almacenamiento digital	Archivo a largo plazo de una cinta por día
Ecix VXA	20GB	Cinta de almacenamiento Digital Robusto	Archivo a largo plazo de una cinta por día

* Capacidad de un sólo RAID, se pueden conectar hasta 7 RAID's al Digital Sprite 2.

Conectar a una red Ethernet

El equipo Digital Sprite se puede conectar a una red Ethernet T estándar de base 10, permitiendo el control pleno del Digital Sprite 2 desde una ubicación remota.

Conexión a la red

Para conectar el Digital Sprite 2 a una red, necesitará los siguientes componentes:

- Un cable de red RJ-45 (CAT5 o equivalente).
- Una dirección IP estática y una máscara de subred (algunas redes también pueden necesitar una puerta de enlace por defecto, consulte con su administrador de redes).

Para configurar el Digital Sprite 2 en la red, deberá realizar los pasos siguientes:

1. Entre en el menú del Digital Sprite 2 (presionar y mantener presionado el botón **menú**).
2. Hacer clic en el botón **menú** hasta que se muestre la página 'Opciones del Sistema'.
3. Usar las flechas para seleccionar 'Configuraciones de red'
4. Entrar en el menú 'Network settings' iluminando 'Edit' y presionando la flecha hacia arriba o hacia abajo.
5. Entrar la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace por defecto en los espacios correspondientes.

Nota: las direcciones constan de cuatro grupos de tres dígitos; si sólo dispone de dos dígitos en una dirección, inserte un 0 delante; por ejemplo, 123. 123. 123. 001

6. Presionar el botón **menú** para salir del menú.
7. Presionar la cámara 1 para aceptar los cambios y reiniciar el sistema, o presionar de nuevo el botón **menú** para salir sin cambiar las programaciones.

Para ver las imágenes en la red

Digital Sprite 2 puede usar un navegador de red o el programa Network Viewing para mostrar las imágenes en la red. El programa Network Viewing se puede descargar desde la unidad hasta el PC local, usando la propia conexión de la red.

Para descargar el programa de visión en red:

1. Abrir el programa del navegador en red del PC.
2. Introducir la dirección IP del Digital Sprite 2 en el recuadro de 'Address' de Internet Explorer o Netscape y presionar Enter.
Quitar todos los 0 de las direcciones, es decir, la dirección 123.123.123.001 del Digital Sprite 2 se introducirá como 123.123.123.1 en el navegador de la red.
3. Se cargará una página web desde el Digital Sprite 2. Al hacer clic en el icono 'PC viewer application', se recibirá un aviso para Guardar o Ejecutar el programa.
4. Seleccionar 'Run this application from its current location' (Ejecutar esta aplicación desde su ubicación actual).
5. Se descargará el programa y aparecerá la pantalla de seguimiento de la instalación.
6. El programa se puede encontrar en Inicio>Programas>DM Network Viewer.

Los detalles de uso del programa Network Viewing se pueden consultar en la Guía del Usuario de la carpeta del programa Network Viewing.

Las especificaciones mínimas del PC para ver las imágenes en la red son las siguientes:

- CPU de 200 Mhz
- 64 MB de RAM
- Tarjeta de vídeo de 4 MB (con 16 millones de colores)
- Resolución mínima de pantalla de 800x600

Ver las imágenes a través de la red usando un navegador de red

Para ver las imágenes desde el Digital Sprite 2 se puede usar Microsoft Internet Explorer (versión 5.X y superiores) y Netscape Navigator (versión 4.7X).

Seguir las instrucciones anteriores para mostrar la página web del Digital Sprite 2, pero hacer clic en el icono 'Web viewer' y no en el icono 'PC viewer application'.

En este momento, será necesario introducir el nombre de usuario y la contraseña. El nombre de usuario y la contraseña por defecto son **user** y **password**.

Nota: El visor de la red no tiene todas las características del programa Network Viewing, pero será suficiente si no es posible descargar el programa o si se desea ver las imágenes fuera de la consulta, como, por ejemplo, a través de la red.

Ver las imágenes a través de la red usando Apple Mac o Linux

El soporte para ver imágenes usando Apple Mac o Linux es escaso y se basa en el sistema operativo que utiliza el navegador de red Netscape Navigator 4.7X.

Conectar dispositivos 485-bus

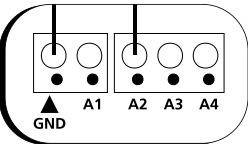
Digital Sprite 2 utiliza un sistema de red 485-bus para permitir la conexión múltiple entre todos los Digital Sprite 2, teclados remotos, módulos de alarma, secuenciadores de vídeo y otros accesorios. La distancia total de una red 485-bus puede llegar hasta los 1500 m (4900 pies).

Conectar alarmas

Se necesita un módulo de alarma opcional (DM/CI01) si se van a añadir alarmas al Digital Sprite 2. La ventaja del uso de módulos de alarma es que todos los conectores de alarma no tienen que seguir ruta hasta el Digital Sprite 2. Se pueden utilizar múltiples módulos de alarma en la red 485-bus con las alarmas conectadas a cada módulo.

Para añadir alarmas:

- Conecte el contacto de alarma correspondiente a la entrada de alarma, ej: Alarma 2 se conectaría entre 'ground' (GND) y A2.
- Si se necesitan múltiples módulos de alarma cada uno tiene que identificarse; consulte el documento del módulo de alarma para más información.
- Conecte el cable 485-bus de la caja de alarma a uno de los conectores del Digital Sprite 2.
- La polaridad de las alarmas (normalmente abierta / cerrada) se programa mediante la página de menú 'Alarmas y Programación'.

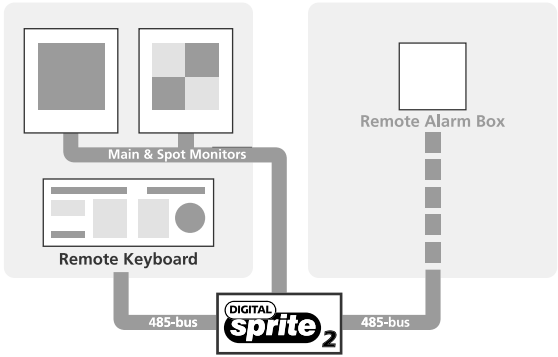


Nota: Los contactos de la alarma no se corresponden con el número de la cámara; por ejemplo, la alarma 2 podría activar el modo de alarma de las cámaras 1, 2 y 3. Ver los detalles de configuración de alarmas en las páginas 19 y 25.

Se puede programar la activación de una alarma para que realice las siguientes funciones:

Acción	Página de menú
Abrir/Cerrar Relé 1	Programar Alarma
Copiar automáticamente la cámara de alarma a Zip® o Jaz®	Programar Alarma
Mostrar la cámara de alarma en pantalla	Programar Alarma
Cambiar el ritmo de grabación	Programación de Grabación
Grabar exclusivamente o interpolar las cámaras de alarma	Programación de Grabación
Sequenciar las alarmas en el monitor secundario	Setting por defecto

Un ejemplo de conexión de una caja de alarma remota al Digital Sprite 2:

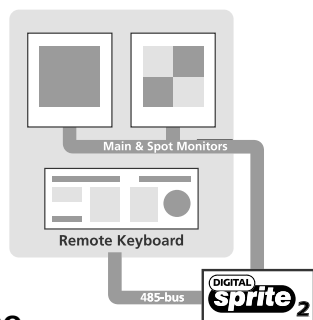


Teclados remotos

Se puede conectar un teclado remoto (DM/KBS3) al Digital Sprite 2 para proporcionar una función extra:

- Control remoto desde una distancia de hasta 1500 m (4900 pies).
- Control de múltiples Digital Sprite 2.
- Control de telemetría integrado Programación.
- Saltar / trasladar la reproducción utilizando el joystick.
- Botón de alarma de pánico (grabar todas las cámaras al ritmo de alarma y activar relé de alarma, R1).

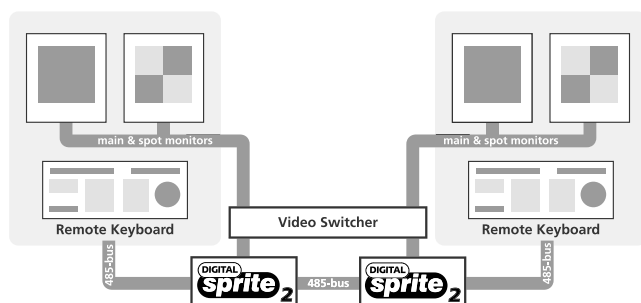
El ejemplo siguiente muestra un teclado remoto conectado al Digital Sprite 2:



Secuenciadores de vídeo

Los secuenciadores de vídeo permiten que múltiples Digital Sprite 2 sean controlados desde uno o dos monitores. Esto permite flexibilidad de controlar hasta 256 cámaras desde un sólo lugar sin tener que comprar un equipo de matriz extra. El secuenciador de vídeo enruta los monitores que se están controlando del Digital Sprite 2 a los monitores del usuario, hasta 16 posiciones de control pueden tener secuencias de monitor.

El ejemplo siguiente muestra dos Digital Sprite 2 controlados desde puntos individuales de control. El secuenciador de vídeo enruta las salidas del monitor del Digital Sprite 2 a los puntos de control:



Consejo: Cada dispositivo 485-bus se suministra con un cable c-bus de 2 metros. Para aumentar la distancia entre los dispositivos se necesitan dos cajas de unión 485-bus y una fuente de alimentación de 12 voltios. La distancia total de toda la red 485-bus puede llegar hasta 1500 m (4900 pies).

Conexión de los dispositivos de sonido

El equipo Digital Sprite 2 puede grabar y reproducir una salida única de sonido vinculada a la cámara 1. Hay dos puertos de entrada de sonido: MIC IN y LINE IN, y una salida de sonido: LINE OUT.

Conexión de un micrófono en MIC IN.

Conectar el micrófono en el conector de 3.5 mm con la etiqueta MIC IN. Es importante seleccionar el tipo adecuado de micrófono que se conectará con el Digital Sprite 2. El Digital Sprite 2 requiere un micrófono electret con una sensibilidad de -50 dBV o mejor.

Conexión de un preamplificador en LINE IN.

Cuando se requiera un micrófono adicional o una ganancia ajustable, se recomienda utilizar un preamplificador externo con micrófono y ganancia ajustable. El preamplificador con micrófono proporcionará una señal de nivel de línea 1V pk-pk que se puede conectar al conector RCA con la etiqueta LINE IN en el Digital Sprite 2.

La entrada de señal tiene la siguiente especificación:
Impedancia de entrada de la línea IN 47 kΩ, 1V pk-pk

Conexión de LINE OUT a un amplificador

Conectar el conector RCA etiquetado con LINE OUT a un amplificador externo o altavoces con alimentación independiente.

La salida tiene la siguiente especificación.

Línea OUT 1V pk-pk

Grabación de sonido

Una vez que se ha conectado el micrófono o preamplificador al Digital Sprite 2, se activará en el menú la opción de grabar sonido. Ver en la página 23 los detalles para activar la grabación de sonido.

Se aconseja comprobar la calidad de reproducción de sonido, ya que puede ser necesario aumentar la ganancia del micrófono.

Como el sonido está vinculado a una cámara, se requiere ver la cámara 1 en pantalla completa o en visión quad durante la reproducción, para oír el sonido.

Uso del menú

Digital Sprite 2 utiliza un sistema de menú por página para guiar al instalador durante el proceso de instalación.

Introducción del menú

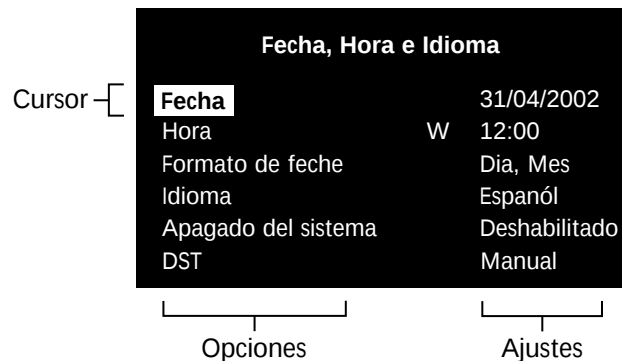
Hay dos tipos de menús, Usuario e Instalador. El menú de usuario mostrará sólo las páginas de 'Hora, Fecha e Idioma' y 'Programación'. El menú del instalador puede mostrar todos los menús.

Para entrar en el menú de Instalador:
Presionar y mantener la tecla **menú**.

Para entrar en el menú de Usuario:
Presionar la tecla **menú**. Apriete Presione y sostenga la tecla mode o menu.

Navegación del menú

Los menús se muestran con opciones en la columna de la izquierda y las programaciones en la columna de la derecha. Se puede mover un cursor (texto realzado) utilizando las teclas del < ^ v > cursor en el panel frontal o el joystick de un teclado remoto.



Para ver la siguiente página

Presione la tecla **menú**. Presione para visualizar la página siguiente.

Consejo: Al presionar las teclas xx o xx podrá avanzar o retroceder una página de los menús.

Para salir del menú

Presione y sostenga la tecla **menú** o vaya por todos los menús para salir.

Consejo: También se sale del menú al ver todos los **menús** disponibles presionando la tecla menú.

Ejemplo del uso del menú para cambiar la hora:

Fecha, Hora e Idioma	
Fecha	31/04/2002
Hora	W 12:00
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Espanól
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Manual

1. Presione y sostenga la tecla **menú** para mostrar la página del menú del Instalador. Se mostrará la página de Hora, Fecha e Idioma.

Fecha, Hora e Idioma	
Fecha	31/04/2002
Hora	W 12:00
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Espanól
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Manual

2. Utilice los **v** cursores para seleccionar la opción de Hora en el menú de la izquierda.

Fecha, Hora e Idioma

Fecha	31/04/2002
Hora	W 12:00
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	English
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Manual

3. Utilice el cursor > para realzar la programación de los minuto.

Fecha, Hora e Idioma

Fecha	31/04/2002
Hora	W 12:30
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Espanól
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Manual

4. Utilice los ▲ ▼ cursores para cambiar la programación, en este caso a 12:30.

Fecha, Hora e Idioma

Fecha	31/04/2002
Hora	W 12:30
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Espanól
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Manual

5. Utilice el cursor < para regresar a las opciones de la parte izquierda y seleccione otra opción. O presione y sostenga la tecla **menú** para salir de los menús.

Fecha, Hora e Idioma

Fecha, hora, idioma

Fecha	01/05/2002
Hora	S 12:00
Formato de fecha	Día, Mes
Idioma	Espanól
Apagado del sistema	Deshabilitado
DST	Auto

Fecha

Por defecto, la fecha se introduce en formato DD:MM:AAAA en los modelos PAL y MM:DD:AAAA en los modelos NTSC, aunque esto puede modificarse usando la opción 'Formato de fecha' más adelante.

Hora

La hora debe introducirse en el formato 24 horas (HH:MM).

Nota: La hora de verano e invierno viene marcada por 'S' o 'W' después de la hora, respectivamente.

Formato de fecha

El formato de fecha puede cambiarse de Día, Mes a Mes, Día dependiendo de la preferencia regional.

Idioma

El Digital Sprite 2 puede visualizar los menús en un cierto número de idiomas. Cuando se seleccionan se presentarán en una lista desplegable.

Nota: Cuando la fecha y hora se muestren como 'Reloj externo' la programación de fecha y hora sale de la unidad 1 en la red 485-bus.

Aviso: Puede que las imágenes se graben unas encima de las otras si la hora o fecha se ajusta mientras la grabación sigue en marcha.

Apagado del sistema

Si es necesario apagar el Digital Sprite 2 por cualquier motivo, se debe seguir el siguiente procedimiento de apagado:

1. Seleccionar 'Activado' en la opción de Apagado del Sistema.
2. Cuando aparece el menú desplegable, presionar y mantener la cámara 1 durante 5 minutos para apagar.
3. Aparece el mensaje 'Ahora es seguro apagar la unidad'; desenchufar el Digital Sprite 2 de **la pared**.

Aviso: Pueden perderse datos o fallar el disco si no se apaga el sistema antes de cortar la alimentación.

DST

La hora de verano puede ajustarse automáticamente o manualmente. Se recomienda el uso del ajuste automático. Por defecto, la configuración automática se adelantará una hora el último sábado de marzo a las 01:00, y se retrasará una hora el último sábado de octubre a las 02:00. Se pueden cambiar las programaciones automáticas por defecto. Si el país donde se encuentra la unidad no utiliza el DST, seleccionar la forma manual.

Visualización de cámaras

Hay una opción disponible para visualizar todas las cámaras o una selección de cámaras. Todas las cámaras se pueden visualizar por defecto. Las cámaras que se quiten de la pantalla no afectan las cámaras que se estén grabando.

Para modificar las cámaras que se visualicen:

- Presione la tecla de cursor 'Λ' para cambiar el campo de edición a 'Cámaras seleccionadas'.
- Un menú presentará las cámaras que se visualizarán.
- Pulse la tecla cámara para introducir o sacar una cámara de la secuencia de visualización. Esta cámara se mostrará. Las cámaras que se pueden visualizar se reconocen por una casilla rellena.

Nota: Cámaras quitadas de vista no se visualizan en el monitor principal o de punto en modo de tiempo real o de reproducción, las visualizaciones multipantalla mostrarán un segmento en blanco.

Consejo: Es aconsejable que se programe una contraseña para impedir que este programa sea modificado por personas no autorizadas.

Programa

Se puede utilizar una planificación para grabación de cámaras seleccionándolas a diferentes horas, cambiar el ritmo de grabación y seleccionar si se permiten alarmas o actividad.

Noche

Apagado

Set/Unset

Directo

Módulo 01 contacto 01

Con. entre

18:00 y 09:00

Fin de semana

Apagado

Set/Unset

Directo

Module 01 contacto 01

Con. entre

Viernes 18:00

Lunes 09:00

Las planificaciones tienen tres opciones:

- Apagado - la planificación está apagada
- Ajuste / Desajuste - utilice un interruptor o una entrada de alarma para disparar la planificación. Éste está conectado directamente con la entrada AUX o mediante el uso de un contacto específico en un módulo de alarma externo.
- Entre - la planificación se dispara entre horas definidas por el usuario (y días para el programa de fin de semana).

La planificación ofrece la opción de cambiar a programaciones de noche y fin de semana, manualmente utilizando la opción Set / Unset, utilizando la entrada AUX o contactos de alarma, o automáticamente a horas y días preprogramados.

Nota: La planificación del Fin de Semana se impone a la programación de noche durante el período definido de Fin de Semana.

