



ПЦН Оператора «Гражданин Полиция»

Издание 2.00, 2015 год

Инструкция по настройке ПЦН

4372-210-59301300-2014 РП

4372-218-59301300-2014 РП

«Спецлаб» г. Иваново

www.goal.ru

support@goal.ru

Оглавление

Список изображений	3
Что Вам потребуется	6
Установка необходимого программного обеспечения	6
Virtual Cable	6
Aimp3.....	10
GOALcity	13
Настройка GOALcity	14
Создание архива	14
Создание видео источника	15
Создание датчика нажатия кнопки на вызывной панели	16
Создание исходящего аудио канала	17
Создание входящего аудио канала	18
Создание ключа сигнализации	19
Создание виртуального ключа	19
Создание фрейма	20
Создание плана	27
Проверка настроек и подключений	30
Настройка событий:	32
Событие «Оповещение»:	32
Активатор.....	32
Действие 1: Анимация пиктограммы.....	33
Действие 2: Передача звука ожидания в IP сервер (передача звука ожидания абоненту).	33
Действие 3: Воспроизведение звука ожидания для абонента.	33
Действие 4: Воспроизведения звука оповещения о вызове для диспетчера.....	34
Событие «Загрузка фрейма»:	35
Активатор.....	35
Действие 1: Анимация пиктограммы.....	35
Действие 2: Загрузка фрейма.	36
Действие 3: Выключение передачи звука ожидания абоненту.	36
Действие 4: Выключение программы Aimp.	36
Действие 5: Запись голоса диспетчера.	37
Действие 6: Запись голоса абонента.....	37
Событие «Включение двухсторонней связи»:	38
Активатор.....	38
Действие 1: Включение прослушивания микрофона с IP сервера (прослушивания абонента).	38
Событие «Выключение двухсторонней связи»:	39
Активатор.....	39
Действие 1: Выключение прослушивания микрофона с IP сервера (прослушивания абонента)...	39

Событие: «Выгрузка фрейма»	40
Активатор.....	40
Действие 1: Размыкание ключа.....	41
Действие 2: Анимация пиктограммы.....	41
Действие 3: Выключение прослушки микрофона вызывной панели (голоса абонента).....	41
Действие 4: Выключение передачи голоса в вызывную панель (голос диспетчера).....	42
Действие 5: Выключение записи голоса абонента	42
Действие 6: Выключение записи голоса диспетчера	42
Действие 7: Закрытие (выгрузка) фрейма	43
Финальная проверка	45
Приложение	46
Создание датчика удара	46
Событие «Автоматическая активация сирены»	46
Активатор.....	46
Действие 1: Включение сирены.	47
Руководство оператора ПЭС «Гражданин Полиция»	Ошибка! Закладка не определена.
Общий интерфейс управления.....	Ошибка! Закладка не определена.
Принятие и завершение вызова	Ошибка! Закладка не определена.

Список изображений

Рисунок 1. Вход в настройки виртуальных звуковых карт	6
Рисунок 2. Установка количества виртуальных звуковых карт.	7
Рисунок 3. Вид диспетчера звуковых устройств после добавления двух виртуальных карт	7
Рисунок 4. Запуск утилиты настройки SoundMax	7
Рисунок 5. Разделение звуковых каналов. SoundMax	8
Рисунок 6. Диспетчер звуковых устройств Realtek	8
Рисунок 7. Разделение звуковых каналов. Realtek	9
Рисунок 8. Настройка записывающих устройств	9
Рисунок 9. Отключение прослушки микрофона Windows 7	10
Рисунок 10. Настройка Airp3. Воспроизведение	10
Рисунок 11. Настройка Airp3. Автоматика	11
Рисунок 12. Настройка Airp3. Плеер	11
Рисунок 13. Настройка Airp. Информационная лента	12
Рисунок 14. Подключение серверов	13
Рисунок 15. Диаграмма подключений	13
Рисунок 16. Вход в настройки Архивного сервера	14
Рисунок 17. Добавление нового архива	14
Рисунок 18. Указание пути и размера нового архива	14
Рисунок 19. Диаграмма подключений после создания архива	15
Рисунок 20. Вход в настройки мультимедиа сервера	15

Рисунок 21. Вход в настройки IP Source	16
Рисунок 22. Создание источника видео с вызывной панели	16
Рисунок 23. Создание датчика нажатия (кнопка с вызывной панели)	17
Рисунок 24. Создание аудио передатчика для передачи аудио оповещения абоненту	17
Рисунок 25. Создание аудио передатчика для передачи голоса диспетчера	18
Рисунок 26. Создание входящего канала аудио (голос абонента)	18
Рисунок 27. Создание ключа сигнализации	19
Рисунок 28. Создание виртуального ключа	19
Рисунок 29. Мультимедиа сервер со всеми необходимыми устройствами	20
Рисунок 30. Подключение устройств на диаграмме	20
Рисунок 31. Окно фрейма сразу после подключения	21
Рисунок 32. Включение ручной расстановки устройств в одном окне	21
Рисунок 33. Устройства в одном окне перемещены для более удобного вида	22
Рисунок 34. Настройка виртуального ключа	22
Рисунок 35. Настройка внешнего вида виртуального ключа «Close»	23
Рисунок 36. Настройка внешнего вида виртуального ключа «Uploader-Talk»	23
Рисунок 37. Настройка записи видео в архив	24
Рисунок 38. Готовый к сохранению фрейм	25
Рисунок 39. Сохранение фрейма	25
Рисунок 40. Закрытие окна	26
Рисунок 41. Настройка плана	27
Рисунок 42. Добавление плана	27
Рисунок 43. Настройка внешнего вида плана	28
Рисунок 44. Сохранение вида	28
Рисунок 45. Закрытие панели видов	29
Рисунок 46. Стандартный вид окна плана	29
Рисунок 47. Добавление пиктограммы на план	30
Рисунок 48. Окно плана с пиктограммой	30
Рисунок 49. Подключение устройств к GOALcity	31
Рисунок 50. Настройка записи звука микрофона	31
Рисунок 51. Загрузка фрейма	32
Рисунок 52. "Оповещение". Активатор	32
Рисунок 53. «Оповещение». Анимация пиктограммы	33
Рисунок 54. "Оповещение". Замыкание "Uploader-Sound"	33
Рисунок 55. "Оповещение". Запуск плеера	34
Рисунок 56. "Оповещение". Звук диспетчера	34
Рисунок 57. Событие "Оповещение"	35
Рисунок 58. "Загрузка фрейма". Активатор	35
Рисунок 59. "Загрузка фрейма". Анимация пиктограммы	35
Рисунок 60. "Загрузка фрейма". Загрузка окна	36
Рисунок 61. "Загрузка фрейма". Размыкание "Uploader"	36
Рисунок 62. "Загрузка фрейма". Закрытие программы Airp3	37
Рисунок 63. "Загрузка фрейма". Запись голоса диспетчера	37
Рисунок 64. "Загрузка фрейма". Запись голоса абонента	37

