



TSP7000



CONSOLE VIDÉO TACTILE

MANUEL UTILISATEUR

Version document:

1.1

Mise à jour:

Mars 2010

Langue:

Français

Les caractéristiques de ce produit peuvent être sujettes à modification sans préavis. Toute reproduction ou distribution non autorisée de ce manuel, complète ou partielle, sur n'importe quel support de données est interdite. Nous nous réservons le droit d'y apporter sans préavis les modifications jugées nécessaires.

CONFORMITÉ

Par la présente la Tecnoalarm srl déclare que le présent appareil est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes des directives LVD 2006/95/EC et EMC 2004/108/EC.

La déclaration de conformité est disponible sur le site web: www.tecnoalarm.com.

PRÉFACE

NOTES IMPORTANTES

L'utilisation des dispositifs de surveillance dans certains milieux peut être défendue par loi. Les caméras de réseaux sont des dispositifs de grandes prestations prête à fonctionner sur Web, mais elles peuvent être aussi éléments d'un système flexible de surveillance. L'utilisateur a la responsabilité de s'assurer que l'utilisation des dispositifs de surveillance est permis et légale avant de procéder avec l'installation du dispositif.



ATTENTION

Toutes les notes "**ATTENTION**" contiennent des informations importantes pour l'utilisateur. Ignorer ces avertissements peut causer des accidents ou être source de danger.

SOMMAIRE

1. CONSOLE

1.1	VUEFRONTALE	1-1
1.2	VUEPOSTÉRIEURE	1-2

2. CARACTÉRISTIQUES

2.1	SPÉCIFICATIONS HARDWARE	2-1
2.2	CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES	2-1
2.3	FONCTIONS PRINCIPALES	2-2

3. FONCTIONS

3.1	ALLUMAGE	3-1
3.2	FONCTIONS DIRECTES	3-2
3.2.1	Visualisation des caméras individuelles	3-2
3.2.2	Réglage volume	3-3
3.2.3	Réglage luminosité	3-3
3.2.4	Extinction/rallumage de l'afficheur	3-3
3.3	FONCTIONS ACCESSIBLES AVEC CODE	3-4
3.3.1	Accès avec code utilisateur	3-4
3.3.2	Faux code	3-5
3.3.3	Accès avec lecteur biométrique	3-5
3.4	MENU UTILISATEUR	3-6
3.4.1	Icônes	3-6
3.5	PROGRAMMES	3-7
3.5.1	Mise en service d'un programme	3-8
3.5.2	Mise hors service d'un programme	3-10
3.5.3	MES et MHS rapide totale des programmes	3-10
3.6	TÉLÉCOMMANDES	3-11
3.6.1	Activation d'une télécommande	3-12
3.6.2	Désactivation d'une télécommande	3-13
3.7	ÉVÉNEMENTS	3-14
3.8	VISUALISATION ZONES	3-18
3.8.1	Exclusion volontaire permanente d'une zone	3-19
3.8.2	Réhabilitation volontaire d'une zone	3-19
3.8.3	Visualisation zones ouvertes	3-20
3.9	CAMÉRAS	3-21
3.9.1	Visualisation d'une caméra	3-21
3.9.2	Visualisation d'un groupe de caméras	3-22
3.10	PARAMÉTRISATION	3-23
3.10.1	Réglage volume	3-23
3.10.2	Réglage luminosité	3-23
3.10.3	Effacement/copie des photos présentes dans la mémoire	3-24
3.10.4	Installation et désinstallation clé USB	3-24
3.10.5	Habilitation de la sortie moniteur externe (TV)	3-25
3.10.6	Informations sur le système	3-26
3.11	EMPREINTES DIGITALES	3-27
3.11.1	Lecture empreintes	3-28

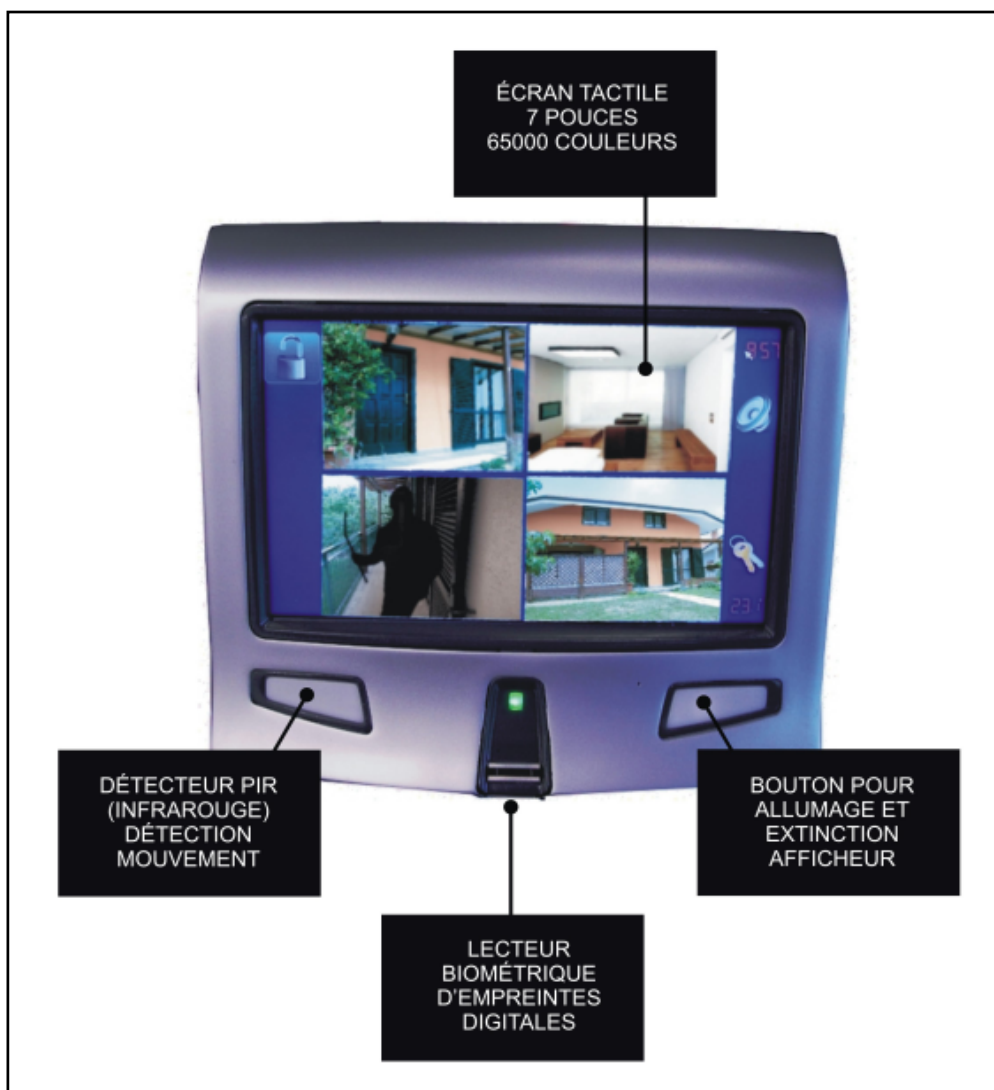
3.11.2	Lecture empreintes agression	3-30
3.12.3	Effacement empreintes	3-30

