

UCG-1R44

Manual de usuario

Revisión 1.1 – 03/2011

Unidad de Control Gráfico UCG-1R44

Manual de usuario

GESTION DE RESIDUOS (RAEE)

Para el cumplimiento del REAL DECRETO 208/2005, de 25 de febrero, sobre aparatos eléctricos y electrónicos y la gestión de sus residuos (RAEE) **Omikron Barcelona, S.L.** le informa que según la Ley, los aparatos eléctricos y electrónicos, cuando queden fuera de servicio deberán ser reciclados correctamente.

Cuando Vd. adquiera un nuevo producto que sea de tipo equivalente o realice las mismas funciones que el aparato que se describe en este manual de instalación y servicio, podrá entregarlo en el acto de la compra al distribuidor, que lo recepcionará temporalmente siempre que contenga los componentes esenciales y no incluya otros residuos no pertenecientes al aparato.

En cualquier caso, siempre puede ponerse en contacto con **Omikron Barcelona, S.L.**, y le indicaremos el mejor procedimiento para la entrega del aparato usado, para que sea gestionado y reciclado.


Omikron Barcelona, S.L.
Pol. Ind. Sud-Oeste. Cabrera 12
08192 – Sant Quirze del Vallès.
Teléfono: + 34.93 72 132 62
Fax: + 34.93 72 135 54
E-mail: omikron@omikronbcn.com

PRECAUCIONES IMPORTANTES:

ADVERTENCIA: PARA EVITAR EL RIESGO DE ELECTROCUCION O DE INCENDIO, NO EXPONER ESTE APARATO A LA LLUVIA NI A LA HUMEDAD

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
	PRECAUCION PELIGRO DE DESCARGA ELECTRICA NO ABRIR	
PRECAUCION: PARA EVITAR DESCARGAS ELECTRICAS NO RETIRE LA CUBIERTA, EL USUARIO NO DEBE TOCAR NI MANIPULAR EL INTERIOR. EL MANTENIMIENTO Y REPARACION SOLO LO DEBE EFECTUAR PERSONAL CUALIFICADO.		

 Este símbolo indica que en el interior de este aparato hay una tensión suficiente para constituir un peligro de descarga eléctrica para las personas.

 Este símbolo indica que el manual que acompaña al aparato contiene instrucciones importantes que se deben tener en cuenta.

PRECAUCIONES

- ◆ Lea las instrucciones del manual antes de poner en marcha el aparato. Conviene conservar el manual de instrucciones para su posible uso en el futuro.
- ◆ Atención a los líquidos: Si un líquido es vertido sobre el aparato, desconéctelo inmediatamente y póngase en contacto con el servicio técnico. La humedad puede dañar el aparato. No utilizar el aparato cerca de fuentes de agua.
- ◆ No desmonte ni efectúe modificaciones en el aparato. Instalar el aparato en un lugar seguro y estable, debidamente ventilado. Evitar emplazar el aparato en ambientes polvorientos.
- ◆ No utilizar el aparato cerca de fuentes de calor. La temperatura ambiente debe estar comprendida entre 0 y 40 °C. y la humedad máxima inferior al 70%.
- ◆ Este aparato está preparado para funcionar a una tensión de red de 220 Voltios de corriente alterna de 50 Hz. El consumo es menor de 20 Vatios. No cortar nunca el cable de red. No tirar nunca del cordón de red, coger siempre el cable por la clavija.
- ◆ Para evitar el riesgo de descargas eléctricas y de incendio, no sobrecargar los enchufes ni los cables de prolongación. Utilizar un enchufe para cada aparato.
- ◆ Si el aparato no va a ser utilizado en mucho tiempo, desconectarlo de la red.
- ◆ No introduzca nunca objetos a través de las ranuras de ventilación del aparato, ni vierta ningún tipo de líquido encima.
- ◆ Para la limpieza del aparato se podrá utilizar un tejido suave bien escurrido, con detergente neutro rebajado con agua. No utilizar nunca disolvente, gasolina, alcohol ni algún otro producto que pueda alterar el acabado del aparato.
- ◆ Desenchufe el aparato y remítalo al servicio técnico si:
 - El cable de alimentación está dañado o presenta desperfectos.
 - El aparato ha sido expuesto a humedades excesivas o se ha mojado.
 - El aparato ha recibido algún golpe o la carcasa ha resultado dañada.
 - El aparato no funciona con normalidad, según indicaciones del manual.

Este equipo funciona conforme a la descripción y normas escritas en el presente manual y no según las expectativas del usuario

<u>1 PRESENTACIÓN.</u>	7
1.1 DESCRIPCIÓN GENERAL.	7
1.2 SUMINISTRO DE LA UNIDAD UCG-1R44.	8
<u>2 FUNCIONALIDAD.</u>	9
2.1 CONSIDERACIONES GENERALES.	9
2.2 SISTEMA DE CONTROL 100% GRÁFICO.	11
2.3 SISTEMA DE CONTROL MIXTO.	11
<u>3 CONFIGURACIÓN.</u>	13
3.1 CONFIGURACIÓN DE LA UNIDAD UCG-1R44.	13
<u>4 CONEXIONADO.</u>	13
4.1 CONECTORES DE LA UNIDAD UCG-1R44.	13
4.2 CONEXIONADO DE LAS SEÑALES DE VÍDEO.	14
4.2.1 CONEXIONADO DE LAS ENTRADAS.	14
4.2.2 CONEXIONADO DE LAS SALIDAS.	15
4.3 CONEXIONADO DE LAS COMUNICACIONES.	16
4.3.1 CONEXIONADO DEL BUS DE CONTROL.	16
4.3.2 CONEXIONADO DEL BUS UCG.	16
4.3.3 CONEXIONADO DEL RATÓN.	17
<u>5 PUESTA EN MARCHA.</u>	18
5.1 INICIALIZACIÓN DE LA UNIDAD UCG-1R44.	18
5.2 CARGA DE LA CONFIGURACIÓN DE MONITORES.	19
5.3 PARAMETRIZACIÓN DE FÁBRICA.	23
5.4 CARGA DE PROYECTOS UCGSINBUILDER.	23

6 OPERATIVA GENERAL.	24
6.1 CONTROL DIRECTO SOBRE IMAGEN.	24
6.1.1 CONMUTACIÓN EN EL MISMO MONITOR GRÁFICO.	24
6.1.2 CONMUTACIÓN ENTRE MONITORES GRÁFICOS.	25
6.1.3 CONTROL DE TELEMETRÍA.	25
6.2 CONTROL MEDIANTE BARRAS DE MENÚ Y RETÍCULAS.	27
6.2.1 ACCESO DIRECTO A MENÚS.	28
6.2.2 MENÚ PRINCIPAL.	28
6.2.3 MENÚ DE ENTRADA TIPO MÓVIL.	32
6.2.4 MENÚ DE ENTRADA TIPO DOMO.	34
6.2.5 MENÚ DE ENTRADA TIPO VCR.	39
6.3 ACCESO A GRÁFICOS DE SINÓPTICOS Y PLANOS.	43
6.3.1 OBJETOS ACTIVOS DE ACCESO A GRÁFICOS.	43
6.3.2 OBJETOS ACTIVOS DE CONMUTACIÓN DE CÁMARA.	44
6.3.3 OBJETO ACTIVO TARGET.	46
6.3.4 OBJETOS ACTIVOS SALIR.	47
6.3.5 OBJETOS ACTIVOS ESPECIALES.	47
6.4 ACCESO DIRECTO A LA RETÍCULA DE SELECCIÓN.	49
6.5 ACCESO DIRECTO A LA CONSOLA CSM VIRTUAL.	51
6.5.1 ACCESO A MENÚS DE DOMOS.	52
6.5.2 ACCESO AL MEDIDOR DE AJUSTE DE FASE.	53
6.5.3 DESCARGA DE LA CONFIGURACIÓN.	54
7 PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS.	56

1 Presentación.

1.1 Descripción general.

La Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 incorpora un nuevo concepto para la gestión y el control de los sistemas matriciales de conmutación de vídeo formados por matrices OMIKRON de la serie MM3000 y compatibles.

Cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 dota a 4 de los monitores conectados a la matriz de conmutación de vídeo de menús gráficos con iconos y acceso a planos interactivos.

La funcionalidad de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 está basada en el principio de la utilización intuitiva a partir de elementos gráficos que aparecen al requerirlos y se desvanecen cuando ya han realizado su función.