Рисунок 65. Событие "Загрузка фрейма".....	38
Рисунок 66. "Двухсторонняя связь. Включение". Активатор	38
Рисунок 67. "Двухсторонняя связь. Включение". Получение звука абонента.....	38
Рисунок 68. Событие "Двухсторонняя связь. Включение".....	39
Рисунок 69. "Двухсторонняя связь. Выключение". Активатор	39
Рисунок 70. "Двухсторонняя связь. Выключение ". Выключение звука абонента	40
Рисунок 71. Событие "Двухсторонняя связь. Выключение"	40
Рисунок 72. "Выгрузка фрейма". Активатор	41
Рисунок 73. "Выгрузка фрейма". Размыкание ключа	41
Рисунок 74. "Выгрузка фрейма". Анимация пиктограммы.....	41
Рисунок 75. Выключение передачи звука от абонента диспетчеру.....	42
Рисунок 76. Выключение передачи звука от диспетчера абоненту.....	42
Рисунок 77. Выключение записи голоса абонента.....	42
Рисунок 78. Выключение записи голоса диспетчера.	42
Рисунок 79. Закрытие (выгрузка) фрейма.	43
Рисунок 80. Событие "Выгрузка фрейма"	43
Рисунок 81. Список всех событий.....	44
Рисунок 82. Создание датчика удара.	46
Рисунок 83. "Автоматическое включение сирены". Активатор.	46
Рисунок 84. "Автоматическое включение сирены". Активация звука.	47
Рисунок 85. Событие "Двухсторонняя связь. Выключение"	47

QUAL city

Что Вам потребуется

1. Операционная система Windows 7 x32 или x64;
2. ПЭС «Гражданин Полиция»;
3. Набор программного обеспечения ПЦН «Гражданин Полиция» в составе:
 - GOAL-коммутатор. Состоит из VAC (Virtual Audio Cable) и модулей **GOALcity** для связи с ним.
 - [IP GOAL](#).
 - [Видеоретранслятор](#)
 - SLDA.
 - [Язык многофункциональной логики SL++](#)
 - [3D Plan](#)
 - [Энигма](#)
 - [Архивный сервер](#)
 - IP аудио
 - Программа для воспроизведения аудио файлов [AIMP](#) или похожий бесплатный аналог (если Вы будете использовать другую программу, то некоторые моменты настройки будут отличаться);
4. Динамики, подключенные к линейному выходу на задней панели корпуса компьютера либо микрофон + наушники, подключенные в гнездо микрофона и выхода звука на передней панели корпуса компьютера;
5. Обязательно убедитесь, что Вы используете свежие версии драйверов на все оборудование. Необходимо установить драйвера на звуковую карту от производителя, и **ни в коем случае** не использовать драйвера, поставляемые вместе с Windows. Ссылки на загрузку последних версий драйверов Вы всегда можете найти на нашем [сайте технической поддержки](#).

Установка необходимого программного обеспечения

Virtual Audio Cable

1. Установите Virtual Audio Cable следуя указаниям мастера установки.
2. Запустите настройку виртуальных звуковых карт (Пуск – Все программы – Virtual Audio Cable – Control Panel)

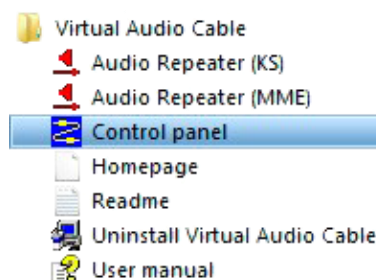


Рисунок 1. Вход в настройки виртуальных звуковых карт

3. Перед Вами откроется окно настройки. По умолчанию программа создает одну виртуальную звуковую карту, нам же понадобятся две. Одна для загрузки звука в IP сервер и вторая для разделения звука оповещения и голоса абонента.

4. Нажмите кнопку **«Set»** и установите количество карт равное двум. Две виртуальные звуковые карты могут понадобиться в дальнейшем, если мы захотим разделить звуки оповещения диспетчера и голос абонента.

