

# **TWORZENIE WIZUALIZACJI**

08-01-19

# Spis treści:

1.	Dodawanie integracji1					
2.	Dodawanie grafik					
3.	D	efinicje alarmów	5			
4.	S	zablony	.7			
5.	E	dycja grafik	10			
5	5.1.	Rozmieszczanie przycisków otwierających grafiki	11			
5	5.2.	Rozmieszczanie urządzeń o różnych funkcjach na grafice obiektu	12			
5	5.3.	Grupy	13			
5	5.4. Legenda					
5	5.5. Wyświetlanie alarmów15					
5	5.6. Alarmy i zdarzenia - rejestr					
6.	. Przypisywanie alarmów do grafik18					
7.	7. Wywoływanie alarmu					
8.	8. Powiązanie kamery z alarmem czujki					
9.	9. Ustawienie domyślnego operatora					
10.	10. Otwieranie obrazu z grafiki na drugim monitorze					
11.	1. Ustawienie domyślnej grafiki dla operatora					
12.	2. Otwieranie obrazu z kamery na jednym monitorze podczas alarmu25					

# 1. Dodawanie integracji

va 0	Dpis	Typ integracij
-		, je

1)W oknie Eksploratora w zakładce Integracja należy wybrać przycisk 🗈 . Otworzy się okienko takie jak poniżej:

Kreator dodawania urzadzenia					
Proszę wybrać integrację					
<ul> <li>DSC - PC4020</li> <li>Honeywell - Esser</li> <li>Honeywell - Galaxy</li> <li>Protector</li> <li>Honeywell - NOTIFIER</li> <li>KANTECH - EntraPass</li> <li>POLON ALFA - POLON 4000</li> <li>POLON ALFA - POLON 4000</li> <li>POLON ALFA - POLON 6000</li> <li>Siemens - Synova FC 330A</li> <li>Unicard</li> <li>Siemens - Synova FC 330A</li> <li>Unicard</li> <li>Siemens - FC 700A</li> <li>Siemens - FC 700</li> <li>Siemens - FC 720</li> <li>Siemens - FC 720</li> <li>Roger</li> <li>Gazex DET.NET</li> <li>Algorinet</li> <li>WIN-PAK</li> <li>Bosch - MAP5000</li> <li>Simens - MAP5000</li> </ul>					
Dalej > Anul	ui				

2)W tym miejscu należy wybrać integrację z której będziemy chcieli korzystać. Dla przykładu zostanie użyta integracja Galaxy. Po przejściu dalej wyświetli się kolejne okno:

Wprowadź	podstawowe info	rmacje dotyczące	integracji GALAXY.
Poniższe ustawienia Galaxy, wybrania po użytkownika zdalne	a służą do wprowadz ortu, do którego jest p go, którym system IF	enia podstawowych i odłączona centrala, s TER EQU loguje się s	nformacji o centrali alarmowej a także wpisania hasła do centrali.
	stacja		<ul> <li>Serwer integracji</li> </ul>
	GALAXY		Nazwa
			Opis
Typ transmisji SS232	TCP/IP	••••	Hasło
<ul> <li>RS232</li> </ul>	© TCP/IP	••••	Hasto

3)Należy wybrać serwer integracji, typ transmisji oraz wpisać hasło z którego będziemy korzystać. Hasło musi składać się z samych cyfr. Po wypełnieniu wszystkich pól przechodzimy dalej.

4)W kolejnym oknie należy wprowadzić ustawienia połączenia: numer port COM do którego będzie podłączona centrala oraz prędkość z jaką ma być prowadzona transmisja danych.

Konfigurowanie - GAL	AXY S
	Ustawienia połączenia
Poniżej proszę wpisa ma być prowadzona	ć port COM do którego będzie podłączona centrala, oraz z jaką prędkością transmisja danych.
	1 Port
	38400
	< Wstecz Zakończ Anuluj

5)Po dodaniu nasza integracja powinna wyświetlić się jako kolejna, rozwijalna gałąź drzewa Eksploratora.

😿 Start Okno Pomoc							
⊳ <mark></mark> Ustawienia			Liczba: 1				
Serwer	Nazwa	Opis	Typ integracji	Komunikacja	Dostęp	Typ serwera	Serwer integracji
Integracja	GALAXY		Centrala SKD i SWIN - GALAXY	COM1	Zakres domyślny	ON EQU	stacja
- 🔍 Wyjścia							
Komendy							
🖌 🗑 Sieć IFTER EQU							

# 2. Dodawanie grafik



1) Aby dodać grafikę należy w drzewie Eksploratora, w zakładce Ustawienia wejść w Grafiki, po czym przyciskiem 🖻 dodać nową grafikę.