La gestión del sistema de CCTV se realiza en modo totalmente gráfico utilizando solamente un "Mouse" como elemento de interfaz humana (HID), actuando directamente sobre los monitores conectados a las unidades de control gráfico UCG-1R44.



Unidad de Control Gráfico UCG-1R44

Gran parte de la gestión gráfica, se realiza sobre los gráficos que representan planos o sinópticos donde se visualizan los distintos elementos de la instalación.

Estos elementos permiten un acceso inmediato al recurso representado, dotando al control del sistema de conmutación de vídeo de una agilidad y rapidez difíciles de encontrar en sistemas convencionales.

Para la creación y mantenimiento de los gráficos se ha desarrollado la aplicación **UCGSinBuilder** que se suministra con cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

Los proyectos diseñados con la aplicación **UCGSinBuilder**, que incluyen los gráficos con los planos y sinópticos, así como la configuración y programación de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se cargan y actualizan mediante una llave de memoria USB (pendrive).

1.2 Suministro de la unidad UCG-1R44.

La Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 está diseñada en formato para Racks de 19" de 1U de altura. Cada unidad se suministra en un único embalaje junto con los siguientes accesorios:

Ratón inalámbrico con conexión USB.
Prolongador conexión USB.
Alfombrilla para ratón.

Memoria USB (pendrive) que contiene:

- Software de configuración UCGSinBuilder.
- Manual de usuario de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.
- Manual de programación del software UCGSinBuilder.
- Manual de programación del software CSM3000.
- Manual de usuario de las Consolas de la serie CSM.
- Carpeta "ucg" con la configuración de fábrica.
- 11 carpetas con configuraciones de proyecto básicas de monitores.
- Carpeta con el proyecto de muestra SINOPTICOorigen.
- Carpeta con el proyecto de muestra DEMOlinea1.
- Carpeta con el proyectos de muestra DEMOCubo1.

Cable de red para la alimentación de 230V.
Dos resistencias de 120 ohm, para las cargas del BUS.
Kit de anclaje para fijar la unidad a Racks de 19".

2 Funcionalidad.

2.1 Consideraciones generales.

Con la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 la gestión de todo el sistema matricial pasa a realizarse a través de los monitores conectados a la matriz de conmutación de vídeo, siendo necesaria una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 para cada 4 monitores del sistema matricial.

La gestión de un sistema matricial de conmutación de vídeo con la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 es diferente a la de un sistema controlado con consolas de la serie CSM en las que el "control" reside en cada una de ellas.



Con la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se introduce un cambio radical en el concepto de gestión de la instalación, dado que el elemento del sistema matricial que pasa a representar el "control" es el monitor.

Con las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 los monitores del sistema matricial agrupados de 4 en 4 pierden su identidad individual para convertirse en una pantalla virtual cuya dimensión es igual al número de monitores en el sistema.

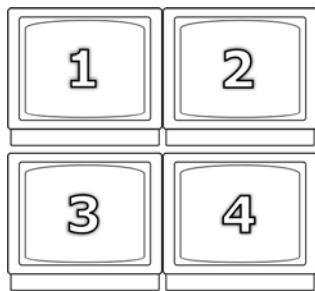
Esta pantalla virtual tiene como requisito que los monitores que la componen, se encuentren ordenados de una forma predeterminada.

Las disposiciones de los monitores dependen del número de Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 que se utilicen en el sistema. Mediante la aplicación **UCGSinBuilder** es posible escoger distintas disposiciones viables.

Es muy importante tener en cuenta la colocación física de los monitores de control. Se definen dos tipos de combinación básica para los 4 monitores de una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44, Cubo y Línea:

Unidad de Control Gráfico UCG-1R44

Manual de usuario

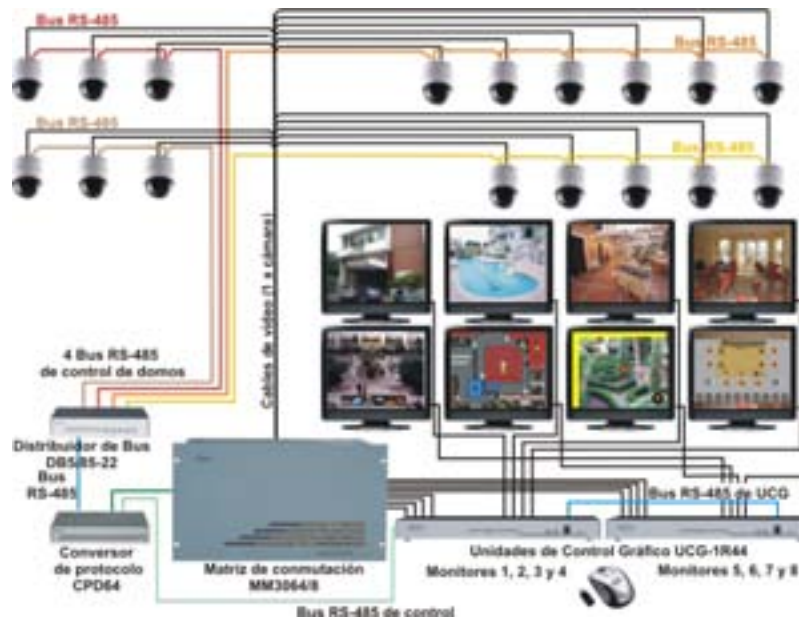


Combinación en CUBO



Combinación en LINEA

Aunque prácticamente cualquier combinación es posible, como norma, todas las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 de un mismo sistema matricial llevarán la misma configuración, tanto en las entradas de cámara como en los sinópticos asociados:



Una única matriz de conmutación de vídeo o un sistema concatenado de matrices MM3000 puede controlarse y ser gestionado de forma simultánea tanto por Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 como por las consolas de control de la serie CSM.

Una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 puede controlar matrices o sistemas matriciales con más de cuatro monitores (máx. 16), quedando el control gráfico establecido en los 4 monitores conectados a través de la unidad UCG-1R44.

2.2 Sistema de control 100% gráfico.

Se entiende que una matriz o un sistema de conmutación de vídeo están controlados 100% de forma gráfica cuando únicamente existan unidades UCG-1R44 con sus respectivos "ratones" para su control.

La configuración típica es disponer de una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 para cada 4 monitores. Cada Unidad deberá tener asignados cuatro monitores de manera exclusiva y un ratón.

Una matriz o sistema matricial de más de 4 salidas puede gestionarse con una única Unidad UCG-1R44 master, quedando el control gráfico ubicado en los cuatro primeros monitores.

Con dos unidades UCG-1R44, el control gráfico se ampliaría a 8 monitores y con tres unidades UCG-1R44 se dispondría de gráficos en 12 monitores.

Para la gestión de una matriz o de un sistema matricial de 16 salidas, con 4 Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 se dispone de cuatro controles (uno control master y tres controles secundarios) sobre los dieciséis monitores. Con cada ratón se controlan todos los monitores, por lo que es posible gestionar todo el sistema con cuatro, tres, dos, o con un único ratón.

Un sistema de 16 salidas puede particionarse con un puesto de control master y dos secundarios sobre 12 monitores; más un control master para los otros 4 monitores o bien disponer de dos puestos de control con un master y un secundario con ocho monitores cada uno.

También es posible particionar el control sobre los 16 monitores llegando a disponer de 4 controles master en cada grupo de 4 salidas.

Para la gestión de una matriz o de un sistema matricial particionado será necesario como mínimo un ratón para cada partición.

Independientemente del número de monitores existen distintas configuraciones para el control gráfico de un sistema.

2.3 Sistema de control mixto.

Entendemos por control mixto un sistema matricial que esté controlado por Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 y por consolas de control de la serie CSM (CSM-700J, CSM-800T, CSM900J).

En el BUS CONTROL pueden conectarse en total cuatro equipos de control (Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 o consolas CSM)

La cantidad de Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 quedará determinada por el número de monitores.

Las consolas CSM quedarán determinadas por la configuración del control gráfico (particiones).

EJEMPLOS:

Sistema o matriz de 16 salidas a monitor:

Sin particiones puede disponer de 4 unidades UCG-1R44 y 3 consolas CSM.

Con dos particiones puede disponer de 4 unidades UCG-1R44 y 2 consolas CSM.

Con cuatro particiones sólo puede disponer de 4 unidades UCG-1R44.

Sistema o matriz de 12 salidas a monitor:

Sin particiones puede disponer de 3 unidades UCG-1R44 y 3 consolas CSM.

Con dos particiones puede disponer de 3 unidades UCG-1R44 y 2 consolas CSM.