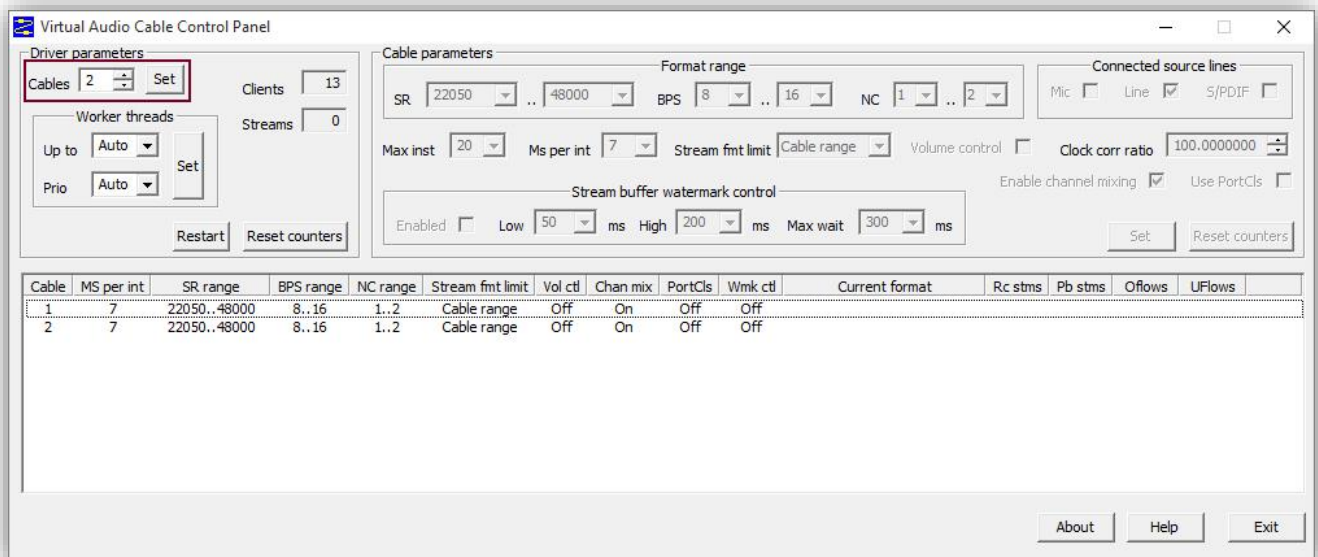


Рисунок 2. Установка количества виртуальных звуковых карт.

5. В аудио устройствах Windows появятся 2 виртуальные звуковые карты. Первую используется для передачи звука ожидания ответа через IP сервер в вызывную панель. Вторая - может понадобиться для разделения каналов звука при оповещении, т.е. чтобы звук оповещения о новом событии выводился на динамики, а голос абонента в наушники.

В Вашем случае, здесь могут присутствовать и другие звуковые устройства, но главное – чтобы присутствовали представленные выше. Остальные устройства можно отключить, они Вам не потребуются.

6. Далее необходимо разделить каналы звука с задней и передней панели. Это делается через диспетчер звуковых устройств, устанавливаемый вместе с драйверами звуковой карты.

а) Пример для аудио карт SoundMax:

- Запустите диспетчер звуковых устройств двойным кликом по иконке в трее, либо Пуск – Все программы – SoundMax – Панель управления.

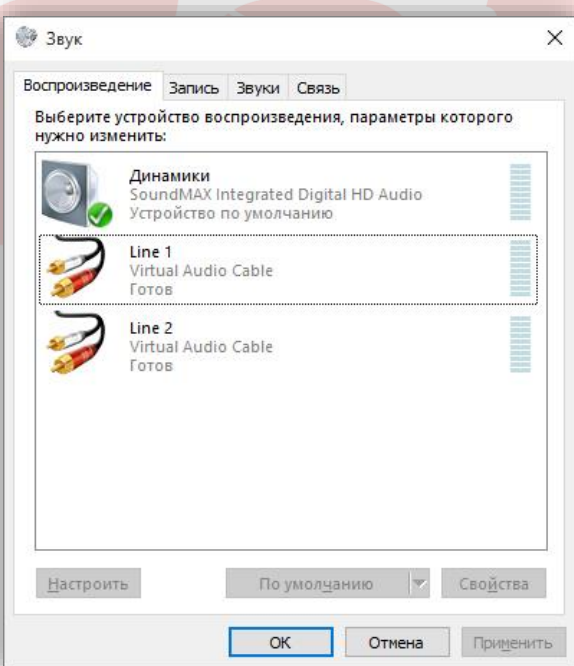


Рисунок 3. Вид диспетчера звуковых устройств после добавления двух виртуальных карт

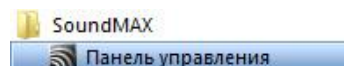


Рисунок 4. Запуск утилиты настройки SoundMax

- Откроется окно настройки звуковых устройств. Перейдите на вкладку «Расширенные настройки» и поставьте птичку «Разделить звуковые каналы». Сохраните изменения.

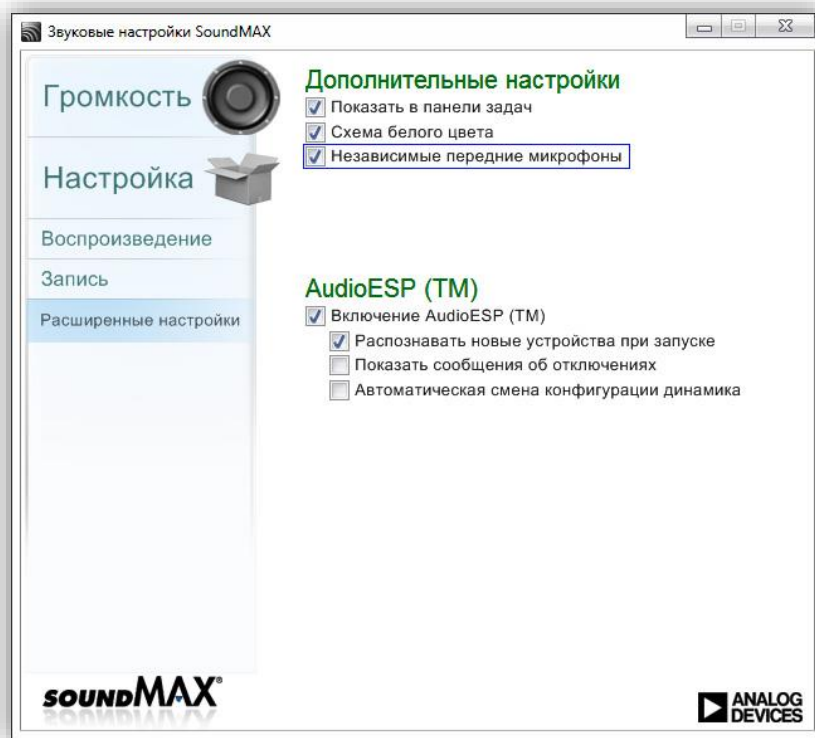


Рисунок 5. Разделение звуковых каналов. SoundMax

б) Пример для аудио карт Realtek:

- Запустите диспетчер звуковых устройств двойным кликом по иконке в трее, либо **Пуск – Все программы – Realtek – Диспетчер звуковых устройств Realtek.**

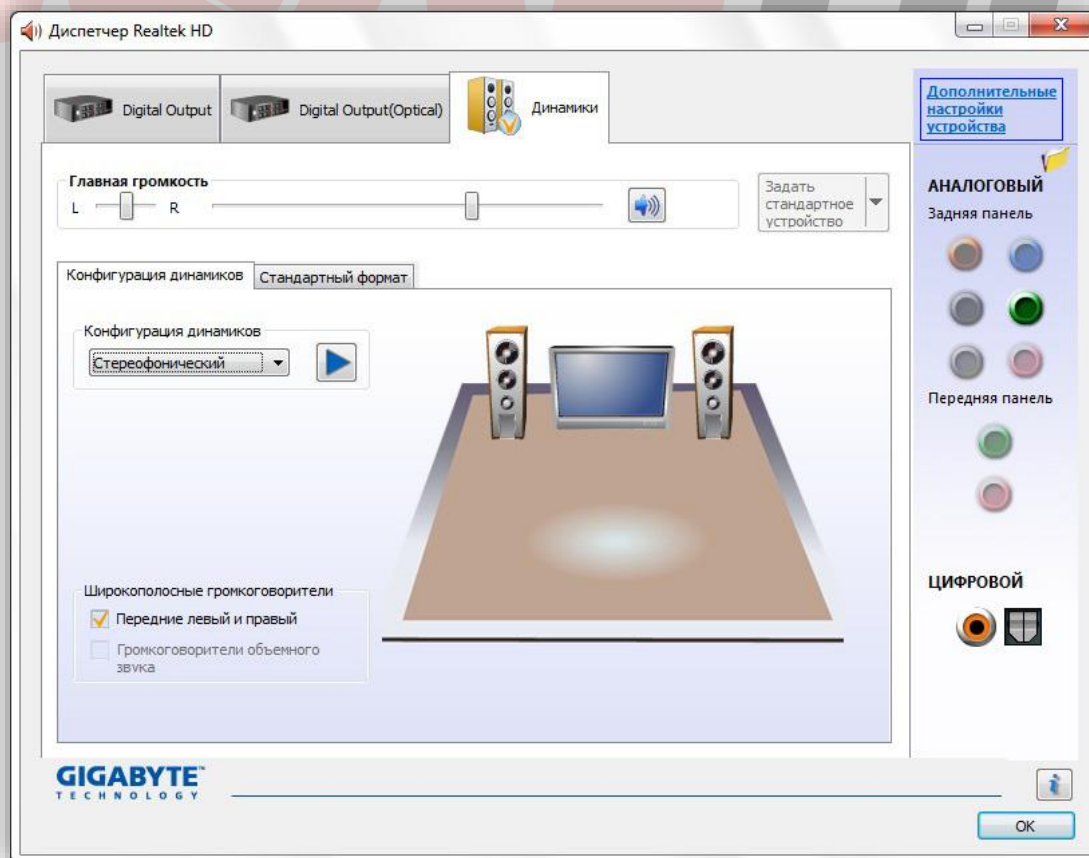


Рисунок 6. Диспетчер звуковых устройств Realtek

- Перейдите к дополнительным настройкам, кликом по ссылке в правом верхнем углу диспетчера звуковых устройств.
- Поставьте птичку в поле **«Разделить все входные гнезда в качестве независимых входных устройств»** и сохраните все изменения.

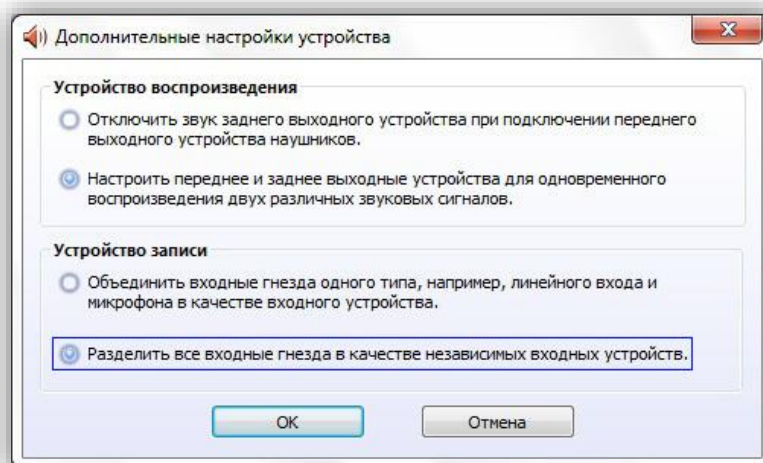


Рисунок 7. Разделение звуковых каналов. Realtek

7. Зайдите в настройку аудио параметров, установите устройство записи **«Микрофон»** по умолчанию, уровень громкости – подберите на слух, все остальные источники записи – выключите.