2) W pierwszej kolejności wprowadzamy nazwę nowej grafiki, po czym opcjonalnie dodajemy opis oraz wprowadzamy liczbę warstw, z ilu chcemy aby grafika się składała.

Kreator grafik	- X2	
Wprowadź podstawowe info	rmacje dotyczące nowej grafiki.	
Nazwa:		
poziom1		
Opis:		
Liczba warstw:		
0		
	Dalej >	Anuluj

3) Następnie w zależności od potrzeb wybieramy podkład graficzny z dysku za pomocą ikonki bub jeśli nie mamy podkładu graficznego wybieramy kolor, który będzie służył jako podkład. Po wybraniu podkładu klikamy przycisk Zakończ. Czynność powtarzamy do momentu, w którym wszystkie potrzebne grafiki zostaną dodane.



# 3. Definicje alarmów

😹 Start Okno Pomoc				
u - 🔜 Ustawienia.	K < 🕨	M 🔂 🗊 🔐 🧭	Liczba: 2	
	Nazwa	Nadrzędny	Opis	
- Definicja alarmów	Galaxa		Alarm systemowy	dla cen
Punkty alarmowe	poziom1			
🛛 🕒 🕒 Grupy użytkowników				

1) Aby dodać definicje alarmów w zakładce Ustawienia wybieramy Definicja alarmów. Dodajemy nową definicję alarmu dla każdej grafiki budynku.

2) W nowym oknie Definicja alarmów w zakładce Ogólne należy zmienić nazwę na podobną do nazwy grafiki z której alarm będzie dostarczany do przycisku alarmu, co ułatwi jego późniejsze dopasowywanie. W przypadku alarmu strukturalnego zaznaczamy okienko Definicja struktury alarmu i wybieramy alarm który ma zostać wykorzystany. W dalszej kolejności wybieramy te opcje, które nas interesują, po czym określamy priorytet alarmu.

Ogólne Wygląd i dźwięk Nazwa poziom2			
Nazwa			
poziom2			
policine			
Opis			
🔲 Definicja struktury alarmu			
Obsługa komentarzy			
Brak			
📃 Pokazuj rozwiniętą listę komentarzy alarmu			
Dostarczanie alarmu			
Galaxa			
Harmonogram procedur alarmowych			
Nie wybrano			
Procedura:			
Nie wybrano			
Skrypt przy wywołaniu alarmu			
Nie wybrano			
Skrypt przy potwierdzeniu alarmu			
Nie wybrano			
Priorytet:			
U (0 - najwyższy priorytet)			
OK Anuluj			

3) W zakładce Wygląd i dźwięk określamy treść opisu wyświetlanego w czasie dostarczania alarmu, dźwięk który ma zostać odtworzony oraz kolor, na jaki będzie się wyświetlał komunikat o dostarczeniu alarmu.

Definicja alarmów	- XX
Ogólne Wygląd i dźwięk	
Treść opisu	
Alarm %k %w	_
Dostępne parametry: %k %w %s %d %o %u	
Plik audio	
	38
Kolory alarmu	
	nului

W treści opisu alarmu mamy do wyboru następujące parametry:

Ifter_equ	23
%k – nazwa kontrolera, centrali %w - nazwa linii alarmowej, czytnika, linii pożarowej, eler na linii pożarowej %s – nazwa strefy, podsystemu, grupy %d – data i czas wystąpienia alarmu %o – opis alarmu pobrany z systemu integrowanego %u – nazwa użytkownika, który wywołał alarm	nentu
	ок

## 4. Szablony

ጅ Start Okno Pomoc				
⊿ Ustawienia.	🖂 🗠 🖻 🔂 🗊 🔂 🕼 Liczba: 0			
	Nazwa Opis			
O Punkty alarmowe				
Obszary				
🔎 Szablony grafik				
Harmonogramy				

1) Aby zdefiniować szablony grafik, należy w Ustawieniach wejść w Szablony grafik i przyciskiem 🗟 dodać nowy szablon:

Szab	lony	X
	Nazwa	
	alarm	
	Opis	

2) W pierwszym oknie kreatora szablonu wypełniamy pole Nazwa i Opis, po czym przechodzimy dalej.