Con tres particiones puede disponer de 3 unidades UCG-1R44 y 1 consola CSM.

Sistema o matriz de 8 salidas a monitor:

Sin particiones puede disponer de 2 unidades UCG-1R44 y 3 consolas CSM.

Con dos particiones puede disponer de 2 unidades UCG-1R44 y 2 consolas CSM.

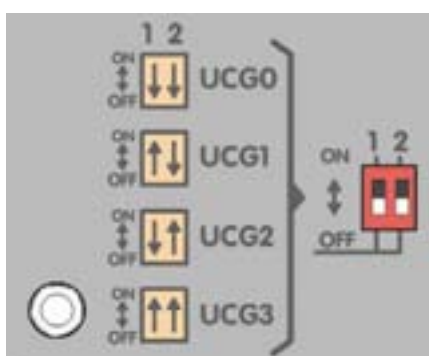
Sistema o matriz de 4 salidas a monitor:

Puede disponer de 1 unidades UCG-1R44 y 3 consolas CSM.

3 Configuración.

3.1 Configuración de la unidad UCG-1R44.

En la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 únicamente deben configurarse los micro interruptores para determinar la dirección binaria de cada unidad. La primera unidad siempre será la que tenga la dirección "UCG0" y el resto se direccionarán de forma correlativa.



4 Conexionado.

4.1 Conectores de la unidad UCG-1R44.

La Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 dispone en la parte posterior de 8 conectores tipo BNC hembra para las señales de entrada y salida de vídeo



Para el puerto de comunicación RS-485 entre la unidad UCG-1R44 y el BUS DE CONTROL y para el puerto RS-485 de comunicaciones entre unidades UCG dispone de un conector tipo regleta extraíble de 5 contactos.

La toma de tensión de alimentación se efectúa en la base tripolar estándar, la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 no dispone de interruptor de red.

Un indicador de color rojo en el frontal indica cuando luce, que el equipo está alimentado.



En el frontal también está ubicado el conector del puerto USB para la conexión del ratón y de la memoria flash USB (pendrive) con la que se carga y actualiza la configuración de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44. El indicador de color verde que está junto al indicador de alimentación debe parpadear durante la carga de datos.

Al lado derecho del conector del puerto USB está ubicado el orificio que da acceso al pulsador de reset.

Los indicadores verdes y amarillos "Tx" y Rx" indican si hay actividad en las comunicaciones entre la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 y la matriz, o entre unidades de Control Gráfico.

4.2 Conexionado de las señales de vídeo.

A la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se conectarán cuatro señales procedentes de las salidas a monitor de la matriz de conmutación de vídeo y en los conectores de salida se conectarán los correspondientes monitores.

La posición física de los monitores deberá corresponderse con la programada en el proyecto generado mediante la aplicación UGSinBuilder.

4.2.1 Conexionado de las entradas.



En cada conector de entrada de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 están identificados los números de salida de la matriz MM3000 que deben conectarse.

Siempre serán números de monitor correlativos y deberán corresponderse con las direcciones binarias de cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

A la Unidad UCG-1R44 con la dirección binaria "UCG0" se conectará:

- La salida de la matriz M1 al conector BNC E1;
- La salida de la matriz M2 al conector BNC E2;
- La salida de la matriz M3 al conector BNC E3;
- La salida de la matriz M4 al conector BNC E4.

El resto de Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 (si las hay), se conectarán como sigue:

A la Unidad con la dirección binaria "UCG1" se conectará:

- La salida de la matriz M5 al conector BNC E1;
- La salida de la matriz M6 al conector BNC E2;
- La salida de la matriz M7 al conector BNC E3;
- La salida de la matriz M8 al conector BNC E4.

A la Unidad con la dirección binaria "UCG2" se conectará:

- La salida de la matriz M9 al conector BNC E1;
- La salida de la matriz M10 al conector BNC E2;
- La salida de la matriz M11 al conector BNC E3;
- La salida de la matriz M12 al conector BNC E4.

A la Unidad con la dirección binaria "UCG3" se conectará:

- La salida de la matriz M13 al conector BNC E1;
- La salida de la matriz M14 al conector BNC E2;
- La salida de la matriz M15 al conector BNC E3;
- La salida de la matriz M16 al conector BNC E4.

4.2.2 Conexión de las salidas.



A cada conector BNC de salida de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44, rotulado como SM₁, SM₂, SM₃ y SM₄ se le conectará un monitor. La conexión de cada monitor debe corresponderse con el número de salida a monitor de la matriz MM3000 conectado a la entrada de cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

Cuando el sistema no disponga de unidades de Control Gráfico UCG-1R44 para todos los monitores, estos se conectarán directamente a la matriz de conmutación de vídeo MM3000 de manera ordenada.

Nota: En los monitores conectados a las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 no se mostrará ninguna imagen mientras la unidad no esté alimentada.

4.3 Conexión de las comunicaciones.

Para el funcionamiento del sistema es indispensable que exista comunicación entre la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 y la matriz de conmutación de vídeo.

Para efectuar el conexionado del bus de comunicación RS-485 se recomienda utilizar cable STP o FTP de categoría 5. El blindaje (malla) de los cables apantallados se conectará sólo en un extremo, preferentemente en el conector de la matriz en la borna rotulada GND. El otro extremo final de la malla deberá quedar aislado.

Cuando en el BUS existan equipos intermedios las mallas deberán unirse entre sí para ofrecer continuidad. La longitud de cada BUS no debe superar los 1200m.

4.3.1 Conexión del BUS DE CONTROL.



Únicamente se establecerá comunicación con una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44, excepto cuando existan particiones de monitores que deberá comunicarse una unidad por partición.

La Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 conectada al BUS CONTROL se autoconfigurará como unidad Master. El resto de unidades del sistema se comunicarán por el BUS UCG y serán unidades secundarias esclavas de su unidad master.

La conexión deberá unir respectivamente las bornas 485+ y 485- del BUS CONTROL de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 con las bornas 485+ y 485- del BUS CONTROL de la matriz.

Cuando la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se conecte como final de BUS será necesario conectar entre las bornas 485+ y 485- del BUS CONTROL una resistencia de 120 ohm para balancear el BUS.

4.3.2 Conexión del BUS UCG.



La conexión de las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 secundarias con la unidad master se efectuará a través del puerto de comunicaciones RS-485 BUS UCG.

La conexión deberá unir respectivamente las bornas 485+ y 485- del BUS UCG de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 Master con las bornas 485+ y 485- del BUS UCG del resto de unidades en modo bus.

Entre las bornas 485+ y 485- del BUS UCG de la unidad master debe conectarse una resistencia de 120 ohm para balancear el inicio del BUS. En la Unidad que se conecte

como final de BUS también será necesario conectar una resistencia de 120 ohm para balancear el final del BUS.

4.3.3 Conexionado del ratón.

Con cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se suministra un ratón con sistema inalámbrico de 2,4Ghz que ofrece hasta 10 metros de transmisión sin interrupciones junto con su correspondiente receptor USB.

El receptor USB debe insertarse en el conector USB del frontal de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

A fin de situar el receptor USB más próximo al ratón se suministra un prolongador de cable USB.

El estándar USB soporta longitudes de cable de hasta 5 metros.

Para longitudes más largas (máx. 25 metros) deben usarse "cables de extensión activos de 5 metros", que básicamente son cables USB con un "hub" integrado. Se pueden encadenar hasta cinco cables, (y cuatro hubs), con un total de 25 m.

En entornos problemáticos con la radiofrecuencia es recomendable utilizar un ratón óptico con cable USB.

5 Puesta en marcha.

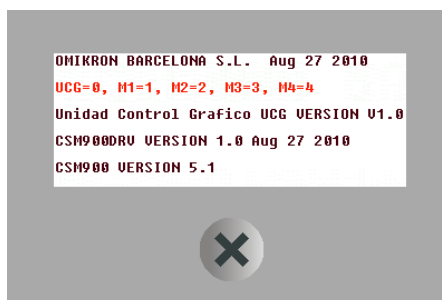
5.1 Inicialización de la unidad UCG-1R44.

Una vez comprobados todos los conexiones, la correcta configuración de los micro interruptores de direccionamiento, con la matriz apagada, se procederá a dar tensión a los monitores y a la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 con su correspondiente ratón conectado.

En los monitores conectados a cada Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 se visualizará la pantalla de inicio de la unidad.