Grabación de Cámara

Existe una opción para grabar todas las cámaras o una selección de cámaras. Todas las cámaras se graban por defecto.

Grabación de Camara

Día

Todas las cámaras

Selección cámaras

Noche

Todas las cámaras

Selección cámaras

Fin de semana

Todas las cámaras

Selección cámaras

Nota: Las opciones de Noche y Fin de Semana sólo se visualizan si un programa de Noche y Fin de Semana correspondiente se ha configurado en el menú de Programa.

Para cambiar las cámaras que se tengan que grabar:

- Presione la tecla ' ^ ' para cambiar el campo de edición a 'Cámaras seleccionadas'.
- Un menú mostrará las cámaras que se grabarán.
- Apretar la tecla 'cámara' para conmutar la cámara dentro o fuera de la secuencia de grabación. Un cuadrado relleno mostrará las cámaras que se grabarán.

Consejo: Las cámaras que no estén en secuencia de grabación pueden grabarse cuando se dispara una detección de alarma o de actividad en dicha cámara.

Programa de Grabación

El ritmo de grabación y el tamaño de la imagen determinan el tiempo que las cámaras pueden grabar y la velocidad de actualización de cada cámara. La programación puede aplicarse a programas de día, noche y fin de semana

	Estándar IPS	Suceso IPS	Suceso activas	Suceso modo
Día	6	6	Ninguno Alarmas Actividad Ambos	Combinado Exclusivo Sin Cambios
Noche	6	6	Ninguno Alarmas Actividad Ambos	Combinado Exclusivo Sin Cambios
Fin de semana.	3	3	Ninguno Alarmas Actividad Ambos	Combinado Exclusivo Sin Cambios
Tamaño de archivo grabado 18 KB Tiempo máximo de grabación ---:-- Almacenamiento de vídeo total 320 GB Primera grabación 01/05/2002 12:00				

Nota: Las opciones de Noche y Fin de Semana se muestran únicamente si se ha configurado un programa de Noche y Fin de Semana en el menú de Programa.

IPS Estándar y de suceso

Escoja el ritmo de grabación de imágenes por segundo (IPS) que se deben grabar a través de todas las cámaras. El ritmo de grabación máximo es de 25IPS con PAL y 30IPS con NTSC con una sola cámara grabando. Cuando hay conectadas cámaras múltiples el ritmo de grabación máximo es de 18IPS.

El ritmo de grabación por defecto es de 6 IPS, lo que equivale a un VCR en el modo time-lapse de 24 horas.

La tabla de siguiente muestra los ritmos de grabación habituales de un modo de VCR time-lapse:

Modo timelapse (horas)	Ritmo de grabación (IPS)
3	25 (30)
12	12
24	6
48	3
72	2
168	1

Los datos entre paréntesis se refieren a los sistemas NTSC.

Consejo: Para calcular el ritmo de actualización por cámara - el número de segundos antes de que la cámara sea actualizada, divida el número de cámaras por el ritmo de grabación (IPS). Por ejemplo, 16 cámaras con un ritmo de grabación de 6 IPS sería:

$$\text{Ritmo de actualización (segundos)} = \frac{\text{Número de cámaras}}{\text{IPS}} = \frac{16}{6} = 2.67 \text{ segundos}$$

Se puede disminuir el ritmo de actualización aumentando el ritmo de grabación (IPS), el único inconveniente es que disminuirá el tiempo de grabación

Programa de Grabación (Continuación)

Sucesos activos

Escoja si tiene que encender o apagar la detección de alarmas o actividad con el programa de día, de noche y en fin de semana.

Modo de sucesos

Esta opción permite ajustar la secuencia de grabación cuando se recibe una alarma. Las opciones son:

Sin cambios - la secuencia de grabación se mantiene igual tanto si hay como si no hay alarmas.

Exclusiva - sólo graban las cámaras de alarma.

Intercaladas - las cámaras de alarma graban con más frecuencia que las cámaras sin alarma, por ejemplo, si la cámara 1 está en modo alarma, la grabación intercalada será 1213141516...

Consejo: al usar el modo intercalado, es posible mantener constante el ritmo de grabación pero, efectivamente, aumenta la velocidad de grabación de la alarma o la actividad.

Tamaño de archivo grabado

El archivo o tamaño de imagen afecta la calidad de las imágenes grabadas a un disco. Un archivo más grande tiene una calidad de imagen superior, pero llenará el disco duro más rápido, grabando menos tiempo de esta forma. El tamaño del archivo puede programarse entre 6 y 45 KB. La tabla siguiente muestra la calidad de imagen en tamaños de archivo habituales:

Calidad de imagen	Tamaño de archivo (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Nota: La calidad equivalente de la imagen es representativa en la mayoría de los casos, aunque las proyecciones de cámaras con gran cantidad de detalles de la imagen pueden requerir el aumento del tamaño del archivo para obtener una calidad de la imagen similar.

Si se aumenta el tamaño del archivo por encima de 40 KB disminuirá el ritmo máximo de grabación a 18 IPS, incluso si se selecciona un ritmo de grabación mayor de 18 IPS.

Tiempo máximo de grabación

El tiempo de grabación máximo es la cantidad de tiempo grabado antes de que las imágenes se rescriban. Se calcula automáticamente cuando se selecciona o se cambia el ritmo de grabación (IPS). Obsérvese que el tiempo máximo de grabación incluirá el sonido, si está activado en la página del menú de Opciones del Sistema.

Consejo: El tiempo de grabación máximo puede aumentarse mediante la reducción del tamaño del archivo (KB) o del ritmo de grabación (IPS).

Almacenamiento de vídeo total

La cifra que se muestra indica la cantidad total de capacidad de disco interna y externa disponible para almacenamiento de vídeo en GB (Gigabytes).

Primera grabación

La primera grabación muestra la fecha y hora de la primera imagen del disco.

Nota: Si se programa una partición de suceso en el menú de Opciones del Sistema, la primera grabación podría ser un evento más antiguo que la primera grabación estándar.

www.dedicatedmicros.com

Grabación de sucesos únicamente

Digital Sprite 2 puede configurarse para grabar únicamente cámaras con sucesos de actividad o de alarma, los cuales pueden incrementar el tiempo de grabación de disco duro antes de ser regrabado.

Para configurar el Digital Sprite 2 para grabar en suceso únicamente:

1. Programe el IPS estándar a 00.
2. Programe el IPS Suceso al ritmo de grabación deseado cuando un suceso sea detectado.
3. Seleccione la opción 'Sucesos activos' como Ambos, Alarmas o Actividad según sea necesario.
4. Seleccione la opción 'Sucesos activos' como grabación Exclusiva de sólo cámaras con alarma o actividad.

Sólo sucesos de actividad o alarma se grabarán a partir de ese momento. No es posible pre-alarma / actividad e con esta configuración.

Programación de alarma

Programación de alarma	Pre alarma	00 min 00 sec	
	Post alarma	00 min 02 sec	
	Auto copia	No	Si
	Cont. alarma global	apagado	Directo, Módulo 01 Contacto 01
	Relé alarma (R1)	Cerrar	Abrir
	Visualiz. de alarma	No	Si
	Alarm buzzer	No	Si
	Camera fail buzzer	No	Si

Prealarma

Las imágenes prealarma pueden grabarse durante un tiempo preprogramado antes de una alarma. Seleccione la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Postalarma

Las imágenes postalarma pueden grabarse durante un tiempo preprogramado después de una alarma. Seleccione la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Auto copia

Las alarmas pueden copiarse automáticamente a un dispositivo de reserva externo Zip ® o Jaz ®.

Contacto de alarma global

Un contacto de alarma global se utiliza para forzar a todas las cámaras a una situación de alarma. Esto se podría utilizar si una alarma necesita disparar todas las cámaras, o como una alarma de pánico operado manualmente. Las opciones son directo, utilizando la entrada AUX, o utilizando un contacto específico en un módulo de alarma.

Visualización de alarma

Por defecto, la última cámara con alarma no se visualizará en el monitor principal. Seleccione 'Sí' para mostrar las cámaras con alarmas.

Programación de alarma (Continuación)

Relé alarma (R1)

Escoger si el relevo alarma (R1) se debe abrir o cerrar cuando una alarma sea activada. Al seleccionar Momentary open o Momentary close se abrirá o cerrará el relé durante medio segundo, independientemente de la duración de la alarma.

Timbre de la alarma

El timbre incorporado en el Digital Sprite 2 y en el teclado externo puede dispararse cuando la alarma está activada, seleccionando 'Si'.

Timbre de fallo de cámara

El timbre incorporado en el Digital Sprite 2 y en el teclado externo puede seleccionarse cuando se detecta el fallo de una alarma, seleccionando 'Si'.

Nota: El timbre de la cámara con fallo continuará activado hasta que se vuelva a conectar o se remplace la cámara correspondiente. Para desactivar el timbre de la cámara con fallo en ésta, presionar y mantener la tecla correspondiente para entrar en el menú de Configuración de la Cámara, y desconectar la salida de vídeo de la cámara.

Programación de actividad

Configur de actividad	Pre actividad	00 min 00 sec	
	Post actividad	00 min 02 sec	
	Auto copia	No	Si
	Relé general	Apagado	Módulo 01 ...Módulo 16
	Relay 2	Actividad, cam fail, ambos, ninguno	Abrir/cerrar, cerrar/abrir
	Visualiz. de activ	No	Si
	Activity buzzer	No	Si

Preactividad

Las imágenes de pre-actividad pueden grabarse durante un tiempo preprogramado antes de un suceso de actividad. Seleccionar la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Postactividad

Las imágenes de post-actividad pueden grabarse durante un tiempo preprogramado después de un suceso de actividad. Seleccionar la cantidad de minutos o segundos (30 min 59 seg máximo).

Auto copia

Los sucesos de actividad pueden copiarse automáticamente en un dispositivo de reserva externo Zip ® o Jaz ®.

Relé de actividad (R2)

El segundo relé se puede configurar para activarse en caso de detección de actividad o cuando se detecta un fallo de cámara. Escoger si el relé se debe abrir o cerrar cuando se detecte una actividad.

Visualización de la actividad

Por defecto, la última cámara con detección de actividad no se mostrará en el monitor principal. Seleccione 'Sí' para mostrar las cámaras con actividad.

Timbre de actividad

El timbre del Digital Sprite 2 y del teclado externo puede dispararse cuando se detecte actividad, seleccionando 'Si'.

Opciones de Visualización

Opciones de Visualización	Entrelaz. multipant	Conectado	Apagado
	Título multipantalla	Conectado	Apagado
	Ver número de unidad	Conectado	Apagado
	Número de cámara	001	002...984
	Status page	Conectado	Apagado

Entrelazado de multipantalla

Apague el entrelazado de multipantalla para estabilizar imágenes con alto contraste cuando se vean en multipantalla.

Títulos de multipantallas

Los títulos de cámara pueden apagarse cuando se visualiza una multipantalla.

Visualizar número de unidad

Cuando se controla más de una unidad con un solo teclado, el número de unidad (programado en la página de Opciones del Sistema) puede mostrarse en la pantalla para que el usuario sepa la unidad que se está controlando.

Número de cámara base

Cuando se utilicen varias unidades, puede que sea necesario que los números de cámara no sean correlativos, por ejemplo, con dos unidades, el número de cámara base de una unidad puede ser entre 1 y 16 y el de la segunda unidad, entre 17 y 32.

Página de estado

Al entrar en los menús se puede mostrar una página de estado en la que se dan los detalles de alarmas y fallos de cámara. Para mostrar esta página, seleccionar 'On'.

Contraseñas

Contraseñas	Contraseña usuario	Apagado	Conectado
	Contraseña instalador	Apagado	Conectado
	Contraseñas visionado	Apagado	Conectado

Contraseña usuario

La contraseña de usuario permite a los usuarios entrar en las páginas de menú de Hora, Fecha e Idioma y Programación (no se mostrarán las demás páginas). Para grabar la contraseña, seleccione On y siga las instrucciones de la pantalla. La contraseña de usuario puede tener hasta 8 dígitos

Nota: Se entra en el **menú** Usuario al presionar la tecla menú.

Contraseña instalador

La contraseña de instalador permite a los usuarios autorizados entrar y comprobar todas las páginas del menú. Para grabar la contraseña, seleccione On y siga las instrucciones de la pantalla. La contraseña de instalador puede tener hasta 8 dígitos

Nota: Se entra en el **menú** Usuario al presionar la tecla menú.

Contraseña de reproducción

Cuando se activa una contraseña de reproducción, se debe introducir una contraseña de instalador o usuario antes de poder reproducir las imágenes

Aviso: Por razones de seguridad, la pérdida de contraseñas requerirá que la unidad se devuelva para que las contraseñas puedan ser programadas de nuevo.

Anote aquí sus contraseñas:

Contraseña de usuario:

Contraseña de instalador:

Opciones de Sistema

Opciones de Sistema	Numero de unidad	01	02...16
	Parámetros de la red	Editar	Manual
	Valores de fábrica	Reset	
	IR receiver	Habilitado	Disabled
	Audio	Deshabilitado	Enabled
	Event partition	Editar	
	Destion de Copia de Suce	Aparatos no disponibles	(Drive letter)
	Image Storage	Editar	
	Timed expiry	Editar	
	Serial telemetry	None	(Dome manufacturer)

Número de unidad

Si hay varias unidades conectadas a la red c-485-bus, cada unidad debe definirse por un único número. La unidad 1 es también el puerto maestro de la red 485-bus, y las programaciones de fecha y hora se sincronizarán con respecto a ella

Parámetros de la red

Esta opción se utiliza para configurar la unidad para la conexión a una red Ethernet T de base 10. Se mostrará un dialogo en la pantalla con el siguiente listado para la configuración de la programación de la red:

Parámetros de la red	IP address	000.000.000.000	
	Sub net mask	255.255.000.000	
	Salida por defecto	000.000.000.000	
	Bandwidth limit	100%	1 - 100%
	Network	Habilitado	Disabled
	System name	Digital Sprite 2	

Dirección IP, máscara de subred y puerta de enlace por defecto

Se debe dar una dirección IP y máscara de subred exclusivas al Digital Sprite 2 para comunicarse con él en la red. En una red ya existente, estos valores se obtienen del administrador de la red. Se necesitará una puerta de enlace por defecto si el Digital Sprite 2 va a funcionar desde una ubicación remota, como una red WAN o marcado a través de un router.

Nota: El Digital Sprite 2 requiere una dirección IP estática aunque esté conectado a una red dinámica (DHCP).

Límite del ancho de banda

El ancho de banda que usa el Digital Sprite 2 se puede limitar para prevenir la sobrecarga en redes más lentas. El Digital Sprite 2 tiene una conexión de 10 MB/s (T de base 10).

El ancho de banda máximo que usará el Digital Sprite 2 (5 usuarios viendo imágenes) es de 6 Mb/s, por lo que cualquier limitación por encima del 60% no afecta al ancho de banda que utiliza este equipo. El ancho de banda máximo utilizado por un usuario es aproximadamente de 2.5Mb/s

Si desea limitar el ancho de banda usado por el Digital Sprite 2 a 1 Mb/s, fijar el límite del ancho de banda al 10%.

Al restringir el ancho de banda no se disminuye la calidad de la imagen, pero disminuirá el ritmo de actualización de las imágenes en la red.

Red

Esta opción se usa para activar o desactivar la opción de red. La red está activada por defecto.

Nombre del sistema

Cada Digital Sprite 2 que se encuentre en red puede recibir un nombre de sistema para facilitar su identificación. El nombre de la unidad se muestra en el programa Network Viewing y también en la pantalla LCD del tejado remoto. El número máximo de caracteres del nombre del sistema es 30. El nombre de la unidad por defecto es 'DM Digital Sprite 2'.

Consejo: Si no desea que la unidad se identifique automáticamente en la red, use un símbolo '#' como primer carácter. Todavía se podrá acceder a la unidad a través de la red escribiendo directamente la dirección IP en el programa Network Viewing.

Sonido

En el Digital Sprite 2 se puede grabar un canal de sonido mono, usar este menú para activar o desactivar la grabación de sonido. La grabación de sonido utiliza una pequeña cantidad de almacenamiento, aproximadamente 4 KB/s, independientemente del ritmo de grabación (IPS) del vídeo. Cuando se activa el sonido, se afecta el tiempo de grabación; comprobar el nuevo tiempo de grabación en el menú 'Programación de la grabación'.

Nota: La grabación de sonido está vinculada a la entrada de la Cámara 1, cuando se reproduzca el sonido debe mostrarse esta cámara.

Receptor IR

La opción de control remoto por infrarrojos puede activarse o desactivarse en este menú. El control remoto simula el control del panel frontal del Digital Sprite 2. El control remoto no permite configurar los menús ni controlar las cámaras de telemetría.

Cuando el receptor de IR está activado, el LED de IR del Digital Sprite 2 tendrá un color verde y cuando está desactivado, cambiará a color ámbar. Cuando el LED parpadea en verde, significa que está recibiendo una señal IR.

Partición del suceso

Se puede configurar una partición del suceso para proteger los sucesos más tiempo que usando sólo la participación de la grabación normal. Cuando se configura un suceso de partición, todos los sucesos se grabarán en esta zona. Los sucesos se rescriben por orden sucesivo cuando la participación está completa.

Para comenzar determinar el tamaño necesario de la partición, usar la ecuación siguiente:

$$\text{Partición del suceso (GB)} = \frac{\text{Días} \times \text{tamaño de la imagen (KB)} \times \% \text{ Sucesos} \times \text{IPS del suceso}}{1111}$$

Donde:

Días = Número de días requerido antes de que se rescriban los sucesos.

Tamaño de la imagen (KB) = Tamaño de la imagen grabada en kilobytes.

% de sucesos = Porcentaje de grabaciones que son sucesos.

IPS del suceso = Ritmo de la grabación de eventos (IPS).

Por ejemplo, si se desea conservar los sucesos durante 5 días antes de que se rescriban, las alarmas se disparan el 25% del tiempo, el tamaño de la imagen es del 25% del tiempo, el tamaño de la imagen es de 18 KB y el IPS del suceso es de 6 imágenes por segundo, la ecuación quedaría:

$$\text{Partición del suceso (GB)} = \frac{5 \times 18 \times 25 \times 6}{1111} = 12 \text{ GB}$$

Precaución: Al especificar una participación del suceso se reducirá el espacio del disco para la grabación normal, reduciendo el tiempo de grabación en el disco.