3) W kolejnym oknie wybieramy typ szablonu, po czym w zależności od typu szablonu i wybranej integracji, wybieramy element szablonu.

Szablony		
Тур:		
Syste	em: Definicje alarmów	<b>•</b>

4) Po przejściu do następnego okienka należy wybrać wygląd szablonu - czy ma być on w postaci podkładu koloru czy bitmapy. W przypadku bitmapy należy wybrać plik z dysku. W przypadku koloru mamy możliwość zdefiniowania wypełnienia oraz ramki. Zaznaczamy pozostałe właściwości i wybieramy zapisz.

Powyższe kroki powtarzamy dla wszystkich następnych szablonów, które będą nam potrzebne.

Szablor	ıy							X
Typ: Ko	lor	🔿 Bitmapa			Opisy	integracji		
Stan	tan Wygląd Opis Czcionka		inka	Nazwa	elementu			
0		Stan normalny	]	F	Adres	110		
1		Alarm	]	F	Dymki 📃 Nazwa	integracji		
2		Aktywny	]	F	Nazwa           Opis         sta           Adres         Sta	elementu anu		
					Rozmiar kom	nponentu		1
					Szerokość		Wyskość	
					100		70	
					📃 Stopień p	orzeźroczysto	sści	
					-Wypełnienie	,		
					Kolor	🗌 White		•
					Styl			-
					Ramka			
					Styl			•
					Kolor	📕 Black		•
					Grubość	0	0	\$
•				F				
					Wst	ecz	Zapisz	Anuluj

# 5. Edycja grafik

🔆 Start Okno Pomoc	
Ustawienia	🗆 < 🕨 🖬 💽 🗊 💕 🖉 🕨 Liczba: 8
	Nazwa Opis
Definicja alarmów	alarmy
Punkty alarmowe	kontrola
Procedury alarmowe	legenda
Użytkownicy	obiekt
- Srupy użytkowników	poziom1
Obszary	poziom2
Szeblony grafik	
Gratiki	
Harmonogramy	
Zakresy dostępu	
Trendy	
Proai	

Kolejnym krokiem jest rozmieszczenie elementów na grafikach.

Aby elementy rozmieszczane były w równych odległościach i po prostej linii, można ustawić pomocniczą siatkę dla grafiki. Będzie ona widoczna tylko w trybie edycji. W tym celu należy wejść we właściwości grafiki, po czym w zakładce Wypełnienie zaznaczyć opcję Siatka.

Właściwości grafik	
Ogólne Wypełnienie	
Wypełnienie	
🗌 Siatka 🗙 🛶	
Użyj bitmapy	
Załadowano plik: C:\lfter\EQU\Graphics\BMP\PLI poziom .bmp	
Grafika alarmowa	
🔲 Użyj bitmapy	

# 5.1. Rozmieszczanie przycisków otwierających grafiki

1) Po wejściu w edycję grafiki wybieramy zakładkę Systemowe i wybieramy komponent Przycisk.

2) Należy zaznaczyć po prawej stronie Wygląd  $\rightarrow$  Z szablonu, po czym wybrać funkcję jaką dany przycisk ma realizować. Jeśli chcemy aby przycisk otwierał inną grafikę, wybieramy Funkcję: Zamknij grafiki na monitorze i otwórz inną, następnie wybieramy którą grafikę oraz na którym monitorze chcemy aby przycisk otwierał.

3) Wybieramy który szablon ma zostać realizowany – w tym przypadku Przycisk. Wybieramy Warstwę, jeśli jest ich więcej niż jedna oraz Zakres dostępu do widoku, jeśli został ustalony.

4) Aby nanieść przycisk z należy wybrać wszystkie opcje i kliknąć myszką na grafikę. Każde kliknięcie spowoduje dodanie kolejnego przycisku. Aby zakończyć dodawanie wybieramy przycisk **N**.

5) Przyciski należy przypisać dla każdego elementu menu, który odpowiada jakiejś grafice. Czynność należy wykonać dla każdej grafiki tak, aby z jej poziomu można było otwierać pozostałe.



