

# Manuel de programmation du SYSTEM 500M - Version 4.1

## Table des matières:

|  |                        |
|--|------------------------|
| <b>Comment entrer en programmation?</b>        | <b>4</b>               |
| Code d'accès programmation                     | 4                      |
| Présentation d'une page menu                   | 4                      |
| <b>Programmation des moniteurs</b>             | <b>9</b>               |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 8                      |
| <b>Programmation des caméras</b>               | <b>11</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 10, 12                 |
| Sous-menu PTZ/ICU                              | 11                     |
| Sous-menu VM12/VM14 (si VMD-10/AXIOM)          | 13                     |
| Sous-menu VM30 (si VMD-10/AXIOM)               | 13                     |
| Sous-menu VST 10CAplus (récepteur)             | 13                     |
| <b>Programmation des séquences vidéo</b>       | <b>15</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 14                     |
| <b>Programmation des claviers</b>              | <b>17</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 16, 18                 |
| Restriction caméras                            | 17                     |
| Restriction moniteurs                          | 17                     |
| Restriction touches claviers                   | 17                     |
| Touches de fonctions F1/F2                     | 19                     |
| <b>Programmation du système</b>                | <b>21</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 20, 22                 |
| Programmation des ports série SIO 1 et SIO 2   | 21                     |
| Programmation des matrices satellites déportés | 23                     |
| Sources vidéos de matrices satellites          | 23                     |
| <b>Programmation des périphériques Adpro</b>   | <b>25</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 24                     |
| <b>Programmation du module d'alarmes 590M</b>  | <b>27</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 26                     |
| <b>Programmation des codes d'accès</b>         | <b>27</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 26                     |
| <b>Réinitialisation de la matrice</b>          | <b>27</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 26                     |
| <b>Programmation des alarmes</b>               | <b>29</b>              |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 28, 30, 31, 32, 34, 36 |
| Programmation des sources d'alarmes            | 29                     |
| Programmation de l'imprimante d'alarmes        | 29                     |
| Programmation d'un groupe d'alarmes            | 31                     |
| Programmation des groupes d'alarmes            | 33                     |
| Programmation des scénarios d'alarmes          | 33                     |
| Programmation des textes d'alarme              | 35                     |
| Choix des caméras d'alarmes                    | 35                     |

## Exemples et conseils de programmation

|  |           |
|--|-----------|
| Programmation des options d'alarmes  | 37        |
| <b>Programmation heure et date</b>   | <b>39</b> |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 38        |
| <b>Programmation des claviers déportés</b>   | <b>40</b> |
| <i>Exemples et conseils de programmation</i>   | 40, 42    |
| 1500M/1501M  | 41        |
| 1502M/1503M  | 43        |
| <b>Programmation des touches macros</b>  | <b>45</b> |
| <b>Programmation des ICU-PTZ, BDR-55X et BDR-575</b><br><i>depuis un clavier déporté série 1500M</i> | <b>47</b> |
| <b>Programmation des ICU-PTZ, BDR-55X et BDR-575</b><br><i>depuis le clavier matrice</i>             | <b>48</b> |
| <b>Annexe</b>  | <b>49</b> |
| 1500M Présentation et numérotation des touches du clavier.   | A-1       |
| 1501M Présentation et numérotation des touches du clavier.   | A-2       |
| 1502M Présentation et numérotation des touches du clavier.   | A-3       |
| 1503M Présentation et numérotation des touches du clavier.   | A-4       |

Pour plus de convivialité, nous vous conseillons d'effectuer la programmation du SYSTEM 500M en utilisant le logiciel System 500/1000M Setup sous Windows.

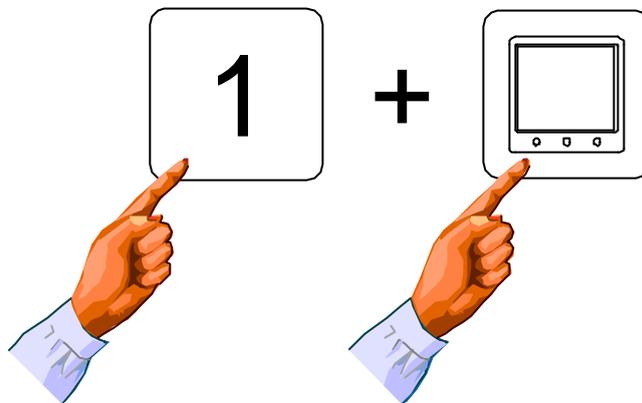
- Connecter votre PC sur le port série SIO 2 de la matrice 500M (suivre les instructions de *Raccordement PC en RS-232* page 10 du manuel d'installation).
- Installer le logiciel de programmation livré avec la matrice (disk 1 & disk 2)

***Programmation depuis clavier matrice:***

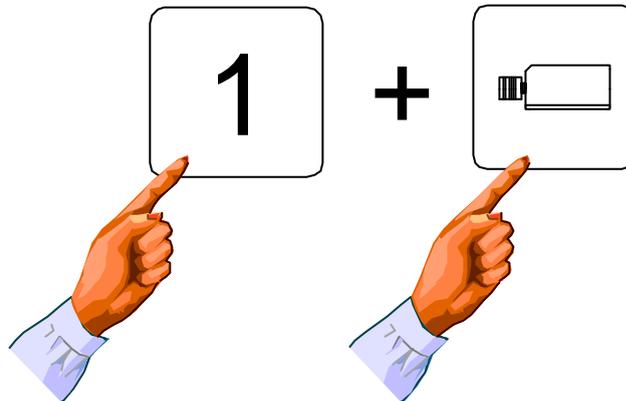
**Comment entrer en programmation?**

Sélectionner un moniteur puis une caméra.

Exemple:



and,



## Comment entrer en programmation (suite)?

Appuyer sur la touche MENU pour faire apparaître la page PASSWORD.

## Code d'accès programmation

Ouvrir le champ par la touche MONITEUR et composer le code d'accès (usine: 0000), appuyer de nouveau sur cette touche pour valider et pour faire apparaître le menu général du SYSTEM 500M. Sélectionner la rubrique à programmer par les touches 2 ou 8, ou les touches de direction haut ou bas, et valider par la touche MONITEUR.

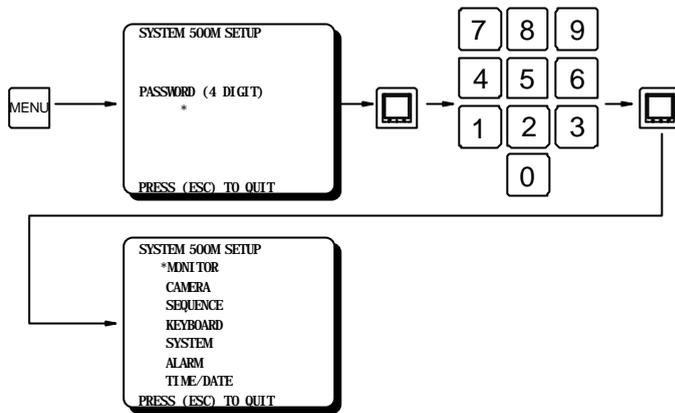


Figure 1 - Menu PASSWORD / Code d'accès programmation

## Présentation d'une page menu

La figure 2 présente le menu MONITEUR, tous les menus sont structurés de cette façon..

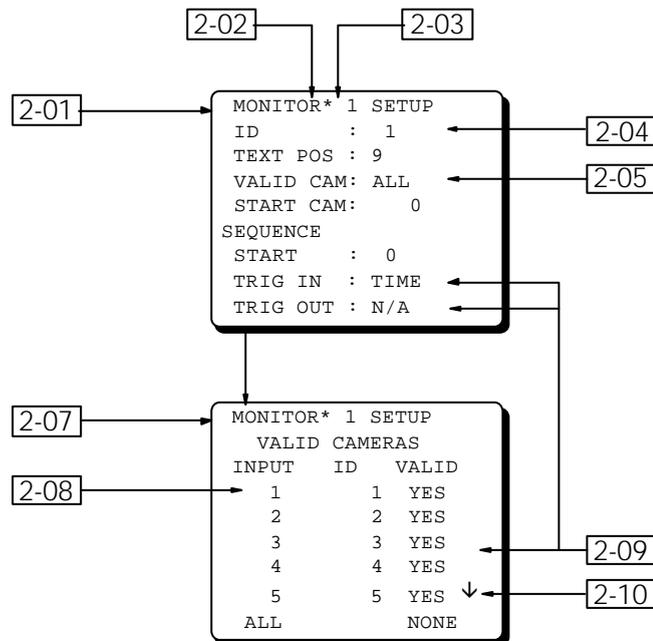


Figure 2 - Présentation d'une page menu.