Almacenamiento de la imagen

Es posible seleccionar qué unidades van a grabar las imágenes, por ejemplo, si tiene un RAID o una serie de discos conectada al Digital Sprite 2, puede elegir grabar las imágenes en la unidad exterior de almacenamiento únicamente, obteniendo una seguridad de la imagen mayor.

	C	D	L	M
Image Storage	☐	☐	☒	☒
Listado De Sucesos	☒	☐	☐	☐

Al seleccionar Edit aparecerá un menú desplegable con las opciones siguientes:

El ejemplo anterior tiene dos RAID o series de discos externos (unidades L y M) conectadas al Digital Sprite 2, que grabarán las imágenes; el registro de sucesos quedará grabado en el disco C.

Opciones de Sistema

Caducidad programada

Se pueden programar las imágenes grabadas para caducar después de un número de días y horas que defina el usuario. Esta opción es útil si se debe cumplir la legislación sobre el tiempo máximo de grabación, por ejemplo, 31 días.

Aviso: Una vez que se ha programado la caducidad programada, se perderán todas las imágenes con una antigüedad mayor que el tiempo seleccionado.

Telemetría en serie

El Digital Sprite 2 tiene un puerto serie de telemetría RS-485/232 en la parte posterior de la unidad. En el momento de escribir, este puerto soporta los domos siguientes:

Ultrak	Ultradome™ KD6
Ademco / VCL	Orbiter and Jupiter Microsphere™
JVC	TK-C675, TK-C553E
Dennard	2050
Panasonic	WV-CS850, WV-CS854
Aritech / Kalatel	CyberDome™
Sensormatic	Speeddome™ V
Pelco P	Spectra II

Seleccionar el tipo de telemetría de la lista para configurar el puerto serie de telemetría.

Cada domo deberá configurarse para esta telemetría en serie y se direccionará correctamente. Consultar los detalles en la documentación del fabricante del domo; como alternativa, se puede descargar un documento suplementario para usar los domos en los grabadores digitales del Digital Sprite 2 en nuestra página web o solicitándolo a nuestro departamento de Soporte Técnico en support@dmicros.com

Nota: Una vez que se selecciona el tipo de telemetría en serie para cada cámara, se debe seleccionar también en la página del menú 'Alarmas y Programaciones'. Sólo se permite un tipo de telemetría en serie por máquina.

Programación de Cámara

Programación de Cámara

Título	Cámara 1
Términación de entrada	Conectado <i>Apagado</i>
Tipo de cámara	Color <i>B&N</i>
Ajustar color	— I —
Ajustar contraste	— I —

Título

Cada título de cámara puede tener hasta 12 caracteres.

Terminación de la entrada

La terminación puede programarse On u Off y debe de estar apagad para todas las cámaras que tengan vínculos con otros dispositivos.

Tipo de cámara

Las cámaras se detectan automáticamente; para cambiar el tipo de cámara, seleccionar color o blanco y negro

Ajuste de color

Cuando se selecciona la barra de color, presione **V** para reducir, y **Λ** para aumentar el color.

Nota: esta opción no se muestra si la cámara está programada como blanco y negro.

Ajuste de contraste

Cuando se selecciona la barra de ajuste, presione abajo para reducir, y arriba para aumentar el contraste.

Entrada de vídeo de cámara

Esta opción se muestra únicamente cuando la cámara está averiada o está apagada. Seleccione 'desconectar' mientras la cámara esté fuera de línea para evitar que se dispare la alarma y el mensaje de que la cámara ha fallado.

Consejo: Se puede acceder directamente a este menú presionando y sosteniendo una tecla de cámara.

Alarmas y Programaciones

Alarmas y Prepos.

Cámara	Detectada	No detectada		
Protocolo de telem.	Ninguno	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL		
	Prepos.	Mód/Aux	Contacto	Entrada
>	--	01	01	N/O
>	--	--		

Cámara XX

Se muestra en pantalla el número y el estado de la cámara seleccionada actualmente— detectada o no detectada. Utilice las teclas de cámara para seleccionar una cámara para configurar sus alarmas y programación.

Protocolo de telemetría

Seleccione el protocolo de telemetría para la cámara; BBV, Pelco, DM o el domo de telemetría en serie seleccionado en el menú de 'Opciones de sistema'.

BBV y Pelco son telemetrías coaxiales, si se está usando una telemetría en serie Pelco se mostrará como 'Pelco-P'. La telemetría DM es DTMF de par trenzado (usando TAD3) o telemetría 485-bus.

Nota: Los modos auto-pan y patrol (tour) no están disponibles cuando se utiliza la telemetría coaxial Pelco.

Notas: para los domos JVC: Si se están utilizando domos JVC, hay dos tipos de telemetría en serie, tipo 1 y tipo 2. Seleccionar el tipo correcto que corresponde el número de modelo de la siguiente lista.

Type 1	Type 2
TK-C675E	TK-C675BE
TK-C675U	TK-C675BU
	TK-C553E

Programación

Si la cámara tiene configuradas programación de telemetría, éstas pueden ponerse en marcha cuando se dispara una alarma. Introduzca el número de programación del 00 al 99 para el contacto de alarma correspondiente.

Módulo

Seleccionar la dirección del módulo de alarma que se va a utilizar, se pueden conectar hasta 16 módulos de alarma a la red 485-bus; la configuración por defecto es módulo de alarma 1.

Contacto

Cada módulo de alarma tiene hasta 16 entradas de alarma, cada entrada puede ser usada por una o varias cámaras.

Entrada

Seleccione si el contacto de alarma está normalmente abierto (N/O) o normalmente cerrado (N/C).

Programación de Actividad de Cámara

La detección de actividad se utiliza para grabar más imágenes de las cámaras que tienen actividad al disco. La sensibilidad de la actividad se puede ajustar y pueden omitirse zonas, según sea el tipo de escena.

Config. Detec. Activ.	Detección	Apagado	Conectado <i>Baja en exterior, Muy baja, Alta en interior, Baja en interior.</i>
	Sensibilidad	Alta er exterior	
	Rejilla de actividad	Configuración	
	Test de actividad	Test de movimiento	

Detección

Seleccione si la detección de actividad está encendida o apagada para la cámara seleccionada.

Sensibilidad

Hay 5 niveles de sensibilidad para la detección de actividad.

Seleccione el nivel de sensibilidad que sea necesario con el lugar de la cámara. Las cámaras situadas en el exterior donde puede haber un gran movimiento de fondo, tales como árboles o lluvia, deberían programarse a alta sensibilidad Exterior o baja sensibilidad Exterior. Las cámaras situadas en el interior donde hay muy poco movimiento de fondo deberían programarse a sensibilidad alta Interior, baja Interior o muy baja.

Cuadrícula de actividad

Se utiliza una cuadrícula de 8 x 16 para identificar zonas donde la detección de actividad está permitida. Cuando se muestra la cuadrícula, utilice las teclas del cursor al lugar deseado y presione una tecla de cámara para pasar de bloqueo encendido (punto blanco) a bloqueo apagado.

Test de actividad

Utilice esta opción para entrar en modo test y ajustar la programación de sensibilidad y actividad de la cuadrícula para cada cámara. Cuando se detecta actividad en la cámara aparece un punto blanco en la pantalla. Presione la tecla de **modo** o **menú** para salir del test.

La detección de actividad puede realizar lo siguiente:

Acción	Página de menú
Cerrar/Abrir relé 2	Prog. de actividad
Copiar automáticamente la actividad a Zip® o Jaz®	Prog. de actividad
Mostrar la cámara de actividad en pantalla	Prog. de actividad
Cambiar el ritmo de grabación	Programa de grabación
Grabar exclusivamente o interpolar la actividad de cámaras	Programa de grabación

Funcionamiento **DIGITAL** **sprite** 2



El modelo mostrado es de 9 vías

Reproducción de las imágenes del disco

Playback

- Para reproducir las imágenes, presionar ◀ xx para rebobinar hasta la posición deseada y después presionar ▶ .
- Cuando esté reproduciendo, presionar ◀ o ▶ para buscar con avance rápido o rebobinado, presionando varias veces aumentará la velocidad de búsqueda.
- Presionar || para parar la imagen actual. Al presionar ◀ o ▶ mientras está en pausa, avanzará o retrocederá una imagen
- Presionar ▶ para volver al modo de reproducción.

Ir a la hora

Presionar y mantener ▶ (goto) para reproducir desde una fecha u hora específica. Introducir la fecha y hora requeridas usando las teclas del cursor y presionar ▶ .

Consejo: Las imágenes se actualizan en el fondo automáticamente cuando se ajusta la fecha y hora.

Salir del modo reproducción

Presionar la tecla **mode** para salir del modo reproducción, el LED Play se encenderá.

Uso del registro de sucesos

La detección de alarmas y actividad se codifican y almacenan en el registro de sucesos para su fácil recuperación. Cada suceso se etiqueta con el tipo de suceso (alarma o actividad), el título de su cámara, la fecha y la hora. Para ver un suceso en el registro de sucesos:

- Presionar **suceso** para mostrar el registro de sucesos.
- Usar ▲ y ▼ para seleccionar el suceso requerido, el suceso seleccionado se mostrará en la ventana de visualización
- Presionar ▶ para ver el suceso en pantalla completa.
- Presionar **mode** para salir del registro de sucesos.

Consejo: Usar ◀ y ▶ para desplazarse por las páginas del registro de sucesos.

Filtrado del registro de sucesos

El registro de sucesos se puede filtrar por fecha y hora, tipo de alarma, estado del suceso o cámara. Para filtrar el registro del suceso:

- Presionar y mantener la tecla **suceso** para mostrar el menú de filtro del suceso.
- Usar < ▲ ▼ > para mover el cursor.
- Usar ▲ o ▼ para activar ■ o desactivar □ el cuadro, o cambiar la hora o la fecha.
- Presionar la tecla **suceso** para ver el registro del suceso filtrado.

Consejo: Se aconseja filtrar los sucesos antes de mostrarlos cuando se graban durante varios días.

	Alarma	Actividad	Sistema
Tipo de suceso	■	■	■
	Encendido	Apagado	Ambos
Estado del suceso	□	□	■
Filtrar por	00:00	01:01:1999	
Filtrar a	12:00	01:01:2000	
Hora ahora			
Seleccionar cámara	1 2 3 4 5 6 7 8 9		
	■ ■ ■ □ □ □ □ □ □		

Nota: Las cámaras no se pueden seleccionar usando las teclas del cursor.

Tipo de suceso

Seleccionar Alarmas, Detección de la actividad o Alarmas del sistema (alarmas de pánico, cambio de fecha y hora, aumento y disminución de alimentación).

Estado del suceso

Seleccionar si el suceso se va a mostrar cuando se produce (On) o cuando se termina (Off) o ambos.

Filtrar por

Seleccionar el día y hora del primer suceso a mostrar. Si no hay suceso en la hora seleccionada, se mostrará el suceso más cercano.

Filtrar a

Seleccionar la fecha y hora del último suceso a mostrar. Si no hay suceso en la hora seleccionada, se mostrará el suceso más cercano

Hora ahora

Desplazando el cursor a “Hora ahora” cambia el texto de la opción “Filtrar a” fecha y hora actual.

Seleccionar cámara

Usar las teclas de la cámara para activar y desactivar si se mostrarán o no los sucesos de la cámara. En el ejemplo anterior, sólo se mostrarán las cámaras 1 a 3 en el registro de sucesos.

Ver con cámaras aisladas



Pantalla completa

Al presionar la tecla de cámara se mostrará la imagen en pantalla completa de esa cámara.

Zoom de una imagen

Presionar la misma tecla de la cámara para activar y desactivar el zoom
Cuando el zoom está activado, usar **< ▲ ▼ >** para desplazarse por la imagen.

Congelado de la imagen

Presionar dos veces la tecla de la cámara o presionar la tecla **Hold** en el teclado remoto para activar y desactivar el congelado de la imagen.

Visión con múltiples cámaras



Imagen en otra imagen

Presionar la tecla PIP para activar y desactivar la imagen PIP principal.
Presionar y mantener la tecla PIP para editar la imagen, usar **< ▲ ▼ >** para seleccionar o deseleccionar el segmento, presionar la tecla de la cámara correspondiente para llenar ese segmento.
Presionar **menu** para salir.



Quad

Presionar la tecla QUAD para cambiar a la pantalla quad.
Presionar y mantener la tecla QUAD para editar la pantalla, usar **< ▲ ▼ >** para seleccionar el segmento, presionar la tecla de la cámara correspondiente para llenar ese segmento.
Presionar **menu** para salir.



Multipantalla

Presionar la tecla multipantalla entre las pantallas de 9 vías, 8+2, 12+1* y 16 vías*.
Presionar y mantener la tecla Multipantalla para editar la pantalla, mantener la tecla Multiscreen para editar la pantalla, usar **< ▲ ▼ >** para seleccionar el segmento, presionar la tecla de la cámara correspondiente para llenar ese segmento.
Presionar **menu** para salir. *Sólo versión de 16 canales.

Secuenciado de las cámaras



Secuencia

Presionar la tecla de secuencia para activar y desactivar la secuencia principal del monitor.
Presionar y mantener la tecla de secuencia para editar la secuencia de pantalla completa.
Usar las teclas de cámara para incluir o quitar cámaras de la secuencia.
Presionar **menu** para salir.

Nota: La secuencia del monitor de punto sólo se puede activar o editar en el modo punto.

Visión con cámaras en el monitor de punto

Presionar la tecla **mode** o la tecla **spot** en el teclado remoto para activar y desactivar el modo 'spot', indicado en el monitor principal y en el LED del panel frontal.

Presionar una tecla de cámara para mostrar esa cámara en el monitor de punto o presionar la tecla de secuencia para establecer la secuencia de las cámaras.

Presionar y mantener la tecla de secuencia para editar la secuencia **spot**. Presionar **menu** para salir.

Copiar imágenes en el CD

Para copiar imágenes en la grabadora externa de CD (si está conectada):

1. Insertar un CDR en blanco o un CD-RW formateado en la grabadora de CD.
2. Presionar y mantener la tecla **copy** para mostrar la pantalla siguiente:

Copy Images	
Destino de copia	CD0: SCSI Yamaha
Copy from time	12:01:00 01/12/2001
Copy to time	12:02:00 01/12/2001
Copy	Selección cámaras
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

Destino de la copia Este es el nombre y tipo de unidad CD conectada al puerto SCSI.

Copiar de la hora Seleccionar la hora de la que se desean copiar las imágenes.

Copiar a la hora Seleccionar la hora en que se desean copiar las imágenes

Seleccionar copia 'Todas las cámaras' o las cámaras individuales para copiar usando las teclas de la cámara (los recuadros rellenos representan las cámaras seleccionadas, los recuadros en blanco no se seleccionan).

3. Usar las teclas del cursor para cambiar la hora a copiar "hacia y desde".
4. Presionar la tecla **menu** para mostrar el menú siguiente:

Este menú muestra la lista de archivo de imágenes que se va a copiar al CD, la barra de "uso de CD" indica cuánto espacio queda disponible en el CD, una vez que se alcanza el 100% no se pueden añadir más imágenes al archivo.

Añadir la siguiente	Añade las horas seleccionadas a la lista de archivos.
Borrar la lista	Elimina todas las entradas de la lista.
Crear un CD	Crea un CD con las imágenes de la lista.
Verificar el CD	Verify that the CD has been written correctly.

Para seleccionar cualquiera de las opciones anteriores, resaltar la opción deseada y presionar **menu**.

Para añadir imágenes al CD:

1. Seleccionar 'Add next' y presionar la tecla **menu** para añadir la hora mostrada a la lista.
2. Es posible que se desee añadir más imágenes al archivo del CRD si el CD no está todavía lleno.
Para seleccionar más imágenes a añadir a la lista, presionar **◀** para volver a la pantalla "Copiar imágenes".
3. Una vez que todas las imágenes necesarias se añaden a la lista de archivos, seleccionar "Crear CD" y presionar la tecla **menu** para crear el CD. El CD se expulsará una vez que se haya creado.
4. Se puede volver a introducir el CD y verificarlo si es necesario, usando la opción 'Verificar CD'.
5. Presionar y mantener la tecla **menu** para salir de la opción de archivo CDR.

CDR Archive			
CD Type – 656MB CD			
CD Use [--+-----] 4% Full			
From	To	Cameras	
12:00 01/12/01	12:01 01/12/01	123456789	
Next 12:01 01/12/01 to 12:02 01/12/01			
Add next	Clear list	Create CD	Verify CD

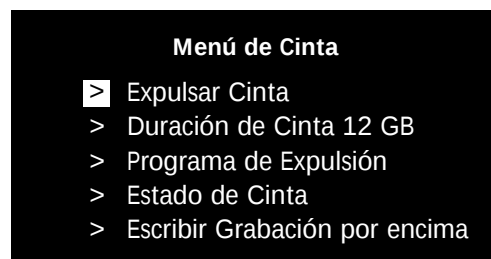
Apéndice 1

Configuración del archivo de cinta

Para configurar el Digital Sprite 2 para archivo de cinta:

1. Entrar en el Menú de Cinta

Presione y sostenga X (pausa) en el Digital Sprite 2 para mostrar el menú de cinta:



Nota: Cuando las opciones Expulsar Cinta y Estado de Cinta están de color gris, quiere decir que no hay ninguna cinta metida.

2. Seleccione la duración de la cinta

La duración correcta de la cinta debe programarse para permitir que el Digital Sprite 2 calcule la cantidad de imágenes en una cinta. Para seleccionar la duración de la cinta:

1. Utilice **▲ ▼** las teclas del cursor para mover el cursor a la Duración de Cinta.
2. Presione **➤** la tecla del cursor para realzar la capacidad de cinta.
3. Utilice **▲ ▼** las teclas del cursor para ajustar la capacidad* de cinta en Gigabytes (GB)

* Asegúrese de introducir la capacidad de la cinta **sin comprimir**, no la capacidad comprimida, p. ej: algunas cintas DDS-3 están etiquetadas como 24 GB, pero la capacidad real sin comprimir es de 12 GB.

2. Programa de Configurar y Expulsar (opcional)

Si no se configura ningún Programa de Expulsión, entonces por defecto, el Digital Sprite 2 expulsará la cinta cuando esté llena. Un Programa de Expulsión expulsará la cinta a una hora específica del día tanto si está llena como si no. Esto sirve de ayuda si la cinta necesita cambiarse a una hora fija cada día, o si se debe usar más de una cinta.