Jeśli każda grafika ma ten sam pasek menu, nie ma konieczności ręcznego przypisywania tych samych przycisków do kolejnych grafik. Można skopiować przyciski z jednej grafiki do kolejnych. W tym celu należy \_\_\_\_

- a) wybrać przycisk 📐 Zaznacz element,
- b) lewym przyciskiem myszy zaznaczyć wszystkie naniesione przyciski,

c) użyć skrótu klawiszowego Ctrl+C,

d) ZMINIMALIZOWAĆ okno edycji grafiki (po zamknięciu okna skopiowany materiał zostanie utracony),

e) otworzyć kolejną grafikę i skopiować skrótem Ctrl+V na wybraną grafikę,

f) ustawić przyciski w odpowiednich miejscach.

Po tych operacjach w oknie podglądu powinniśmy mieć możliwość swobodnego poruszania się po poszczególnych panelach, przechodząc z jednej grafiki do drugiej.

## 5.2. Rozmieszczanie urządzeń o różnych funkcjach na grafice obiektu

Jeśli chcemy na planszy rozmieścić elementy systemu ochrony włamaniowej lub pożarowej, wybieramy odpowiednią grafikę i według otrzymanej dokumentacji rozmieszczamy elementy. 1) W edytorze grafik wchodzimy w zakładkę Integracje,

2) Z rozwijalnej listy po prawej stronie wybieramy Integracje, Urządzenie i Rodzaj komponentu. Urządzenia przeciwpożarowe i przeciwwłamaniowe umieszczane są jako Linia, rodzaj komponentu – Linia z prezentacją uzbrojenia,

3) Z listy Szablon Grafik wybieramy szablon którego chcemy użyć, po czym wybieramy element z listy po lewej stronie i umieszczamy na grafice.

💌 Edytor grafik 🛛 🗾							
	Integracja: GALAXY						
Integracje Alarmy Systemowe	Urządzenie:						
Naziwa	Linia 👻						
0/0/1: Awaria akumulatera apoilagaa gentrali	Rodzaj komponentu:						
0/0/2: Awaria accilania dissiduada contrali	Linia z prezentacją uzbrojenia 🔹						
0/0/2: Awana zasilarila siecilowego centrali 0/0/2: Sabotaż obudowu ceptrali							
0/0/3: Sabotaž zewnetrznu centrali	Umin Umin						
0/1/1: 0011: Weiście							
0/1/2: 0012: Weiście	📃 Zakończ ominięcie						
0/1/3: 0013: Weiście							
0/1/4: 0014: Weiście							
0/1/5: 0015: Wejście							
0/1/6: 0016: Wejście							
0/1/7: 0017: Wejście							
0/1/8: 0018: Wejście							
1/0/1: 1001: Wejście	Podgląd alarmów i zdarzeń						
1/0/2: 1002: Wejście	Szerokość: Wysokość:						
1/0/3: 1003: Wejście	20 20						
1/0/4: 1004: Wejście	Obrót						
1/0/5: 1005: Wejście							
1/0/6: 1006: Wejście							
1/0/7: 1007: Wejście	Szablon Grafiki:						
1/0/8: 1008: Wejście	czujki střuczenia szkřa 🔹						
1/1/1: 1011: Wejście	Warstwa:						
1/1/2: 1012: Wejście	Wszystkie 🔹						
1/1/3: 1013: Wejście	Zakres dostępu do widoku:						
1/1//· 1014· Weićcie	Zakres domyślny -						





## 5.3. Grupy

1) Aby umieścić grupy, należy w trybie edycji grafiki wejść w zakładkę Integracje,

2) Wybrać Integracje z rozwijalnej listy po prawej stronie,

3) Z listy Urządzeń wybrać Grupa, w Rodzaju komponentu również Grupa, a także w Szablonie Grafiki wybrać Grupa, po czym wybrać grupę z listy po lewej stronie i umieścić na grafice.

	🔄 Edytor grafik		
	Integracje Alarmy Systemowe		Integracja: GALAXY - Urządzenie:
	Nazwa	*	
Ы	1: A1		Rodzaj komponentu:
	2: A2		Grupa
	3: A3		Załącz
1	4: A4		
	5: A5		
	6: A6		Wyrącz
	7: A7		
	8: A8	Ξ	Reset
	9: B1		
	10: B2		
L.	11: B3		
	12: 84		Podglad alarmów i zdarzeń
11	13: BD 14: DC		
	14. DO 15: B7		200 70
	16:88		200 70
	17: 01	-	Obrót:
	18: C2		
	19: C3		Szablon Grafiki:
1	20: C4		grupa 🔹
	21: C5		Warstwa:
	22: C6		Wszystkie
1	23: C7		Zeluce destant de midelum
	24- 08	*	Zakres dostępu do widoku:
	4		Zakres domysiny