Explication des différentes rubriques

| Référence | Description   |
|-----------|---|
| 2-01      | <b>Page de programmation moniteur</b>   |
| 2-02      | <b>Curseur:</b><br>Sélectionne le champ du menu à modifier.   |
| 2-03      | <b>Champ index:</b><br>Permet de sélectionner le numéro d'alarme, de caméra, de moniteur, etc... à programmer.<br>Utiliser les touches 9 ou 3 pour modifier le numéro d'index, ceci, quelle que soit la position du curseur (figure 3) ou encore, si ce dernier est positionné sur le champ index, en entrant directement un numéro (figure 4). |

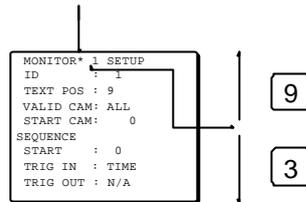


Figure 3 - Modification de l'index

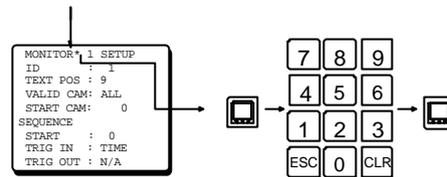


Figure 4 - Modification de l'index

|      |   |
|------|---|
| 2-04 | <b>Champ numérique:</b><br>Permet de modifier le numéro d'identification, la position du texte, la temporisation, etc...<br>Après confirmation par la touche MONITEUR, le numéro saisi est ignoré si il est en dehors de la plage autorisée, et le champ revient à 0. |
| 2-05 | <b>Champ menu:</b><br>Permet l'appel d'un sous-menu de programmation.   |
| 2-07 | <b>Sous-menu moniteur</b>   |
| 2-08 | <b>Champ sous-index:</b><br>Permet de sélectionner la première caméra, le premier moniteur, la première séquence ou la première touche de la page.  |
| 2-09 | <b>Champ sélection:</b><br>Permet de sélectionner telle ou telle option pré-programmée.   |
| 2-10 | <b>Indicateur de lignes supplémentaires:</b><br>La petite flèche indique la présence de lignes supplémentaires en amont ou en aval. Utiliser les touches 1 ou 7 pour le défilement.   |
|      | <b>Champ texte:</b><br>Permet de créer un texte d'identification de caméra ou d'alarme. Voir la figure 5.   |
|      | <b>Champ info:</b><br>Pour information seulement. Ne peut être modifié.   |

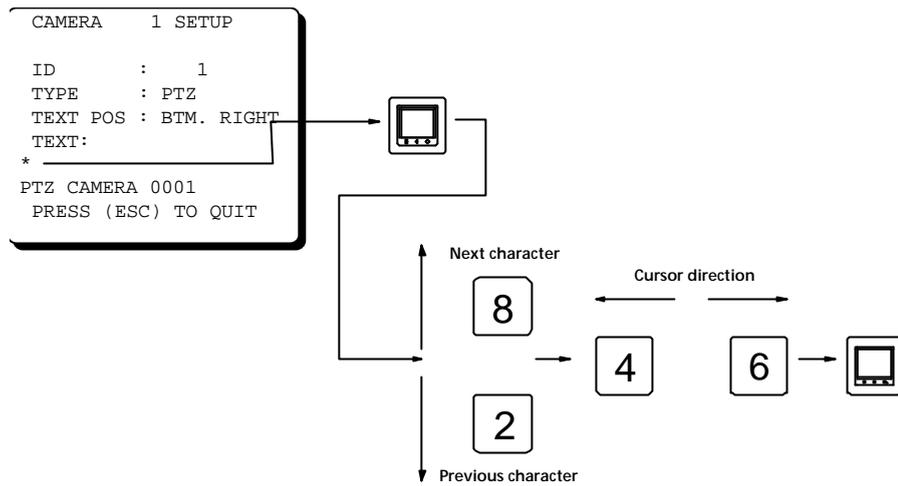
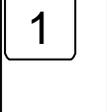
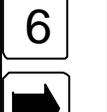


Figure 5 - Programmation d'un texte ID.

### Quitter la programmation

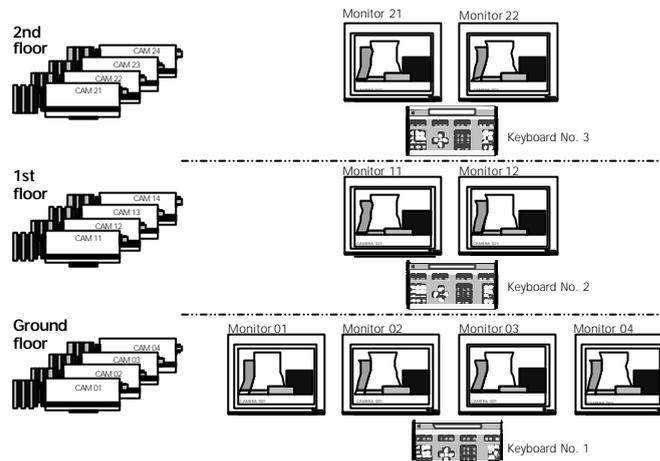
Appuyer sur la touche ESC pour sortir de la programmation et sauvegarder les paramètres.  
Pour sortir sans sauvegarde, appuyer sur la touche MENU.

## Programmation par clavier (clavier matrice ou clavier déporté)

| Touche   | Mode défilement  | Mode édition   |
|--|--|--|
|   | Permet d'ouvrir et de refermer un champ, elle fonctionne comme une touche ENTREE.  |  |
|   | Permet de sortir du menu ou du sous-menu en validant les modifications.  | Permet d'annuler la modification d'un champ. La valeur d'origine du champ est alors restituée.   |
|   |  | Permet la remise a zéro d'un champ numérique ou l'effacement d'un caractère dans un champ texte.   |
|   | Aucune fonction  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index et d'un champ numérique.  |
|   | Permet de diminuer la valeur des champs caméras, moniteurs et touches ainsi que le défilement décroissant d'un sous-index. | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index et d'un champ numérique.  |
| <br>    | Permet de déplacer le curseur sur le champ suivant.  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index et d'un champ numérique ou la sélection du caractère suivant dans un champ texte.   |
|   | Permet de diminuer la valeur de l'index, quelle que soit la position du curseur.   | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index ou d'un champ numérique.  |
| <br> | Aucune fonction  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index et d'un champ numérique, ou la position du caractère précédent dans un champ texte, ou encore, la sélection du champ précédent. |
|   | Aucune fonction  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index ou d'un champ numérique.  |
| <br> | Aucune fonction  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index et d'un champ numérique, ou la position du caractère suivant dans un champ texte, ou encore, la sélection du champ précédent.   |
|   | Permet d'augmenter la valeur des champs caméras, moniteurs et touches ainsi que le défilement croissant d'un sous-index.   | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index ou d'un champ numérique.  |
| <br> | Permet de déplacer le curseur sur le champ précédent.  | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index ou d'un champ numérique.  |

## Exemples et conseils de programmation

|      |  |   |
|------|--|---|
| 9    | Permet d'augmenter la valeur de l'index, quelle que soit la position du curseur.         | Permet la modification numérique d'un index, d'un sous-index ou d'un champ numérique. |
| MENU | Permet d'entrer en mode programmation, ou d'en sortir sans sauvegarde des modifications. |   |



## Numérotation logique (ID) des moniteurs et sélection des caméras (*Valid Cam*)

Le numéro *logique* (ID) d'un moniteur est celui que l'opérateur doit connaître afin de le sélectionner. Aussi, il est possible d'attribuer à un moniteur un numéro *logique* différent de son numéro *physique*, c'est à dire du numéro de la sortie vidéo de la matrice sur laquelle il est connecté.