Para configurar un Programa de Expulsión:

1. Mueva el cursor al Programa de Expulsión utilizando las teclas **▲ ▼**.
2. Presione **➤** la tecla de cursor para mostrar el programa de expulsión en una nueva ventana.
3. Utilice las **▲ ▼** teclas para desplazarse hasta el día requerido, y las **< >** teclas para realzar el campo requerido.
4. Utilice **▲ ▼** las teclas para cambiar la hora de expulsión en cada campo, se pueden programar hasta 4 horas de expulsión para cada día.
5. Presione mode/menú para salir de la página del Programa de Expulsión.

Si se selecciona Estado de Cinta a cualquier hora, se mostrará el estado de la cinta que actualmente está metida en el disco de lectura:

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

El estado de cinta indica:

- La identificación de la cinta y el porcentaje de utilización.
- Cuando la cinta se utilizó por primera y última vez, y la identificación de la máquina que se utilizó.
- Cuántas veces se ha usado la cinta.
- Cuántas sesiones de archivo hay en la cinta. Se añade una sesión cuando se le adjunta en lugar de grabar imágenes previas.
- El número de sesión.
- La primera y última imagen que se grabó en la sesión seleccionada (utilice las teclas ◀ ▶ para cambiar el número de sesión).

La opción **Escribir Grabar por encima/Apendizar** ofrece una programación por defecto si la cinta se introduce y no se escojeescope un 'método de escritura en cinta' después de que han pasado 5 minutos de tiempo. Esta característica todavía no está implantad.

Seleccione **Expulsar Cinta** si usted desea expulsar la cinta a cualquier hora durante el archivado. La cinta terminará de escribir el bloque de imágenes antes de expulsar la cinta, puede que dure hasta 5 minutos.

ADVERTENCIA: No utilice el botón de expulsión durante la lectura de la cinta para expulsar cintas, esto significará la pérdida de datos.

Archivar en cinta

La diferencia entre el archivo en un VCR y el archivo en una lectura de cinta es que el VCR graba las imágenes constantemente, y en cambio la cinta está archivando imágenes periódicamente desde un disco interno.

Las ventajas de archivar periódicamente son que, al contrario de una cinta de vídeo, una cinta puede estar llena (o expulsada) y las imágenes se grabarán todavía en el disco interno, por ello las imágenes todavía se siguen grabando cuando se cambian las cintas. También hay menos desgaste mecánico en la lectura de la cinta, porque no está grabando todo el tiempo.

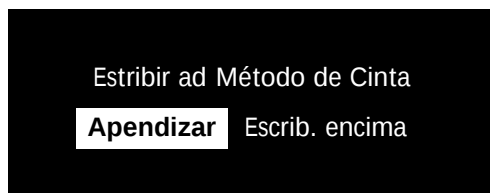
Archivar imágenes en cinta:

1. Introduzca una cinta en la lectura de cinta.
2. La caja de **estado de cinta** se mostrará en pantalla, mostrando el contenido de la cinta, junto con el siguiente menú:

➤	Archivo de fondo
>	Archivo selectivo
>	Reproducción
>	Descargar archivos
>	Expulsar Cinta

Nota: Es normal que transcurran unos pocos minutos antes de que el menú anterior, se muestre ya que la cinta necesita rebobinarse y leer el índice.

3. Si la cinta que se mete no es la cinta correcta, o si hay información en la cinta que usted desea guardar, seleccione Expulsar Cinta e introduzca otra cinta.
4. Seleccione Archivo de fondo. Se ofrece la opción de Apendizar (añadir imágenes al final de la cinta) o de Escribir por encima:



Aviso: Todas las imágenes archivadas anteriormente en la cinta se perderán si se selecciona la opción 'Grabar por encima'.

5. Utilice **▲ ▼** las teclas para realzar la opción deseada y presione **mode/menú** para continuar.

6. La cinta empezará ahora el proceso de archivo.

Reproducción de imágenes archivadas

El software Reproducción de PC se utiliza para reproducir imágenes de Zip®, Jaz®, y lectores de cinta de un PC.

Requisitos del Sistema:

- Intel Pentium PC o equivalente (min. 233 MHz, se recomienda 400 MHz)
- Microsoft® Windows® 95 o 98.
- Tarjeta de vídeo de 4 MB capaz de tener 16 millones de colores.
- Espacio de disco duro de 5 MB (se necesita más espacio para almacenar archivos de imagen)
- Iomega Zip®, Jaz®, o lectura de cinta conectado al PC.
- Tarjeta interfase SCSI (para conectar lecturas de cinta al PC)

Instalación:

1. Introduzca el disco en la unidad de lectura A.
2. Seleccione InicioE > Run...
3. Teclee 'a:\setup' y haga clic en OK, alternativamente utilice el botón de búsqueda para encontrar el archivo manualmente.
4. La instalación comenzará, siga las instrucciones de la pantalla.

Hacer funcionar el software de Reproducción de PC:

1. Seleccionar Inicio > Programas > PC Playback.
2. Haga clic en el icono de PC Playback.
3. Se descargará PC Playback, haga clic en la opción 'Ayuda' para acceder a las instrucciones del usuario.

Notas importantes cuando se usen lecturas de cintas:

El cable suministrado con la lectura DDS puede que no sea compatible con el puerto de SCSI de 50 -pin de los Digital Sprite 2.

DDS-3: Una Densidad Alta de 50-vías macho a un cable de 50-vías macho Centronics.

DDS-4: Se necesita una Densidad Alta de 50-vías macho a una Densidad Alta de 68-vías macho (DDS-4). Este cable se puede adquirir de los proveedores de ordenadores.

Aviso: Los cabezales de lectura de las cintas necesitan limpiarse frecuentemente para mantener un máximo rendimiento, asegúrese de que el cabezal se limpia según las recomendaciones del fabricante.



Attenzione: **Non spostare l'unità con alimentazione inserita.**

Sommario

• Introduzione	1
• Norme di sicurezza	3
• Installazione di Digital Sprite 2	4
• Installazione rapida	5
• Collegamento di apparecchiature esterne	6
- Collegamento delle telecamere telemetriche	6
- Collegamento di memorie di massa	7
- Collegamento a una rete Ethernet	9
- Collegamento di dispositivi bus 485	10
- Collegamento di dispositivi audio	12
- Registrazione audio	12
• Configurazione di Digital Sprite 2	13
- Utilizzare il menu	13
- Ora, Data e Lingua	14
- Visualizzazione telecamera	15
- Programmazione oraria	16
- Registrazione telecamera	16
- Programmazione di registrazione	17
- Impostazione allarme	19
- Impostazione attività	20
- Opzioni di visualizzazione	21
- Password	21
- Opzioni di sistema	22
- Impostazione telecamera	24
- Allarmi e preimpostazioni	25
- Impostazione telecamera in attività	26
• Appendice 1 - Configurazione per archiviazione su nastro	27
• Note	30

Introduzione

Che cos'è Digital Sprite 2?

Digital Sprite 2 è un sistema integrato, semplice ed economico, con funzionalità di multiplexer video, videoregistratore digitale, registratore audio a un canale e trasmissione via rete.

Multiplexer video?

- Progettato per la massima sicurezza
- Facile da usare
- Funziona come un normale multiplexer analogico, non come un PC
- Possiede tutte le caratteristiche tipiche di un multiplexer Dedicated Micros
 - Monitor principale e spot
 - Display multischermo
 - Rilevamento attività
 - Gestione allarmi
 - Programmazione per giorno, notte e fine settimana
 - Tassi di registrazione programmati dall'utilizzatore
 - Connessione in rete 485-bus

Videoregistratore digitale?

- Riproduzione e registrazione simultanee, senza incidere sulla registrazione.
- Oltre 31 giorni di registrazioni della durata di 24 ore in un solo apparecchio*.
- Accesso istantaneo alle immagini registrate senza nastri.

Registratore audio a un canale?

- Registrazione audio su un canale insieme alle immagini

Trasmissione via rete?

- Visione di immagini in diretta o registrate via rete.
- Non richiede l'acquisto di software specifici, il software Network Viewing per Windows™ è fornito.
- Copia di immagini via rete.

* Per il modello 320 GB

Caratteristiche tecniche:**Installazione**

Riconoscimento automatico delle telecamere all'accensione	✓
Riconoscimento automatico dei dispositivi di archiviazione all'accensione	✓
Registrazione standard di 24 ore con qualità S-VHS	✓
Collegamenti ad anello	✓

Funzionamento

Riproduzione, registrazione, copia e trasmissione in contemporanea	✓
Opzione telecamera nascosta	✓
Controllo tramite telecomando a infrarossi	✓

Riproduzione

Funzionamento tipo videoregistratore	✓
Riproduzione Full, Quad e PIP	✓

Eventi

Rilevamento attività	✓
Allarmi	✓
Registro eventi con finestra di anteprima	✓
Copia automatica degli eventi su supporti Zip® e Jaz®*	✓
Ora pre e post eventi	✓

Telemetria

Coassiale – BBV, Dennard, Pelco	✓
Seriale – Ultrak, Ademco/VCL, JVC, Dennard, Panasonic	✓
DTMF/485-bus – Dedicated Micros	✓
Telemetria preimpostata su allarme	✓

*Controllare la compatibilità e la disponibilità dei modelli

Audio

Registrazione audio in tempo reale	✓
------------------------------------	---

Controllo da tastiera remota (opzionale)

Compatibile con tastiera remota	✓
Controllo di più unità	✓
Controllore telemetria	✓

Visione via rete

Visione in diretta	✓
Visione in riproduzione	✓
Fino a 5 utilizzatori in rete contemporaneamente	✓
Controllo telemetria	✓
Copia immagini via rete	✓
E-mail su attivazione evento	✓

Dispositivi di stoccaggio esterni

Zip® e Jaz®*	✓
RAID	✓
Hewlett Packard DDS	✓
Yamaha/Plexor CDR (controllare la compatibilità dei modelli)	✓

Questa guida è divisa in due parti:

1. Una scheda operatori

- dettagli sull'installazione e il funzionamento

2. Guida alla Configurazione (questo documento)

- dettagli sulla configurazione di Digital Sprite 2 e dei dispositivi esterni

Norme di sicurezza

Leggere Le Istruzioni

Prima di mettere in funzione l'unità, leggere attentamente tutte le istruzioni relative all'uso ed alle norme di sicurezza.

Alimentazione

Collegare questa unità ad una fonte di alimentazione del tipo indicato sulla targa apposta dal produttore.

Manutenzione

Non eseguire alcun intervento di manutenzione e non rimuovere i coperchi di protezione al fine di evitare possibili rischi dovuti all'alta tensione o ad altre cause. Richiedere sempre l'assistenza tecnica di personale qualificato.

Ventilazione

Verificare che l'unità sia adeguatamente ventilata per evitare problemi dovuti a surriscaldamento.

AVVERTENZA

Non esporre l'unità a pioggia o umidità per evitare rischi di incendi o scosse elettriche. L'accensione della spia lampeggiante, contrassegnata dal simbolo freccia circoscritto da un triangolo equilatero, avverte l'operatore della presenza di valori di tensione elevati all'interno del rivestimento, che potrebbero causare possibili scosse elettriche.

REGOLAMENTI FCC E INFORMAZIONI DOC

(Solo per modelli destinati al mercato U.S.A. e Canadese)

AVVERTENZA: Questa apparecchiatura è stata regolarmente collaudata e risulta rispondente ai limiti previsti per le apparecchiature digitali di Classe A, in accordo a quanto indicato nella sezione 15 dei regolamenti FCC. Tali limiti hanno lo scopo di garantire una protezione adeguata contro eventuali interferenze dannose, quando l'unità viene usata per usi commerciali. L'unità in questione genera, usa e irradia energia a radiofrequenza se non viene installata e usata nel rispetto delle istruzioni riportate nel manuale, e può pertanto interferire nelle radiocomunicazioni. L'uso di questa apparecchiatura in aree residenziali può provocare interferenze dannose. In tale eventualità, l'utente dovrà provvedere ad eliminare l'interferenza a proprie spese.

Se necessario, l'utente dovrà consultare il rivenditore o un tecnico esperto in radio/televisione per azioni correttive. L'utente può trovare il seguente opuscolo a cura della Federal Communications Commission "Come identificare e risolvere i problemi di interferenze Radio – TV". Detto opuscolo è disponibile presso l'US Government Printing Office, Washington, DC20402, Stock n° 004-000-00345-4.

Tale promemoria suggerisce agli installatori di sistemi CATV di rispettare quanto indicato nell'Art. 820-40 del NEC, che contiene una serie di linee guida sulle procedure da seguire per il collegamento a terra dell'unità. Tali istruzioni indicano in particolare che sarà necessario collegare il cavo di terra al sistema di terra dell'edificio nel punto più vicino all'unità stessa.



Marchio CE

Questo prodotto è contrassegnato dal simbolo CE ad indicare la conformità dello stesso alla Direttiva Macchine EMC 89/336/CEE. Copia della "Dichiarazione di conformità" è disponibile presso Dedicated Micros Ltd., 11, Oak Street, Swinton, Manchester M27 4FL, GB.

Prima di iniziare:

Verificare il contenuto della confezione

Nella confezione sono inclusi:

- ☐ Digital Sprite 2
- ☐ IR tastiera remota
- ☐ PSU (alimentatore)
- ☐ Cavo di alimentazione principale con spina a tre poli (Nord America)
- ☐ Cavo di alimentazione principale senza spina (altre regioni)
- ☐ Kit per il montaggio a rack (linguette per il montaggio a rack, supporti posteriori, e viti di fissaggio)
- ☐ Cavo 485-bus

Scegliere un luogo per l'installazione

Digital Sprite 2 è stato progettato per essere installato in un rack o su un piano. Prestare particolare attenzione alle seguenti istruzioni durante l'installazione di Digital Sprite 2:

- Le aperture presenti nel contenitore dell'unità facilitano la ventilazione. Per prevenire il surriscaldamento, queste aperture non devono essere in nessun modo ostruite o chiuse.
- Accatastando le unità, lasciare uno spazio minimo di 1 /2 " (1,5 cm) tra di esse.
- Lasciare uno spazio minimo di 1" (3cm) intorno all'unità.
- Assicurarsi che l'unità non sia posizionata in un ambiente facilmente soggetto a urti meccanici.
- L'unità deve essere installata in un ambiente poco umido e poco polveroso. Evitare luoghi come scantinati umide o corridoi polverosi.
- Se si fa uso di memorie di massa esterne, fare riferimento alle istruzioni della casa produttrice per i dettagli di posizionamento.

Brevi cenni sulla registrazione digitale

I registratori multiplex digitali funzionano esattamente come quelli analogici, tranne per il fatto che quelli digitali fanno uso dell'hard disk e di nastri digitali per le registrazioni video, invece dei nastri VCR.

I sistemi analogici utilizzano la registrazione a fotogrammi singoli per aumentare la durata della registrazione su un nastro da 3 ore, registrando un numero inferiore di immagini al secondo.

La regolazione del numero di immagini registrate ogni secondo aumenta la durata della registrazione anche sull'hard disk di Digital Sprite 2. Vi sono comunque altri fattori che determinano la durata della registrazione effettuata sul disco di un registratore multiplex digitale:

- La qualità dell'immagine
- Il tasso di registrazione
- La capacità dell'hard disk

La qualità dell'immagine

I registratori multiplex digitali archiviano le immagini in formato compresso, garantendo una registrazione più efficiente delle immagini in generale. Più il formato è compresso, minore sarà lo spazio occupato dal file, ma la qualità dell'immagine verrà penalizzata. Digital Sprite 2 può comprimere le immagini a una dimensione compresa fra 6KB e 45KB.

Kilobyte e gigabyte sono unità di misura della capacità di stoccaggio:

1GB = 1024 Megabyte (MB)

1MB = 1024 Kilobyte (KB)

Nella registrazione analogica la qualità dell'immagine dipende dal tipo di VCR utilizzato; VHS o S-VHS. Digital Sprite 2 permette di alterare la qualità dell'immagine regolando il formato dell'immagine, per esempio una discreta qualità su VHS si raggiunge a 14KB, su S-VHS a 18KB, un'ottima qualità su S-VHS si raggiunge a 25KB *.

Con lo stoccaggio di immagini in grandi formati l'hard disk verrà riempito più velocemente rispetto alle immagini di piccole dimensioni, poiché le prime richiedono più spazio. Per ottenere uno stesso tempo di registrazione, utilizzando un formato grande per le immagini, bisogna diminuire il tasso di registrazione (PPS).

* Notare che per tutte le registrazioni digitali, la qualità dell'immagine può variare in base ai vari tipi di scena, la qualità S-VHS può essere 18KB in una scena, ma può essere 30 KB o più per ottenere la stessa qualità in una scena con più particolari.

Tasso di registrazione

Il tasso di registrazione corrisponde al numero di immagini registrate sul disco al secondo, ovvero pictures per second (PPS). Si tratta di un parametro identico per l'intero sistema, perciò sia che si utilizzi 1 o 16 telecamere, il tasso di registrazione rimane invariato. Il tasso di aggiornamento per telecamera può essere ricavato dal tasso di registrazione:

$$\text{Tasso di aggiornamento} = \frac{\text{N° di telecamere}}{\text{Tasso di registrazione}}$$

Capacità dell'hard disk

I VCR analogici fanno uso di nastri da 3 ore, che permettono di registrare un dato numero di immagini. Diversamente, il numero di immagini che possono essere archiviate da un registratore multiplex digitale può aumentare utilizzando un hard disk con una capacità maggiore. Digital Sprite 2 possiede una vasta gamma hard disk di varie dimensioni. Al momento della stampa, gli hard disponibili sono da 80, 160 e 320 GB.

Grazie all'utilizzo di un hard disk con capacità maggiore aumenterà la qualità dell'immagine, il tasso di registrazione o il tempo di registrazione. Per esempio: un disco da 80GB può registrare fino a 8 giorni in modalità predefinita (a fotogrammi singoli per 24 ore con qualità S-VHS).

Nota: In base alle impostazioni predefinite*, si calcola 10GB memorizzati al giorno, vale a dire che un'unità da 80 GB può registrare per 8 giorni

Calcolare il tempo di registrazione

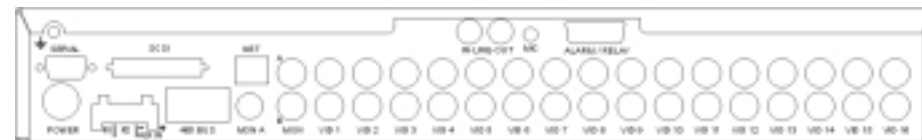
Digital Sprite 2 calcola automaticamente il tempo di registrazione nel momento in cui vengono inseriti il tasso di registrazione e la qualità dell'immagine. In alternativa è disponibile un calcolatore di registrazione interattivo che può essere scaricato dal nostro sito:

www.dedicatedmicros.com

* Modalità a fotogrammi singoli per 24 ore, 6 PPS e qualità immagine S-VHS, 18 KB

Installazione rapida

Digital Sprite 2 si installa in 4 semplici fasi e, grazie alla modalità plug-and-play, le telecamere vengono individuate e registrate automaticamente.