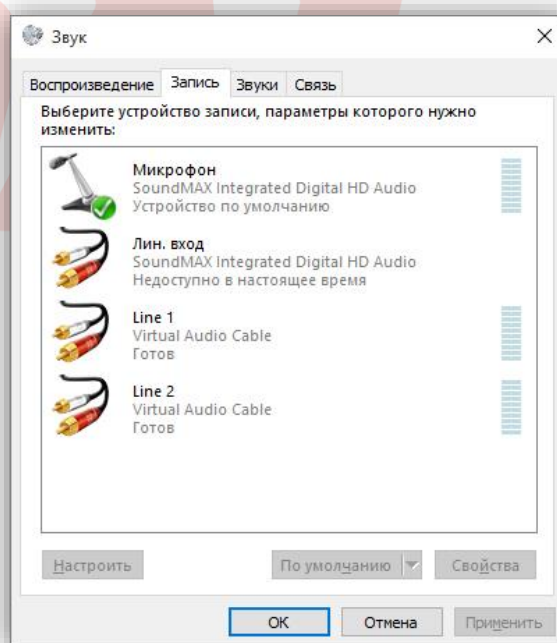


Рисунок 8. Настройка записывающих устройств

8. В настройках устройств воспроизведения - главную громкость поставьте на 80%, прослушивание микрофона выключите (если предусмотрено). В ОС Windows 7 прослушка микрофона отключается на вкладке **«Прослушивать»** в свойствах микрофона.

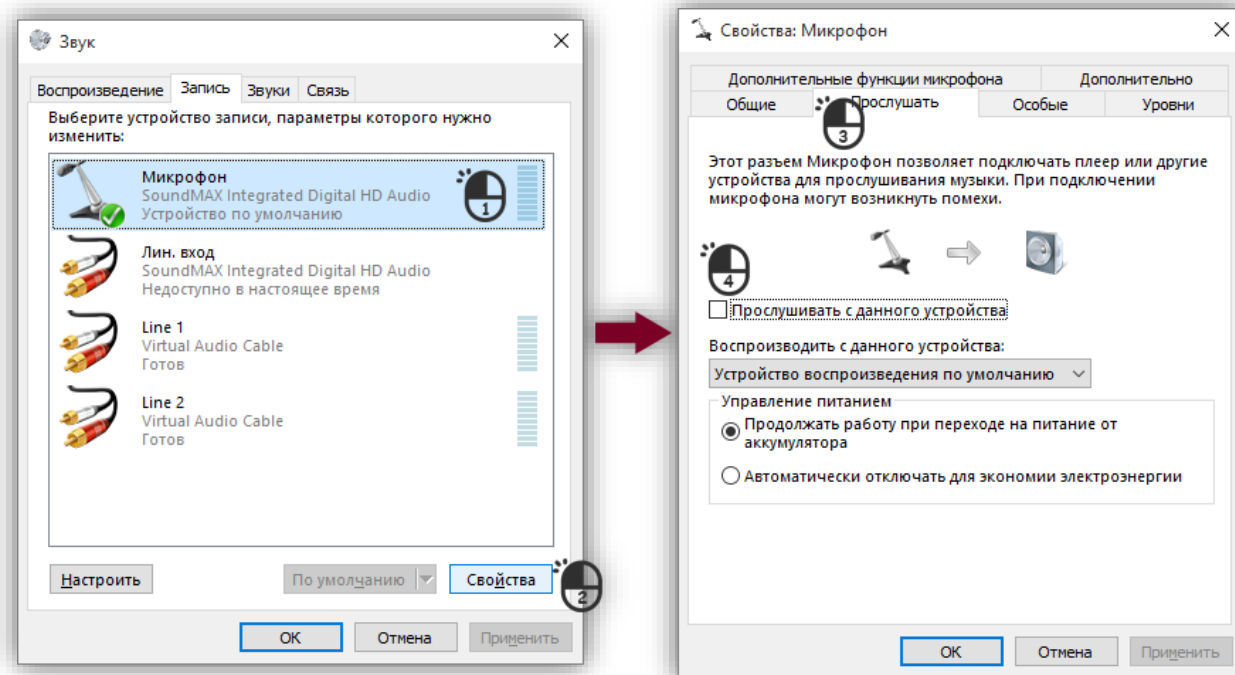


Рисунок 9. Отключение прослушки микрофона Windows 7

Aimp

Установите программу следуя указаниям мастера установки.

Она необходима для воспроизведения музыкального файла ожидания ответа через виртуальную звуковую карту. Дистрибутив можно найти в [свободном распространении](#) в сети Интернет. После установки откройте настройки программы и выполните следующее:

- **вкладка «Воспроизведение»:** выберите устройство «**DirectSound: Line 1 (Virtual Audio Cable)**». Т.е. плеер будет передавать звук на только что созданную виртуальную звуковую карту, и уже с нее будет передаваться звук в IP сервер через созданный нами в дальнейшем «**Uploader-Sound**» (см. [Создание исходящего аудио канала](#)).