Imaginons une matrice avec 8 moniteurs, ceux-ci sont répartis pour l'observation de trois niveaux et leur numérotation logique correspond à la structure de l'installation:

| Niveaux | N° Physique   | N° Logique           |
|---------|---------------|----------------------|
| RDC     | 1 - 2 - 3 - 4 | <b>1 - 2 - 3 - 4</b> |
| Etage 1 | 5 - 6         | <b>11 - 12</b>       |
| Etage 2 | 7 - 8         | <b>21 - 22</b>       |

Dans le menu *Valid Cam*, il est possible valider ou de restreindre les caméras qui pourront être visualisées sur ce moniteur, par exemple, les moniteurs 21 et 22 de l'étage 2 ne pourront afficher que les caméras ayant les numéros logique 21, 22, 23 et 24.

### **Trig in - Pilotage d'une séquence vidéo par une commande externe**

Le champ **Trig in** permet de spécifier si le défilement du cycle vidéo présent sur cette sortie moniteur, doit être pilotée par une commande externe (par exemple par un magnétoscope Time-Lapse) plutôt que par la temporisation interne de la matrice.

Le magnétoscope Time-Lapse enregistre un certain nombre de trames de la première caméra, passe en pause et appelle la caméra suivante en envoyant une impulsion sur la matrice et reprend l'enregistrement, etc...

La fonction **Trig in** peut aussi être associée au pilotage manuel de la séquence, par exemple, par un contact sec.

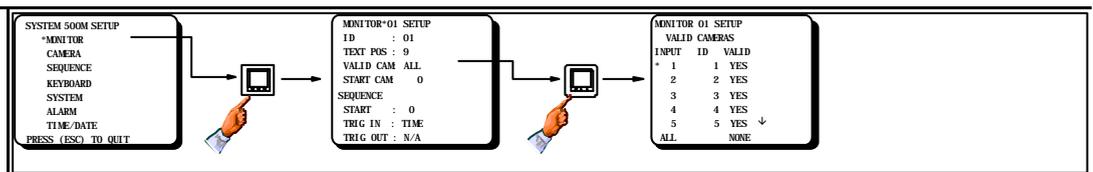
### **Trig out - Pilotage d'un équipement externe à partir d'une séquence vidéo**

Cette fonctionnalité permet la synchronisation d'un équipement externe (par exemple un système de Stockage Numérique) en fonction du défilement de la séquence.

Elle peut aussi être utilisée en conjonction avec un magnétoscope Time-Lapse, le système indique au magnétoscope la présence d'une image vidéo sur la sortie moniteur et permet ainsi l'enregistrement d'un certain nombre de trames de celle-ci.

## MONITEURS

Structure du menu:



Programmation:

| Champ | Type | Description | Valeur usine | Entrées valides |
|-------|------|-------------|--------------|-----------------|
|-------|------|-------------|--------------|-----------------|

## Exemples et conseils de programmation

|                     |           |   |  |   |
|---------------------|-----------|---|--|---|
| <b>ID</b>           | Numérique | Attribuer un numéro logique à cette sortie moniteur.  | Physique =<br>logique                                | 1 - 99  |
|                     |           | <b>Attention!</b> Il est possible (MAIS ILLOGIQUE) d'attribuer un même numéro à plusieurs sorties moniteurs.  |  |   |
| <b>Text pos</b>     | Numérique | Spécifier la position de la ligne de texte d'identification de caméra.<br>0 annule le texte.  | 9  | 0 - 9   |
|                     |           | <b>Note!</b> En position 8, le texte peut être effacé par la touche CLEAR.  |  |   |
| <b>Valid cam</b>    | Sous-menu | Valider les caméras qui pourront être visualisées sur cette sortie.   | ALL : Toutes   | ALL : Toutes<br>SOME:<br>Quelques<br>NONE: Aucune |
|                     |           | <b>Note!</b> Les caméras invalidées mais associées aux alarmes seront quand même visualisées sur ce moniteur.   |  |   |
|                     |           | <b>Attention!</b> Il est possible d'interdire toutes les caméras.   |  |   |
| <b>Start-up cam</b> | Numérique | Spécifier la caméra à afficher suite à une réinitialisation de la matrice.  | 0: Aucune  | 1 - 999<br>Keyboard No. 3                         |
|                     |           | <b>Note!</b> Cette fonction est annulée en cas de programmation du <b>Start-up seq</b> .  | Monitor 11<br>Monitor 12                             | Keyboard No. 2                                    |
|                     |           | <b>Note!</b> Cette fonction peut être rappelée par les touches <b>ESC + MON</b> .   | Monitor 01<br>Monitor 02<br>Monitor 03<br>Monitor 04 | Keyboard No. 1                                    |
| <b>Start-up seq</b> | Numérique | Spécifier la séquence vidéo à afficher suite à une réinitialisation de la matrice.  | 0: Aucune  | N'importe quel numéro de séquences                |
|                     |           | <b>Note!</b> Si différente de 0, cette fonction annule le mode <b>Start-up cam</b> .<br><b>Note!</b> Cette fonction peut être rappelée per les touches <b>ESC + MON</b> . | Keyboard No. 1                                       |   |
| <b>Trig In</b>      | Choix     | Spécifier si la séquence vidéo est pilotée par une entrée alarme. Dans le cas contraire, choisir TIME   | TIME   | TIME<br>INP 13 / INP 14<br>INP 29 / INP 30        |
| <b>Trig Out</b>     | Choix     | Spécifier si la séquence vidéo doit asservir un contact externe. Dans le cas contraire, choisir N/A.  | N/A  | N/A<br>OUT 15<br>OUT 16<br>OUT 31<br>OUT 32       |

## Numérotation logique (ID) des caméras

Le numéro *logique* (ID) d'une caméra est celui que l'opérateur doit connaître afin de la sélectionner. Aussi, il est possible d'attribuer à une caméra, un numéro *logique* différent de son numéro *physique*, c'est à dire du numéro de l'entrée vidéo de la matrice sur laquelle elle est connectée.

Imaginons un système avec 12 caméras, celles-ci sont réparties sur trois niveaux et leur numérotation logique correspond à la structure de l'installation:

| Niveaux | N° Physique      | N° Logique           |
|---------|------------------|----------------------|
| R.d.C   | 1 - 2 - 3 - 4    | <b>1 - 2 - 3 - 4</b> |
| Etage 1 | 5 - 6 - 7 - 8    | <b>11-12-13-14</b>   |
| Etage 2 | 9 - 10 - 11 - 12 | <b>21-22-23-24</b>   |

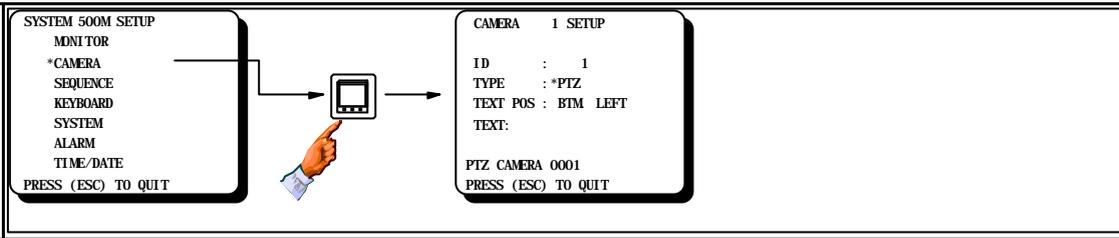
## Position repos

La *position repos* est une préposition sur laquelle un ensemble caméra/zoom/tourelle va se repositionner automatiquement après un laps de temps d'inactivité programmé: le *Time-Out*. Une *séquence de prépositions* inhibe cette fonctionnalité.

Cette fonctionnalité est intéressante quand un opérateur doit piloter plusieurs récepteurs de télémétrie. Par contre, elle n'est disponible qu'avec les récepteurs de télémétrie à prépositions BDR-550, BDR-575 et les caméras ICU/PTZ.