FASE 1. Collegare le telecamere

Collegare le telecamere agli ingressi video da VID1 a VID9 (unità a 9 ingressi) o VID16 (unità a 16 ingressi). Usare la fila inferiore dei connettori per collegarsi ad altre apparecchiature.

FASE 2. Collegare i monitor

Collegare l'uscita video MON A al monitor principale (riproduzione digitale e schermate multiple).

Collegare l'uscita video MON B al monitor spot opzionale (immagini analogiche a tutto schermo).

FASE 3. Collegare le apparecchiature esterne

Se si devono collegare apparecchiature esterne a Digital Sprite 2, vedere la sezione successiva, "Collegamento di apparecchiature esterne", prima di passare alla Fase 4.

FASE 4. Collegare l'alimentazione

Quando Digital Sprite 2 si trova nella **posizione definitiva** e tutte le apparecchiature esterne sono state configurate, connettere l'alimentatore alla parte posteriore dell'unità e accendere l'unità. La procedura di accensione può richiedere fino a un minuto prima che Digital Sprite 2 possa essere utilizzato.



Digital Sprite 2 registrerà quindi tutte le telecamere in modalità a fotogrammi singoli per 24 ore senza ulteriori programmazioni!

Collegamento di apparecchiature esterne

Digital Sprite 2 utilizza la rete 485-bus per il collegamento a prodotti e accessori Dedicated Micros. I dispositivi di memoria di massa possono essere collegati alla porta SCSI e le telecamere telemetriche possono essere collegate alla porta seriale. Le apparecchiature che possono essere collegate a Digital Sprite 2 sono:

Telecamere telemetriche

Memorie di massa

Reti Ethernet

Dispositivi 485-bus

Dispositivi audio

Collegamento delle telecamere telemetriche

Digital Sprite Lite dispone di telemetria interna coassiale, seriale (RS-232/485) e 485-bus, e di telemetria DTMF mediante l'uso di un adattatore telemetrico opzionale. La tastiera a distanza viene utilizzata per controllare la telemetria da Digital Sprite 2.

La marca di telemetria deve essere specificata nel menu "Allarmi e Impostazioni".

Telemetria coassiale

Digital Sprite 2 attualmente supporta Pelco Coaxitron* e BBV, grazie al convertitore di protocollo BBV RX-100, che permette di controllare i dispositivi della maggior parte delle case produttrici.

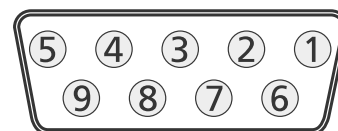
* Le funzionalità Turni, Ronde e Autopan non sono disponibili con i dispositivi Pelco Coaxitron su Digital Sprite 2. Per avere queste funzionalità, dovete utilizzare un convertitore di protocollo BBC RX-100 o una telemetria seriale.

Telemetria seriale

Digital Sprite 2 attualmente supporta vari dispositivi che utilizzano la telemetria seriale. La telemetria seriale necessita di una connessione mediante doppino ritorto tra la porta seriale di Digital Sprite 2 e il dispositivo. La telemetria seriale può essere configurata a stella, dalla porta seriale del Digital Sprite 2 a ogni ricevitore, oppure a delta, con ogni ricevitore collegato in cascata a tutti gli altri, oppure si può scegliere una combinazione delle due tipologie. Ogni ricevitore deve essere indirizzato secondo il numero della sua telecamera: consultare la documentazione del ricevitore per ulteriori dettagli.

Connessione alla porta seriale

La porta seriale di Digital Sprite 2 è un connettore a 9 poli, maschio, tipo D. È perciò necessaria una spina femmina a 9 poli tipo D con i seguenti schemi di collegamento:



Vista dal lato saldatura

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

nc = nessuna connessione

Nota: La porta seriale deve essere configurata per la telemetria seriale nel menu "Opzioni di Sistema".

Telemetria 485-bus/DTMF

I ricevitori telemetrici della Dedicated Micros possono essere controllati mediante l'uso di 485-bus o DTMF (toni telefonici). Utilizzando la telemetria 485-bus, il ricevitore è collegato direttamente ai connettori del 485-bus posti sulla parte posteriore dell'unità. Utilizzando la telemetria DTMF, è necessario un adattatore telemetrico (TAD3) per convertire i comandi telemetrici in toni DTMF. Le telemetrie DTMF e 485-bus possono essere configurate a stella o a delta.

Collegamento di memorie di massa

Le immagini vengono registrate sull'hard disk per garantire una riproduzione e una ricerca istantanea da parte dell'operatore. La capacità del disco condiziona il numero di immagini e la quantità di tempo che possono essere registrati. Per esempio, un Digital Sprite 2 con una capacità dell'hard disk pari a 80GB può registrare fino a otto giorni a un tasso di registrazione predefinito, ma un Digital Sprite 2 con capacità di 320GB può registrare per 31 giorni con lo stesso tasso di registrazione.

L'hard disk è un dispositivo di stoccaggio temporaneo, poiché le immagini vengono costantemente sovrascritte dopo un certo periodo. Se si vuole conservare le immagini per un periodo più lungo, è necessario un dispositivo di stoccaggio (memoria di massa) esterno. La porta SCSI-2 ad alta densità a 50 ingressi sulla parte posteriore di Digital Sprite 2 serve per il collegamento a memorie di massa esterne.

Esistono tre tipi di dispositivi di stoccaggio esterni che possono essere utilizzati:

1. RAID – Redundant Array of Independent Disks

Le unità RAID contengono hard disk che si aggiungono alla memoria di massa interna, aumentando effettivamente il numero di immagini che possono essere registrate prima di essere sovrascritte.

Le unità RAID garantiscono protezione nel caso di guasti. Se un disco nel RAID si guasta, le immagini continueranno a essere registrate su un altro disco in un ordine prestabilito. Il RAID permette inoltre di eliminare istantaneamente dischi difettosi, che vengono sostituiti mentre il RAID è in funzione.

2. Masterizzatore esterno

E' possibile copiare le immagini dall'hard disk interno a un masterizzatore SCSI esterno. Tutte le immagini ricevono una firma digitale di identificazione prima di essere trasferite su CD. Anche tutto il contenuto del CD possiede una firma digitale. Viene registrato anche un piccolo programma di riproduzione CD per consentire di riprodurre queste immagini su un altro PC, senza dover installare altri software.

Al momento della stampa, i masterizzatori compatibili sono:

Yamaha CRW 2200 SX – VK

Yamaha CRW 3200 SX – VK

Plextor Plexwriter PX-W12 10-TSE

La tabella qui sotto indica il tempo di registrazione su CD a un tasso di registrazione normale.

	1PPS	2PPS	3PPS	6PPS	12PPS	25PPS
CD-R 640MB	9h 46m	4h 49m	3h 12m	1h 36m	48m	23m

Nota: Può essere necessario acquistare un cavo SCSI per collegare il masterizzatore a Digital Sprite 2. La connessione su Digital Sprite 2 è HD SCSI-2 a 50 poli.

3. Dischi Iomega Zip e Jaz*

Le immagini possono essere copiate dall'hard disk interno o dal RAID su dischi estraibili Zip o Jaz per assicurare una registrazione più duratura. Tutte le immagini ricevono una firma digitale prima di essere trasferite su disco. Queste immagini possono essere riprodotte su un PC Windows™ dotato di lettore Zip ® o Jaz ® e del software DM Playback.

Nota: Per ottenere il programma di riproduzione su PC, è possibile scaricarlo dal nostro sito web, dall'unità stessa ed è incluso nell'unità sul Disco.

I dischi Zip ® e Jaz ® sono disponibili con differenti capacità; la tabella seguente mostra i tempi di registrazione a tassi di registrazione tipici (con qualità dell'immagine S-VHS, a 18KB):

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

I tempi si riferiscono alla registrazione di tutte le telecamere sul disco.

** I driver Iomega SCSI Zip® e Jaz® non sono disponibili in tutti i paesi; controllatene la disponibilità con il vostro fornitore di periferiche per il computer.*

4. Nastri di memorizzazione esterni

Le immagini registrate sull'hard disk possono essere automaticamente archiviate su nastri Hewlett Packard DDS. In questo modo si può utilizzare un nastro al giorno, come nel caso di multiplex e di un VCR. Le dimensioni del disco non devono essere necessariamente grandi se si utilizzano i nastri per archiviare le immagini, anche se le dimensioni del disco determinano la velocità di accesso alle immagini di Digital Sprite 2.

Per riprodurre le immagini registrate su nastro, è necessario un secondo dispositivo a nastri collegato a un PC Windows™. È necessario un software di riproduzione* per PC per riprodurre le immagini su PC.

Nota: A causa dell'usura meccanica dei driver a nastri e dei nastri stessi, a nostro parere non sono affidabili quanto un sistema RAID; d'altra parte, consigliamo di utilizzare un sistema a nastri quando non ci sono altre alternative possibili.

La tabella sottostante mostra la durata del nastro in ore a seconda dei diversi tassi di registrazione (con una qualità dell'immagine S-VHS, a 18KB)

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

Vedere l'Appendice 1 per i dettagli della configurazione del Digital Sprite 2 per l'archiviazione su nastro.

** Il software di riproduzione per PC è fornito con il sistema.*

Collegamento di dispositivi esterni multipli

Mediante la porta SCSI sulla parte posteriore di Digital Sprite 2, possono essere collegati in cascata fino a sette dispositivi di stoccaggio. Ogni dispositivo deve avere un unico indirizzo e l'ultimo della catena deve essere chiuso. Controllare la documentazione del dispositivo per ulteriori dettagli.

Nota: È possibile collegare un solo lettore di nastri al bus SCSI.

La tabella seguente indica la capacità e gli utilizzi tipici di ogni dispositivo di stoccaggio.

Dispositivo di stoccaggio	Capacità	Descrizione	Utilizzi tipici
RAID	Attualmente fino a 375GB*	Ordine dei dischi con tolleranza dei guasti	Stoccaggio a lungo termine con accesso istantaneo
CD-R	640 MB	Supporto estraibile	Stoccaggio clip
Iomega Zip®	100 or 250MB	Supporto estraibile	Stoccaggio eventi o clip
Iomega Jaz®	1 or 2GB	Supporto estraibile	Stoccaggio eventi o clip
Hewlett Packard DDS-3	12GB	Nastro di stoccaggio digitale	Archivio a lungo termine "un nastro al giorno"
Hewlett Packard DDS-4	20GB	Nastro di stoccaggio digitale	Archivio a lungo termine "un nastro al giorno"

* Singola capacità del RAID, a Digital Sprite 2 possono essere collegati fino a 7 RAID.

Collegamento a una rete Ethernet

Digital Sprite può essere collegato a una rete Ethernet standard 10-base T per controllare Digital Sprite 2 a distanza..

Collegamento a una rete

Per collegare Digital Sprite 2 a una rete, sono necessari gli elementi seguenti:

- Un cavo di rete RJ-45.
- Un indirizzo IP valido e una sottorete per il Digital Sprite 2 (alcune reti possono richiedere anche un gateway predefinito; chiedere informazioni all'amministratore della rete).

Per configurare Digital Sprite 2 in rete, seguire le istruzioni seguenti:

1. Entrare nel menu Digital Sprite 2 (premere il pulsante **menu** e tenerlo premuto)
2. Premere il pulsante **menu** finché appare la pagina "Opzioni di sistema"
3. Utilizzare il cursore per selezionare "Impostazioni di rete"
4. Entrare nel menu "Impostazioni di rete" evidenziando "Modifica" e premendo i tasti con la freccia in alto o in basso.
5. Inserire l'indirizzo IP, la sottorete e il gateway predefinito negli spazi.

Nota: Gli indirizzi sono composti da quattro gruppi di tre cifre; se avete solo due cifre nell'indirizzo, inserite uno 0 prima del numero, es. 123.123.123.001

6. Premere il pulsante **menu** per uscire dal menu.
7. Premere telecamera 1 per accettare le modifiche e riavviare il sistema, oppure premere di nuovo **menu** per uscire senza modificare le impostazioni.

Visualizzazione di immagini in rete

Digital Sprite 2 è in grado di utilizzare un navigatore web o un Software di Visualizzazione in rete per visualizzare le immagini in rete. E' possibile scaricare il Software dall'unità nel PC locale tramite la connessione in rete.

Per scaricare il software di visualizzazione in rete:

1. Aprire il software di navigazione sul PC.
2. Inserire l'indirizzo IP di Digital Sprite 2 nella casella "Indirizzo" in Internet Explorer o Netscape e premere Enter. Togliere tutte le cifre 0 iniziali: 123.123.123.001 in Digital Sprite 2 deve essere 123.123.123.1 nel navigatore.
3. Viene caricata una pagina web da Digital Sprite 2. Fare clic sull'icona "Applicazione visualizzazione PC" e una finestra chiede se si desidera salvare o avviare il programma.
4. Selezionare "Avvia questa applicazione dalla posizione attuale".
5. Il software viene scaricato e installato; seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.
6. E' possibile trovare il programma in Start>Programmi>DM Network Viewer.

E' possibile trovare maggiori informazioni sull'uso del software nella "Guida per l'utente" nella cartella Network Viewing Software (Software di Visualizzazione in Rete).

I requisiti minimi del PC per visualizzare le immagini in rete sono:

- CPU 200Mhz
- RAM 64 MB
- Scheda video 4MB (16 milioni di colori)
- Risoluzione schermo minima 800x600

Visualizzazione di immagini in rete con un navigatore web

E' possibile utilizzare Microsoft Internet Explorer (versione 5.X e superiori) e Netscape Nvigator (versione 4.7X) per visualizzare le immagini provenienti da Digital Sprite 2. Seguire le istruzioni riportate qui sopra per aprire la pagina web Digital Sprite 2, ma fare clic sull'icona "Visualizzazione Web" invece di "Applicazione visualizzazione PC". Sarà necessario inserire un nome utente e una password nei campi **user** e **password**.

Nota: La visualizzazione web non possiede tutte le caratteristiche del Software di Visualizzazione in rete, ma è utile quando non è possibile scaricare il software, oppure se si desidera visualizzare le immagini da un luogo diverso, es. tramite web.

Visualizzazione immagini in rete con Apple Mac Linux

I supporti per visualizzare le immagini con i sistemi operativi Apple Mac o Linux utilizzando il navigatore Netscape Navigator 4.7X sono limitati.

Collegamento di dispositivi 485-bus

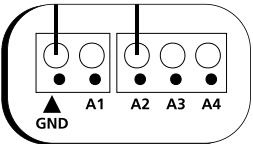
Digital Sprite 2 utilizza il sistema di rete 485-bus per collegare diverse unità Digital Sprite 2, tastiere a distanza, moduli di allarme, commutatori video e altri accessori. La lunghezza totale della rete 485-bus può arrivare fino a 1500m.

Collegare gli allarmi

Per aggiungere allarmi a Digital Sprite 2, è necessario un modulo di allarmi opzionale (DM/C101). Il vantaggio di utilizzare un modulo di allarmi sta nel fatto che tutti i connettori degli allarmi non devono essere ricondotti a Digital Sprite 2. I moduli di allarmi multipli possono essere utilizzati sulla rete 485-bus, purché gli allarmi siano collegati a ogni modulo.

Per aggiungere allarmi:

- Collegare il contatto dell'allarme corrispondente all'ingresso allarme, per esempio l'Allarme 2 sarà collegato tra la terra (GND) e A2.
- Se sono necessari moduli di allarme multipli, ognuno di essi dovrà essere indirizzato; per ulteriori dettagli, consultare la documentazione relativa al modulo di allarme.
- Collegare il cavo 485-bus del contenitore dell'allarme a una delle prese 485-bus di Digital Sprite 2.
- La polarità dell'allarme (normalmente aperto/chiuso) viene impostata utilizzando la pagina del menu "Allarmi e Impostazioni".

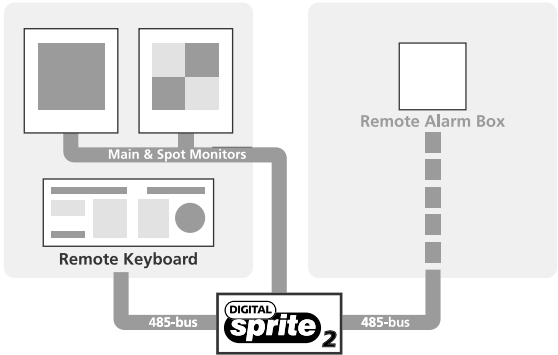


Nota: I contatti allarmi non devono corrispondere al numero della telecamera; ad esempio l'allarme 2 può lavorare sulla telecamera 1, 2 e 3 in modalità allarme; vedere pagina 19 e 25 per maggiori informazioni sull'impostazione allarmi.

Un allarme può essere programmato per innescare una delle seguenti azioni

Azione	Pagina menu
Chiudi/Apri relè 1	Impostazione allarmi
Copia automatica della telecamera d'allarme su Zip® o Jaz®	Impostazione allarmi
Visualizzazione della telecamera d'allarme sullo schermo	Impostazione allarmi
Modifica del tasso di registrazione	Programma di registrazione
Registrazione semplice o disposizione alternata delle telecamere d'allarme	Programma di registrazione
Sequenza di allarmi su monitor locale	Impostazione predefinita

Esempio di collegamento tra un allarme a distanza e Digital Sprite 2:

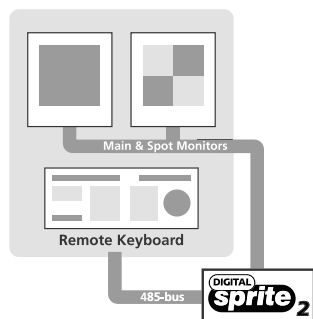


Tastiere a distanza

Si può collegare una tastiera a distanza (DM/KBS3) a un Digital Sprite 2 per offrire maggiori funzionalità:

- Controllo a distanza fino a 1500m.
- Controllo di diverse unità Digital Sprite.
- Controllo della telemetria di bordo
- Riproduzione controllata mediante joystick.
- Pulsante allarme d'emergenza (registra tutte le telecamere al tasso di allarme e attiva il relè d'allarme, R1).