APPENDICE A - ENTRETIEN

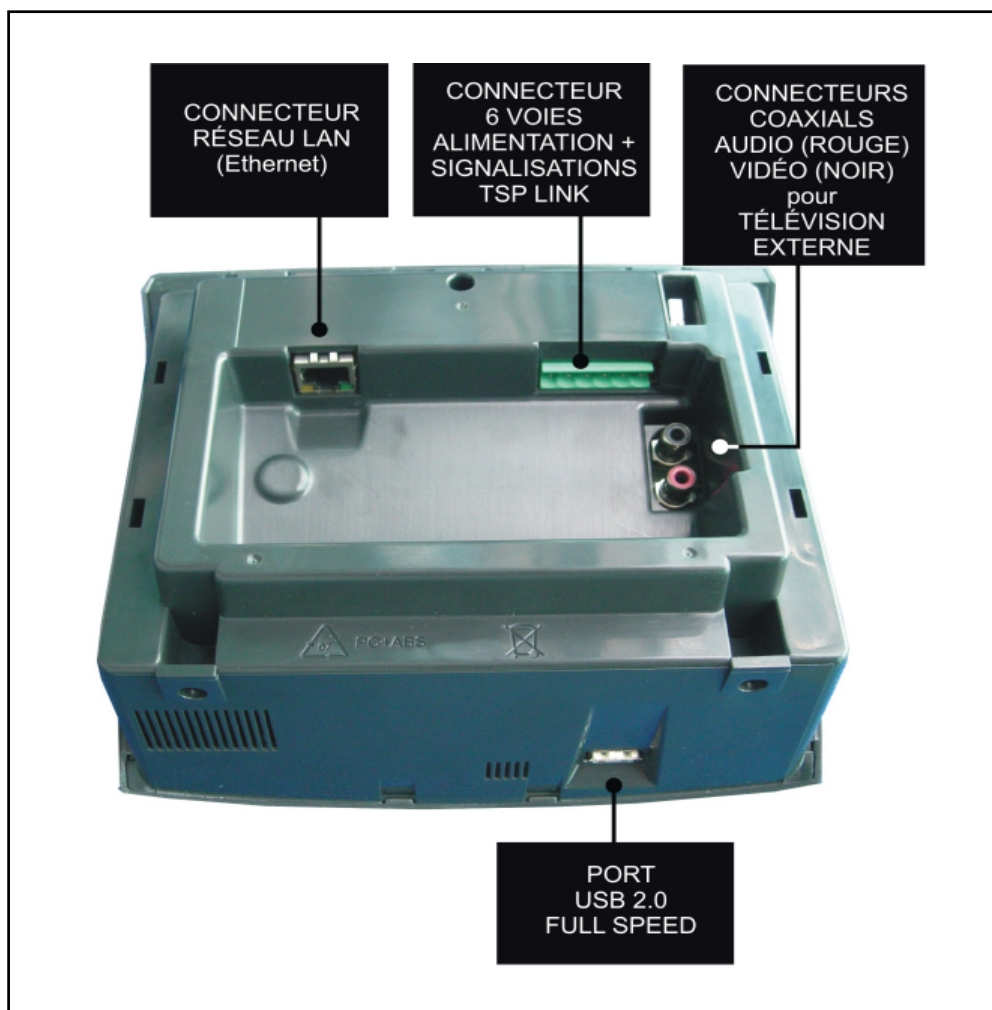
A.1	PROTECTION	A-3
A.2	NETTOYAGE DU BOÎTIER	A-3
A.3	NETTOYAGE DE L'ÉCRAN TACTILE	A-3

1. CONSOLE

1.1 VUE FRONTALE



1.2 VUE POSTÉRIEURE



2. CARACTÉRISTIQUES

2.1 SPÉCIFICATIONS HARDWARE



- Entrée Ethernet 10-100 TBase pour la connexion au réseau LAN-WAN
- Ligne série RS422 vers les centrales (longueur max. 1km)
- Entrée USB2.0 full speed pour la connexion d'une clé USB (mémoire flash)
- Afficheur à LCD 7 pouces tactile à 65.000 couleurs avec résolution 800x480dpi
- Détecteur biométrique de 3ème génération pour la reconnaissance des empreintes digitales
- Détecteur de température ambiante
- Détecteur PIR (infrarouge) pour la détection de présence opérateur
- Mémoire interne (10.000 photos avec mémoire standard)
- Led RGB multifonction placée sur le détecteur biométrique
- Touche de standby
- Panneau frontal multicolore pour une intégration facile en environnement domestique
- Alimentation: 12V DC ou avec diviseur puissance (power splitter) sur Ethernet
- Consommation max. 3W

2.2 CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES



- Compression vidéo: MPEG-4 SP
- Résolution max.: D1 (720x576 dpi)
- Protocoles de réseau: TCP, FTP, HTTP, RTSP
- Stream video: jusqu'à 4 images simultanées sur l'écran
- Jusqu'à 24 caméras contrôlables par groupes de 4
- Frame rate:
 - Avec 4 stream = 8 frames par seconde total
 - Avec 1 stream = max. 12 frames par seconde
- Modalité vidéo:
 - D1 (720X576 dpi)
 - VGA (640x480 dpi)
 - QVGA (320x240 dpi)
 - QQVGA (160x120 dpi)
 - 3GPP (176x144 dpi)
- Synthèse vocale multilangue
- Réglage volume haut-parleur et luminosité de l'afficheur

2.3 FONCTIONS PRINCIPALES



- Visualisation de 1 à 4 caméras au repos
- Association des caméras aux zones de la centrale
- Pop-up sur afficheur de la caméra en question et signalisation sonore en cas de zone ouverte ou en alarme
- Pop-up sur afficheur d'une séquence de photos en cas de zone ouverte ou en alarme et signalisation sonore
- Pop-up sur afficheur en cas de zone ouverte ou en préalarme et signalisation sonore
- Fonction de console évoluée pour utilisation avec centrale d'alarme (mise en/hors service, activations, visualisation événements etc.)
- Modalité épargne énergétique après un temps programmable
- Possibilité d'extraire les photos mémorisées avec clé USB
- Historique événements avec visualisation des événements de la centrale + photos
- Visualisation des photos avec fonction zoom
- PTZ sur caméras motorisées (seulement pour modèles reconnus)
- Reconnaissance de max. 99 empreintes "Identification"
- Fonction reconnaissance "faux doigt" (Fake finger detection/Anti-spoofing)

3. FONCTIONS

3.1 ALLUMAGE



Lors du premier allumage de la console, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

La console démarre.

À la fin de la procédure d'allumage (qui peut nécessiter de quelques minutes), sur l'écran est visualisé l'image au repos.



ÉCRAN AU REPOS

Selon la programmation de l'installateur, sur l'écran au repos, il est possible de visualiser les éléments suivants:

- jusqu'à un max. de 4 stream video
- jusqu'à un max. de 4 touches personnalisables
- l'heure du système
- une icône pour régler le volume du haut-parleur
- une icône pour régler la luminosité de l'écran
- une icône pour le code d'accès
- la température ambiante



ATTENTION

Toutes les opérations en environnement de repos peuvent être effectuées sans devoir taper un code de reconnaissance.
Pour des raisons de sécurité, il est conseillé de réduire au minimum les opérations possibles dans cet environnement afin d'éviter à quiconque passant en proximité de la console d'avoir accès aux informations privées ou d'effectuer des contrôles réservés.