Transcurrido el tiempo de arranque de las unidades de control gráfico, en el primer monitor de cada unidad debe aparecer el cuadro de mensaje, con la indicación de la dirección binaria y las versiones del firmware de cada unidad y demás datos de interés.



Se comprobará el funcionamiento del ratón, desplazando el cursor por los cuatro monitores conectados a cada unidad de control gráfico.

Para cerrar la ventana gráfica de información se deberá hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la "X" del gráfico.

Se procederá a dar tensión a la matriz, comprobando que aparecen las imágenes de las señales de vídeo conectadas a las entradas de la matriz. En sistemas concatenados, para la correcta inicialización del sistema deben ponerse en funcionamiento primero las matrices esclavas y finalmente la matriz master.

5.2 Carga de la configuración de monitores.

Cada unidad de control gráfico UCG-1R44 sale de fábrica configurada para funcionar con cuatro monitores posicionados en línea, por lo que será necesario cargar en cada unidad el proyecto generado mediante la aplicación UCGSinBuilder (Ver capítulo 5.4).

Sí no se dispone de un proyecto específico, deberá cargarse la configuración que se adapte a la posición física de los monitores, escogiéndolo entre los suministrados en el "pendrive" como configuraciones de proyecto básico.

Debe copiarse la carpeta "ucg" desde dentro de la carpeta de la configuración de monitores que corresponda, y sobrescribir la existente en la raíz del "pendrive".

El proyecto que se cargará será siempre el ubicado en la raíz del "pendrive" en la carpeta "ucg".

Para cargar el proyecto, se quitará el receptor USB o cable USB del ratón. Esto producirá el mensaje de aviso de falta de ratón de cada unidad.



Con el "pendrive" conectado se efectuará un reset a la Unidad, introduciendo una punta en el orificio situado a la derecha del conector USB y efectuando una pulsación de dos segundos.

Deberá esperarse hasta que la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 cargue todos los datos y a que se reinicie para desconectar el "pendrive". El tiempo de carga, dependerá de la cantidad de datos del proyecto.

Siguiendo el mismo procedimiento, se actualizarán todas las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 del sistema, con el proyecto idéntico o con los proyectos que correspondan a cada unidad.

Para finalizar la puesta en marcha de las unidades de control gráfico UCG-1R44; deberán conectarse los receptores USB de los ratones inalámbricos.

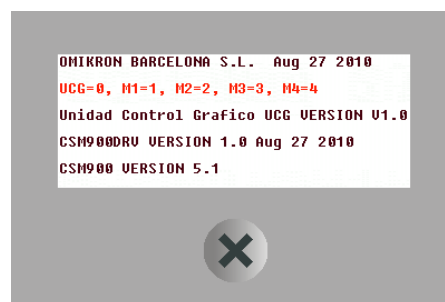
Si en el sistema únicamente se usa un ratón para varias unidades, para eliminar el mensaje de fallo de ratón de las unidades secundarias, se deberá hacer clic con el

botón izquierdo del ratón sobre la "X" del gráfico, desplazando el cursor del ratón de la unidad principal encima de cada mensaje.

Se verificará que el cursor del ratón se desplace por todos los monitores.

Ventana gráfica de información.

En el momento de inicializarse la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44, en el primer monitor aparecerá una ventana gráfica con información de la versión del firmware de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 y demás datos de interés.



Para cerrar la ventana se deberá hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre la "X" del gráfico.

Ventana gráfica de fallo del ratón.

Si aparece la siguiente ventana será una indicación de que falla el ratón o que está ausente.



Este aviso permanecerá en el monitor hasta que la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 detecte un ratón USB funcional.

Si la matriz o el sistema matricial está dotado de Unidades de Control Gráfico secundarias, este aviso podrá eliminarse haciendo clic sobre la "X" del gráfico con un ratón que esté en funcionamiento.

Ventana gráfica de notificaciones del sistema.

Es la única ventana que aparecerá simultáneamente en los 4 monitores de Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

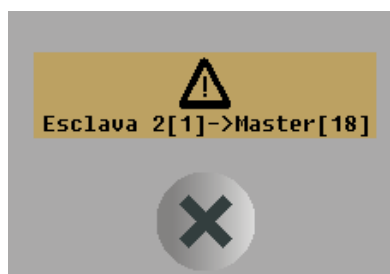
Esta ventana se utiliza para notificar las alarmas del sistema matricial como puede ser la detección de fallo de vídeo en una de sus entradas, alarma no vinculada a un sinóptico o indicar una incidencia en el concatenado de matrices.



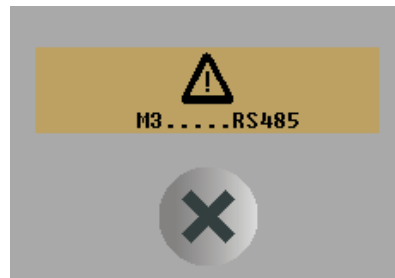
Indicación de alarma activa en la UCG y que no está asociada a un símbolo de un sinóptico.



Indicación de fallo de vídeo en la entrada 96.



Indicación de fallo en el concatenado de vídeo, la salida 1 de la matriz Esclava 2 no conecta con la entrada 18 de la matriz Master.



Indicación de fallo en el bus de comunicación entre matrices, la matriz Master no puede comunicarse con la matriz Esclava 3.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón encima de 'X' se reconoce la incidencia (se detiene el aviso acústico), un segundo clic con el botón izquierdo del ratón encima de 'X' cerrará las cuatro ventanas de notificación.

5.3 Parametrización de fábrica.

Al establecerse la primera comunicación la configuración de fábrica se ajustará según el modelo de matriz o la capacidad del sistema matricial, en cuanto al número de entradas de cámara, de salidas a monitor y de entradas de alarma, así como a las particiones.

5.4 Carga de proyectos UCGSinBuilder.

Las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 son funcionales con la configuración de fábrica, pero para tener el control gráfico adecuado de una instalación debe cargarse la configuración realizada mediante la aplicación **UCGSinBuilder**.

Para actualizar la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 bastará con desconectar del frontal el receptor USB o cable USB del ratón de la unidad y conectar el "pendrive" con el proyecto que corresponda. Esto producirá el mensaje de aviso de falta de ratón de la unidad.

Con el "pendrive" conectado se efectuará un reset a la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 introduciendo una punta en el orificio situado a la derecha del conector USB y efectuando una pulsación de dos segundos.

Deberá esperarse hasta que la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 cargue todos los datos y a que se reinicie para desconectar el "pendrive" y volver a conectar el receptor USB o cable USB del ratón.

Siguiendo el mismo procedimiento, se actualizarán todas las Unidades de Control Gráfico UCG-1R44 del sistema, con el proyecto idéntico o con los proyectos que correspondan a cada unidad.

6 Operativa general.

En reposo, la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 muestra en sus cuatro monitores las imágenes que le está suministrando la matriz. El cursor del ratón se muestra en su forma 'normal' al desplazarse por los monitores conectados a la unidad UCG-1R44 (monitores propietarios).

En sistemas con más de una Unidad de Control Gráfico UCG-1R44, al desplazar el ratón por monitores que no sean propietarios de la unidad (monitores satélites), en el cursor del ratón se identificará el número de la unidad al que esté conectado el ratón.

El cursor con el número 1 corresponde al ratón conectado a la unidad codificada en binario como UCG0; el nº 2 corresponde a la unidad UCG1; el nº 3 a la unidad UCG2 y el cursor con el número 4 correspondería a la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 direccionada UCG3.

La operativa de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 mediante el ratón puede desglosarse en cuatro grupos de acciones:

- Acciones directas sobre la imagen del monitor.
- Acciones mediante barras de menú y retículas.
- Acciones directas sobre gráficos de sinópticos o planos.
- Acciones mediante la consola CSM virtual.

A continuación se describe en detalle la operativa de la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44.

6.1 Control directo sobre imagen.

El control de conmutación de una entrada puede realizarse seleccionando una imagen en el mismo monitor o de un monitor a otro.