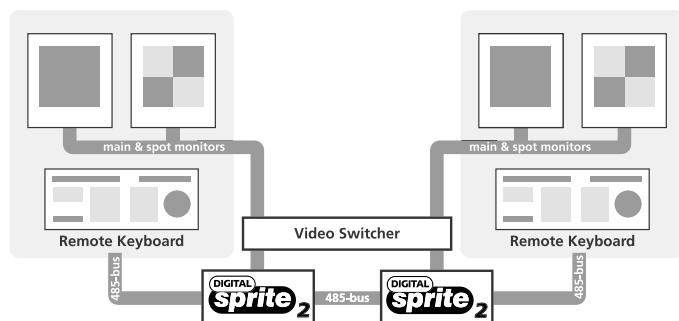
L'esempio sottostante mostra una tastiera a distanza collegata al Digital Sprite 2:



Commutatori video

I commutatori video permettono di controllare diversi Digital Sprite mediante uno o due monitor. Ciò conferisce flessibilità, che permette di controllare fino a 256 telecamere da una singola postazione, senza dover acquistare ulteriore materiale. Il commutatore video instrada i monitor da Digital Sprite 2 controllato ai monitor degli operatori. La commutazione dei monitor può essere effettuata su un massimo di 16 postazioni di controllo.

L'esempio sottostante mostra due Digital Sprite Lite controllati da postazioni individuali. Il commutatore video instrada le uscite del monitor da Digital Sprite Lite alle postazioni di controllo:



SUGGERIMENTO: Ogni dispositivo 485-bus è collegato mediante un cavo 485-bus di 2 m. Per aumentare la distanza tra i dispositivi, sono necessarie due scatole di giunzione 485-bus e un'ulteriore alimentatore a 12v. La distanza massima che si può raggiungere in rete 485-bus corrisponde a 1500m.

Collegamento di dispositivi audio

Digital Sprite 2 è in grado di registrare e riprodurre una sola pista audio collegata alla telecamera 1. Ci sono due porte di ingresso audio: MIC IN e LINE IN, e un'uscita audio: LINE OUT.

Collegamento di un microfono su MIC IN

Collegare il microfono nella presa da 3,5 mm del jack indicato come MIC IN. E' importante selezionare il tipo di microfono corretto per la connessione a Digital Sprite 2. Digital Sprite 2 richiede un microfono a elettrete con una sensibilità di -50dBV o superiore.

Collegamento di un preamplificatore in LINE IN

Quando è necessario un microfono supplementare e/o un guadagno supplementare, si consiglia di utilizzare un preamplificatore microfono esterno con guadagno regolabile. Un preamplificatore microfono fornisce un segnale di livello 1 Vpp che può essere collegato alla presa RCA indicata con LINE IN su Digital Sprite 2.

L'ingresso del livello del segnale di linea ha le caratteristiche seguenti:
Line IN impedenza ingresso 47kΩ, 1Vpp

Collegamento del LINE OUT a un amplificatore

Collegare la presa RCA indicata con LINE OUT a un amplificatore esterno o a un altoparlante.

L'uscita del livello del segnale di linea ha le caratteristiche seguenti:
Line OUT 1Vpp

Registrazione audio

Dopo aver collegato il microfono o il preamplificatore a Digital Sprite 2, dovrebbe attivarsi nel menu l'opzione registrazione audio. Vedere pagina 23 per maggiori informazioni sull'attivazione della registrazione audio.

Si consiglia di testare la qualità di riproduzione audio perché potrebbe essere necessario aumentare il guadagno del microfono.

Poiché l'audio è collegato alla telecamera 1, questa deve essere visualizzata su schermo intero o in quad durante la riproduzione, per poter ascoltare l'audio.

Utilizzare il menu

Digital Sprite 2 utilizza un sistema che agisce tramite le pagine di menu per guidare l'utente attraverso il processo di installazione.

Accedere al menu

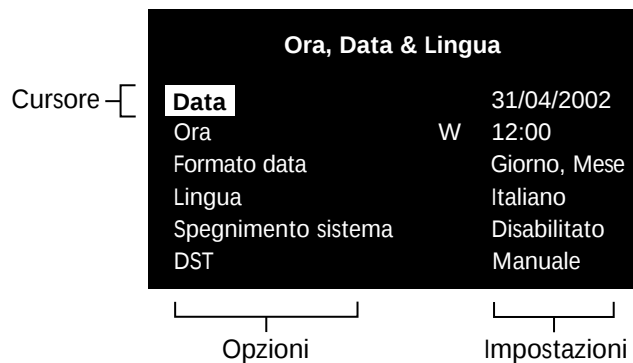
Ci sono due tipi di menu, Utilizzatore e Installatore. Il menu utilizzatore visualizza solo le pagine "Ora, Data e Lingua" e "Programmazione oraria". Il menu installatore può visualizzare tutti i menu.

Per accedere al menu Installatore:

Tenere premuto il tasto **menu**.

Esplorare il menu

I menu vengono visualizzati insieme alle opzioni, che compaiono nella colonna di sinistra, e alle impostazioni, che si trovano nella colonna di destra. Si può usare un cursore (testo evidenziato), che si può spostare mediante gli appositi tasti sul pannello frontale < **Λ** **V** >, o con il joystick della tastiera a distanza.



Per visualizzare la pagina successiva

Premere il tasto **menu** per visualizzare la pagina successiva.

Suggerimento: Premendo i tasti << o >> si può avanzare o indietro di una pagina nel menu.

Per uscire dal menu

Tenere premuto il tasto **menu**.

Suggerimento: ripercorrendo tutti i menu premendo il tasto menu si esce dai menu.

Esempio di utilizzo del menu per cambiare l'ora:

Ora, Data & Lingua	
Data	31/04/2002
Ora	W 12:00
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano
Spegnimento sistema	Disabilitato
DST	Manuale

1. Tenere premuto il tasto **menu** per accedere al menu installatore. Appare la pagina "Ora, Data e Lingua".

Ora, Data & Lingua	
Data	31/04/2002
Ora	W 12:00
Formato data	Giorno, Mese
Lingua	Italiano
Spegnimento sistema	Disabilitato
DST	Manuale

2. Utilizzare il **V** cursore per selezionare l'opzione Ora sulla parte sinistra del menu.

Ora, Data & Lingua

Data		31/04/2002
Ora	W	12:00
Formato data		Giorno, Mese
Lingua		Italiano
Spegnimento sistema		Disabilitato
DST		Manuale

3. Utilizzare il cursore > per evidenziare l'impostazione dei minuti.

Ora, Data & Lingua

Data		31/04/2002
Ora	W	12:30
Formato data		Giorno, Mese
Lingua		Italiano
Spegnimento sistema		Disabilitato
DST		Manuale

4. Utilizzare i cursori **▲ ▼** per modificare le impostazioni, in questo caso per cambiare in 12:30.

Ora, Data & Lingua

Data		31/04/2002
Ora	W	12:30
Formato data		Giorno, Mese
Lingua		Italiano
Spegnimento sistema		Disabilitato
DST		Manuale

5. Utilizzare il cursore > per tornare alla parte sinistra della pagina e selezionare un'altra opzione. Oppure, tenere premuto il tasto **menu** per uscire dai menu.

Ora, Data & Lingua

Ora, Data & Lingua

Data	01/05/2002	
Ora	S 12:00	
Formato data	Giorno, Mese	Mese, Giorno
Lingua	Italiano	Anglase, Français, Deutsch, Español
Spegnimento sistema	Disabilitato	Enabled
DST	Auto	Manuale

Questo menu è utilizzato per impostare l'Ora, la Data e la Lingua, ed è munito di un'opzione per il cambio del formato di visualizzazione della data.

Data

Per default, la data viene inserita DD:MM:YYYY nei modelli PAL e MM:DD:YYYY nei modelli NTSC, sebbene questo formato possa essere cambiato utilizzando l'opzione "Formato data" descritta qui di seguito.

Ora

L'ora deve essere inserita nel formato 24 ore (HH:MM).

Nota: L'ora legale e l'ora solare sono indicate con una S (ora legale) o con una W (ora solare) accanto all'ora.

Formato data

Il formato della data può essere modificato da Giorno, Mese a Mese, Giorno, secondo le proprie preferenze.

Lingua

I menu possono essere visualizzati in varie lingue. Durante la selezione, esse vengono presentate in un elenco a scorrimento.

Nota: Quando l'ora e la data vengono visualizzate sotto la voce "Orologio esterno", le impostazioni sono state prese dall'unità 1 della rete 485-bus.

Avvertenza: Si può scrivere sulle immagini se vengono regolate l'ora e la data mentre si sta registrando.

Arresto del sistema

Seguire questa procedura per spegnere Digital Sprite 2 per un motivo qualsiasi:

1. Selezionare “Attivato” nelle opzioni di Arresto sistema.
2. Quando appare il menu, premere e tenere premuto telecamera 1 per alcuni secondi per chiudere.
3. Quando appare il messaggio “Potete spegnere il sistema”, spegnere Digital Sprite 2 **al muro**.

Avvertenza: Potrebbero verificarsi perdite di dati o danni al disco se non si chiude il sistema prima di spegnerlo.

Ora legale

E' possibile regolare automaticamente l'ora legale. In base alla impostazioni predefinite, l'impostazione automatica avanzerà di un'ora l'ultima domenica di marzo alle ore 1:00 e indietreggerà di un'ora l'ultima domenica di ottobre alle ore 2:00. E' possibile modificare le impostazioni predefinite. Se il paese nel quale viene utilizzato il sistema non ha ora legale, selezionare manuale.

Visualizzazione telecamera

È disponibile un'opzione per visualizzare tutte le telecamere o le telecamere selezionate. Si possono vedere per default tutte le telecamere. Le telecamere che non vengono visualizzate non influenzano le telecamere in via di registrazione.

Per cambiare le telecamere che possono essere visualizzate

- Premere il cursore **Λ** per modificare il campo “Telecamere selezionate”.
- Un menu indicherà le telecamere che possono essere visualizzate.
- Premere il tasto telecamera per inserire o escludere la telecamera dalla sequenza di visualizzazione. La telecamera selezionata verrà visualizzata. Le telecamere che possono essere visualizzate sono indicate da una casella piena.

Nota: Le telecamere escluse dalla sequenza di visualizzazione non verranno mostrate sul monitor principale o spot, né dal vivo né in riproduzione, le immagini in multischermo mostreranno un segmento vuoto.

Suggerimento: Si consiglia di impostare una password per evitare che l'impostazione sia modificata da personale non autorizzato.

Programmazione oraria

Per registrare le telecamere selezionate in orari differenti, per modificare i tassi di registrazione e selezionare allarmi o attività, si può utilizzare un tipo di programmazione.

Notte

Via

Set/UnsetDiretto

Modulo 01 contatto 01

Su tra18:00 and 09:00

Weekend

Via

Set/UnsetDiretto

Modulo 01 contatto 01

Su traVenerdì18:00

Lunedì09:00

Le programmazioni hanno tre opzioni:

- Off– la programmazione è disattivata
- Set/Unset – utilizzare un interruttore o un allarme per attivare la programmazione. Questa viene collegata direttamente all'ingresso AUX, oppure si può utilizzare un contatto specifico presente su un modulo d'allarme esterno.
- On tra – la programmazione viene attivata solo in certi orari (o in certi giorni se si tratta della programmazione settimanale) definiti dall'utente.

La programmazione prevede l'opzione di commutazione alle impostazioni notturne o del fine settimana, o manualmente mediante l'opzione Set/Unset, utilizzando l'ingresso AUX o i contatti di allarme, oppure automaticamente in orari e giorni prestabiliti.

Nota: Durante il periodo di fine settimana prefissato, l'impostazione del weekend ha la priorità su qualsiasi impostazione notturna.

Registrazione telecamera

E' disponibile un'opzione per registrare tutte le telecamere o le telecamere selezionate. Tutte le telecamere sono registrate per default.

Registrazione telecamera

Giorno

Tutte le telecamere

Telecamere selezionate

Notte

Tutte le telecamere

Telecamere selezionate

Weekend

Tutte le telecamere

Telecamere selezionate

Nota: Le opzioni Notte e Fine settimana sono visualizzate solo se una programmazione corrispondente è stata configurata nel menu Programmazione.

Per cambiare le telecamere da registrare

- Premere il tasto ' ^ ' per modificare il campo "Telecamere selezionate".
- Un menu mostrerà le telecamere selezionate.
- Premere il tasto telecamera per inserire o escludere la telecamera dalla sequenza di registrazione. Le telecamere che verranno registrate sono indicate da una casella piena.

Suggerimento: Le telecamere escluse dalla sequenza di registrazione possono essere comunque registrate, nel momento in cui viene attivato un dispositivo di allarme o di attività sulla suddetta telecamera.

Programmazione di registrazione

Il tasso di registrazione determina il tempo e il tasso di aggiornamento delle immagini registrate sul disco. Le impostazioni possono essere applicate a programmazioni giornaliere, notturne e del fine settimana mediante l'utilizzo del seguente menu:

	Standard PPS	Eventi PPS	Eventi attivi	Modalità eventi
Giorno	6	6	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato
Notte	6	6	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato
Weekend	3	3	Entrambi Allarmi Attività Nessuno	Interleave Esclusivo Invariato
Dimensioni del file registrato 18 KB Tempo massimo di registrazione --:-- Stoccaggio video totale 320GB Prima registrazione 01/05/2002 12:00				

Nota: Le opzioni Notte e Fine settimana vengono visualizzate solo se è stata impostata una programmazione corrispondente nel menu Programmazioni.

PPS Standard/Eventi

Scegliere il tasso di registrazione in immagini al secondo (PPS) da impostare su tutte le telecamere. Il tasso di registrazione massimo corrisponde a 25PPS per PAL e 30PPS per NTSC, con la registrazione di una sola telecamera. Quando molteplici telecamere sono collegate, il tasso di registrazione massimo raggiunge i 18PPS.

Il tasso di registrazione predefinito è di 6PPS, l'equivalente della registrazione di un VCR a fotogrammi singoli in 24 ore.

La tabella seguente mostra i tassi di registrazione a fotogrammi singoli tipiche del VCR:

Registrazione a fotogrammi (ore)	Tasso di registrazione (PPS)
3	25 (30)
12	12
24	6
48	3
72	2
168	1

Le cifre fra parentesi sono per i sistemi NTSC.

Suggerimento: Per calcolare il tasso di aggiornamento per telecamera, ovvero il numero di secondi che trascorrono fra due aggiornamenti successivi della telecamera, bisogna dividere il numero di telecamere per il tasso di registrazione. Per esempio, da 16 telecamere con un tasso di registrazione di 6 PPS risulterà:

$$\text{Tasso di aggiornamento (secondi)} = \frac{\text{Numero di telecamere}}{\text{PPS}} = \frac{16}{6} = 2,67 \text{ secondi}$$

E' possibile diminuire il tasso di aggiornamento aumentando il tasso di registrazione (PPS); l'unico inconveniente è che il tempo di registrazione diminuisce.

Programmazione di registrazione (Continua)

Eventi attivi

Scegliere se i dispositivi di allarme e/o il rilevamento delle attività sono in funzione o no durante il giorno, la notte o il fine settimana.

Modalità eventi

Questa opzione consente di regolare la sequenza di registrazione in caso di allarme; le opzioni sono:

Invariata – la sequenza di registrazione resta uguale in caso di allarme

Esclusiva – vengono registrate solo le telecamere in allarme

Intermittente – Le telecamere in allarme vengono registrate con maggior frequenza rispetto alle telecamere non in allarme. Ad esempio, se la telecamera 1 è in allarme, la registrazione sarà **1213141516...**

Suggerimento: Utilizzando l'intermittenza eventi, è possibile mantenere costante il tasso di registrazione, ma aumentare la velocità di registrazione allarme o attività.

Dimensioni del file registrato

Le dimensioni del file o dell'immagine condizionano la qualità delle immagini registrate sul disco. Grandi dimensioni del file permettono una qualità dell'immagine superiore, ma riempiranno più velocemente l'hard disk, perciò le registrazioni avranno una durata inferiore.

Le dimensioni del file possono essere fissate tra 6 e 45KB. La tabella sottostante mostra la qualità dell'immagine con le dimensioni di file tipiche:

Qualità dell'immagine	Dimensioni del file (KB)
VHS	14KB
S-VHS	18KB
S-VHS+	25KB

Nota: Nella maggior parte dei casi, la qualità dell'immagine è equivalente, ma le visualizzazioni con molti particolari nelle immagini possono richiedere di aumentare le dimensioni del file per ottenere una qualità dell'immagine simile.

Aumentando le dimensioni del file oltre i 40KB, verrà ridotto il tasso di registrazione massima a 18PPS, anche se è stato selezionato un tasso di registrazione superiore a 18PPS.

Tempo di registrazione massima

Il tempo di registrazione massima corrisponde all'arco di tempo registrato prima che le immagini vengano sovrascritte. Viene calcolato automaticamente quando il tasso di registrazione (PPS) viene selezionato o modificato. Notare che il tempo di registrazione massima comprende anche l'audio, se è selezionato nella pagina del menu Opzioni di sistema.

Suggerimento: Il tempo di registrazione massima può essere aumentato diminuendo le dimensioni del file (KB) o il tasso di registrazione (PPS).

Stoccaggio video totale

Il numero visualizzato indica la capacità totale interna ed esterna del disco disponibile per lo stoccaggio video in GB (Gigabyte)

Prima registrazione

Indica la data e l'ora della prima immagine registrata sul disco.

Nota: Se è stata impostata una partizione evento (nel menu Opzioni Sistema), la prima registrazione può essere un evento anteriore alla prima registrazione standard

www.dedicatedmicros.com

Registrazione di soli eventi

Digital Sprite 2 può essere configurato in modo da registrare con le telecamere solo eventi di attività o allarme, il che permette di aumentare la durata della registrazione sull'hard disk prima che sia sovrascritto.

Per configurare Digital Sprite 2 per la registrazione di soli eventi:

1. Impostare il PPS Standard a 00.
2. Impostare il PPS Eventi al tasso di registrazione desiderato quando viene localizzato un evento.
3. Selezionare l'opzione "Eventi attivi" su Entrambi, Allarmi, o Attività.
4. Selezionare l'opzione "Modalità eventi" come unica opzione per registrare con la telecamera solo allarmi e attività.

Ora verranno registrati solo eventi di allarmi o attività. Nota: l'attività/pre-allarme non è possibile in questa configurazione.