#### 5.4. Legenda

Przy tworzeniu legendy możemy się posłużyć różnymi narzędziami edycji grafiki – w zewnętrznym programie możemy stworzyć legendę i w formie bitmapy dołączyć ją do grafiki za pomocą komponentu Obrazek, lub tym samym narzędziem, używając wypełnienia kolorem, tworzyć okienka odpowiadające naszej legendzie i za pomocą komponentu Tekst opisywać poszczególne elementy legendy.





PIR	Kontrakton	Czujka zbicia szkła	Przycisk napadowy	Grupa
Brak komunikad	cji. : Brak komunikacji	Brak komunikacji	Brak komunikacji	Brak komunikacji
Brak uzbrojeni	a Brak uzbrojenia	Brak uzbrojenia	Brak uzbrojenia	Brak uzbrojenia
Otwarcie	Otwarcie	Otwarcie	Otwarcie	Załączony
Uzbrojenie	Uzbrojenie	Uzbrojenie	Uzbrojenie	Częściowo załączona
Alarm	Alarm	Alarm	Alarm	Alarm
Sabotaż	Sabotaż	Sabotaż	Sabotaż	Brak gotowości
Ominięcie	Ominięcie	Ominięcie	Ominięcie	

# 5.5. Wyświetlanie alarmów

1) Aby dostarczane alarmy były wyświetlane na poszczególnych grafikach należy w edytorze grafik w zakładce Alarmy wybrać definicję alarmu, którą chcemy umieścić na grafice.

2) W realizowanych funkcjach wybrać Zamknij grafiki na monitorze i otwórz ...,

3) Wybieramy grafikę którą ma otwierać i na którym monitorze ma się wyświetlać, a także który szablon ma zostać użyty,

4) W zależności od preferencji można wybrać, czy dostarczony alarm ma mrugać, oraz czy ma być obsługiwany gdy nie jest aktywny.

Aby na grafice wyświetlała się informacja o alarmie należy w każdej poszczególnej grafice umieścić przycisk alarmowy z wybraną definicją alarmu.





#### 5.6. Alarmy i zdarzenia - rejestr

Aby na grafice wyświetlał się rejestr alarmów lub rejestr zdarzeń, należy w zakładce Systemowe wybrać komponent Dziennik i z rozwijalnej listy wybrać dziennik alarmów/ dziennik zdarzeń, po czym umieścić go na grafice.



	R	$\triangleleft$	•	M	🗌 Zatrzymaj Dz	iennik zda	arzeń Liczba	zdarzeń: 3	
	Data/	/Czas re	ejestracj	i	Data/Czas wystąpienia	Nazwa urządzen	Nazwa	Opis 1	Opis 2
)	2018								
	2018	-11-05	08:39:5	1	2018-11-05 08:39:51		ifter	Zalogowanie operato	Stacja robocza: SYSORA1
	2018	-11-05	08:32:3	1	2018-11-05 08:32:31		ifter	Zalogowanie operato	Stacja robocza: SYSORA1

	🖻 🔲 Zatrzyma	j Dziennik	alarmów Liczb	a zdarzeń: O	
Data/Czas rejestr	acji Data/Czas wystą	pienia Nazwa	Dodatkowy opis	Typ alarmu	Potwierdził
•					

# 6. Przypisywanie alarmów do grafik

1) Aby przypisać alarm do konkretnej grafiki należy w zakładce Integracja wybrać te elementy które były nanoszone na grafikę (w tym przypadku Linie),

2) Wyszukujemy te linie, które są zlokalizowane na grafikach i wchodzimy we właściwości,