3.2 FONCTIONS DIRECTES



ATTENTION

Les fonctions directes, c-à-d accessibles sans devoir taper un code, sont programmées par l'installateur pendant la configuration du système.



Pour simplifier, dans les pages suivantes est analysé la condition plus commune.

CONDITION AU REPOS

La console au repos visualise:

- Stream video d'un nombre variable de caméras (de 1 à 4)
- l'heure (en différent formats)
- la température ambiante détectée
- le réglage du volume
- le réglage de la luminosité de l'écran



Heure de la console



Réglage du volume



Volume à zéro



Identification



Réglage luminosité



Température ambiante

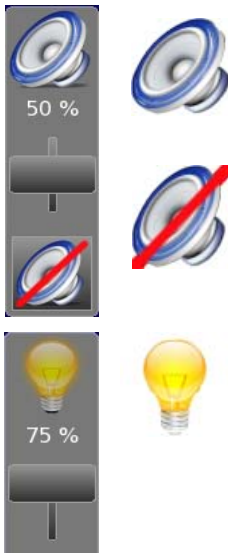


3.2.1 VISUALISATION DES CAMÉRAS INDIVIDUELLES

Lorsque la console est au repos, toucher une des stream video visualisées à l'écran.



Sur l'écran est visualisé ce qui est repris en temps réel par la caméra sélectionnée.



3.2.2 RÉGLAGE VOLUME

Pour régler le volume des messages vocaux de la console vidéo, toucher l'icône du haut-parleur puis déplacer le bouton coulissant jusqu'à la valeur désirée.

Pour annuler le volume, toucher l'icône du haut-parleur barré ou bien le bouton coulissant en le déplaçant jusqu'à la valeur zéro.

3.2.3 RÉGLAGE LUMINOSITÉ

Pour régler la luminosité de l'afficheur, toucher l'icône de l'ampoule puis déplacer le bouton coulissant jusqu'à la valeur désirée.



3.2.4 EXTINCTION/RALLUMAGE DE L'AFFICHEUR

Appuyer sur le bouton en bas à droite de la console pour éteindre l'afficheur.

L'afficheur est rallumé lorsqu'une des conditions suivantes se présente:

- la pression suivante du même bouton
- le doigt appuyé sur l'écran tactile
- le passage devant le détecteur à infrarouge (PIR) présence humaine.

3.3 FONCTIONS ACCESSIBLES AVEC CODE



ATTENTION

La console vidéo TSP7000 utilise les codes d'accès programmés sur la centrale d'alarme à laquelle elle est raccordée.

Les fonctions accessibles à chaque utilisateur sont conditionnées par la programmation du code composé.
Pour simplifier, dans les pages suivantes est analysé un utilisateur en possession de toutes les habilitations.
L'accès aux fonctions de la console vidéo (menu utilisateur) se produit par le code d'accès ou bien par empreinte digitale si déjà mémorisée.



3.3.1 ACCÈS AVEC CODE UTILISATEUR

Lorsque la console est au repos (image ci-contre), toucher l'icône clés.



Sur l'écran apparaît la page pour taper les codes.
Taper le code utilisateur.



CODE PAS RECONNU

Lorsque le code tapé **n'est pas** reconnu, la console n'effectue aucune opération.

CODERECONNU

Lorsque le code tapé **est** reconnu, la console permet l'accès à l'environnement menu utilisateur (image ci-contre).

**ATTENZIONE
ACCESSO FALSO**

3.3.2 FAUXCODE

La pression de 32 touches sans taper un code valide provoque la signalisation d'alarme pour faux code de la console TSP7000 vers la centrale d'alarme.

Lors de la détection de l'alarme, sur l'écran de la console est visualisé l'image ci-contre, le haut-parleur de la console émet le message de faux code, la console où a été déclenchée l'alarme est désactivée pendant 2 minutes et l'alarme est enregistrée dans la mémoire événements.



ATTENTION

Le bloque de la console peut être interrompu seulement en tapant un code utilisateur valide sur une autre console vidéo ou sur un clavier raccordé à la centrale (si présent).



3.3.3 ACCÈS AVEC LECTEUR BIOMÉTRIQUE

Lorsque les empreintes digitales ont déjà été acquises, il est possible d'accéder au milieu opérationnel de la console en glissant un doigt (déjà mémorisé) sur le lecteur biométrique positionné en dessous de l'afficheur.

La reconnaissance de l'empreinte se vérifie en glissant le bout d'un doigt sur le lecteur avec un mouvement du haut vers le bas exécuté à vitesse constante.

À chaque code utilisateur il est possible d'associer jusqu'à 10 empreintes digitales.



**Empreinte reconnue
(LED verte)**



**Empreinte pas reconnue
(LED rouge)**

RECONNAISSANCE OK

Lorsque l'empreinte **est** reconnue, la LED sur le lecteur biométrique clignote de couleur verte et la console permet l'accès à l'environnement opérationnel (menu utilisateur).

RECONNAISSANCE ÉCHOUÉE

Lorsque l'empreinte **n'est pas** reconnue, la LED sur le lecteur biométrique clignote de couleur rouge et la console n'effectue aucune opération - Accès Refusé.

3.4 MENU UTILISATEUR

Les fonctions visualisées sur l'afficheur sont seulement celles associées au code tapé ou reconnu avec le lecteur biométrique.

Les fonctions disponibles sont les suivantes:

- **Programmes** Mise en/hors service et visualisation des alarmes relatives aux programmes associés au code
- **MES rapide totale** Mise en service totale simultanée de tous les programmes associés au code
- **MHS rapide totale** Mise hors service totale immédiat de tous les programmes associés au code
- **Télécommandes** Activation/désactivation des télécommandes associées au code
- **Événements** Visualisation des événements détectés par la centrale et mémorisés par la console vidéo (MES/MHS, alarmes, photos etc.)
- **Zones** Visualisation de l'état actuel, exclusion permanente de la zone, visualisation de la mémoire événements relative à la zone
- **Caméras** Visualisation des images reprises en temps réel par la caméra ou les caméras sélectionnées (groupe de 4)
- **Paramétrisation** Réglage du volume du haut-parleur et de la luminosité de l'écran, effacement des événements en mémoire, copie des événements en mémoire sur clé USB et activation de la sortie Moniteur Externe (TV)
- **Empreintes** Enregistrement des empreintes digitales

3.4.1 ICÔNES

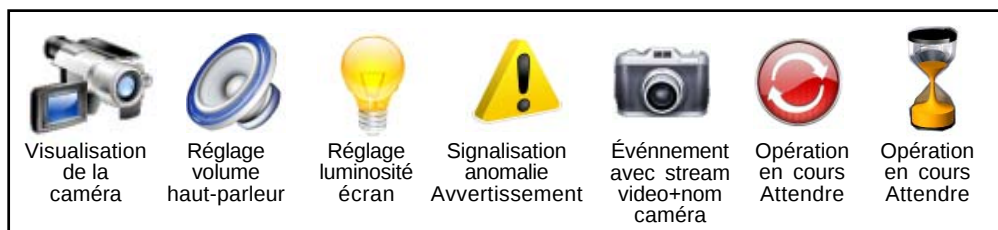
ICÔNES DE NAVIGATION

Les icônes suivantes, normalement visualisées sur un côté de l'écran, permettent de se déplacer parmi les différents menu de la console TSP7000.