6.1.1 Conmutación en el mismo monitor gráfico.

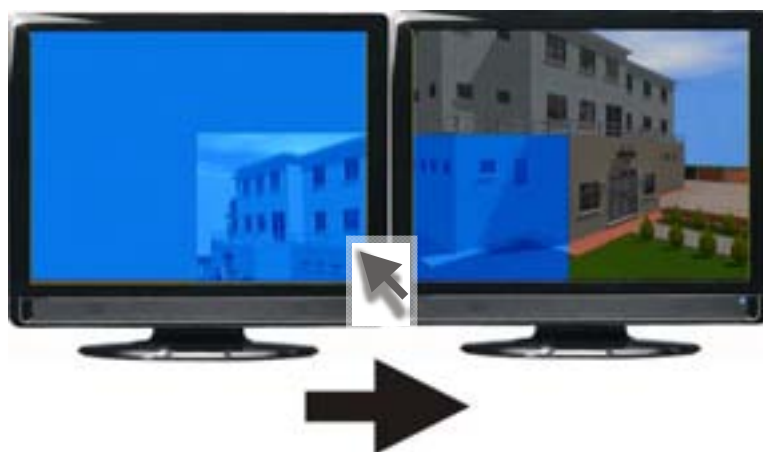
La conmutación directa en un mismo monitor se efectúa pulsando y manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón en el centro de la imagen del monitor y desplazando el cursor del ratón hacia arriba (la imagen se vuelve azul "croma de selección") hasta escuchar un aviso acústico.

Al soltar el botón del ratón se incrementa en uno el número de entrada. Si se realiza la misma operación desplazando el cursor del ratón hacia abajo se decrementa el número de entrada.

6.1.2 Conmutación entre monitores gráficos.

Se puede también 'llevar' o 'copiar' una imagen de un monitor a otro. El proceso se inicia haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el centro de la imagen que se quiere mover; en este momento el vídeo seleccionado pierde el color de la imagen, y pasa a tener el color de "croma de selección".

Sin soltar el botón izquierdo del cursor, arrastraremos la imagen hasta el monitor de destino, donde se mostrara un cuadrado coloreado con el color "croma de selección", que nos indica que la imagen está en la zona del monitor.



Una vez el símbolo del cursor sea visible en el monitor de destino podemos:

Realizar una conmutación cruzada; simplemente soltado el botón izquierdo del ratón, la imagen de origen y la del monitor de destino se intercambiarán.

Realizar una copia de la selección; si antes de soltar el botón izquierdo del ratón pulsamos y soltamos el botón derecho. (La imagen en el monitor de origen y de destino será la misma).

6.1.3 Control de telemetría.

Si la imagen del monitor corresponde a una entrada de cámara de tipo móvil o de tipo domo se tiene acceso directo al control de telemetría.

Haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón en la imagen de un monitor, si corresponde a una entrada de cámara móvil o de tipo domo, la imagen se mostrará dentro de un marco de color indicando que hemos seleccionado el modo de telemetría.



El cursor del ratón cambia de forma y se muestra en modo cursor de movimiento:



En la esquina inferior derecha se muestra un indicador de movimiento.



Para mover la cámara móvil o domo se hará clic en el centro de la imagen con el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo se desplazará el cursor del ratón (el cursor se oculta), generando las ordenes de movimiento proporcionales al desplazamiento del cursor.

Para realizar operaciones de ZOOM, se hará clic en el centro de la imagen con el botón derecho del ratón sobre la imagen y sin soltarlo, desplazando el ratón hacia delante aumentará el nivel de zoom y desplazándolo hacia atrás el nivel de zoom se reducirá.

Si el ratón dispone de rueda central el ZOOM es sensible a su giro. Girando la rueda hacia delante se aumenta en nivel de zoom y girándola hacia atrás, disminuye.

En cualquier caso, al soltar el botón del ratón que se encuentre pulsado, se detendrá la operación en curso (Movimiento o Zoom).

Para salir del modo telemetría, habrá que repetir el doble clic sobre la imagen con el botón izquierdo del ratón, o bien desplazar el cursor al monitor contiguo (sin tener ningún botón pulsado).

6.2 Control mediante barras de menú y retículas.

En los monitores conectados a la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 existen cuatro zonas sensibles que permanecen ocultas.

Al situar el cursor del ratón en una zona sensible, aparecerá el gráfico o un menú que nos dará acceso a controlar el sistema matricial. En la parte central superior aparecerá información referente a la zona sensible.

Al situar el cursor del ratón en el centro inferior de la imagen de los monitores aparecerá la barra del menú principal que da acceso a las funciones comunes de control del sistema matricial y los menús específicos de cada tipo de entrada.



Desde la esquina superior izquierda se accede a la visualización de los planos y sinópticos.

En la esquina superior derecha está disponible el acceso a las retículas de selección directa de entradas y de presets.

La funcionalidad de cada acceso directo se describe con detalle en próximos capítulos.

6.2.1 Acceso directo a menús.

Situando el cursor del ratón en el centro inferior de la imagen aparecerá la barra del menú principal que da acceso a las funciones comunes de control del sistema matricial y los menús específicos de cada tipo de entrada.

Las barras de menú presentan los iconos en estado de reposo y se iluminan al estar seleccionados con el puntero del ratón. Haciendo clic encima de un icono se ejecuta la acción que representa.

Las opciones de las barras de menú que no sean operativas o no estén disponibles se mostrarán sin color:



Opción disponible.



Opción no disponible.

6.2.2 Menú principal.

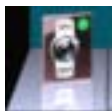


Desde este menú se accede a las funciones comunes de conexión desconexión del relé de la matriz, apertura de las retículas de selección de secuencias y de presentaciones fijas, decrementar la entrada de cámara, el acceso a las funciones especiales de la entrada e incrementar entrada de cámara en este monitor.



Conexión y desconexión del relé de la matriz.

El icono indica el estado del relé.



= Relé conectado



= Relé desconectado.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón se cambia el estado del relé.



Apertura de la retícula de selección de secuencias.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de secuencias.



La retícula estará formada por 30 rectángulos de color verde con el número de secuencia en el interior.

Si hay alguna secuencia activada, su número estará dentro de una elipse de color amarillo.

La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul)

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el número deseado se iniciará la secuencia. Es posible que dos secuencias funcionen de manera simultánea.

NOTA: Las secuencias que no estén programadas también se activarán, aunque no tendrán ningún efecto en la conmutación.

Si hay dos secuencias funcionando, al seleccionar una tercera se detendrá la última que se puso en marcha.

Para detener una secuencia activa se hará clic con el botón izquierdo del ratón en la elipse correspondiente.

Para cerrar la retícula se hará clic con el botón izquierdo del ratón fuera de ella.



Apertura de la retícula de selección de presentaciones fijas.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de presentaciones fijas.

La retícula estará formada 80 rectángulos de color azul con el número de presentación fija en el interior, correspondientes a las presentaciones fijas del número 1 a la número 80.



La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul)

Si la celda es una elipse de color amarillo indica que la presentación fija está seleccionada.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el rectángulo del número deseado se efectuará la presentación fija.

NOTA: Las presentaciones fijas que no estén programadas se activarán, aunque no tendrán ningún efecto en la conmutación.

Para eliminar una presentación fija se hará clic con el botón izquierdo del ratón en la elipse correspondiente.

Para cerrar la retícula se hará clic con el botón izquierdo del ratón fuera de ella.



Decrementar la entrada de cámara.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se decrementa en uno el número de entrada seleccionado en el monitor.



Acceso a las funciones especiales de la entrada.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará la barra de menús que corresponda al tipo de entrada seleccionada en el monitor.

Si la entrada seleccionada no dispone de funciones especiales, el icono de acceso a las funciones especiales se mostrará desactivado.

Los menús específicos para las funciones especiales serán los que correspondan a entradas de cámara de tipo móvil, de tipo domo y de entradas de tipo VCR.

Los distintos menús de funciones especiales se describen en próximos capítulos.



Incrementar la entrada de cámara.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se incrementa en uno el número de entrada seleccionado en el monitor.

6.2.3 Menú de entrada tipo móvil.

Cuando la entrada seleccionada en el monitor sea de tipo cámara móvil, y esté visible el menú principal, haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de acceso a funciones especiales, se presentará la barra del menú específica para este tipo de entrada.



Las opciones que no sean operativas o no estén disponibles se mostrarán sin color.

Desde este menú se accede a la conexión y desconexión de la función auxiliar, al ajuste manual del enfoque, del zoom y al control de la función Autopan. Para cerrar la barra del menú bastará con hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el icono salir.



Apertura de la retícula de selección de auxiliares.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de auxiliares.



La retícula estará formada por rectángulos de color cian con el número de auxiliar en el interior.

La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul)

Al hacer clic con el botón izquierdo sobre la celda resaltada se ejecutará la función auxiliar previamente programada y se cerrará la retícula.



Foco manual.