Ustawienia		Licz	ba: 524			
Serwer	Centrala Linia	Opis	Adres Grup	a Zakres dostępu	Alarmy Skojarzone grafi	ki Lokalizacja na grafikach
- Integracja	GALAXY Awaria akum	il GALAXY/	0001 A1:7	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
⊿-💻 GALAXY	GALAXY Awaria zasilar	ni GALAXY/	0002 A1: /	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
Grupy	GALAXY Sabotaż obuc	k GALAXY/	0003 A1: /	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
Moduly	GALAXY Sabotaż zewi	ne GALAXYZ	0004 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
Cra triki	GALAXY 0011: Wejści	<ul> <li>GALAXY/Magistrala0/1/1/</li> </ul>	0011 A1: /	1 Zakres domyślny	poziom1;	poziom1(906,513);
Czytilki	GALAXY 0012: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/2/	0012 A1: /	1 Zakres domyślny	poziom1;	poziom1(1103,675); poziom1(1420,542);
Linie Linie	GALAXY 0013: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/3/	0013 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1303,249);
	GALAXY 0014: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/4/	0014 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(613,661);
Komendy	GALAXY 0015: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/5/	0015 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1291,842); poziom1(1549,844); j
	GALAXY 0016: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/6/	0016 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1376,201); poziom1(1541,201);
	GALAXY 0017: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/7/	0017 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(909,627);
⊿ - [•••] stacja	GALAXY 0018: Wejści	e GALAXY/Magistrala0/1/8/	0018 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1103,722); poziom1(1444,543);
Dziennik alarmów	GALAXY 1001: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1001 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1302,226);
Dziennik systemowy	GALAXY 1002: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1002 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(613,709);
Dziennik operatorów	GALAXY 1003: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1003 A1: /	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1584,710); poziom1(1494,844); j
	GALAXY 1004: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1004 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	poziom1(1321,201); poziom1(1488,201);
	GALAXY 1005: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1005 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
🖹 Zdarzenia z urządzeń	GALAXY 1006: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1006 A1: /	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
	GALAXY 1007: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1007 A1: A	1 Zakres domyślny	Galaxa;	
	GALAXY 1008: Wejści	e GALAXY/Magistrala1/	1008 A1: /	1 Zakres domyślny	Galaxa;	

3) We właściwościach otwieramy zakładkę Alarmy i w pasku definicji alarmu wybieramy tę definicję, do której został przypisany alarm z poziomu na którym znajduje się dana linia i zatwierdzamy przyciskiem OK,

ſ	Właściw	ości linii alarmowej Galaxy		an	22
l	Ogólne	Alarmy Harmonogramy Kojarzenie			
		Definicja alarmu	Funkcja		Punkt alarmowy
	<b>V</b> 1	poziom1	Alarm	•	Nie wybrano 🔻
	2	Nie wybrano 💌	Alarm	<b></b>	Nie wybrano 💌
	3	Nie wybrano 💌	Alarm		Nie wybrano 💌

4) Aby dodać opcję wyskakującej grafiki przy alarmie w zakładce Kojarzenie ustawiamy jako skojarzony komputer stację roboczą na której pracujemy i w grafikach wybieramy te grafikę, na której znajduje się dana linia, klikamy przycisk Dodaj i zatwierdzamy przyciskiem OK.

Właściwości linii alarmowej Galaxy	23								
Ogólne Alarmy Harmonogramy Kojarzenie									
Kojarzenie grafik i programó <del>w</del>									
Komputer	Komputer								
stacja	Nie wybrano 👻								
Grafika	Program								
poziom1	Nie wybrano 👻								
Dodaj Usuń	Dodaj Usuń								
Skojarzone grafiki do komputerów	Skojarzone programy do komputerów								
stacja : poziom1									

Ustawienie to po uruchomieniu alarmu spowoduje wyświetlenie na wierzchu programu grafiki, z której został dostarczony alarm.

## 7. Wywoływanie alarmu

W celu sprawdzenia poprawności dostarczania alarmów istnieje możliwość wywołania alarmu dla wybranego elementu.

1) Aby wywołać alarm, w drzewku wchodzimy w Ustawienia i dalej w Skrypty,

2) Dodajemy skrypt: w zakładce Ogólne nadajemy mu nazwę:

Skrypty	- 22
Ogólne Parametry Powiązania	
Nazwa	
alarm	
Opis	
📃 Zdefiniuj jako punkt alarmowy	

3) W zakładce Parametry wyszukujemy elementy integracji: klikamy przycisk Znajdź element integracji i wybieramy ten element, który został naniesiony na grafikę\*,

4) Zaznaczamy go w tabeli po czym klikamy Wstaw zaznaczone w prawym górnym rogu tabeli,

5) W pustym polu pojawił się tekst- usuwamy wszystko co znajduje się za nawiasem i wpisujemy: RunAlarm("testowy alarm"),

6) W lewym dolnym rogu wciskamy przycisk Uruchom, co spowoduje uruchomienie alarmu.