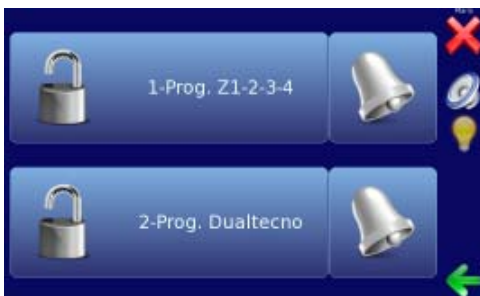


ICÔNES DE FONCTION

Les icônes suivantes apparaissent dans différents environnements opérationnels et sont normalement visualisées sur les deux côtés de l'écran:



3.5 PROGRAMMES



Toucher **Programmes** pour accéder à cet environnement.
Sur l'écran sont visualisés tous les programmes associés à l'utilisateur en question (ex. programme 1 et 2).

Pour chaque programme les informations suivantes sont visualisées:

- État et nom
- Mémoire d'alarme programme

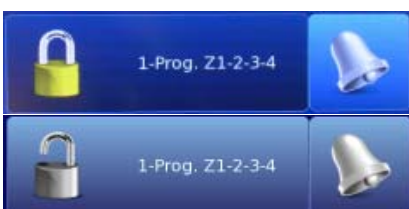
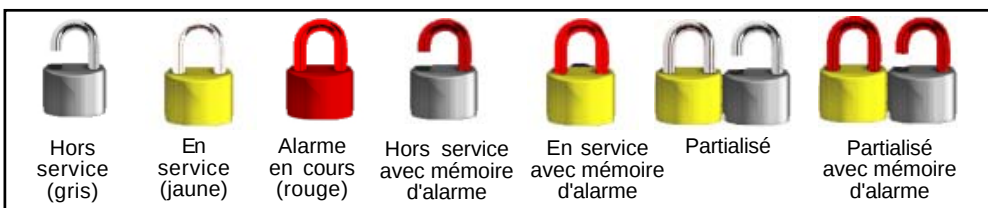
ÉTAT ET NOM

Numéro (ex. 2) et nom (ex. Dualtecno) associé au programme.

Le cadenas sur la gauche indique l'état du programme (en service, hors service, alarme en cours, mémoire d'alarme, partialisé etc.)

L'état de la zone est visualisé soit par les indicateurs d'état soit par la couleur.

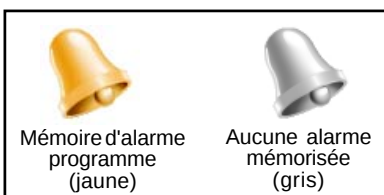
Indicateurs d'état



Couleur

Si le programme (ex. programme 1) **est mis en service**, l'icône programme est visualisé avec la couleur bleue foncée.

Si le programme (ex. programme 1) **est mis hors service** (c-à-d au repos), l'icône programme est visualisé avec la couleur bleu clair.



MÉMOIRE D'ALARME PROGRAMME

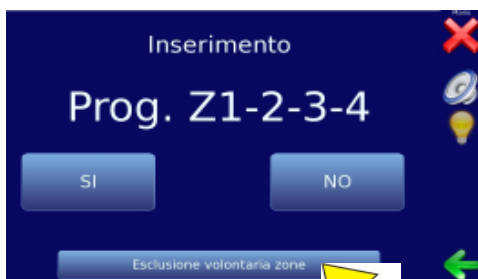
La cloche visualisée sur la droite indique qu'une alarme de programme a été mémorisée.

En touchant la cloche, il est possible de visualiser les alarmes qui se sont produites pendant la dernière période de MES.



3.5.1 MISE EN SERVICE D'UN PROGRAMME

Toucher le programme à mettre en service.



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer la MES du programme
- **NON** pour abandonner
- **Exclusion volontaire zones** Pour sélectionner la zone à exclure volontairement de la MES

3.5.1.1 EXCLUSION VOLONTAIRE ZONES

Avant de compléter la MES du programme il est possible d'exclure volontairement des zones de la détection des alarmes.

En touchant **exclusion volontaire zones** sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.



Toucher la zone à exclure (ex. zone 1).

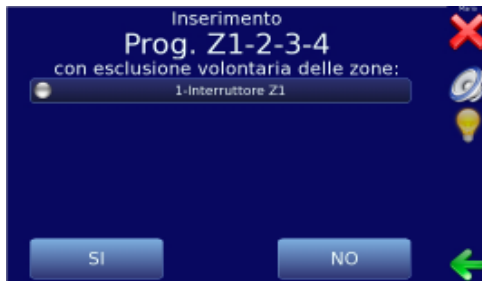


La zone sélectionnée change de couleur et devient bleue foncée.

Répéter la même procédure pour toutes les zones à exclure.

Commandes disponibles

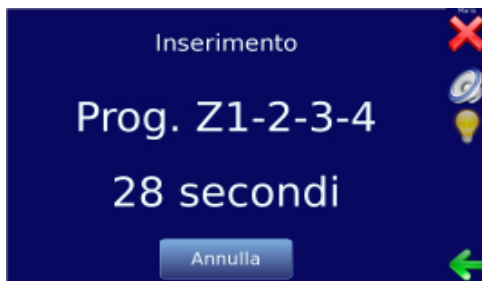
- **PROCÉDER** pour confirmer la MES avec l'exclusion volontaire des zones sélectionnées
- **ABANDONNER** pour abandonner



En touchant **Procéder**, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

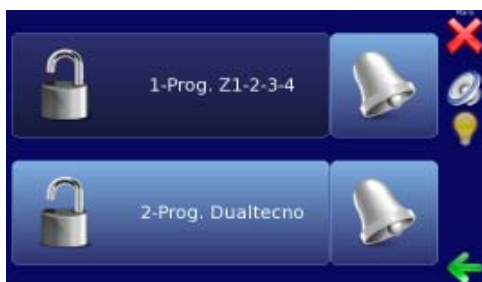
Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer la MES du programme avec l'exclusion des zones visualisées
- **NON** pour abandonner



En confirmant la MES du programme, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

À la fin du temps indiqué sur l'écran le programme sélectionné est en service.



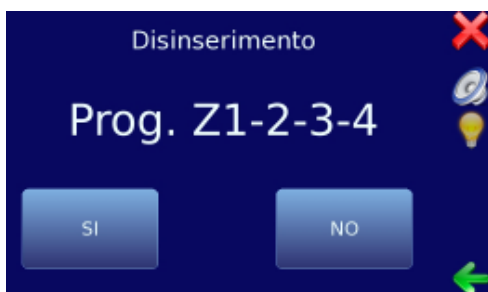
Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre. L'icône du programme en question clignote avec l'indicateur d'état (symbole du cadenas) changeant entre la condition ouverte et fermée pendant la durée du temps de sortie de la centrale (c-à-d en phase de MES). Lorsque le programme est en service, le cadenas est visualisé fermé et l'icône de la zone est bleue foncée.

La synthèse vocale communique toutes les opérations effectuées.