Impostazione Allarme

Impostazione Allarme

Pre-allarme	00 min 00 sec	
Post-allarme	00 min 02 sec	
Copia automatica	No	Si
Contatto allarme globale	Off	Diretto, Modulo XX Contatto XX
Relè allarme (R1)	Chiuso	Aperto, Momentary open, Momentary close
Display allarme	No	Si
Alarm buzzer	No	Si
Camera fail buzzer	No	Si

Pre-allarme

Le immagini di Pre-allarme possono essere registrate per un tempo pre-definito precedente ad un allarme. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec massimo).

Nota: La registrazione di pre-allarme avviene solo se è in corso una registrazione standard.

Post-allarme

Le immagini di Post-allarme possono essere registrate per un tempo pre-definito dopo un allarme. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec massimo).

Copia automatica

Gli allarmi possono essere automaticamente copiati su un disco esterno Zip® o Jaz®.

Contatto allarme globale

Viene utilizzato un contatto di allarme globale per costringere tutte le telecamere in una condizione di allarme. Questo può essere utilizzato se uno degli allarmi deve far scattare tutte le telecamere o come un allarme di panico operato manualmente. Le opzioni sono dirette, utilizzando l'ingresso AUX oppure utilizzando un contatto specifico su un modulo di allarme.

Visualizzazione allarme

Per default, l'ultima telecamera in allarme non è indicata sul monitor principale. Selezionare "Si" per visualizzare le telecamere in allarme.

Impostazione Allarme (Continua)

Relè allarme (R1)

Scegliere se il relè allarme (R1) sarà aperto o chiuso quando è attivato un allarme. Selezionando Momentaneamente aperto o Momentaneamente chiuso, aprirà o chiuderà il relè per una durata di mezzo secondo, indipendentemente dalla lunghezza dell'allarme.

Cicalino allarme

E' possibile inserire il cicalino integrato in Digital Sprite 2 e la tastiera esterna in caso di allarme selezionando "Sì".

Cicalino guasto telecamera

E' possibile inserire il cicalino integrato in Digital Sprite 2 e la tastiera esterna in caso di allarme selezionando "Sì".

Nota: Il cicalino guasto telecamera continuerà ad essere in funzione finché la telecamera in errore non viene ricollegata o sostituita. Per disattivare il cicalino errore telecamera, tenere premuto il tasto telecamera corrispondente per accedere al menu Impostazione telecamera e scollegare l'ingresso video della telecamera.

Impostazione Attività

Impostazione Attività

Pre-attività	00 min 00 sec	
Post-attività	00 min 02 sec	
Copia automatica	No	Si
Espansione Relay	Via	Modulo 01 ...Modulo 16
Relay 2	Chiuso	Aperto
Visualiz attività	No	Si
Activity buzzer	No	Si

Pre-funzionamento

Le immagini di Pre-funzionamento possono essere registrate per un tempo pre-definito prima di una messa in attività. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec max).

Nota: La registrazione di pre-funzionamento avviene solo se è in corso una registrazione standard.

Post-funzionamento

Le immagini di Post-funzionamento possono essere registrate per un tempo pre-definito dopo una messa in attività. Selezionare il numero di minuti o secondi (30 min 59 sec max).

Copia automatica

Le messe in attività possono essere automaticamente copiate su un disco esterno Zip® o Jaz®.

Relè esteso

Questa opzione consente alla rilevazione attività su ogni telecamera di attivare un relè singolo con modulo relè esterno (DM/CI01/16). Ogni modulo possiede 16 uscite relè, ognuna attribuita a una telecamera da 1 a 16. Ad esempio, quando viene individuata un'attività sulla telecamera 1, il relè 1 si chiude sul modulo relè esterno.

Relè di funzione (R2)

Il secondo relè può essere configurato per attivarsi in caso di rilevazione attività e/o guasto telecamera. Scegliere se il relè) sarà aperto o chiuso in caso di rilevazione attività.

Visualizzazione attività

Per default, l'ultima telecamera in attività non è indicata sul monitor principale. Selezionare "Sì" per visualizzare le telecamere in attività.

Cicalino attività

E' possibile inserire il cicalino integrato in Digital Sprite 2 e la tastiera esterna in caso di attività selezionando "Sì".

Opzioni di visualizzazione

Opzioni di visualizzazione	Multischermo interl	Su	Via
	Titolo multischermo	Su	Via
	Visualizza numero unità	Su	Via
	Numero camera base	001	984
	Status Page	Su	Via

Combinazione multischermo

Disattivare la combinazione multischermo per stabilizzare le immagini ad alto contrasto visualizzate in multischermo.

Titoli multischermo

I titoli delle telecamere possono essere disattivati durante la visione in multischermo.

Visualizza numero unità

Quando più di una unità vengono controllate da una singola tastiera, il numero di unità (impostato nella pagina Opzioni di Sistema) può essere visualizzato sullo schermo in modo che l'operatore sappia quale unità sta controllando.

Numero di telecamera base

Quando si utilizzano unità multiple, può essere necessario che i numeri delle telecamere siano sfalsati; per esempio, con due unità, la prima unità potrebbe essere la telecamera da 1 a 16 e la seconda da 17 a 32.

Passwords

Passwords	Password utente	Via	Su
	Password Installatore	Via	Su
	Protezione playback	Via	Su

Password utente

La password utente consente di accedere alle pagine del menu "Ora, Data & Lingua" e "Programmazione oraria" (tutte le altre pagine del menu non vengono visualizzate). Per impostare la password, selezionare On e seguire le istruzioni che appaiono sul monitor. La password utente deve contenere al massimo 8 caratteri.

Nota: Premendo il tasto Menu si accede al menu Utente

Password installatore

La password installatore consente agli utenti autorizzati di accedere e visualizzare tutte le pagine del menu. Per impostare la password, selezionare On e seguire le istruzioni che appaiono sul monitor. La password installatore deve contenere al massimo 8 caratteri.

Nota: Premendo e tenendo premuto il tasto Menu si accede al menu Utente

Protezione riproduzione

Si può impostare una password per la riproduzione in modo da evitare qualunque playback di immagini non autorizzate.

Avvertenza: Per ragioni di sicurezza, la perdita della password richiederà il rinvio dell'unità perché la password sia re-impostata.

Notate qui le vostre password:

Password utente:.....

Password installatore:.....

Opzioni di Sistema

Opzioni del Sistema

Numero unità	01	02...16
Programmazione rete	Modifica	Manual
Default di fabbrica	Reset	
IR Receiver	Abilitato	Disabled
Audio	Disabilitato	Enabled
Event partition	Modifica	
Destinazione Copia Event	Nessuna periferica disponi	(Drive letter)
Image Storage	Modifica	
Timed expiry	Modifica	
Serial telemetry	None	(Dome manufacturer)

Numero unità

Ogni unità deve essere identificata da un numero se si collegano unità multiple in rete 485-bus. In rete 485-bus l'unità 1 è l'orologio principale, le impostazioni di ora e data possono essere sincronizzate sull'unità 1.

Impostazioni di rete

Questa opzione consente di configurare l'unità per la connessione in rete Ethernet 10base-T. Durante la configurazione verrà visualizzata sullo schermo una finestra contenente i seguenti dati:

Programmazione rete

IP address	000.000.000.000	
Sub net mask	255.255.000.000	
Gateway di default	000.000.000.000	
Bandwidth limit	100%	1 - 100%
Network	Abilitato	Disabled
System name	Digital Sprite 2	

Indirizzo IP, maschera di sottorete, gateway predefinito

Digital Sprite 2 deve ricevere un indirizzo IP e una sottorete perché possa comunicare in rete. Su una rete esistente, li si possono ottenere dall'amministratore della rete. Sarà necessario un gateway predefinito se Digital Sprite 2 deve lavorare a distanza, come in WAN o in connessione tramite un instradatore.

Nota: Digital Sprite 2 richiede un indirizzo IP statico, anche se è collegato a una rete dinamica (DHCP).

Limitazione larghezza di banda

E' possibile limitare la larghezza di banda utilizzata da Digital Sprite 2 per impedire sovraccarichi su reti più lente. Digital Sprite 2 possiede una connessione a 10MB/s (10Base_T).

La larghezza di banda massima che può utilizzare Digital Sprite 2 (5 utilizzatori che visualizzano le immagini) è di 6Mb/s, in modo tale che una limitazione superiore al 60% non influisce sulla larghezza di banda utilizzata da Digital Sprite 2. La larghezza di banda massima utilizzata da una persona è di circa 2.5Mb/s.

Se si desidera limitare la larghezza di banda utilizzata Digital Sprite 2 a 1 Mb/s, impostare il limite di larghezza di banda a 10%.

Riducendo la larghezza di banda, non si diminuisce la qualità dell'immagine, ma diminuisce il tasso di aggiornamento delle immagini in rete.

Rete

Questa opzione attiva o disattiva le opzioni di rete. Nelle impostazioni predefinite, la rete è attivata.

Nome del sistema

E' possibile attribuire un nome di sistema ad ogni Digital Sprite 2 in rete, per facilitarne l'identificazione; il nome dell'unità viene visualizzato nel software di visualizzazione in rete e sul display LCD della tastiera a distanza. Il numero massimo di caratteri per il nome del sistema è 30. Il nome predefinito dell'unità è "DM Digital Sprite 2".

Suggerimento: Se non si desidera che l'unità si identifichi automaticamente in rete, utilizzare il simbolo # come primo carattere. Si potrà comunque accedere all'unità in rete inserendo direttamente l'indirizzo IP nel software di visualizzazione in rete.

Audio

E' possibile registrare un singolo canale audio su Digital Sprite 2; utilizzare questo menu per attivare o disattivare la registrazione audio. La registrazione audio occupa uno spazio limitato di memoria, circa 4KB/s, indipendentemente dal tasso di registrazione (PPS) video. Quando l'audio è attivato, si modifica il tempo di registrazione; controllare il nuovo tempo di registrazione nel menu "Programmazione registrazione".

Nota: La registrazione audio è legata all'ingresso telecamera 1; per riprodurre l'audio, bisogna visualizzare la telecamera 1.

Ricevitore a infrarossi

E' possibile attivare o disattivare l'opzione telecomando a infrarossi in questo menu. I comandi assomigliano a quelli sul pannello frontale di Digital Sprite 2. Il telecomando non consente di configurare i menu o di controllare le telecamere telemetriche.

Quando il ricevitore a infrarossi è attivato, il LED IR su Digital Sprite 2 è verde, quando è disattivato, il LED IR è ambrato. Il led lampeggiante verde significa che sta ricevendo un segnale a infrarossi.

Partizione eventi

E' possibile configurare una partizione eventi per evitare che gli eventi utilizzino una parte più lunga della partizione di registrazione normale. Quando viene configurata una partizione eventi, tutti gli eventi saranno salvati in quest'area. Quando la partizione è piena i nuovi eventi vengono a sovrapporsi ai primi eventi.

Per ottenere la dimensione desiderata di partizione eventi, servirsi dell'equazione seguente:

$$\text{Partizione eventi (GB)} = \frac{\text{Giorni} \times \text{Dimensione immagine (KB)} \times \% \text{ Eventi} \times \text{PPS Eventi}}{1111}$$

Dove;

Giorni = Numero di giorni necessari prima che gli eventi vengano soprascritti.

Dimensioni immagine (KB) = Le dimensioni dell'immagine registrata in kilobyte

% Eventi = La percentuale di registrazioni che sono eventi

PPS Eventi = Il tasso di registrazione della registrazione eventi (PPS).

Ad esempio, se si desidera conservare gli eventi per 5 giorni prima che vengano soprascritti, gli allarmi sono attivati per il 25% del tempo, le dimensioni immagini sono di 18 KB e il PPS Eventi è 6 immagini al secondo; in questo caso, l'equazione è:

$$\text{Partizione Eventi (GB)} = \frac{5 \times 18 \times 25 \times 6}{1111} = 12\text{GB}$$

Attenzione: Specificando una partizione eventi, si riduce lo spazio su disco per la registrazione normale, riducendo anche il tempo di registrazione su disco.

Memorizzazione immagini

E' possibile selezionare il drive che memorizza le immagini; ad esempio se si possiede un RAID o un disco collegato a Digital Sprite 2, si può decidere di registrare le immagini solo verso il dispositivo esterno, offrendo maggior sicurezza di immagine.

	C	D	L	M
Image storage	☐	☐	☒	☒
Log eventi	☒	☐	☐	☐

Selezionando Modifica, appare un menu con le opzioni seguenti:

L'esempio qui sopra possiede due RAID o dischi esterni (drive L e M) collegati a Digital Sprite 2, che registrano le immagini; la memorizzazione eventi avviene sul drive C.

System Options (Continued)

Scadenza

E' possibile programmare il sistema perché le immagini registrate su disco scadano dopo un periodo di tempo impostato dall'utilizzatore. Questa opzione è utile se esistono leggi in vigore sul tempo di registrazione massimo, ad esempio 31 giorni.

Attenzione: Dopo avere impostato una scadenza, tutte le immagini anteriori al periodo selezionato andranno perse.

Telemetria seriale

Digital Sprite 2 possiede una porta telemetria seriale RS-485/232 sul retro. Al momento della stampa, questa porta supporta i dispositivi seguenti:

Ultrak	Ultradome™ KD6
Ademco / VCL	Orbiter and Jupiter Microsphere™
JVC	TK-C675, TK-C553E
Dennard	2050
Panasonic	WV-CS850, WV-CS854
Aritech / Kalatel	CyberDome™
Sensormatic	Speeddome™ V
Pelco P	Spectra II

Selezionare la tipologia di telemetria nell'elenco per configurare la porta di telemetria seriale.

Ogni dispositivo deve essere configurato per la telemetria seriale e possedere un indirizzo corretto. Consultare la documentazione del produttore del dispositivo per maggiori informazioni; potete anche trovare maggiori documenti sull'utilizzo dei dispositivi sui registratori digitali Digital Sprite 2 sul nostro sito web o presso il nostro servizio di assistenza tecnica al seguente indirizzo: support@dmicros.com

Nota: Dopo aver selezionato la telemetria seriale, bisogna selezionare anche il tipo di telemetria per ogni telecamera nella pagina del menu "Allarmi e preimpostazioni". E' consentito un solo tipo di telemetria seriale per macchina.

Impostazioni telecamera

Setup Telecamera

Titolo	Telecamera 1
Termine di ingresso	Su Via
Tipi di telecamera	Colore Mono
Regolazione colore	— —
Regolazione contrasto	— —
Ingresso video della telecamera	Collegato Scollegato

Titolo

Ogni titolo di telecamera può avere fino a 12 caratteri.

Termine di ingresso

Il termine può essere settato su On o Off. Il termine può essere su off per le telecamere che sono in loop con altri dispositivi.

Tipi di telecamera

Le telecamere vengono individuate automaticamente; per cambiare il tipo di telecamera selezionare colori o mono.

Regolazione Colore

Dopo aver selezionato la barra del colore, premere **V** per ridurre, e **Λ** per aumentare il colore.

Nota: questa opzione non viene visualizzata se la telecamera è stata impostata su bianco e nero.

Regolazione contrasto

Dopo aver selezionato la barra del contrasto, premere la freccia verso il basso per diminuire e verso l'alto per aumentare il contrasto.

Ingresso video della telecamera

Questa opzione viene visualizzata solo se una telecamera si guasta o se non è in funzione. Selezionare la disconnessione mentre la telecamera non è in funzione per evitare che l'invio del messaggio non vada a buon fine e che scatti l'allarme.

Suggerimento: Si può accedere a questo menu direttamente tenendo premuto un tasto telecamera.

Allarmi e preimpostazioni

Allarmi e preimpostazioni

Telecamera XX	Trovata	Non Trovata		
Protocol Telemetria	Nessuno	BBV, Pelco, DM, JVC, Ultrak, VCL		
	Preset	Modulo	Contatto	Ingresso
>	--	01	01	N/A
>	--	--		

Telecamera XX

Il numero della telecamera selezionata viene visualizzato insieme all'indicazione del suo stato: rilevata o no. Utilizzare i tasti telecamera per selezionare una telecamera e configurare allarmi e impostazioni.

Protocollo telemetrico

Selezionare il protocollo telemetrico per la telecamera: BBV, Pelco, DM, o il protocollo di telemetria seriale selezionato nel menu "Opzioni del sistema". BBV e Pelco sono telemetrie coassiali; se si utilizza una telemetria seriale Pelco, viene visualizzata come "Pelco-P". La telemetria DM è una telemetria DTMF con doppiino ritorno (che utilizza un TAD3) o una telemetria 485-bus.

Nota: Le funzionalità Autopan e ronda non sono disponibili con la telemetria coassiale Pelco.

Note per i dispositivi JVC: Se si utilizzano i dispositivi JVC, esistono due tipi di telemetria seriale, tipo 1 e tipo 2. Selezionare il tipo esatto che corrisponde al numero di modello nell'elenco qui sotto.

Type 1	Type 2
TK-C675E	TK-C675BE
TK-C675U	TK-C675BU
	TK-C553E

Predisposizioni

Se la telecamera è stata configurata con impostazioni telemetriche, queste ultime possono essere richiamate nel momento in cui scatta un allarme. Inserire il numero di parametro da 00 a 99 per intervenire sul contatto dell'allarme corrispondente.

Modulo

Selezionare l'indirizzo del modulo di allarme utilizzato; alla rete 485-bus possono essere collegati fino a 16 moduli d'allarme. Il modulo di allarme predefinito è 1.

Contatto

Ogni modulo d'allarme ha 16 ingressi allarmi, ogni ingresso può essere utilizzato da ogni telecamera o da telecamere multiple.

Ingresso

Indicare se il contatto d'allarme è normalmente aperto (N/O) o normalmente chiuso (N/C).

Impostazione telecamera in attività

Il rilevamento delle attività viene utilizzato per registrare un maggior numero di immagini dalle telecamere in attività sul disco. La sensibilità dell'attività può essere regolata, mentre alcune aree possono essere oscurate a seconda della tipologia di scena.

Setup camera in attività

Rilevamento	Via	Su
Sensibilità	Esterno alto	Esterno basso, Molto basso,
Griglia attività	Setup	Interno alto, Interno basso
Test attività	Test Percorso	

Rilevamento

Indicare se il rilevamento delle attività per la telecamera selezionata è attivo o meno.

Sensibilità

Esistono 5 livelli di sensibilità per il rilevamento dell'attività.

Selezionare il livello di sensibilità in base alla posizione delle telecamere. Le telecamere installate all'esterno, dove potrebbero subire l'interferenza di svariati fattori, come gli alberi o la pioggia, devono essere impostate su una sensibilità Esterno alta o Esterno bassa. Se telecamere sono collocate in interni, dove non si prevedono influenze ambientali rilevanti, selezionare una sensibilità Interna alta, bassa o molto bassa.