## CAMERAS

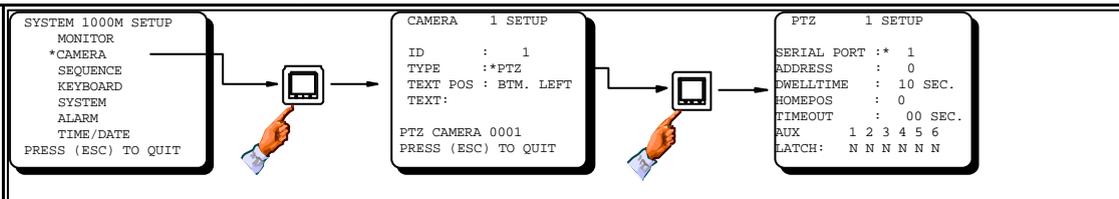
## Structure du Menu:



## Programmation:

| Champ       | Type          | Description   | Valeur usine                 | Entrées valides  |
|-------------|---------------|---|------------------------------|--|
| ID          | Numérique     | Attribuer un numéro logique à cette entrée caméra.  | Physique =<br>logique        | 1 - 999  |
|             |               | <b>Attention!</b> Il est possible (MAIS ILLOGIQUE) d'attribuer un même numéro logique à plusieurs entrées caméras.  |                              |  |
| Type        | Choix<br>Menu | Spécifier le type d'équipement connecté à cette entrée. (caméra fixe, tourelle P/T, ICU, carte de détection ou mémoire de trame VMD-10/AXIOM, ou sortie vidéo du récepteur VST10CAplus) | FIXED                        | FIXED (FIXE)<br>PTZ (P/T - ICU)<br>VM12 (Axiom)<br>VM30 (Axiom)<br>VST10CA |
|             |               | <b>Note!</b> Voir les manuels des ICU/PTZ, BDR-55X, BDR-575 pour les prépositions.  |                              |  |
| Text pos    | Choix         | Spécifier la position du texte de caméra à l'écran.<br><b>Note!</b> Cette modification entraîne aussi celle des autres textes ou messages d'alarmes                                     | BOTTOM LEFT                  | BAS GAUCHE<br>BAS DROITE<br>HAUT GAUCHE<br>HAUT DROITE<br>PAS DE TEXTE.    |
| Text string | Texte         | Programmation du texte d'identification.  | CAMERA XXX<br>(XXX = ID no.) | Max. 20 caractères.  |

## Sous-menu PTZ (caméra ICU-PTZ, récepteur BDR-51X, BDR-55X ou BDR-575)



## Programmation:

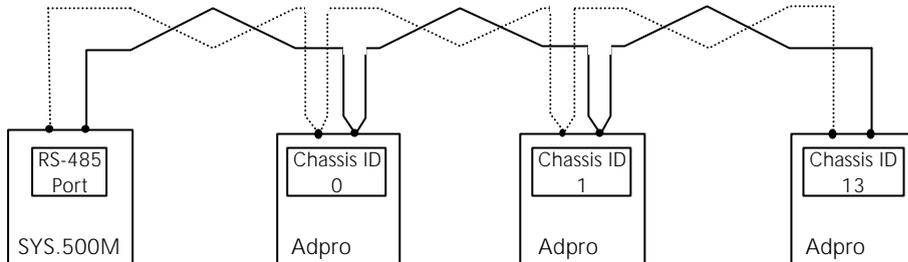
|             |           |   |                          |                        |
|-------------|-----------|---|--------------------------|------------------------|
| Serial port | Numérique | Spécifier le N° du port série auquel est raccordé la caméra ou le récepteur de télémétrie.                  | 1                        | 1 - 2                  |
| Addr        | Numérique | Spécifier l'adresse de la caméra ou du récepteur.   | 0                        | 0 - 254                |
| Dwelltime   | Numérique | Spécifier la tempo du cycle de prépositions.  | 10                       | 0 - 255 sec.           |
| Homepos     | Numérique | Spécifier le N° de préposition à affecter en position repos.  | 0 = Fonction désactivée. | 0 - 30                 |
| Timeout     | Numérique | Spécifier la tempo d'inactivité avant la fonction repos.  | 0                        | 0 ou<br>10 - 2550 sec. |
| Latch       | Choix     | Spécifier le mode opérationnel des relais auxiliaires AUX 1 à 6: LATCH (maintenu) ou NON-LATCH (momentané). | LATCH = N                | N = NON<br>Y = OUI     |

## Numérotation des ports série

Chaque matrice SYSTEM 500M possède deux ports série SIO 1 et SIO 2.

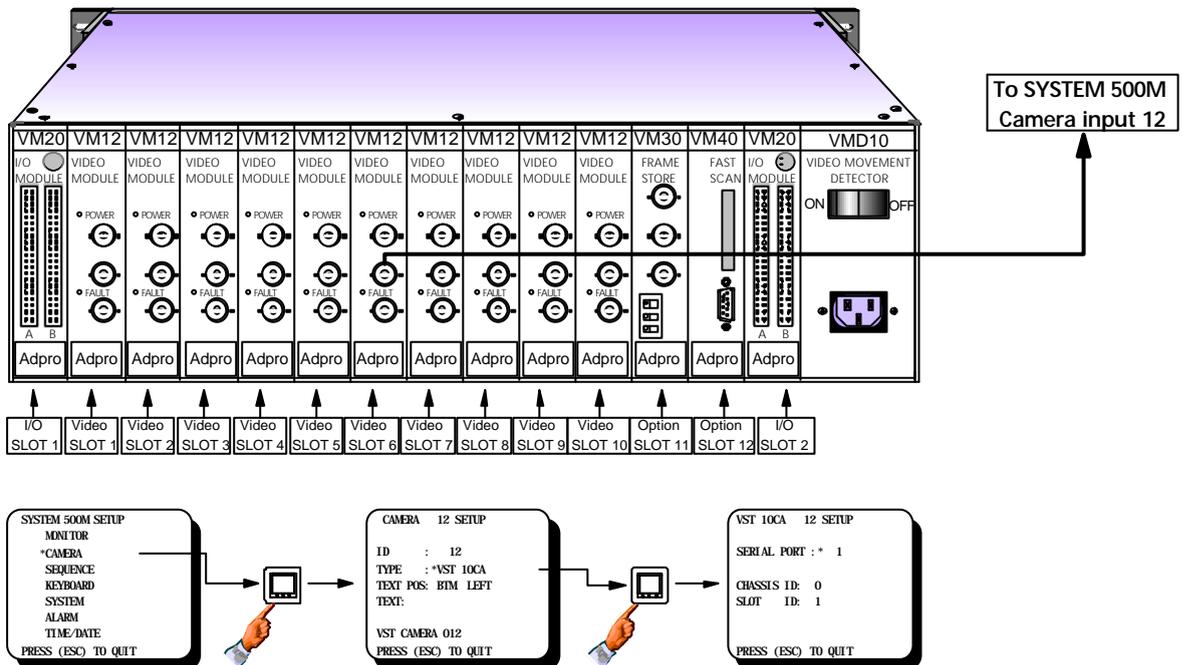
## Numérotation des équipements Adpro

Il est possible de connecter un maximum de 14 Fast Scan VST10CA<sup>plus</sup> et 14 vidéo-sensor VMD-10/AXIOM sur un même port série. Il est donc indispensable d'y affecter un numéro de châssis.



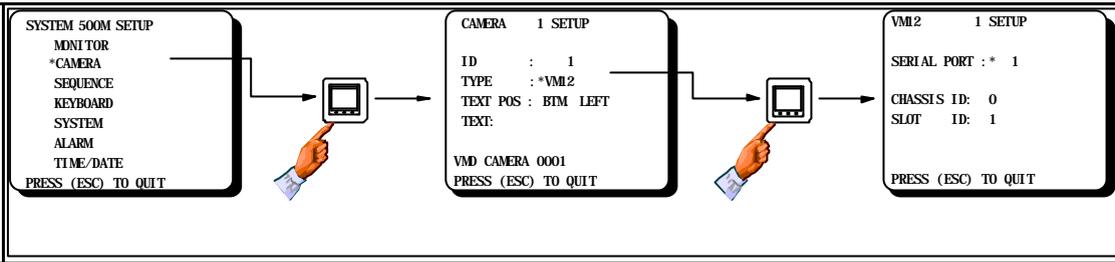
## Numérotation du SLOT

Ce paramétrage n'est nécessaire que si un vidéo-sensor VMD-10/AXIOM est interconnecté. Douze emplacements sont disponibles: les slots 1 à 10 reçoivent les cartes de détection VM12 ou VM14 et les slots 11 et 12 sont réservés aux options, par exemple, la carte mémoire de trame VM30.