3.5.2 MISE HORS SERVICE D'UN PROGRAMME

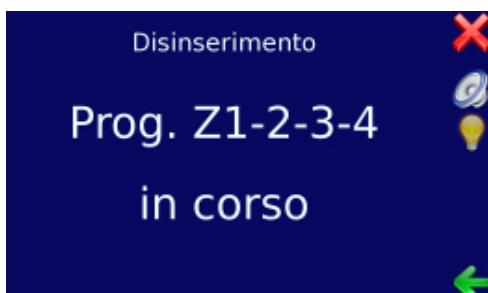
Toucher le programme à mettre hors service.



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer la MHS du programme
- **NON** pour abandonner



En confirmant la MHS du programme, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

La synthèse vocale communique toutes les opérations effectuées.



3.5.3 MISE ET MHS RAPIDE TOTALE DES PROGRAMMES

Toucher l'icône cadenas pour activer la fonction de MES/MHS rapide totale.

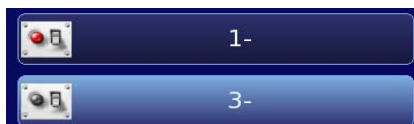
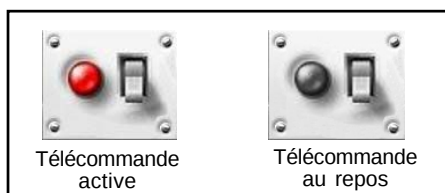
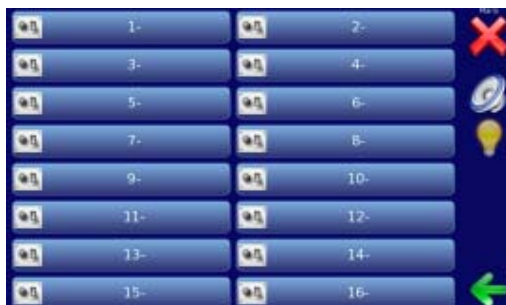
MISE EN SERVICE RAPIDE TOTALE (Icône cadenas jaune et fermée)

La touche de MES rapide totale permet de mettre en service avec une seule opération tous les programmes associés au code tapé. La synthèse vocale communique toutes les opérations effectuées.

MISE HORS SERVICE RAPIDE TOTALE (Icône cadenas jaune et grise)

La touche de MHS rapide totale permet de mettre hors service avec une seule opération tous les programmes associés au code tapé. La synthèse vocale communique toutes les opérations effectuées.

3.6 TÉLÉCOMMANDES



Toucher **Telecommandes** pour accéder à cet environnement.

Sur l'écran sont visualisés toutes les télécommandes associées à l'utilisateur en question.

Pour chaque télécommande est visualisé l'information suivante:

- État et nom

ÉTAT ET NOM

Numéro et éventuellement le nom associé à la télécommande.

L'icône interrupteur sur la gauche indique l'état de la télécommande.

L'état de la télécommande est visualisé soit par les indicateurs d'état soit par la couleur.

Indicateurs d'état

La LED allumée (rouge) indique que la télécommande **est active**.

La LED éteinte (grise) indique que la télécommande **est au repos**.

Couleur

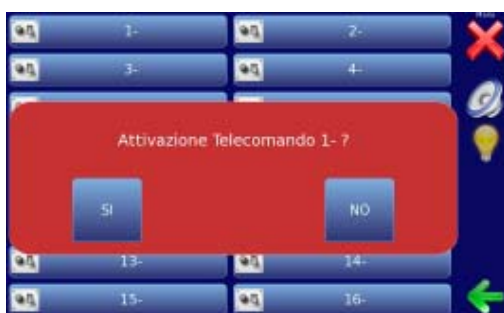
Si la télécommande (ex. télécommande 1) **est active**, l'icône télécommande est visualisé avec la couleur bleue foncée.

Si la télécommande (ex. télécommande 3) **est non active** (au repos), l'icône télécommande est visualisé avec la couleur bleue claire.



3.6.1 ACTIVATION D'UNE TÉLÉCOMMANDE

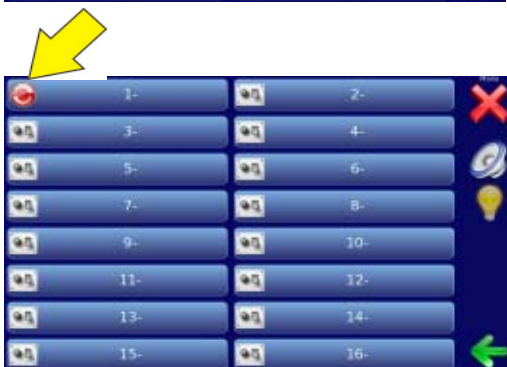
Toucher la télécommande à activer (ex. télécommande 1).



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

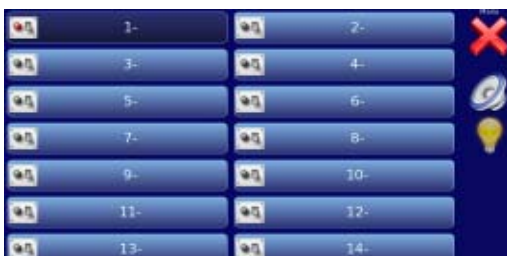
Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer l'activation de la télécommande
- **NON** pour abandonner



En confirmant l'activation de la télécommande (ex. télécommande 1) sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

L'icône du cercle sur la gauche apparaît pendant la procédure d'activation de la télécommande et il indique que l'opération est en cours.
Attendre la fin de la procédure.

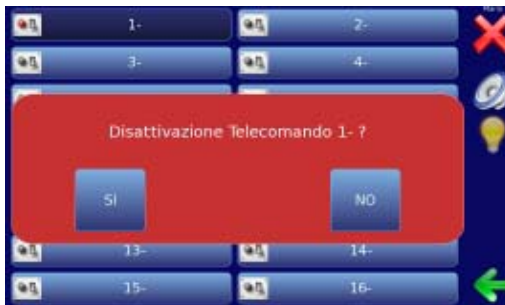


À la fin de la procédure, la télécommande en question (ex. télécommande 1) est activée. Les télécommandes activées sont visualisées avec une couleur différente (c-à-d bleue foncée).



3.6.2 DÉSACTIVATION D'UNE TÉLÉCOMMANDE

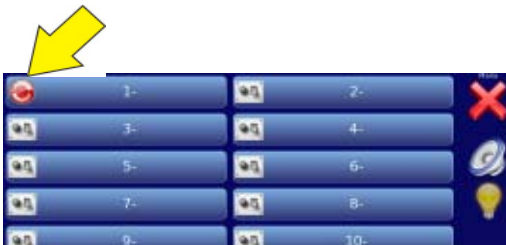
Toucher la télécommande à désactiver (ex. télécommande 1).



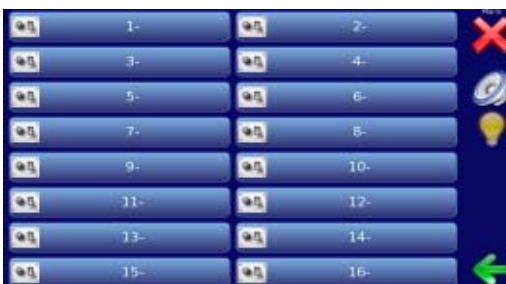
Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer la désactivation de la télécommande
- **NON** pour abandonner la désactivation



L'icône du cercle sur la gauche apparaît pendant la procédure de désactivation de la télécommande et il indique que l'opération est en cours.
Attendre la fin de la procédure.