Skrypty
Ogólne Parametry Powiązania
Znajdź element integracji
A(2,0,1,1,0,13) : RunAlarm("testowy")

\* Możemy sprawdzić dostępne elementy w zakładce Integracja- w tabeli znajduje się kolumna Lokalizacja na grafikach, w tym miejscu wyświetla się nazwa grafiki na której znajduje się dany element.

#### 8. Powiązanie kamery z alarmem czujki

- 1. W drzewku EQU wchodzimy w zakładkę Integracje,
- 2. Wybieramy integrację zawierającą te kamery, które chcemy powiązać z alarmem czujki,
- 3. Sprawdzamy jaki numer ma konkretna kamera, którą chcemy powiązać,



- 4. Przechodzimy do integracji zawierającej czujki i wchodzimy w jej właściwości,
- 5. W oknie właściwości w zakładce Ogólne po prawej stronie znajduje się pole Powiązanie z kamerą,

6. W polu Integracja wybieramy naszą integrację, w której znajduje się kamera którą chcemy powiązać z daną czujką,

7. W polu Kamera wpisujemy wcześniej sprawdzony Numer kamery,

Start Okno Pomoc		
⊳	14 A P P 🚯 🔐 🚰 🖕 Liczba: 1	
Serwer	Centrala Opis	Numer Alarmy Zakres
🖕 📲 Integracja	DSC Linia1 DSC/Poo	odsystem1/ 1 DSC; Zakres
	Właściwości linii dozorowej	
Podsystemy 4	Ogólne Alarmy Harmonogramy Kojarzenie Kamery Nazwa	
Wyjścia	Linia1	Po <del>wi</del> ązanie z kamerą:
FC700A	DSC/Podsystem1/	Integracja <b>6</b> Kamera
	Zakres dostepu	
Kamery ⊳	Zakres domyślny 🔹	

8. Potwierdzamy przyciskiem OK.

## 9. Ustawienie domyślnego operatora

- 1) Aby zdefiniować domyślnego operatora należy w drzewku Eksploratora wybrać gałąź Stacje robocze, po czym wejść we właściwości danej stacji roboczej,
- 2) W zakładce Ogólne w polu Domyślny operator wybieramy domyślnego operatora z rozwijalnej listy.

Właściwo	ości stacji roboczej EQU	1 - Hanne - Ha	-			Σ	3
Ogólne	Ustawienia okna 🛛 Obsługa m	nonitorów Zdarzenia	Klucz licencyjny				
	nazwa stacji roboczej		Opi	s			
	ElizaEQU						
	Zakres dostępu						
	Zakres domyślny		<b></b>				
		Listawienia TCP/IP	Port 1	Port 2	Port bazu dapuch		-
	Adres IP	192 168 0	128 1024	1026	1521		
	- Adres II					Identyfikator BACnet	
	🔘 Nazwa komputera					0	,
	Domyślny operator:		Uwi	erzytelnianie			
	ifter	-	Log	owania Nazwa operatora i	ihasłem 💿 Nazw	a a operatora i haskem	
	Hastem     O Hastem     O Hastem						
			lub	Karta	lub Karta		
	Obsługa paneli dotykow	/ych					
	🔲 Dostosuj do obsługi j	paneli dotykowych					
	Serwer plików (zasoby z	dieć użutkowników)					-
	Ścieżki dostepu do zaso	bów zdieć użvtkownikór	N				

 Dodatkowo w zależności od preferencji, użytkownik ma możliwość uwierzytelnienia za pomocą nazwy operatora i hasła lub samego hasła, równocześnie z możliwością użycia samej karty.

## 10.Otwieranie obrazu z grafiki na drugim monitorze

- 1. Tworzymy oddzielną grafikę dla obrazu z kamery;
- 2. Dodajemy obraz z kamery tak jak w poprzednim punkcie (kroki 2-7);

Edytor grafik	23	J	
Integracie Alarny Systemowe Nazwa Lokalizacja na otw	Integracja: Kamera IP12  Urządzenie: Kamera  Radzei komponentu:		
13: Kamera IP12	Obraz wideo		
	Szerokość: Wysokość: 390 320	Obraz wideo	
< ,	Warstwa Wszystkie ▼ Zakres dostępu do widoku: Zakres donyślny ▼	Kamera:	
		OK Anuluj	

3. Następnie ustawiamy obsługę dwóch monitorów. Wchodzimy ustawienia stacji roboczej: Sieć IFTER EQU→ nasza stacja robocza→ właściwości;

4. Wchodzimy w zakładkę Obsługa monitorów;



5. Jeśli aktywowany jest tylko jeden monitor aktywujemy kolejny poprzez kliknięcie na ikonę monitora 2;

6.