Haciendo clics con el botón izquierdo del ratón en los iconos de las flechas verde y roja, se efectuará el enfoque de la óptica de la cámara, si ésta lo permite. También es posible realizar el enfoque haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo pulsado sobre los iconos de las flechas verde o roja.



Zoom manual.

Con clics en el botón izquierdo del ratón sobre los iconos de las flechas verde y roja, se disminuirá o incrementará el nivel del zoom de la óptica de la cámara, si ésta lo permite. También es posible variar el zoom haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo pulsado sobre los iconos de las flechas verde o roja.



Función Autopan.

Mediante este icono se tiene acceso conectar y desconectar la función Autopan (auxiliar 2) del receptor de telemetría de la cámara móvil. Con un clic del botón izquierdo del ratón se conecta y con otro clic se desconecta.



Cerrar menú.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón se cierra el menú.

6.2.4 Menú de entrada tipo Domo.

Cuando la entrada seleccionada en el monitor sea de tipo Domo, y esté visible el menú principal, haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de acceso a funciones especiales se presentará la barra del menú específica para este tipo de entrada.



Las opciones que no sean operativas o no estén disponibles se mostrarán sin color.

Desde este menú se accede a las retículas de ejecución de presets y de patrols, a la retícula de conexión y desconexión de auxiliares, al ajuste manual del iris, del foco y del zoom; al control de la función Autopan, flip, scan y a la de día/noche.



Apertura de la retícula de selección de presets.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de presets.



La retícula estará formada por un máximo de 80 rectángulos de color naranja con el número de preset en el interior.

La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul).

Al hacer clic con el botón izquierdo sobre la celda resaltada se ejecutará el preset previamente programado y se cerrará la retícula.

Para cerrar la retícula sin efectuar ningún preset se hará clic con el botón izquierdo del ratón fuera de ella.

Programación de Presets.

Para programar un preset, primero debe posicionarse el domo en el que se quiere memorizar el preset, en la posición y zona de visión deseada. Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de apertura de la retícula de presets para que se muestre la retícula y hacer clic con el botón derecho del ratón encima de la celda del número de preset a programar. La programación de presets solo es posible con el nivel de operador 1.

La operación de programar preses es más fácil si se utilizan dos monitores con el mismo domo seleccionado. Un monitor puede usarse para el control de la posición y el otro para visualizar la retícula.



Apertura de la retícula de selección de patrolls.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de patrolls.

La mayoría de domos disponen de la posibilidad de efectuar una serie de movimientos programados, cuyo fin es efectuar una ronda para que el operador visualice unos puntos o zonas en concreto, sin tener que intervenir en el control del domo.

Dependiendo del fabricante del domo, a esta función se le denomina PATROL, PATTERN, TOUR, SECUENCIA DE PRESETS, etc.

La retícula estará formada por rectángulos de color verde con el número de patrol en el interior.

La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul)

Al hacer clic con el botón izquierdo sobre la celda resaltada se iniciará el patrol previamente programado y se cerrará la retícula.

Para cerrar la retícula sin iniciar ningún patrol se hará clic con el botón izquierdo del ratón fuera de ella.

Para detener el patrol bastará con seleccionarlo de nuevo o efectuar cualquier movimiento mediante el control de telemetría.

Programación de Patrols.

Para programar un patrol, debe seleccionarse el mismo domo en dos monitores.

Primero, con el control de telemetría en uno de los monitores debe posicionarse el domo en la posición de origen del patrol.

En el otro monitor, hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de apertura de la retícula de patrols para que se muestre la retícula. Para iniciar la grabación hacer clic con el botón derecho del ratón encima de la celda del número de patrol a programar.

En el monitor con el control de telemetría activado, efectuar los movimientos de recorrido y zoom del domo que se memorizarán en el patrol.

Para terminar la grabación del patrol, hacer de nuevo clic con el botón derecho del ratón encima de la celda del número de patrol que se está programando. La programación de patrols, solo es posible con el nivel de operador 1.



Apertura de la retícula de selección de auxiliares.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se presentará en el centro del monitor la retícula de selección de auxiliares.

La retícula estará formada por rectángulos de color cian con el número de auxiliar en el interior.

La selección de la celda se realiza desplazando el cursor sobre ella (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul)

Al hacer clic con el botón izquierdo sobre la celda resaltada se ejecutara la función auxiliar previamente programada y se cerrará la retícula.

Para cerrar la retícula sin efectuar ningún preset se hará clic con el botón izquierdo del ratón fuera de ella.



Control manual del Iris.

Haciendo clics con el botón izquierdo del ratón en el icono de la flecha verde se cerrará el iris y con clics con el botón izquierdo del ratón en el icono de la flecha roja, se efectuará la apertura del iris de la óptica de la cámara, si ésta lo permite. También es posible realizar el control del iris haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo pulsado sobre los iconos de las flechas verde o roja.



Control manual del Foco.

Haciendo clics con el botón izquierdo del ratón en los iconos de las flechas verde y roja, se efectuará el enfoque de la óptica de la cámara, si ésta lo permite. También es posible realizar el enfoque haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo pulsado sobre los iconos de las flechas verde o roja.



Control manual del Zoom.

Con clics con el botón izquierdo del ratón en los iconos de las flechas verde y roja, se disminuirá o incrementará el nivel del zoom de la óptica de la cámara, si ésta lo permite. Es posible variar el zoom haciendo clic con el botón izquierdo del ratón y manteniéndolo pulsado sobre los iconos de las flechas verde o roja.



Función Autopan.

Mediante este icono se tiene acceso a conectar y desconectar la función Autopan del domo. Con un clic del botón izquierdo del ratón se conecta y con otro clic se desconecta.



Función Flip.

Con un clic del botón izquierdo del ratón en este icono el domo efectuará un giro de 180°.



Función Scan.

Mediante este icono se tiene acceso a conectar y desconectar la función Scan del domo. Con un clic del botón izquierdo del ratón se conecta y con otro clic se desconecta.



Función Día/Noche.

Mediante este icono se tiene acceso a forzar el cambio en el domo de modo DIA a modo NOCHE y viceversa. Con clics del botón izquierdo del ratón se cambia el estado.



Cerrar menú.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón se cierra el menú.

6.2.5 Menú de entrada tipo VCR.

Cuando la entrada seleccionada en el monitor sea de tipo DVR y está instalado el correspondiente convertidor de protocolo debidamente programado, al estar visible el menú principal, haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de acceso a funciones especiales se presentará la barra del menú específica para este tipo de entrada.



Las opciones que no sean operativas o no estén disponibles se mostrarán sin color.

Este menú es genérico para todos los grabadores digitales y se adecua a cada uno de los modelos integrados al protocolo OMIKRON.

Desde este menú es posible efectuar búsquedas de eventos por alarmas, por horario, hacia atrás y hacia delante, seleccionar las entradas de cámara en el DVR, seleccionar el modo de multi-pantalla de DVR, tener acceso a un teclado si el DVR lo precisa, así como controlar las distintas funciones de reproducción de la grabación.



Acceso al menú de búsqueda de alarmas.

Con un clic del botón izquierdo del ratón en este icono, se accederá al menú de búsqueda de eventos de alarma del vídeo grabador.



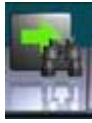
Acceso al menú de búsqueda de eventos por horarios.

Con un clic del botón izquierdo del ratón en este icono, se accederá al menú de búsqueda de eventos por horario del vídeo grabador.



Acceso al evento de alarma anterior.

Con un clic del botón izquierdo del ratón en este icono, se accederá al evento de alarma anterior.



Acceso al evento de alarma siguiente.

Con un clic del botón izquierdo del ratón en este icono, se accederá al siguiente evento de alarma.



Selección de cámara en el vídeo grabador.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se incrementa en uno el número de entrada seleccionada en el vídeo grabador.



Selección de cámara en el vídeo grabador.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se decrementa en uno el número de entrada seleccionada en el vídeo grabador.



Selección de multipantalla en el vídeo grabador.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se seleccionan los distintos formatos de multipantalla disponibles en el vídeo grabador.



Acceso al teclado numérico virtual.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono aparece en el monitor un teclado virtual para la introducción de dígitos para el control del vídeo grabador. Para cerrar el teclado virtual se hará clic en la tecla "X".



Bloque de iconos de navegación.

En este bloque están disponibles los iconos para la navegación por los menús internos del vídeo grabador.



Iconos de desplazamiento.

Cuatro iconos para el desplazamiento en horizontal y vertical por los menús internos del vídeo grabador. Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en cada icono se efectúa el desplazamiento.