*Exemple: La carte de détection VM-12/14 du SLOT 6 est connectée à l'entrée vidéo 12 du SYSTEM 500M.*

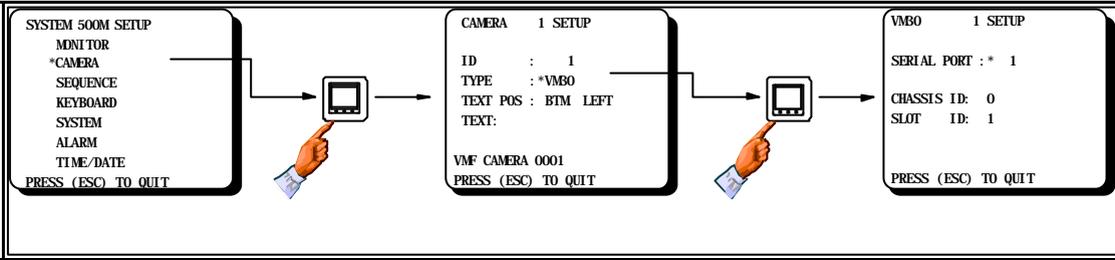
**Sous-Menu VM12/VM14:**



**Programmation:**

| Champ              | Type      | Description  | Valeur usine | Entrées valides |
|--------------------|-----------|--|--------------|-----------------|
| <b>Serial port</b> | Numérique | Spécifier le port série auquel est raccordé le châssis VMD-10/AXIOM. | 1            | 1 - 2           |
| <b>Châssis ID</b>  | Numérique | Spécifier le numéro du châssis                                       | 0            | 0 - 13          |
| <b>Slot ID</b>     | Numérique | Spécifier l'emplacement de la VM12/VM14 dans le vidéo-sensor         | 1            | 1 - 10          |

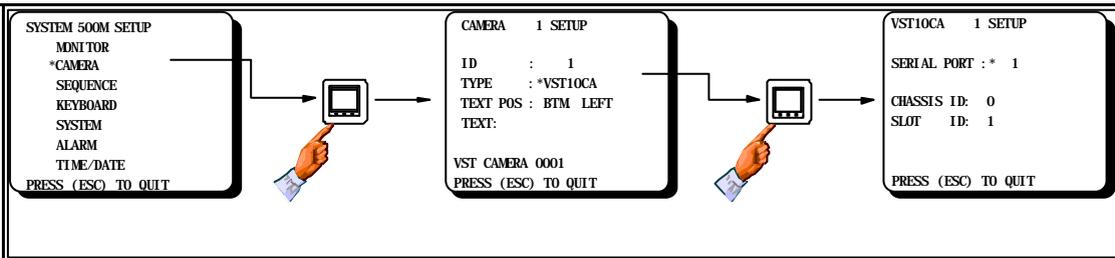
**Sous-menu VM30:**



**Programmation:**

| Champ              | Type      | Description   | Valeur usine | Entrées valides |
|--------------------|-----------|---|--------------|-----------------|
| <b>Serial port</b> | Numérique | Spécifier le port série auquel est raccordé le châssis VMD-10/AXIOM | 1            | 1 - 2           |
| <b>Châssis ID</b>  | Numérique | Spécifier le numéro de châssis                                      | 0            | 0 - 13          |
| <b>Slot ID</b>     | Numérique | Spécifier l'emplacement de la VM-30.                                | 11           | 11 - 12         |

**Sous-menu VST10CAplus:**



**Programmation:**

| Champ              | Type      | Description  | Valeur usine | Entrées valides |
|--------------------|-----------|--|--------------|-----------------|
| <b>Serial port</b> | Numérique | Spécifier le port série auquel est raccordé le récepteur VST-10CAplus. | 1            | 1 - 2           |
| <b>Chassis ID</b>  | Numérique | Spécifier le N° de châssis VST-10CAplus                                | 0            | 0 - 13          |
| <b>Slot ID</b>     | Numérique | Sans objet   | 1            | 1               |

## Séquences vidéo

Une séquence vidéo permet de visualiser un cycle d'images vidéo sur un moniteur. Le défilement des images peut être piloté par une tempo interne ou par une impulsion provenant d'une commande externe.

Il est possible de paramétrer 8 séquences de 64 caméras avec des durées de cycle individuellement programmables.

Un cycle de caméras peut être programmé dans n'importe quel ordre et une même caméra peut être rappelée plusieurs fois.

Un cycle vidéo peut démarrer suite à une réinitialisation du moniteur.

Le défilement de la séquence est interrompu en appuyant sur la touche HOLD. Toute les séquences sont gelées si cette touche est maintenue enfoncée.

Il est possible de provoquer un défilement manuel de la séquence en appuyant plusieurs fois sur la touche SEQUENCE.

---

Voir aussi le menu *Moniteur*.

---

---

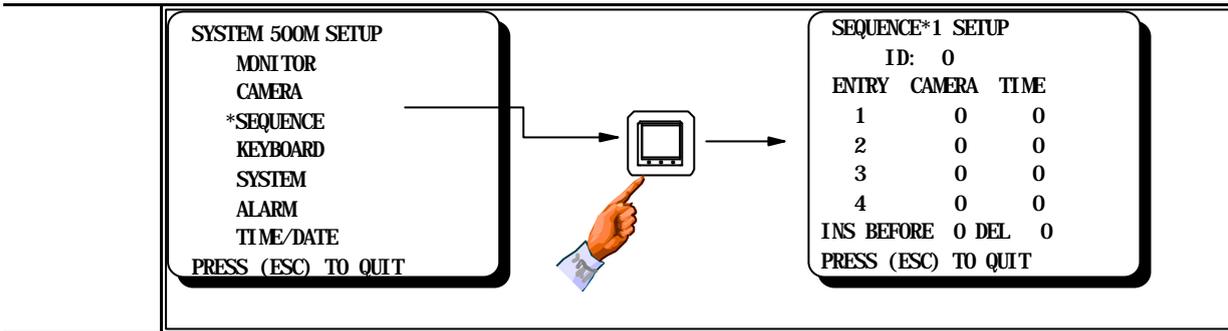
**Note:** Les séquences vidéo décrites ici sont indépendantes des séquences d'alarmes.

---

## SEQUENCES VIDEO

Huit séquences (de 1 à 8) comprenant chacune 64 entrées sont programmables.

Structure du menu:



Programmation:

| Champ      | Type      | Description  | Valeur usine | Entrées valides                   |
|------------|-----------|--|--------------|-----------------------------------|
| ID         | Numérique | Attribuer un numéro logique à cette séquence.  | 0            | 1 - 999                           |
|            |           | <b>Attention!</b> Si aucun numéro ID n'est attribué, la programmation de la séquence sera invalide.  |              |                                   |
| Entry      | Numérique | Chaque séquence contient un maximum de 64 lignes.  |              |                                   |
| Camera     | Numérique | Entrer les numéros de caméras de cette séquence.   | 0            | N'importe quel numéro de caméras. |
|            |           | <b>Note!</b> Il est possible d'entrer les numéros dans n'importe quel ordre.                         |              |                                   |
| Time       | Numérique | Spécifier la temporisation de cycle pour chaque caméra (en secondes).                                | 0            | 1 - 255                           |
| Ins Before | Numérique | Permet d'insérer une ligne. Sélectionner le N° de ligne précédente afin de créer une nouvelle ligne. | 0            | 1 - 64                            |
| Del        | Numérique | Spécifier le numéro de ligne à annuler.  | 0            | 1 - 64                            |

**Note:** Attribuer le numéro 0 dans le champ ID afin d'annuler une séquence programmée.

**Note:** Une fois les 4 premières lignes programmées, appuyer sur la touche [1] pour faire apparaître les suivantes (lignes 5,6,7,8 - 9,10,11,12 - etc).

## Type de clavier

Ce champ doit être normalement paramétré en fonction du clavier utilisé, mais il peut être intéressant de le modifier dans certain cas, par exemple:

En simulant l'emploi d'un clavier 1500M (sans afficheur) tout en utilisant un clavier 1502M ou 1503M afin d'afficher les messages utilisateur sur le moniteur.

## L'affichage d'état doit-il être visualisé?

Si le champ *Status* est sur **OFF** et le champ *Device* sur **W/ DISPLAY** ou **28XXM**, l'afficheur du clavier ne sera pas en service.

