

Управление треком на камере Точка зрения Кругозор

Для того, чтобы начать управление круиз-треком на вашем компьютере вам необходимо:

1. Зайти на диск С на вашем компьютере, далее в папку ProgramFiles - далее Common Files - далее PTZProto

там находите файл Pelco- D.inf
открываете этот файл блокнотом

находите строку CALLTrack и заменяете ее вот на эту -

CallTrack = 255, Addr, 0, 7, 0, 50+Pos, Sum(1,5)%255

Сохраните информацию

после этого управление треком на вашем компьютере будет выполняться, и команды будут отрабатывать в ПО и в браузере

Управлять треком лучше либо через браузер, либо через ДВС клиент. Осуществлять управление одновременно через две программы не рекомендуется, так как это приводит к сбою протокола PTZ в настройках камеры.

Инструкция для браузера (браузер только интернет эксплорер)

Для управления треком и точками в браузере используем это окно



- кнопка «Начать»



- кнопка «Сохранить»

1. Задание новой точки:

Выставляем нужное направление с нужным приближением – далее набираем в белом поле номер Точки (например: 1) и нажимаем «Сохранить»

2. Удаление точки

Набираем в белом поле номер точки, которую необходимо удалить – далее нажимаем кнопку «Сохранить» ДВА раза. Точка будет удалена из памяти трека, трек автоматически будет переходить на следующую точку.

3. Обращение к какой-то конкретной точке

В белом поле набираем номер нужной точки – далее нажимаем «Начать»

4. Запуск трека

В белом поле набираем команду 53 (для первого трека, который проходит по точкам 1-16) либо 52 (для второго трека, который проходит по точкам 17-128), далее –нажимаем «Начать»

Трек камеры выполняется последовательно от точки первой существующей точки к последней – например, 1-2-3-4-5 и т д

Для того, что в ходе трека камера задерживалась на какой-то позиции дольше стандартного интервала (4 секунды), необходимо задать несколько точек (в зависимости от длины интервала) с последовательными номерами (2,3,4) для одной и той же позиции.

5.Остановка трека

Трек можно остановить обратившись к какой-то конкретной точке – например: 1