Icono Aceptar (enter).

Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en este icono es equivalente a pulsar la tecla aceptar del vídeo grabador.



Icono Validar.

Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en este icono es equivalente a pulsar el botón aceptar del vídeo grabador (En algunos modelos de vídeo grabador se diferencia entre aceptar y validar).



Icono de retroceso.

Hacer clic con el botón izquierdo del ratón en este icono es equivalente a pulsar la tecla de retroceso a la posición anterior del menú.



Icono Salir.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se abandona el menú o la posición en el vídeo grabador.



Bloque de iconos para la reproducción.

En este bloque están disponibles los iconos para la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Icono de Retroceso.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se controlan las opciones de retroceso en la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Icono de Pausa.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se pausa la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Icono de Paro (stop).

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se detiene la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Icono de Reproducción (play).

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se inicia la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Icono de avance rápido.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en este icono se controlan las opciones de avance rápido de la reproducción de la grabación efectuada en el vídeo grabador.



Cerrar menú.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón encima del icono se cierra el menú de entrada tipo VCR.

6.3 Acceso a gráficos de sinópticos y planos.

Al situar el cursor del ratón en la esquina superior izquierda de la imagen aparece el icono que da acceso a la presentación gráfica de los sinópticos y planos del proyecto.



Haciendo clic en el icono con el botón izquierdo aparecerá en la pantalla el último gráfico visualizado en este monitor. Si se hace clic con el botón derecho del ratón, se visualizará el gráfico identificado como "Primer SINOPTICO" en el proyecto generado con la aplicación **UCGSinBuilder**.

El cursor del ratón cambiará a forma de mano al pasar sobre un objeto activo que se iluminará mientras el cursor esté encima.

Los objetos activos pueden ser:

- De acceso a otro gráfico (sinóptico, plano, imagen, etc.)
- De conmutación de entrada de cámara.
- Objetos Target
- Objetos Salir
- Objetos Especiales

6.3.1 Objetos activos de acceso a gráficos.



Pueden ser representados como un rectángulo transparente sobre una parte del gráfico (AREA), o como un icono (A SINOPTICO) sobre el fondo del mismo.

Al situar el cursor sobre este tipo de objeto, se iluminará la zona que representa en color AMARILLO transparente.

Al hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto se cerrará el gráfico actual y se abrirá en su lugar el gráfico al que el objeto haga referencia (según la configuración del proyecto generado con la aplicación UCGSinBuilder).

Haciendo clic sin soltar el botón izquierdo del ratón y arrastrando el cursor hasta otro monitor, al soltar el botón se mostrará el gráfico al que el objeto seleccionado haga referencia.



Durante el proceso, la forma del cursor se cambiará indicando que la operación de arrastre se está efectuando.

6.3.2 Objetos activos de conmutación de cámara.



Estos objetos estarán siempre incrustados en el gráfico, y serán representativos del tipo de entrada al que hagan referencia.

Al situar el cursor sobre uno de estos objetos, se iluminarán en color AZUL transparente.

Selección en el mismo monitor.

Al hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el objeto activo de conmutación de cámara se cerrará el gráfico actual y se visualizará la entrada de cámara correspondiente (según la configuración del proyecto generado con la aplicación UCGSinBuilder).

Selección en otro monitor gráfico.

Haciendo clic sin soltar el botón izquierdo del ratón y arrastrando el cursor hasta otro monitor, al soltar el botón se mostrará la entrada de cámara seleccionada a la que el objeto haga referencia.



Durante el proceso de arrastre, la forma de mano del cursor cambiará y representará el tipo de entrada que se está conmutando (fija, móvil, domo, VCR o PC) indicando que la operación se está efectuando.

Selección en cualquier monitor.

Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre un objeto activo de conmutación de cámara, aparecerá sobrepuesto el gráfico de conmutación a 16 monitores, en el que en cada monitor habilitado se visualizará el número de la entrada presente en cada pantalla en este momento.



Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el centro de uno de los monitores habilitados del gráfico de conmutación a monitores, se conmutará en él la entrada de cámara correspondiente al objeto activo de conmutación de cámara. El gráfico de conmutación a 16 monitores se cerrará.

Para cerrar el gráfico de conmutación a 16 monitores sin conmutar de cámara se hará clic en el icono "salir" de la derecha del gráfico.

Selección de múltiples objetos activos de conmutación de cámara.

La selección de varios objetos activos de conmutación de cámara de forma simultánea únicamente queda limitada por el número de monitores del sistema.



Una selección múltiple se inicia en el momento que se hace clic con el botón izquierdo del ratón (sin soltarlo) sobre un punto del gráfico en el que no haya ningún objeto activo.

Moviendo el cursor (manteniendo el botón izquierdo pulsado) se mostrará un recuadro de color verde transparente que representa la zona de selección múltiple.

Al soltar el botón izquierdo del ratón los objetos activos de tipo conmutación de cámara que se encuentren en su totalidad dentro del recuadro marcado, ejecutarán la orden de conmutación, incluyendo el monitor donde se está efectuando la selección.

Si se han seleccionado más objetos activos de tipo conmutación de cámara que monitores disponibles, se descartará el sobrante.

6.3.3 Objeto activo Target.



Este tipo de objeto permite la conmutación simultánea de hasta 6 entradas de cámara, junto a una petición de preset para cada una de ellas (siempre y cuando sean de tipo domo), según la configuración del proyecto efectuado con la aplicación UCGSinBuilder.

Objeto Target en el mismo monitor.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre un objeto Target se ejecutará la orden de conmutación según la configuración del proyecto efectuado con la aplicación UCGSinBuilder, empezando por el monitor donde se está mostrando el gráfico.

Objeto Target en otro monitor gráfico.

Haciendo clic sin soltar el botón izquierdo del ratón sobre un objeto Target y arrastrando el cursor hasta otro monitor, al soltar el botón se ejecutará la orden de conmutación según la configuración del proyecto efectuado con la aplicación UCGSinBuilder empezando por el monitor donde se suelte el botón del ratón.



Durante el proceso, la forma del cursor cambiará, indicando que la operación de arrastre del objeto target se está efectuando.

6.3.4 Objetos activos Salir.



Los objetos de Salir únicamente responden al clic del botón izquierdo del ratón y su misión es la de cerrar el gráfico donde se encuentren.

6.3.5 Objetos activos Especiales.

Los objetos especiales son entidades cuya funcionalidad se documentará para cada tipo de objeto que se diseñe, según su función y operativa particular.

Dentro de los objetos especiales se encuentran los objetos de Alarma.

Objeto activo especial de Alarma.

El objeto especial de Alarma corresponde a una entidad que permite visualizar y controlar el estado de las entradas de alarma del sistema matricial de conmutación de vídeo.

Puede adoptar cuatro estados diferenciados.

- REPOSO.
- ALARMA.
- RECONOCIDO.
- DESCONECTADO.

Objeto activo especial de Alarma en estado de REPOSO.

El estado de REPOSO del objeto de alarma se representa por uno de estos iconos:



El estado de REPOSO indica que la entrada de alarma de la matriz de conmutación de vídeo que representa está conectada.

Desde el estado de REPOSO el objeto de alarma puede adoptar el estado de ALARMA (en caso de producirse una alarma) o de DESCONECTADO.

Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el objeto en REPOSO, la entrada de alarma de la matriz se desconecta y el objeto pasa a representarse en el estado de DESCONECTADO.

Objeto activo especial de Alarma en estado de ALARMA.

El estado de ALARMA se representará por uno de estos iconos con efecto de intermitencia:



En estado de ALARMA, al hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el objeto, éste adopta el estado de RECONOCIDO.

Si el estado de alarma en la entrada de la matriz desaparece, el objeto adopta el estado de REPOSO.

Objeto activo especial de Alarma RECONOCIDO.

El estado de RECONOCIDO de un objeto de alarma se representará por uno de estos iconos:



Si el estado de alarma en la entrada de la matriz desaparece, el objeto RECONOCIDO adopta el estado de REPOSO.

En estado de RECONOCIDO, si se produce una alarma el objeto adopta de nuevo el estado de ALARMA.

Objeto activo especial de Alarma en estado DESCONECTADO.

El estado de DESCONECTADO de un objeto de alarma se representará por uno de estos iconos:



El estado de DESCONECTADO indica que la entrada de alarma de la matriz de conmutación de vídeo que representa está desconectada y que si se produce una alarma no tendrá ningún efecto.