Si le champ *Status* est sur **OFF** et le champ *Device* sur **INTERNAL** ou **W/O DISPLAY**, l'affichage d'état ne sera pas visualisée sur le moniteur.

## Priorité claviers

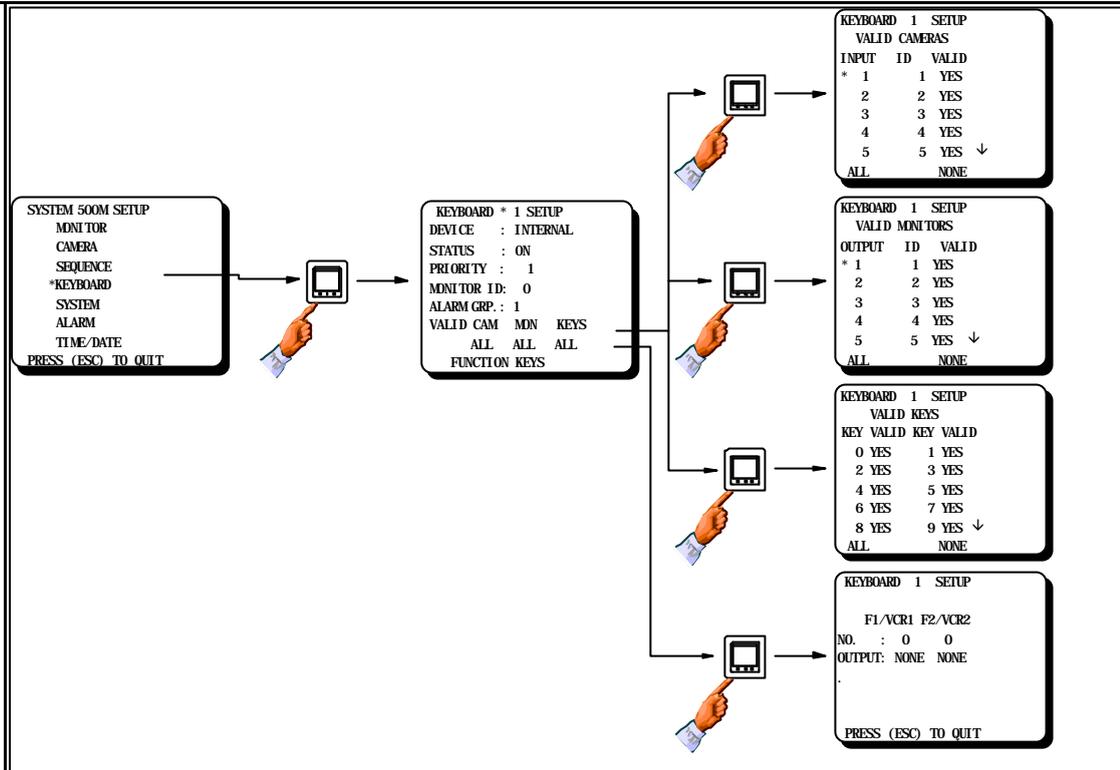
La programmation d'un niveau de priorité à effet dans deux situations:

1. Il est impossible à un clavier de piloter un récepteur de télémétrie déjà contrôlé par un clavier de priorité supérieure. Si ceux-ci ont le même niveau, un clavier peut forcer la prise de contrôle en appuyant une nouvelle fois sur la touche MONITEUR.
2. Il est aussi impossible à un clavier de sélectionner un moniteur déjà utilisé par un clavier de priorité supérieure. Si ceux-ci ont le même niveau, les deux peuvent utiliser le même moniteur simultanément.

## CLAVIERS

Le menu clavier permet le paramétrage d'un maximum de 6 claviers: le clavier face-avant et 5 autres claviers déportés. (Voir aussi le paramétrage des claviers déportés, page 40)

### Structure du menu:



### Programmation:

| Champ    | Type      | Description   | Valeur usine                           | Entrées valides  |
|----------|-----------|---|--|--|
| Device   | Choix     | Spécifier le type de clavier.   | W/ DISPLAY                             | INTERNAL<br>W/ DISPLAY<br>W/O DISPLAY<br>28XXM<br>NOT USED |
|          |           | <b>Note!</b><br>- Keyb. 1 est toujours INTERNAL (clavier matrice)<br>- Keyb. 2 est toujours 150XM sur SIO 1 en RS-232<br>- Keyb. 3 est 150XM sur SIO 1 - SIO 2 en RS-485.<br>- Keyboard 4 à 6 sont 150XM sur SIO 1 ou SIO 2 |  |  |
| Status   | Choix     | Spécifier si l'affichage d'état doit être visualisé sur le moniteur sélectionné.  | ON                                     | ON<br>OFF  |
| Priority | Numérique | Spécifier le niveau de priorité pour chaque clavier.  | Clavier 1 = 1<br>Clavier 2 = 2<br>etc. | 1 - 255  |
|          |           | <b>Note!</b> "1" est le niveau de priorité le plus élevé.   |  |  |

## Configuration initiale

Le champ *Start-up monitor* permet d'affecter un moniteur suite à la réinitialisation du clavier. Cette fonctionnalité, liée au paramétrage du menu *Monitor Setup*, est activée suite à la mise sous tension du clavier ou par les touches **ESC et MONITEUR**.

## Restrictions d'accès des claviers

Il est possible de restreindre l'accès de certaines caméras et moniteurs pour chaque clavier.

Il est aussi possible d'inhiber chacune des touches, par exemple la touche MENU.

Attention, certaines touches ont une double-fonction, par exemple la touche MONITEUR permet de sélectionner un moniteur et de valider le pilotage d'un récepteur de télémétrie.

Le sous-menu *Valid Keys* est composé d'une liste de numéro qui correspondent aux touches du clavier. Voir la description des claviers à la fin de ce manuel.

---

**Note:** Certaines combinaisons de touches du clavier 1502M/1503M sont utilisées pour le paramétrage des équipements Adpro. Celles-ci sont représentées par un simple numéro et peuvent être aussi inhibée. Voir les schémas **A-3 et A-4**.

---

## Menu *touches de fonctions*

Les touches VCR1 et VCR2 des claviers déportés 150XM contrôlent les deux sorties relais du module d'alarme 590M.

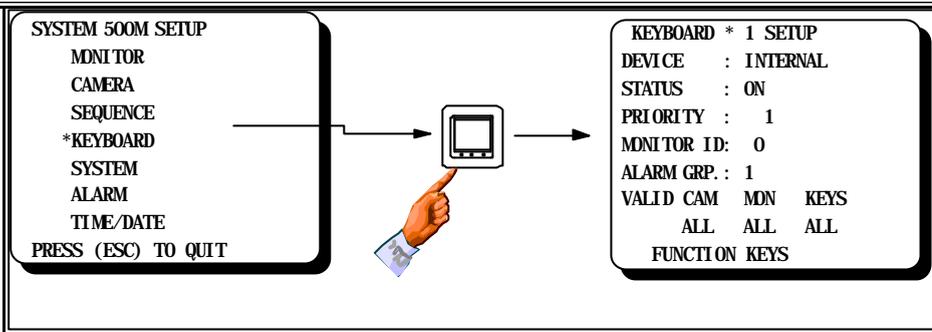
Ces sorties relais peuvent, par exemple, basculer un magnétoscope Time-Lapse en mode 3h00 comme il le serait en cas d'alarme.

Si toutes les commandes du magnétoscope sont souhaitées, il est possible de raccorder un récepteur de télémétrie BDR-514 à 6 auxiliaires pour piloter les fonctions *RECORD*, *PLAY*, *STOP*, *FastForward*, *FastReverse* et *PAUSE* sur le connecteur de télécommande du VCR.

## Affectation d'un *groupe d'alarmes*

Un clavier peut être affecté à un groupe d'alarme pour l'acquiescement direct par la touche [CLEAR ALARM] sans avoir à sélectionner le groupe d'alarme au préalable.