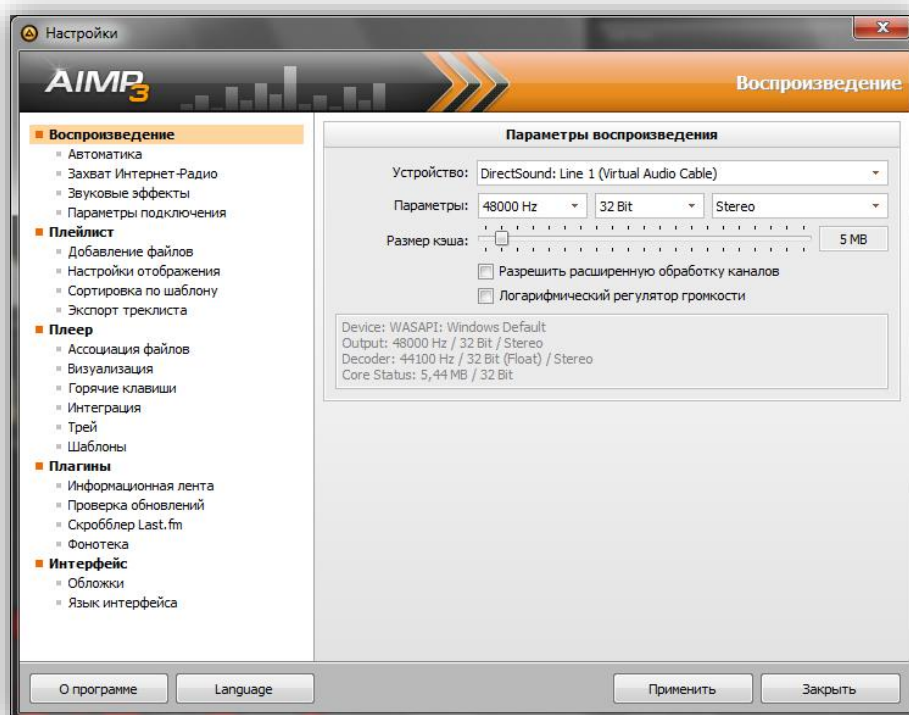


Рисунок 10. Настройка Aimp3. Воспроизведение

- вкладка «Автоматика»: отключите переход на следующий трек; при запуске программы начинать воспроизведение и сворачивать программу в трей, при окончании плейлиста повторять его, поставьте птичку «Повторять плейлист, если в нем один файл».

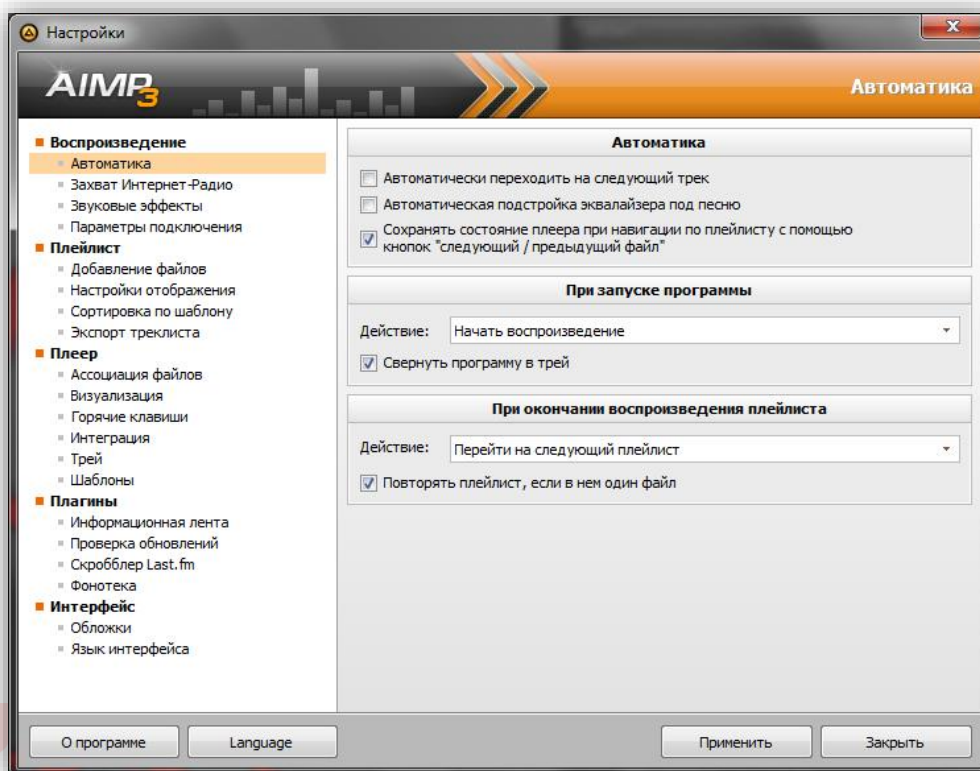


Рисунок 11. Настройка Aimp3. Автоматика

- вкладка «Плеер»: отключите показ логотипа программы при запуске и кнопку на панели задач