• Po prawej stronie najpierw wybieramy monitor, na którym będzie wyświetlany alarm

z kamery (monitory alarmowy i monitor alarmowy wideo powinny być dwoma różnymi monitorami).

Następnie wybieramy, która grafika powinna być wyświetlana po dostarczeniu alarmu.
 W tym przypadku będzie to nasza grafika z obrazem wideo.

7. Zatwierdzamy przyciskiem OK.

**Uwaga:** Po utworzeniu wizualizacji należy utworzyć kopię zapasową EQU. Pozwoli to uniknąć utraty konfiguracji i utworzonej wizualizacji. Instrukcja tworzenia kopii zapasowej EQU opisane jest w Instrukcji instalacji IFTER EQU.

## 11.Ustawienie domyślnej grafiki dla operatora

- W celu ustawienia domyślnej grafiki dla wybranego operatora należy w drzewku Eksploratora wejść w gałąź Operatorzy,
- 2) Następnie wybieramy konkretnego operatora i wchodzimy we właściwości,
- 3) Wchodzimy w zakładkę Grafiki:

Vłaściwo:	ści operatora							23
Ogólne	Informacje o operatorze	Poziom dostępu	Harmonogramy	Zakresy dostępu	Grafiki	Kontrola operatora		
_								
Stac	ja robocza	Monitor 1:	Monit	or 2:	Monit	or 3:	Monitor 4:	Mo
stac	rja 1	Nie wybrano	Nie w	ybrano	Nie w	ybrano	Nie wybrano	Nie
stac	cja 2	Nie wybrano	Nie w	ybrano	Nie w	ybrano	Nie wybrano	Nie
stac	ja 3	Nie wybrano	Nie w	ybrano	Nie w	ybrano	Nie wybrano	Nie
stac	ija 4	testowa graf	Nie w	ybrano	Nie w	ybrano	Nie wybrano	Nie
stac	ja 5	Nie wybrano	Nie w	ybrano	Nie w	ybrano	Nie wybrano	Nie
							ОК	Anuluj

4) Dla naszej stacji roboczej wybieramy te grafiki, które chcemy aby były wyświetlane bezpośrednio po uruchomieniu programu. Wybierając grafiki należy mieć na uwadze ilość zdefiniowanych monitorów dla danej stacji roboczej.

#### 12.Otwieranie obrazu z kamery na jednym monitorze podczas alarmu

1. Wchodzimy w edytor grafiki zwierającej te czujki, z których chcemy aby obraz video był dostarczany wraz z alarmem;

2. Wchodzimy w zakładkę Integracje i po prawej stronie wybieramy integrację naszej kamery;

3. Jako Rodzaj komponentu wybieramy Obraz wideo;

4. Ustalamy wielkość komponentu, klikamy na konkretną kamerkę z listy po lewej stronie, po czym umieszczamy obraz wideo na grafice: pojawi się czarny prostokąt;

![](_page_26_Figure_7.jpeg)

5. Przechodzimy we właściwości obrazu wideo klikając na niego prawym przyciskiem myszy lub przez przycisk F4;

![](_page_27_Picture_2.jpeg)

6. W zakładce Kamera wybieramy serwer dla kamery domyślnej. Najlepiej aby była to kamera, którą umieściliśmy na grafice: w przypadku kamer IP będą to kamery IP a w przypadku rejestratorów będą to rejestratory;

Obraz wi	ideo	00 -	X	
Obiekt	Kamera	Rozmiar		
Kamera Serwer	a domyślna :			
Kamer	a IP12	•		
Kamera -1	a:			
		OK	Anuluj	

7. Potwierdzamy przyciskiem OK i zapisujemy zmiany na grafice;

8. Aby połączenie działało poprawnie, należy zadbać o prawidłowe skojarzenie alarmów z grafikami. Przypisywanie alarmów do grafik zostało opisane w Instrukcji tworzenia wizualizacji w rozdziale **6.Przypisywanie alarmów do grafik** (strona 18).