## Exemples et conseils de programmation



| Champ                 | Type      | Description   | Valeur usine         | Entrées valides                                   |
|-----------------------|-----------|---|----------------------|---|
| <b>Monitor ID</b>     | Numérique | Spécifier le moniteur automatiquement sous contrôle suite à une réinitialisation du clavier.                                | 0 = Pas de moniteur. | N'importe quel moniteur.                          |
|                       |           | <i><b>Note!</b> Cette fonction peut être rappelée par les touches ESC + MON.</i>  |                      |   |
| <b>Alarm group</b>    | Numérique | Spécifier le groupe d'alarme qui sera directement acquitté par la touche CLEAR de ce clavier.                               | 1                    | 1 - 8   |
| <b>Valid Cameras</b>  | Menu      | Spécifier les caméras autorisées sur ce clavier.  | ALL                  | ALL / TOUTES<br>SOME / QUELQUES<br>NONE / AUCUNES |
|                       |           | <i><b>Attention!</b> Il est possible d'interdire toutes les caméras.</i>  |                      |   |
| <b>Valid Monitors</b> | Menu      | Spécifier les moniteurs autorisés sur ce clavier.   | ALL                  | ALL / TOUTES<br>SOME / QUELQUES<br>NONE / AUCUNES |
|                       |           | <i><b>Attention!</b> Il est possible d'interdire tous les moniteurs.</i>  |                      |   |
| <b>Valid Keys</b>     | Menu      | Spécifier les touches autorisées sur ce clavier. Voir la numérotation des touches du clavier à la fin de ce manuel.         | ALL                  | ALL / TOUTES<br>SOME / QUELQUES<br>NONE / AUCUNES |
|                       |           | <i><b>Attention!</b> Il est possible d'interdire toutes les touches.</i>  |                      |   |
| <b>Function Keys</b>  | Menu      |   |                      |   |
| <b>Output</b>         | Choix     | Spécifier quelles seront les sorties relais du module d'alarme 590M qui seront activées par les touches F1/VCR1 et F2/VCR2. | NONE                 | NONE<br>VCR 1<br>O/C 1                            |

## Programmation des ports série

Deux ports série SIO 1 et SIO 2 sont disponibles et sont configurables individuellement en RS-485 ou RS-232.

Les *Valeurs usine* du SIO 1 sont: PTZ (Caméras ICU, récepteurs de télémétrie) sur RS-485.

Les *Valeurs usine* du SIO 2 sont: Protocole IEC sur RS-232.

## Description du champ *Device*

**PTZ** est un signal au protocole ERNA pour piloter les caméras ICU/PTZ et les récepteurs de télémétrie BDR-5XX. Ce protocole peut être véhiculé sur RS-485 ou RS-232.

**KEYBOARD** concerne les claviers 150XM connectés en RS-485, RS-232 ou ARC-net, ou encore le 28XXM V.7 en RS-232 seulement. Voir le chapitre *Programmation des claviers* pour le choix du clavier.

**ALARM PRINTER**: A spécifier si une imprimante au fil de l'eau est connectée en RS-232. Voir le chapitre *Programmation des alarmes*.

**IEC** est à choisir soit si l'on connecte un PC avec le logiciel de programmation du SYSTEM 1000M, un équipement Adpro ou des matrices satellites.

## Description des champs *Baudrate*, *Retransmissions* et *RTX-time*

La valeur usine de ces champs suppose que la ligne de communication est de bonne qualité, c'est à dire sans retard ni bruit et avec une faible longueur de câble. En cas de problème de communication, il est possible de compenser la perte de qualité de transmission ou de modifier les temporisations de transmission.

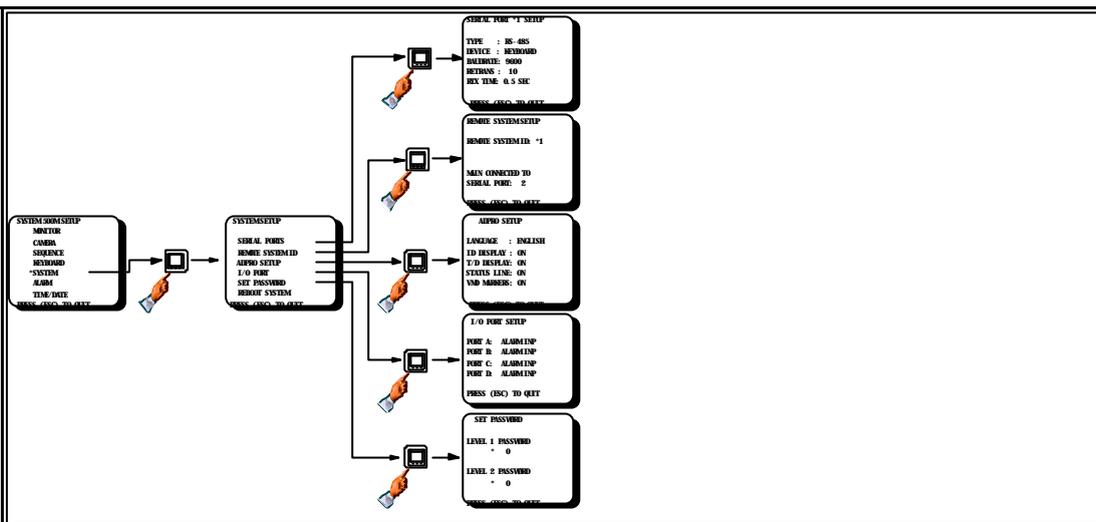
Dans le cas d'utilisation de modems, s'assurer de l'équivalence de la vitesse de transmission. En cas de problème, augmenter d'abord la durée de transmission (*RTX time*), puis le nombre de retransmissions.

Si la qualité de la ligne de transmission est mauvaise ou avec du bruit, diminuer la vitesse et/ou augmenter le nombre de retransmissions.

Si **PTZ**, **ALARM PRN.** ou **IEC** sont spécifiés dans le champ *Device*, ces paramètres sont sans objet.

SYSTEME

Structure du menu:



| Champ    | Type      | Description  | Valeur usine                     | Entrées valides  |
|----------|-----------|--|----------------------------------|--|
| Type     | Choix     | Spécifier l'interface de ce port.  | SIO 1: RS-485<br>SIO 2: RS-232-C | RS-485<br>RS-232-C   |
| Device   | Choix     | Spécifier le type d'équipement connecté à ce port.<br><br><b>Note!</b> Sélectionner NOT USED si ce port est inutilisé.   | SIO 1: PTZ<br>SIO 2: IEC         | KEYBOARD<br>PTZ<br>ALARM PRN.<br>IEC<br>NOT USED   |
| Baudrate | Choix     | Programmer la vitesse de transmission<br><br><b>Attention!</b> S'assurer qu'elle est la même pour tous les équipements connectés.<br><b>Signal:</b> 8 data bits, pas de parité, 1 bit de stop (N, 8, 1).<br><b>Note:</b> Automatiquement 2400 si PTZ est spécifié dans le champ Device.  | SIO 1: 2400<br>SIO 2: 19200      | 19200<br>9600<br>4800<br>2400<br>1200  |
| Retrans  | Numérique | Programmer le nombre de retransmission en cas de mauvaise communication.<br><br><b>Attention!</b> La fonction retransmission ne peut améliorer une ligne de mauvaise communication. Si la transmission entre le clavier et la matrice reste difficile malgré un nombre de retransmission maximum, utiliser un autre câble de meilleure qualité. Plus le nombre de retransmissions est élevé plus le temps de réponse est long. | SIO 1: 2<br>SIO 2: 10            | 2 - 10   |
| RTX Time | Choix     | Programmer la temporisation de transmission.<br><br><b>Note!</b> La durée de transmission doit être augmentée si la vitesse est diminuée.<br><br><b>Attention!</b> Spécifier une tempo de transmission minimum afin de diminuer le temps de réponse.   | 0.5 SEC.                         | 0.5 SEC.<br>1.0 SEC.<br>1.5 SEC.<br>2.0 SEC.<br>2.5 SEC.<br>3.0 SEC.<br>4.0 SEC.<br>5.0 SEC. |

## Matrice satellite

Les SYSTEM 500M peuvent être configurés comme étant des matrices satellites. Chaque châssis est un système complètement autonome avec ses propres caméras, moniteurs, alarmes, claviers, etc..., pouvant également être contrôlé par la matrice 1000M.