Griglia di attività

Si può utilizzare una griglia di 8 x 16 per oscurare aree nelle quali è attivo il rilevamento delle attività. Quando la griglia viene visualizzata, utilizzare i tasti cursore per muovere il cursore fino alla posizione desiderata e premere un tasto telecamera per attivare (punto bianco) o disattivare il blocco.

Test attività

Utilizzare questa opzione per verificare e regolare le impostazioni della sensibilità e della griglia di attività per ogni telecamera. Quando la telecamera viene attivata, viene visualizzato un punto bianco. Premere il tasto mode o menu per uscire dal test.

Il rilevamento delle attività può svolgere le seguenti azioni:

Azione	Pagina menu
Chiudi/Apri relè 2	Impostazione attività
Copia automatica dell'attività su Zip® o Jaz®	Impostazione attività
Visualizzazione sullo schermo della telecamera in attività	Impostazione attività
Modifica del tasso di registrazione	Programmazione registrazione
Registrazione delle telecamere in attività in maniera esclusiva o alternata	Programmazione registrazione

Utilizzo Di Digital **DIGITAL** *sprite* 2



Esempio di modello a 9 ingressi

Riproduzione delle immagini da disco

Riproduzione

- Per riprodurre le immagini, premere **◀** per riavvolgere fino al punto desiderato e premere **▶**.
- Durante la riproduzione, premere **◀** o **▶** per riavvolgere o far avanzare il nastro. Premendo più volte è possibile rendere più veloce il riavvolgimento o l'avanzamento.
- Premere **||** per fermare l'immagine. Premere **◀** o **▶** si può avanzare o indietreggiare.
- Premere **▶** per riprendere la riproduzione.

Ora Goto

Tenere premuto il tasto **▶ goto** per iniziare la riproduzione a partire da un orario specifico. Inserire l'ora e la data desiderate con l'aiuto delle frecce e premere **▶**.

Suggerimento: Le immagini vengono aggiornate automaticamente in background nel momento in cui vengono impostate l'ora e la data.

Fine riproduzione

Premere il tasto **mode** per uscire dalla riproduzione, il LED PLAY si spegne

Utilizzo del Registro eventi

Il rilevamento di allarmi e attività viene registrato e archiviato nel registro degli eventi a scopo di consultazione. Ogni evento viene etichettato con la tipologia di evento (allarme o attività), il titolo della telecamera, l'ora e la data. Per visualizzare un evento dal registro eventi:

- Premere **event** per visualizzare il registro eventi.
- Utilizzare **▲** e **▼** per selezionare l'evento desiderato, l'evento verrà visualizzato in una finestra d'anteprima.
- Premere **▶** per visualizzare l'evento su schermo intero
- Premere **mode** per uscire dal Registro eventi.

Suggerimento: Utilizzare **◀** e **▶** per sfogliare il registro eventi.

Filtro del Registro Eventi

Il Registro eventi può essere filtrato secondo la data e l'ora, il tipo di allarme, lo stato dell'evento, o la telecamera. Per filtrare il registro eventi:

- Tenere premuto **event** per visualizzare il menu dei filtri eventi.
- Utilizzare **< ▲ ▼ >** per muovere il cursore.
- Utilizzare **▲ ▼** per attivare o disattivare la casella on ☒ o off ☐, oppure per cambiare data e ora.
- Premere **event** per visualizzare il Registro eventi filtrato.

Suggerimento: Si consiglia di filtrare gli eventi prima di visualizzarli, quando la registrazione avviene nell'arco di alcuni giorni.

	Allarme	Attività	Sistema
Tipo evento	☒	☒	☒
	On	Off	Entrambi
Stato evento	☐	☐	☒
Filtrare da	00:00	01:01:1999	
Filtrare a	12:00	01:01:2000	
Adesso			
Selezione telecamera	1 2 3 4 5 6 7 8 9		
	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		

Nota: non è possibile selezionare le telecamere con i cursori

Tipo evento

Selezionare se si tratta di Allarmi, Attività o Allarmi di sistema (allarmi di panico, modifiche data/ora, accensione/spengimento).

Stato evento

Selezionare se l'evento deve essere visualizzato nel momento in cui ha luogo (On) o quando ha termine (Off) o in entrambi i casi.

Filtrare da

Selezionare data e ora del primo evento da visualizzare. Se non ci sono eventi al momento prefissato, viene visualizzato l'evento successivo più vicino.

Filtrare a

Selezionare data e ora dell'ultimo evento da visualizzare. Se non c'è nessun evento da visualizzare al momento prestabilito, verrà visualizzato l'evento successivo più vicino.

Adesso

Spostando il cursore sull'opzione "Adesso", l'opzione "Filtrare a" viene impostata su data e ora correnti.

Selezione telecamera

Utilizzare il tasto telecamera per decidere se visualizzare o no gli eventi della telecamera. Nell'esempio sopra solo le telecamere dalla 1 alla 3 verranno visualizzate nel registro eventi.

Visualizzazione di singole telecamere



Schermo intero

Premendo un tasto telecamera, verrà visualizzata l'immagine di quella telecamera a schermo intero.

Zoom di un'immagine

Premere il tasto telecamera per attivare o disattivare lo zoom. Quando lo zoom è in funzione, utilizzare **< ▲ ▼ >** per spostarsi su tutta l'immagine.

Fermo immagine

Premere due volte il tasto telecamera o premere il tasto **Hold** sulla tastiera a distanza per attivare o disattivare il fermo immagine.

Visualizzazione di più telecamere



Picture in Picture (immagine nell'immagine)

Premere il tasto PIP per passare dall'immagine principale alla modalità PIP e viceversa. Tenere premuto il tasto PIP per modificare la visualizzazione, utilizzare **< ▲ ▼ >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **menu** per uscire.



Quad

Premere il tasto QUAD per passare alla schermata quadrangolare. Tenere premuto il tasto QUAD per modificare la visualizzazione, utilizzare **< ▲ ▼ >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **menu** per uscire.



Multischermo

Premere il tasto multischermo per commutare tra la visualizzazione a 9, 8+2, 12+1*, e 16* vie. Tenere premuto il tasto Multischermo per modificare la visualizzazione, utilizzare **< ▲ ▼ >** per selezionare il segmento, premere il tasto della telecamera desiderata per riempire il segmento. Premere **menu** per uscire. *Solo la versione a 16 canali.

Sequenza telecamere



Sequenza

Premere il tasto sequenza per attivare o disattivare la sequenza del monitor principale. Tenere premuto il tasto sequenza per modificare la sequenza. Utilizzare i tasti telecamera per aggiungere o togliere telecamere dalla sequenza. Premere **menu** per uscire.

Nota: La sequenza del monitor spot può essere soltanto modificata o attivata nella modalità spot.

Visualizzazione delle telecamere sul monitor spot

Premere il tasto **mode** o **spot** sulla tastiera a distanza per passare alla modalità 'spot', indicata sul monitor principale e sul pannello frontale da un LED.

Premere un tasto telecamera per visualizzare quella telecamera sul monitor spot o premere il tasto sequenza per mettere le telecamere in sequenza.

Tenere premuto il tasto sequenza per modificare la sequenza **spot**. Premere **menu** per uscire.

Copia delle immagini su CD

Copiare le immagini su un masterizzatore esterno (se collegato)

1. Inserire un CDR pulito o un CD-RW formattato nel masterizzatore.
2. Tenere premuto il tasto copia per visualizzare lo schermo seguente

Copia Immagine	
Destinazione copia	CD0: SCSI Yamaha
Copy from time	12:01:00 01/12/2001
Copy to time	12:02:00 01/12/2001
Copy	Camere Selezionate
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16

Copia destinazione E' il nome e il tipo di drive CD collegato alla porta SCSI.

Copia da ora Selezionare l'ora a partire dalla quale si desidera copiare le immagini.

Copia a ora Selezionare l'ora fino alla quale si desidera copiare le immagini.

Copia selezione Copiare "Tutte le telecamere" o telecamere singole utilizzando il tasto telecamera (le caselle piene corrispondono alle telecamere selezionate, le caselle vuote a quelle non selezionate).

3. Utilizzare il cursore per modificare i campi copia da e copia a ora.
4. Premere il tasto **menu** per visualizzare il menu seguente:

Questo menu visualizza l'archivio delle immagini da copiare su CD, la barra "Uso CD" indica quanto spazio è disponibile su CD; quando arriva a 100%, non è possibile aggiungere altre immagini all'archivio.

Aggiungi seguente	Aggiunge l'ora selezionata all'archivio
Azzera elenco	Azzera l'elenco.
Crea CD	Crea un CD con le immagini in elenco
Controlla CD	Controlla che il CD sia stato scritto correttamente

Per selezionare una qualsiasi delle opzioni qui sopra, evidenziarla e premere **menu**.

CDR Archive			
CD Type – 656MB CD			
CD Use [--+-----] 4% Full			
From	To	Cameras	
12:00 01/12/01	12:01 01/12/01	123456789	
Next 12:01 01/12/01 to 12:02 01/12/01			
Add next	Clear list	Create CD	Verify CD

Per aggiungere immagini al CD:

1. Selezionare Aggiungi seguente e premere il tasto **menu** per aggiungere all'elenco l'ora visualizzata
2. E' possibile aggiungere altre immagini all'archivio CD se resta spazio disponibile.
3. Quando tutte le immagini desiderate sono aggiunte all'elenco archivio, selezionare "Crea CD" e premere il tasto **menu** per creare il CD. Il CD esce automaticamente quando il CD è stato creato.
4. Reinserire il CD e controllarlo con l'opzione "Controlla CD".
5. Tenere premuto il tasto **menu** per uscire dall'opzione archivio CDR.

Appendice 1

Configurazione per l'archiviazione su nastro

Per configurare Digital Sprite Lite per l'archiviazione su nastro:

1. Accedere al menu Nastri

Tenere premuto Il (pausa) su Digital Sprite Lite per visualizzare il menu nastri:



Nota: Se Espulsione Nastro e Stato del Nastro sono disattivate, significa che non ci sono nastri inseriti

2. Selezionare la durata del nastro

Per fare in modo che Digital Sprite possa calcolare il numero di immagini su nastro, bisogna inserire la giusta durata del nastro. Per selezionare la durata del nastro:

1. Utilizzare i tasti per spostare il **Λ V** cursore su Durata Nastro.
2. Premere il tasto cursore **>** per evidenziare la capacità del nastro.
3. Utilizzare i tasti cursore **Λ V** per regolare la capacità del nastro* in Gigabyte (GB)

* Inserire la capacità **non compressa** del nastro, non quella compressa; per esempio sull'etichetta di alcuni nastri DDS-3 la capacità risulta essere di 24GB, mentre la capacità non compressa effettiva corrisponde a 12GB.

Nota: La capacità dei nastri VXA V17 da inserire equivale a 20GB, e non a quella indicata sulla confezione.

3. Configurazione della programmazione di espulsione (opzionale)

Se non esiste alcuna programmazione per l'espulsione, per default Digital Sprite 2 espelle il nastro quando è pieno. Con una Programmazione d'Espulsione i nastri saranno espulsi in un preciso momento della giornata, indipendentemente dal grado di riempimento. Questa soluzione risulta particolarmente utile se i nastri devono essere sostituiti tutti i giorni alla stessa ora, oppure se bisogna usare più nastri nello stesso giorno.

Per configurare la programmazione espulsione:

1. Spostare il cursore su **Programmazione Espulsione** utilizzando i tasti **Λ V**.
2. Premere il tasto cursore **>** per visualizzare la programmazione espulsione in una nuova finestra.
3. Utilizzare i **Λ V** tasti per spostarsi sul giorno desiderato e per evidenziare il **< >** campo desiderato.
4. Utilizzare i **Λ V** tasti per modificare l'ora di espulsione in ogni campo; si possono impostare fino a 4 orari di espulsione al giorno.
5. Premere **mode/menu** per uscire dalla pagina Programmazione Espulsione.

Se si seleziona **Stato Nastro**, verrà visualizzato lo stato del nastro che in quel momento si trova nel sistema:

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

- L'ID del nastro e la percentuale di nastro registrata.
- La prima e l'ultima volta in cui il nastro è stato usato e l'ID della macchina utilizzata.
- Il numero di volte che quel nastro è stato utilizzato.
- Il numero di sessioni d'archivio presenti sul nastro. Viene aggiunta una nuova sessione ogni qualvolta il nastro riceve un'aggiunta, e non solo quando viene sovrascritto.
- Il numero di sessione.
- La prima e l'ultima immagine registrate nella sessione selezionata (usare i tasti ◀ ▶ per cambiare il numero di sessione).

L'opzione **Scrivere Sovrascrivere/Aggiungere** fornisce un'impostazione di default nel caso in cui un nastro venga inserito nel sistema e l'utente non scelga entro 5 minuti il "metodo scrivi su nastro". Questa caratteristica non è stata ancora implementata.

Selezionare **Espulsione Nastro** per estrarre il nastro in qualsiasi momento durante il processo di archiviazione. Il nastro terminerà di scrivere il blocco di immagini che stava archiviando, per poi essere espulso; questo processo può richiedere circa 5 minuti.

Attenzione: Non usare il tasto di espulsione sulla parte frontale del sistema per estrarre il nastro, perché questo causerà la perdita dei dati.

Archiviazione su nastro

La differenza tra l'archiviazione su VCR e quella su un lettore a nastro sta nel fatto che nel primo caso le immagini vengono archiviate costantemente, mentre il nastro archivia periodicamente le immagini dal disco interno.

Il vantaggio dell'archiviazione periodica, a differenza delle videocassette, è che con un nastro, anche se pieno (o addirittura espulso), le immagini continuano a essere registrate sul disco interno, perciò le immagini vengono registrate anche durante il cambio dei nastri. L'usura è inoltre minore sul nastro, poiché non registra in maniera continuativa.

Archiviazione delle immagini su nastro:

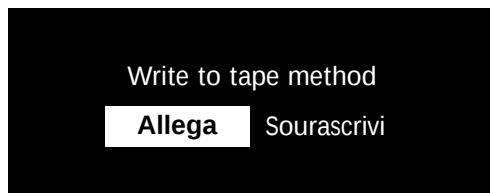
1. Inserire un nastro nel lettore.
2. La casella dello **Stato del nastro** verrà visualizzata e mostrerà il contenuto del nastro insieme al seguente menu:

```

> Archivio base
> Archivio selettivo
> Riproduzione
> Caricamento file
> Espulsione nastro
  
```

Nota: È normale che trascorrono alcuni minuti prima che sia visualizzato il menu sopracitato, poiché il nastro si deve riavvolgere e deve leggere l'indice

3. Se il nastro inserito non è quello giusto, o se sul nastro sono registrate informazioni che si vogliono conservare, selezionare **Espulsione Nastro** e inserire un altro nastro.
4. Selezionare **Archivio base**. Vengono così fornite le opzioni di Aggiunta (aggiunta di immagini al termine del nastro) o di Sovrascrittura:



Attenzione: Tutte le immagini precedentemente archiviate sul nastro andranno perse se si seleziona l'opzione "Sovrascrivere"

5. Utilizzare i tasti per evidenziare l'opzione desiderata e premere **mode/menu** per continuare.
6. Il nastro inizierà il processo di archiviazione.

Riproduzione di immagini archiviate

Il software PC Playback viene utilizzato per riprodurre immagini da lettori Zip®, Jaz® e a nastro dal PC.

Requisiti di sistema:

- PC Intel Pentium o equivalente (minimo 233MHz, consigliato 400MHz)
- Microsoft® Windows® 95 o 98.
- Scheda video 4MB con 16 milioni di colori.
- 5MB di spazio libero su disco fisso (per conservare i file delle immagini serve maggiore spazio)
- Lettori Iomega Zip®, Jaz® o nastri collegati al PC.
- Scheda interfaccia SCSI (per collegare i lettori di nastri al PC)

Installazione:

1. Inserire il disco nell'unità A.
2. Selezionare Avvio > Esegui...
3. Digitare "a:\setup" e cliccare su OK, in alternativa utilizzare il tasto Sfoglia per trovare il file manualmente.
4. L'installazione avrà inizio, seguire le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Esecuzione del software PC Playback:

1. Selezionare Avvio > Programmi > PC Playback.
2. Cliccare sull'icona di PC Playback.
3. PC Playback viene caricato, cliccare sull'opzione "Aiuto" per le istruzioni di funzionamento.

Note importanti sull'uso di lettori a nastro:

Il cavo fornito insieme al DDS potrebbe non essere compatibile con la porta SCSI a 50 poli di Digital Sprite.

Sono necessari:

DDS-3: Un cavo adattatore da maschio a 50 poli ad alta densità a maschio Centronics a 50 poli.

DDS-4: È necessario un adattatore da maschio a 50 poli ad alta densità a maschio a 68 poli ad alta densità (DDS-4). Questo cavo è disponibile presso i fornitori di computer.

Attenzione: I lettori a nastro necessitano di una frequente pulizia delle testine per garantire sempre un'alta qualità, assicurarsi perciò che il sistema sia pulito secondo le istruzioni della casa produttrice.

Notes

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible]



www.dedicatedmicros.com

MI-I-DS2/M1-0

Dedicated Micros UK,
11 Oak Street,
Swinton, Manchester
M27 4FL UK
Tel: ++44 (0) 161 727 3200
Fax: ++44 (0) 161 727 3300

Dedicated Micros USA,
3800 Concorde Parkway, Suite 100,
Chantilly, Virginia 20151 USA
Freephone: 800 864 7539
Tel: (703) 904-7738
Fax: (703) 904-7743

Dedicated Micros Europe
Neckarstraße 15a,
41836 Hückelhoven,
Germany
Tel: ++49 243 352 580
Fax: ++49 24 33 52 58 10

Dedicated Micros Singapore,
1 Tannery Road,
#05-04/05 Cencon 1,
Singapore 347719
Tel: ++65 6741 0138
Fax: ++65 6741 0221

Dedicated Micros Australia,
Office 9, Suite 201 Lakeside Corporate Centre,
29-31 Solent Circuit, Baulkham Hills, NSW 2153, or
PO Box 6480 Baulkham Hills B.C. NSW 2153, Australia
Tel: ++612 9634 4211
Fax: ++612 9634 4811

Dedicated Micros Malta,
UB 2, San Gwann Ind. Est.,
San Gwann, Malta
Tel: ++356 21 483 673
Fax: ++356 21 449 170