À la fin de la procédure la télécommande en question (ex. télécommande 1) est désactivée.

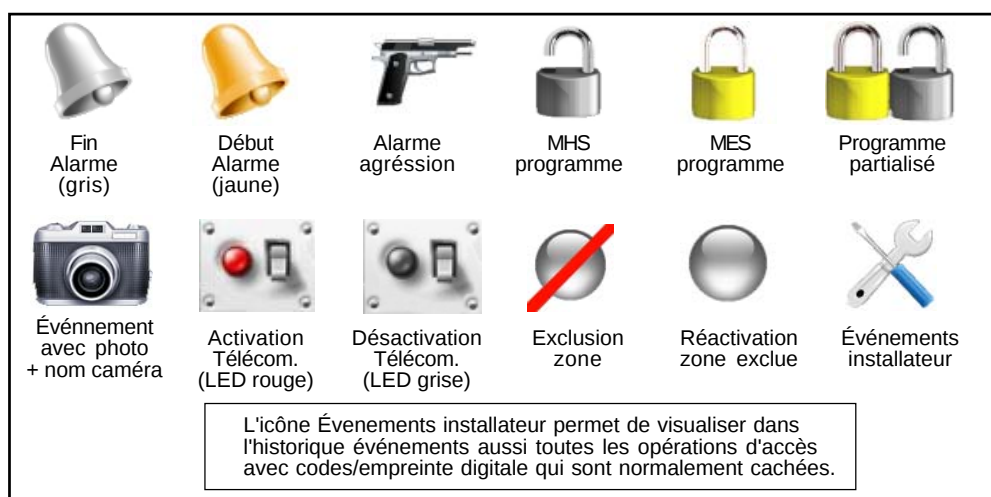
3.7 ÉVÉNEMENTS

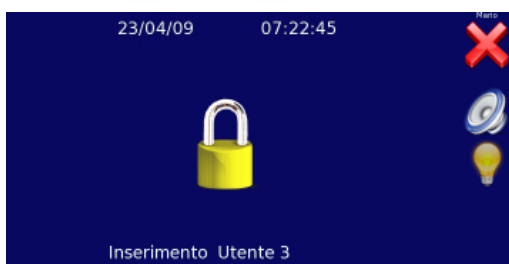
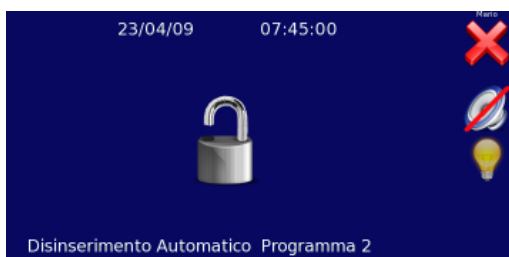
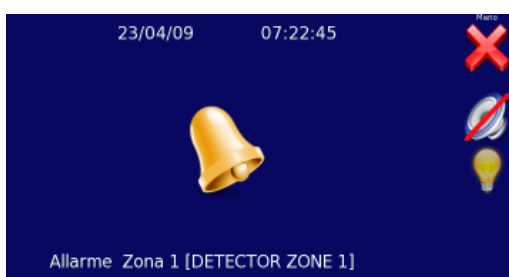


Toucher **Événements** pour accéder à cet environnement. Sur l'écran sont visualisés tous les événements enregistrés dans la mémoire de la console et associés au code tapé ou à l'empreinte détectée.



Chaque icône représente un type d'événement différent:





À chaque icône est toujours associée la date et l'heure de l'enregistrement de l'événement ainsi qu'une description de la signalisation, exemple:

Alarme Zone 1

MHS automatique du programme 2

Événement avec photos mémorisées par la caméra 1

En touchant un événement, il est possible de visualiser des informations supplémentaires (si présentes) ou bien de visualiser les stream video associées à cet événement.

ALARME ZONE

À chaque événement mémorisé est visualisé la date et l'heure de l'événement ainsi que le nom de la zone.

MISE HORS SERVICE AUTOMATIQUE PROGRAMME 2

MISE EN SERVICE PAR UTILISATEUR 3

ÉVÉNEMENT AVEC STREAM VIDEO

Telecamera 3 - 12:30:37 03/04/2009



À chacun de ces événements est associé une séquence de 8 photogrammes.

- Le quatrième photogramme de la première ligne visualise l'événement qui a déclenché l'alarme.
- Les 3 premiers photogrammes représentent la situation reprise par la caméra les secondes précédant l'événement.
- Les 4 photogrammes de la deuxième ligne représentent la situation reprise par la caméra les secondes suivantes l'événement.

En touchant une des photos il est possible de la visualiser à plein écran.

Telecamera Alto 17:11:24 25/11/2008



Commandes disponibles

Agrandissement digital de l'image (zoom +)



Réduction digitale de l'image (zoom -)



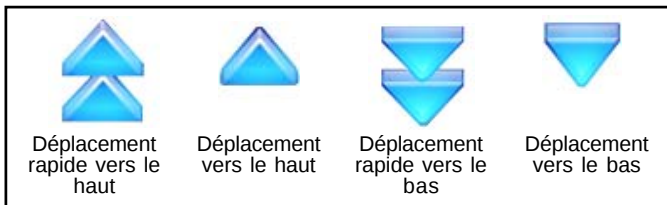
Retour à la dimension originale de l'image

DÉPLACEMENT À L'INTÉRIEUR DE L'HISTORIQUE ÉVÉNEMENTS

Les événements sont visualisés par ordre chronologique du haut vers le bas à partir du dernier mémorisé.

Le déplacement à l'intérieur de l'archive est possible en utilisant les flèches indiquées ci-dessous ou bien simplement en faisant glisser un doigt sur l'afficheur tactile du haut vers le bas ou vice et versa. L'écran défile et visualise les événements par ordre de date et heure.

Lorsque le moment désiré arrive, il suffit de toucher l'écran à nouveau pour interrompre le défilement et visualiser la liste.

**ICÔNES DE DÉPLACEMENT**

3.8 VISUALISATION ZONES



Toucher **Zone** pour accéder à cet environnement.

Sur l'écran sont visualisés toutes les zones de la centrale.

Pour chaque zone, les informations suivantes sont visualisées:

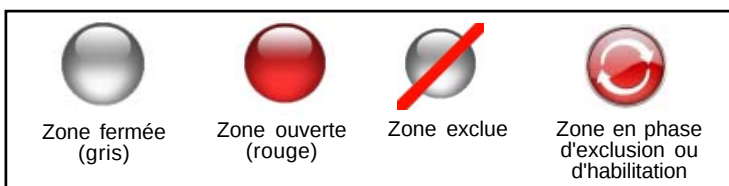
- État et nom
- Mémoire d'alarme zone

ÉTAT ET NOM

Numéro et éventuellement le nom associé à la zone plus son état relatif.

L'état de la zone est visualisé soit par les indicateurs d'état soit par la couleur.