## Communications

Deux types de communications peuvent être utilisés:

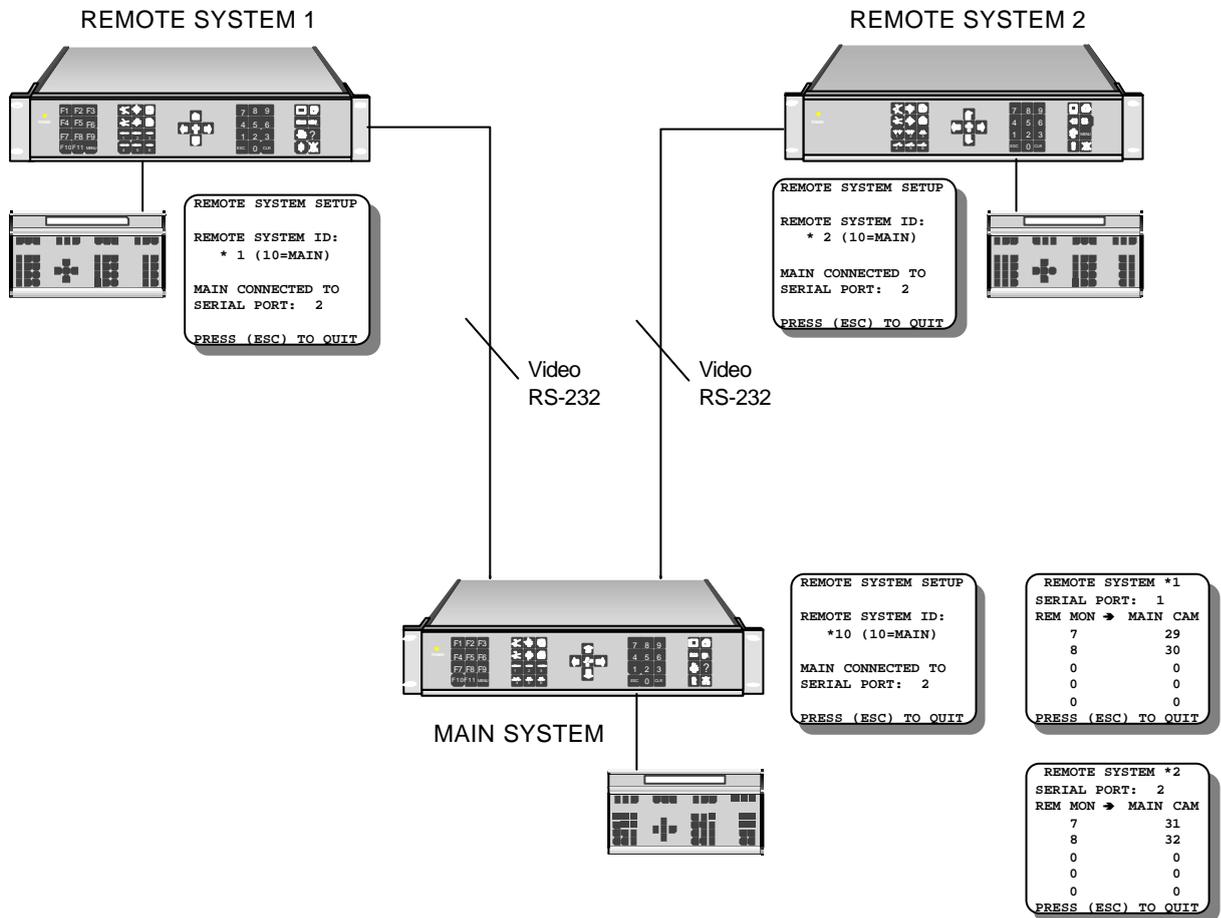
RS-232: Sélection des caméras déportées - pilotage des récepteurs de télémétrie - gestion des alarmes déportés.

Seulement une matrice satellite par port série du système maître.

RS-485: Sélection des caméras déportées - pilotage des récepteurs de télémétrie.

Maximum 9 matrices déportées sur un bus RS-485.

Une combinaison des deux types de communication est possible.



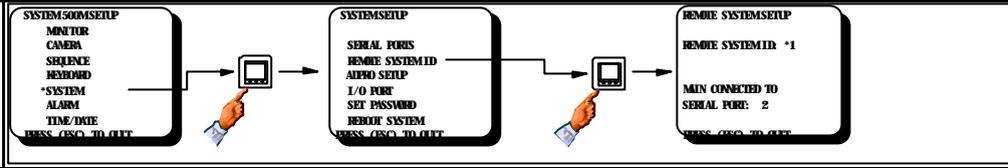
## Remote Video Lines / Sources vidéos des matrices satellites

Dans ce menu, spécifier les sorties moniteurs du châssis satellite qui sont raccordées aux entrées caméras du châssis maître.

Le nombre de caméras déportées pouvant être visualisées simultanément sur le système maître dépend du nombre de liaisons vidéos établies entre les deux matrices.

Programmation:

MATRICES SATELLITES



| Champ                         | Type      | Description   | Valeur usine | Entrées valides |
|-------------------------------|-----------|---|--------------|-----------------|
| Remote System ID              | Numérique | Entrer le N° de satellite cette matrice   | 1            | 1 - 9           |
| Main Connected to Serial Port | Numérique | Si matrice satellite, spécifier le N° du port série sur lequel est connecté la matrice 1000M. | 2            | 1 - 2           |

## **Paramètres associés aux périphériques Adpro**

Ce menu doit être programmé si un vidéo-sensor VMD-10/AXIOM est interconnecté au SYSTEM 500M. Il sera automatiquement validé dans le menu Adpro suite à la réinitialisation de la matrice.

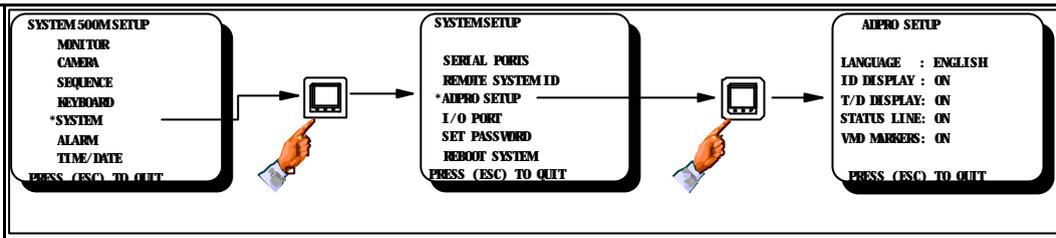
### **ID display**

Concerne le texte d'identification de caméra du SYSTEM 500M. Choisir YES si l'on désire que le texte soit associé et visualisé suite à la sélection de la voie VM12/VM14.

### **T/D display**

Les fonctions Heure et Date sont automatiquement transférées toutes les minutes vers les équipements Adpro afin de synchroniser les différentes horloges. Elles y seront visualisées si l'on entre YES.

ADPRO



| Champ       | Type  | Description   | Valeur usine | Entrées valides                                   |
|-------------|-------|---|--------------|---|
| Language    | Choix | Spécifier la langue du menu de programmation Adpro.                               | ENGLISH      | ENGLISH<br>FRENCH<br>GERMAN<br>ITALIAN<br>SPANISH |
| ID display  | Choix | Spécifier si le texte d'identification de caméra doit être visualisé.             | ON           | ON<br>OFF   |
| T/D display | Choix | Spécifier si l'heure et la date doivent être visualisées.                         | ON           | ON<br>OFF   |
| Status      | Choix | Spécifier si la ligne d'état doit être visualisée.                                | ON           | ON<br>OFF   |
| VMD markers | Choix | Spécifier si les marqueurs de détection du VMD-10 /AXIOM doivent être visualisés. | ON           | ON<br>OFF   |

## Programmation du module d'alarmes 590M

Le module est divisé en 4 ports: A, B, C et D. Les ports A, B et C sont toujours entrées d'alarmes tandis que le port D peut être programmé en entrées de commande des séquences vidéo (SEQ TRIG), voir le chapitre *Programmation des moniteurs*.

Si le port D est programmé en SEQ TRIG, le nombre d'entrées d'alarmes passe de 32 à 24.

## Programmation des codes d'accès

Il est possible de programmer deux codes d'accès différents: NIVEAU 1 et NIVEAU 2.

Le code **LEVEL 1** protège l'exploitation des équipements Adpro et la gestion du menu *Alarm Status* (voir le manuel utilisateur).

Le code **LEVEL 2** protège la programmation du SYSTEM 500M et des équipements Adpro.