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón, la entrada de alarma correspondiente al objeto se conectará y el objeto adoptará el estado de REPOSO.

6.4 Acceso directo a la retícula de selección.

Situando el cursor del ratón en la esquina superior derecha de la imagen aparece el gráfico que da acceso a las retículas de selección de entrada de cámara y de presets.



El gráfico está dividido en cuatro zonas, dependiendo del número de entradas de cámara del sistema, se mostrarán activas más o menos zonas.



Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en una de las zonas activas, aparecerá la retícula de selección de entrada de cámara con un máximo de 80 celdas. Si la entrada presente en el monitor es de tipo domo, haciendo clic con el botón derecho del ratón en una zona activa, aparecerá la retícula de selección de presets.



En la retícula tendremos información del estado de las entradas de cámara representadas por su número:

-  N° en una elipse amarilla Entrada seleccionada.
-  N° en rectángulo cian..... Entrada normal.
-  N° en rectángulo azul.....Entrada supervisada.
-  N° en rectángulo rojo..... Entrada en fallo de vídeo.
-  N° en elipse roja Entrada seleccionada con fallo de vídeo.

Desplazando el cursor sobre la retícula se seleccionan las celdas (la celda aumenta de tamaño y se colorea azul).

Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón sobre la celda resaltada se ejecutara la orden de selección y la retícula se cerrará.



Si se ha accedido a la retícula de presets (de color naranja con el número de preset en el interior) al hacer clic con el botón izquierdo sobre la celda resaltada se ejecutará el preset previamente programado y se cerrará la retícula.

6.5 Acceso directo a la consola CSM virtual.

En la esquina inferior derecha de los cuatro monitores conectados a la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 Master, estará disponible el icono de acceso al menú gráfico de una consola CSM virtual.



Haciendo clic con el botón izquierdo de ratón en el icono de acceso, se presentará en el monitor una consola virtual, totalmente operativa con los atributos programados en la unidad de Control Gráfico UCG-1R44.



Una vez presente la consola CSM virtual en un monitor, no será posible visualizarla en otros monitores. Para cerrar la consola CSM virtual, deberá hacerse clic con el botón izquierdo del ratón encima del botón "X".

Desde la consola virtual será posible acceder a las funciones descritas en el manual de instalación y servicio de las consolas de la serie CSM.

Los cambios efectuados mediante la consola CSM virtual quedarán reflejados y guardados en la configuración de la unidad de Control Gráfico UCG-1R44

6.5.1 Acceso a menús de domos.

Para acceder al menú de domos desde la consola CSM virtual, deberemos seleccionar en dos de los monitores conectados a la UCG-1R44 master, la entrada correspondiente al domo deseado.



A continuación en uno de ellos daremos apertura a la consola CSM virtual, desde la cual y siguiendo las instrucciones descritas en el manual de usuario de cada modelo de convertidor de protocolo CPD, accederemos al menú del domo, el cual se visualizará en el otro monitor donde este presente la imagen de ese mismo domo.



Para desplazarnos por el menú, podemos utilizar las flechas situadas a la derecha de la pantalla virtual de la CSM, o bien conectando el modo telemetría directamente sobre la imagen y realizando el desplazamiento a través del ratón.

6.5.2 Acceso al medidor de ajuste de fase.

Para realizar el ajuste del control de fase de las cámaras conectadas a un sistema matricial Omikron, gestionado mediante unidades de control gráfico, deberemos seleccionar la entrada de la cámara que asignemos como patrón en el monitor número 1 conectado a la UCG-1R44 master, y en el monitor 2 la cámara que queramos sincronizar en red.



A continuación en este mismo monitor y después de haber procedido a la apertura de la consola CSM Virtual, accederemos según se describe en el capítulo 9.4 MEDICIÓN DE FASE, en el manual de las consolas CSM, al menú que nos permite iniciar el ajuste.



En el caso de que la cámara que deseamos ajustar la fase fuera de tipo domo y el ajuste se deba realizar a través de los menús internos del propio domo, además de seleccionar las entradas de cámara tal como hemos descrito en el párrafo anterior, deberemos visionar la imagen del domo en uno de los dos monitores restantes, (monitores 3 ó 4) conectados a la UCG-1R44 master, con la finalidad de que al acceder al menú interno del domo, según se describe en las instrucciones del manual de usuario de cada modelo de convertidor de protocolo CPD, podamos visualizarlo.

6.5.3 Descarga de la configuración.

Si se realizan cambios en la configuración del sistema matricial desde la consola CSM virtual, es posible recuperar esta nueva configuración para mantener la sincronización de datos en el proyecto del UCGSinBuilder.

Esta configuración, representa únicamente los datos relativos a las configuraciones que pueden ser editadas desde la consola CSM virtual, y en ningún caso será posible recuperar información relativa a los sinópticos que se encuentren almacenados en la unidad, por motivos evidentes de seguridad.

A diferencia con las consolas de tipo CSM la descarga de la configuración se realiza a través de un archivo de tipo '.slp' en vez de una conexión directa con un ordenador, y a través de un puerto serie.

Para recuperar el archivo '.slp' de una unidad de UCG-1R44, será necesario utilizar un "pendrive" con suficiente espacio libre para recibir la nueva configuración.

Con la ayuda de un PC, se procederá en primer lugar a crear una carpeta vacía en la raíz del "pendrive", con nombre 'csm' (en minúsculas).



Una vez creada la carpeta 'csm' se retirará el "pendrive" del PC.

A continuación se desconectará del frontal de la UCG-1R44 el receptor USB o cable USB del ratón de la unidad y se conectará el "pendrive" que contiene la carpeta 'csm'.

Se realizará un reset, introduciendo una punta en el orificio situado a la derecha del conector USB y efectuando una pulsación de dos segundos.

Deberá esperarse hasta que la Unidad de Control Gráfico UCG-1R44 genere el archivo '.slp', y a que se reinicie para desconectar el "pendrive" y volver a conectar el receptor USB o cable USB del ratón.

Una vez finalizado el proceso, se comprobará en el PC que se ha generado correctamente el archivo '.slp' dentro de la carpeta 'csm' del "pendrive".



Se deberá consultar el manual de la aplicación UCGSinBuilder, para conocer cómo proceder con el archivo '.slp' recuperado.

No se debe modificar ni el nombre, ni el contenido del archivo '.slp' generado.

7 Principales características.

Presentación de gráficos activos sobre 4 monitores conectados a la UCG-1R44.
Hasta 4 UCG-1R44 en una Matriz o Sistema Matricial con 16 monitores.
Retículas de selección de cámaras, presets, patrols, secuencias y presentaciones fijas.
Función de arrastrar y soltar desde gráficos a los monitores conectados a la UCG-1R44.
Selección múltiple de entradas a monitores desde un gráfico con planos o sinópticos.
Desde gráficos, selección de entradas a monitores no conectados a la UCG-1R44.
Conmutación mediante arrastre entre monitores conectados a unidades UCG-1R44.
Representación gráfica de las entradas de alarma del Sistema Matricial.
Control de cámaras móviles y domos.
Sinóptico gráfico de cámaras en servicio.
Consola CSM virtual para gestión directa.
Programación independiente para cada entrada.
Programación de secuencias, presentaciones fijas y targets con presets.
Programación de horarios, festivos y vacaciones.
Compatible con Sistemas Matriciales Omikron de las series MM2000 y MM3000.
Dos puertos de comunicación RS-485, para conexión con Matrices y UCG.
Puerto USB para carga de la configuración y conexión del ratón de control.
Configuración de proyectos mediante software UCGSinBuilder desde PC.
Direccionamiento mediante micro-interruptores.
Tensión de alimentación: 220 Voltios, 50 Hercios / 10 Vatios.
Temperatura de funcionamiento de 0°C a +40°C.
Humedad relativa de trabajo: Máximo 90% (no condensada).
Dimensiones en milímetros: 430(ancho) x 45(alto) x 115(fondo). Peso: 1200gr.
Complementos: Cable de red, ratón inalámbrico, prolongador para ratón, alfombrilla, memoria USB, Software de configuración UCGSinBuilder, juego de escuadras de sujeción a rack de 19" y manuales.

OMIKRON BARCELONA, S.L.

Polígono Industrial Sud-Oeste. Cabrera, nº 12
08192 - SANT QUIRZE DEL VALLÈS (Barcelona)

www.omikronbcn.com

Tel. 93 721 32 62. - Fax 93 721 35 54
E-mail: omikron@omikronbcn.com