Indicateurs d'état



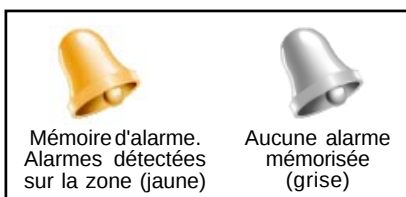
Couleur

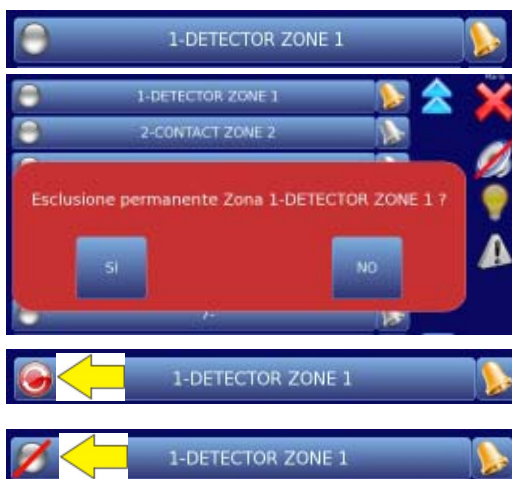
- **Zone ouverte**
Signalisation d'anomalie.
La zone visualisée de couleur transparente (bleu foncé), indique que c'est une zone ouverte.
- **Zone fermée**
OK.
La zone visualisée de couleur bleu clair indique que c'est une zone fermée.
- **Zone exclue**
La zone a été exclue volontairement de la reconnaissance des alarmes.

MÉMOIRE D'ALARME ZONE

La cloche visualisée sur la droite indique qu'une alarme de zone a été mémorisée.

En touchant la cloche, il est possible de visualiser les alarmes qui se sont produites pendant la dernière période de MES.





3.8.1 EXCLUSION VOLONTAIRE PERMANENTE D'UNE ZONE

Toucher la zone à exclure (ex. zone 1). Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer l'exclusion permanente de la zone
- **NON** pour abandonner l'exclusion

En confirmant l'exclusion de la zone, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

L'icône du cercle à gauche indique que l'opération est en cours.

Attendre la fin de l'opération lorsque sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

L'icône du cercle gris barré à gauche indique que la zone a été exclue.



ATTENTION

La zone reste exclue (**n'est plus contrôlée par la centrale**) jusqu'à la réhabilitation volontaire de la part de l'utilisateur. La procédure exclusion permanente des zones doit être habilitée par l'installateur pendant la configuration de l'installation.



3.8.2 RÉHABILITATION VOLONTAIRE D'UNE ZONE

Toucher la zone à réhabiliter (ex. zone 1). Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer l'inclusion permanente de la zone
- **NON** pour abandonner l'inclusion

En confirmant la réhabilitation de la zone, sur l'écran est visualisée l'image ci-contre.

L'icône du cercle gris à gauche indique que la zone a été réhabilitée (c-à-d activée).

3.8.3 VISUALISATION ZONES OUVERTES

Toucher l'icône **État de zone** sur le côté droit pour visualiser seulement les zones ouvertes.
Toutes les zones ouvertes sont visualisées.



Cet environnement permet d'effectuer les opérations suivantes:

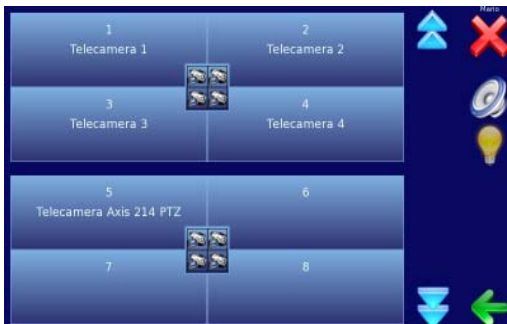


- **Exclusion d'une des zones ouvertes**
Toucher la zone à exclure et suivre la procédure du § 3.8.1
- **Visualisation mémoire d'alarme de la zone sélectionnée**
Toucher la cloche pour visualiser les alarmes mémorisées de la zone sélectionnée.

3.9 CAMÉRAS



Toucher **Caméras** pour accéder à cet environnement.
Sur l'écran est visualisé:



Toutes les caméras contrôlées par la centrale sont visualisées par groupe de 4.

NOM DE LA CAMÉRA

Le nombre et éventuellement le nom associé à la caméra est visualisé dans la case correspondante à chaque caméra.

L'icône représentant le groupe des 4 caméras est visualisée dans la partie centrale.



3.9.1 VISUALISATION D'UNE CAMÉRA

Toucher la caméra à visualiser.





Sur l'écran est visualisé ce qui est repris par la caméra sélectionnée.



3.9.2 VISUALISATION D'UN GROUPE DE CAMÉRAS

Toucher l'icône du groupe de caméras à sélectionner.



Sur l'écran est visualisé ce qui est repris par le groupe de caméras sélectionné.

3.10 PARAMÉTRISATION



Toucher **Paramétrisation** pour accéder à cet environnement.



ATTENTION

La fonction **Paramétrisation** est visualisée uniquement si dûment habilitée par l'installateur en phase de configuration de l'installation.



3.10.1 RÉGLAGE VOLUME

Suivre la procédure du § 3.2.2



ATTENTION

L'installateur peut habiliter ou désactiver le réglage du volume avec les icônes et il peut aussi les faire apparaître toujours sur l'écran au repos de la console.

3.10.2 RÉGLAGE LUMINOSITÉ

Suivre la procédure du § 3.2.3



ATTENTION

L'installateur peut habiliter ou désactiver le réglage de la luminosité avec les icônes et il peut aussi les faire apparaître toujours sur l'écran au repos de la console.

3.10.3 EFFACEMENT/COPIE DES PHOTOS PRÉSENTES DANS LA MÉMOIRE



ATTENTION

L'installateur peut habilitier ou déshabiller cette fonction.
Les photos effacées de la mémoire ne peuvent pas être récupérées.
Agir toujours avec prudence avant d'exécuter l'effacement.

Toutes les photos prises par le système suite à une détection d'alarme sont enregistrées dans la mémoire de la console.
Petit à petit cette mémoire se remplit.
Lorsque la mémoire est presque pleine, le système élimine automatiquement les photos les plus vieilles pour placer les derniers événements.
Il est possible de libérer volontairement une partie de la mémoire en suivant la procédure d'effacement.



Toucher l'icône ci-contre pour accéder à la mémoire photos.



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

EFFACEMENT

Toucher l'icône de la poubelle pour effacer les photos de la mémoire en commençant par les plus anciennes.

COPIE

Toucher l'icône de la clé USB pour copier les photos sur la clé USB en commençant par les plus anciennes.

3.10.4 INSTALLATION ET DÉINSTALLATION CLÉ USB



ATTENTION

La clé USB doit être installée sur le système avant de l'utiliser.
Pour s'assurer de ne pas perdre les données, **toujours** désinstaller la clé USB avec la procédure correcte avant de l'enlever. Dans le cas contraire toutes les données seront perdues.



INSTALLATION CLÉ USB

Toucher l'icône de la clé USB.
Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Insérer la clé USB dans le port approprié.
Toucher **Procéder** pour continuer avec l'installation de la clé USB.



À la fin de la procédure sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

La clé USB peut être utilisée.

La mémoire encore disponible est visualisée.



DÉSINSTALLATION CLÉ USB

Toucher l'icône de la clé USB.

Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Toucher **Procéder** pour continuer la désinstallation de la clé USB.



À la fin de la procédure sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

La clé USB peut être désinsérée.



3.10.5 HABILITATION DE LA SORTIE MONITEUR EXTERNE (TV)

Toucher l'icône TV-OUT pour habiliter le pilotage du moniteur externe.

L'état de la sortie du moniteur externe est visualisé par les indicateurs d'état.



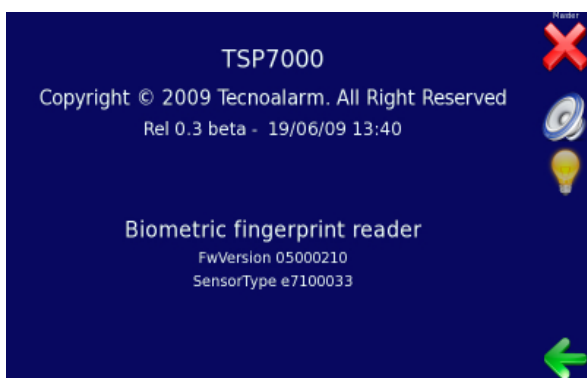
Indicateurs d'état

Sortie moniteur externe habilité, c-à-d **actif** (Audio + Vidéo)

Sortie moniteur externe déshabilité, c-à-d **non actif**

3.10.6 INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME

Toucher **Info** pour accéder à cet environnement.
Sur l'écran est visualisé l'image ci-dessous.



Sur l'écran sont visualisées toutes les informations du système:

Console Vidéo

- Nom du produit TSP7000
- Nom du producteur Tecnoalarm
- Version du firmware 0.3 bêta
- Date/heure d'émission 19/06/09 - 13:40

Lecteur biométrique

- Version firmware
- Type de lecteur

3.11 EMPREINTES DIGITALES



Toucher **Empreintes** pour accéder à cet environnement.



ATTENTION

La fonction **Empreintes** est visualisée uniquement si précédemment habilitée par l'installateur en phase de configuration de l'installation.



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre. Dans la partie supérieure de l'écran sont visualisées toutes les options possibles dans cet environnement. Toucher la commande jusqu'à rejoindre celle désirée.

Options disponibles

- Lecture empreintes pour le code sélectionné
- Lecture empreintes "agression" pour le code sélectionné
- Effacement empreintes pour le code sélectionné



NOM DU CODE

Le numéro (xx) et éventuellement le nom (yyyyyy) associés au code sont visualisés à la fin de la description.



EMPREINTES ASSOCIÉES AU CODE

À chaque code il est possible d'associer jusqu'à 10 empreinte digitales (c-à-d une empreinte pour chaque doigt).

Lorsque l'empreinte **est** mémorisée, elle est visualisée sur l'écran avec la couleur verte (ex. doigt 6 et 7 sur l'image ci-contre).

Lorsque l'empreinte **n'est pas** mémorisée elle est visualisé sur l'écran avec la couleur grise.

3.11.1 LECTURE EMPREINTES

Toucher **Lecture Empreintes Digitales**

code x - y pour démarrer la procédure.

Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Toucher l'icône correspondante à l'empreinte digitale à lire (numéro de 1 à 10).



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer le démarrage de la procédure lecture de l'empreinte sélectionnée
- **NON** pour abandonner

En confirmant le démarrage de la procédure de lecture, sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

La reconnaissance de l'empreinte se vérifie en glissant le bout d'un doigt (ex. ci-contre doigt 7) sur le lecteur avec un mouvement du haut vers le bas exécuté à vitesse constante.

**ATTENTION**

Le système demande de répéter la lecture de l'empreinte digitale jusqu'à la 5ème lecture correcte.
Cette procédure permet une reconnaissance exacte de l'empreinte dans la plupart des conditions opérationnelles.



Répéter la lecture toutes les fois que le système le demande.



Répéter jusqu'à la 5ème lecture correcte.



À la 5ème lecture, le système mémorise l'empreinte correspondante au doigt sélectionné (ex. doigt 7).
L'empreinte mémorisée est visualisée avec la couleur verte comme indiqué sur l'image ci-contre.

À partir de ce moment, l'utilisateur correspondant au code 3 (ex. Mario) peut utiliser l'empreinte digitale du doigt mémorisé (ex. doigt 7) pour accéder aux fonctions associées à son code sans la nécessiter de taper son code d'accès.



3.12.2 LECTURE EMPREINTES AGRESSION

L'empreinte agression correspond à la composition du code agression sur les centrales. Elle provoque une signalisation d'alarme silencieuse (alarme agression) vers la centrale.

Toucher **Lecture Empreintes Digitales "agression" code x - y.**

Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Suivre la procédure du § 3.12.1

À la fin de la lecture, l'utilisateur 3 (ex. Mario) peut utiliser l'empreinte digitale sélectionnée pour déclencher une alarme agression en cas de nécessité.



3.12.3 EFFACEMENT EMPREINTES

La fonction "Effacement Empreinte" permet d'effacer l'empreinte déjà mémorisée pour le doigt sélectionné.

Toucher **Effacement Empreintes Digitales code x - y.**

Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Toucher l'icône correspondante à l'empreinte digitale à effacer (elle doit être de couleur verte).



Sur l'écran est visualisé l'image ci-contre.

Commandes disponibles

- **OUI** pour confirmer l'effacement de l'empreinte du doigt sélectionné
- **NON** pour abandonner

APPENDICE A

ENTRETIEN

A. ENTRETIEN

A.1 PROTECTION

Pour éviter des dommages permanents, ne pas installer la console vidéo TSP7000 dans des milieux où elle pourrait être exposée à des températures excessives pendant une période prolongée.
Éviter que la console vidéo TSP7000 entre en contact avec de l'eau ou des détergents étant donné que les liquides à l'intérieur du boîtier pourraient compromettre le bon fonctionnement de l'appareil.

A.2 NETTOYAGE DU BOÎTIER

La console TSP7000 est construite avec des matériaux de qualité élevée et l'entretien de l'appareil demande des simples opérations de nettoyage.
Nettoyer le boîtier (écran tactile exclu) en utilisant un chiffon doux et propre, humidifié avec un détergent pas agressif puis, sécher soigneusement pour éviter que les substances liquides s'enfilent entre les fentes du boîtier.
Éviter d'utiliser des détergents et des solvants chimiques qui peuvent endommager les parties en plastique.
Ne pas utiliser des produits spécifiques pour vitres ou miroirs ni d'autres types de détergents, spray, solvants, alcool, ammoniac ou produits abrasifs.

A.3 NETTOYAGE DE L'ÉCRAN TACTILE

Nettoyer l'écran tactile avec un chiffon doux et propre.
Utiliser de l'eau, de l'alcool isopropylique ou, si nécessaire, un détergent pour le nettoyage des verres de lunettes.
Appliquer le liquide sur le torchon et nettoyer délicatement l'écran tactile.

**ATTENTION**

Pour l'entretien de l'afficheur, utiliser un produit pas corrosif et pas abrasif spécifique pour les afficheurs à LCD ou bien un produit pour le nettoyage des lunettes.
Éviter soigneusement que le liquide s'enfile dans les fentes de l'afficheur.

TSP7000

MANUEL UTILISATEUR