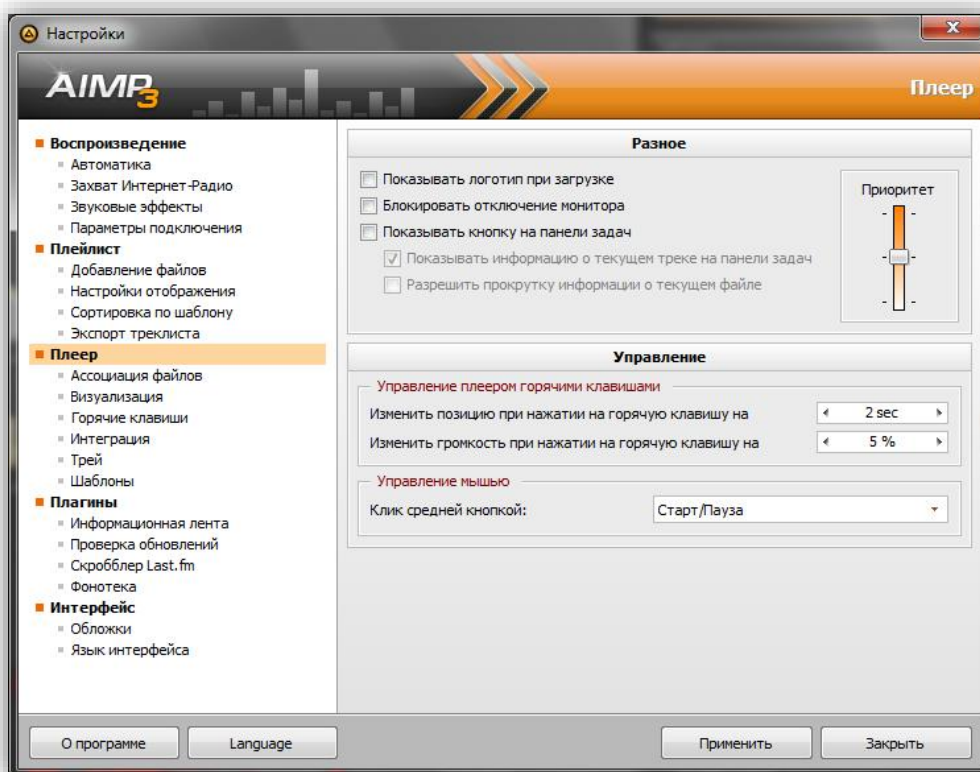


Рисунок 12. Настройка Aimp3. Плеер

- вкладка «Информационная лента»: отключите ленту.

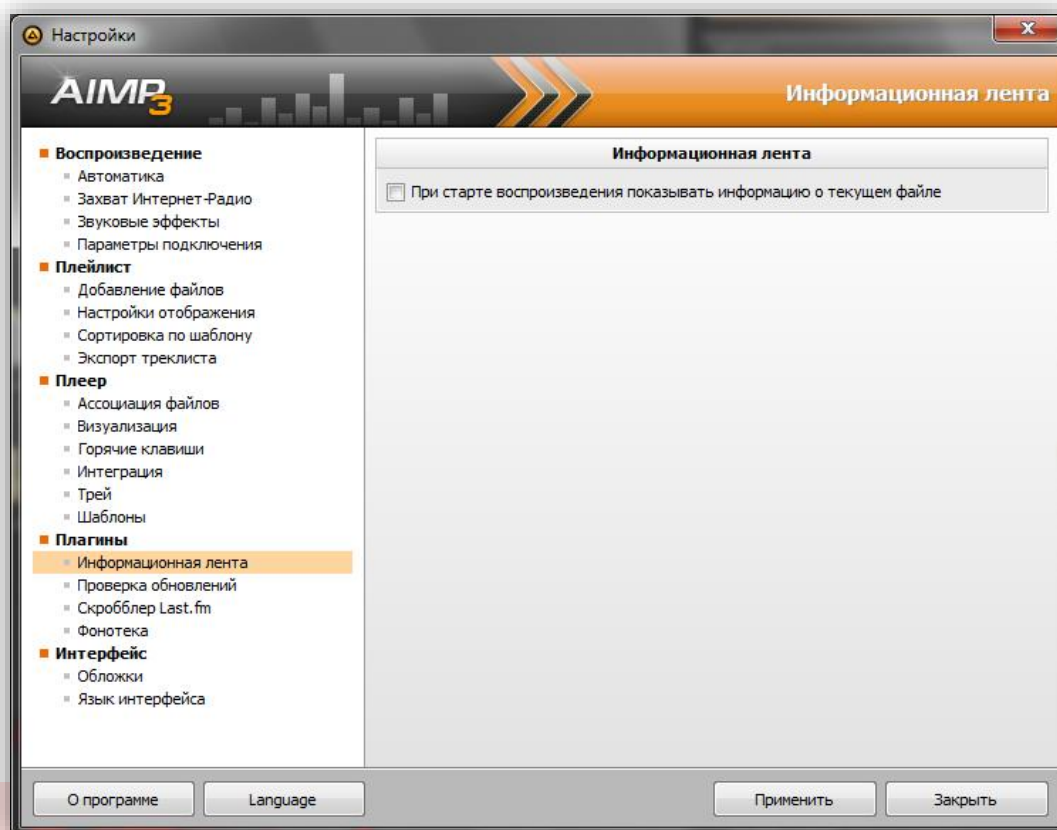


Рисунок 13. Настройка Aimr. Информационная лента

В итоге получится что программа будет стартовать и начинать воспроизведение музыкального файла скрыто от пользователя. Сохраните все настройки и добавьте в плейлист плеера один музыкальный файл, который и будет служить звуком ожидания ответа.

Примеры звуков ожидания лежат в **C:\Domofon\sounds**.

GOALcity

- 1) Скопируйте папку «**Domofon**» со всем содержимым в любое место на компьютере, в примере будет использоваться путь: **C:\Domofon**
- 2) Подготовьте файл для закрытия программы Aimr. Создайте (если его нет) текстовый файл «kill.txt» в скопированной папке. Откройте его и напишите следующее: «**taskkill /im aimp3.exe /f /t**» (без кавычек). Сохраните файл и измените расширение с .txt на .bat. Позднее при создании событий этот файл нам пригодится.
- 3) Установите [клиент](#), [архивный сервер](#), [мультимедиа сервер](#), (setupcc.exe, setupas.exe, setupvss.exe) с драйверами! Запустите клиент и на [диаграмме подключений GOALcity](#) добавьте все установленные сервера:

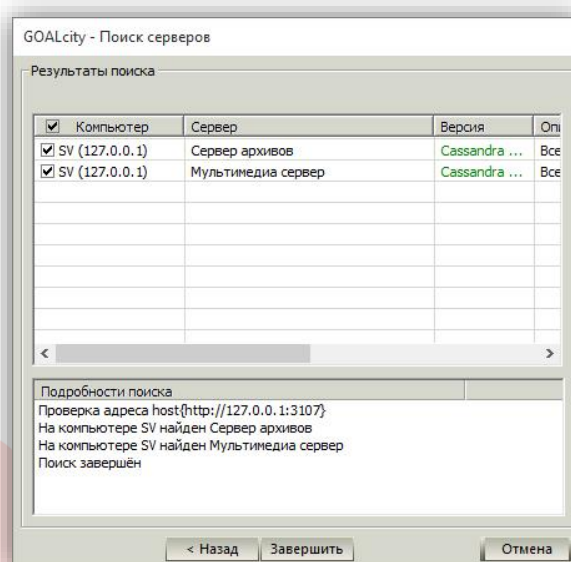


Рисунок 14. Подключение серверов

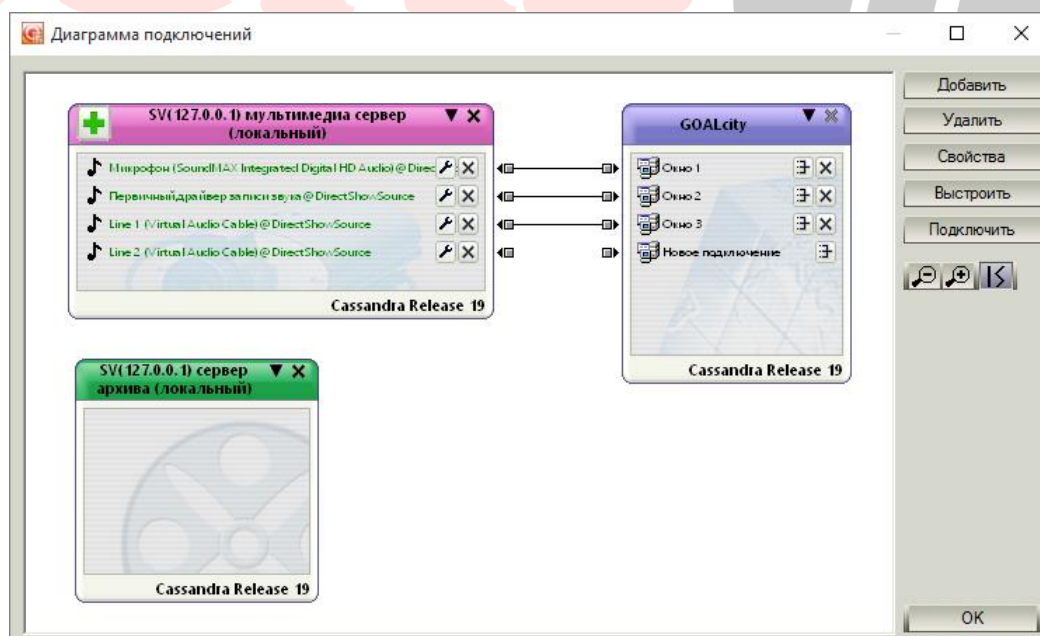


Рисунок 15. Диаграмма подключений

В мультимедиа сервере появятся четыре звуковые устройства: аппаратная звуковая карта («Первичный драйвер записи»), две виртуальные звуковые карты («Line 1» и «Line 2») и «Микрофон» (при использовании Windows 10, «Микрофон» может не появиться сразу. Необходимо подключить его к ПК и перезапустить программу и службу GOALcity).

Настройка GOALcity

Создание архива

В случае использования [Архивного сервера](#), необходимо создать архив (если Вы уже создали [Локальный архив](#) ранее, то пропустите данный пункт):

Правым кликом по «телу» Сервера архива откройте контекстное меню и выберите пункт «Настроить...».

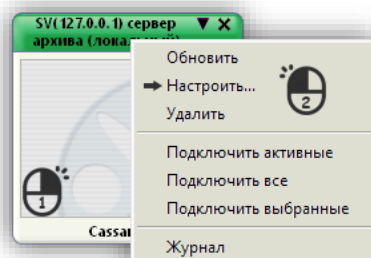


Рисунок 16. Вход в настройки Архивного сервера

Откроется окно настроек [Архивного сервера](#). Нажмите кнопку «Добавить» и затем «Создать» (либо «Подключить» если хотите использовать ранее созданный архив).

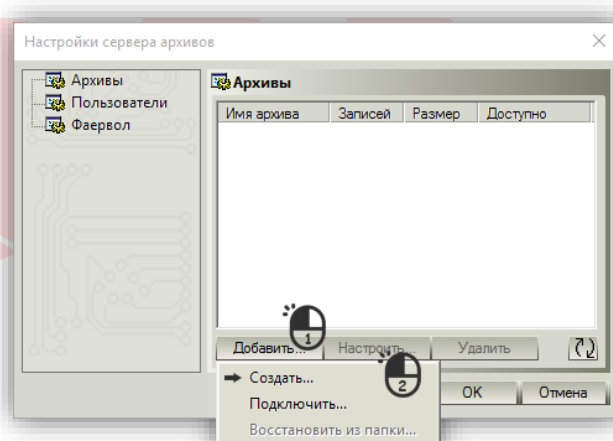


Рисунок 17. Добавление нового архива

Укажите путь к папке, в которой будет храниться архив и выставьте либо ограничение размера, либо количество минимальное свободное место на жестком диске, либо максимальную длительность записи. При достижении любого из этих порогов начнется автоматическая перезапись самых старых файлов. Чтобы правильно настроить эти параметры, ознакомьтесь с [рекомендациями](#) по настройке Архивного сервера.

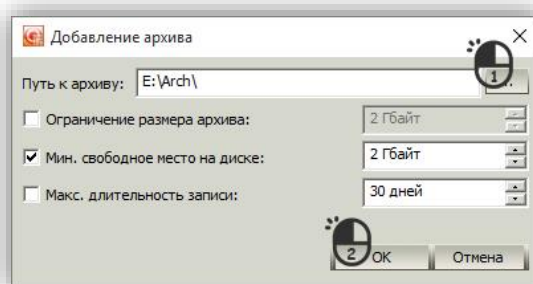


Рисунок 18. Указание пути и размера нового архива

Нажатием кнопки «**Ок**» сохраните все изменения и вернитесь на диаграмму подключений. Теперь Вы увидите созданный архив на диаграмме.

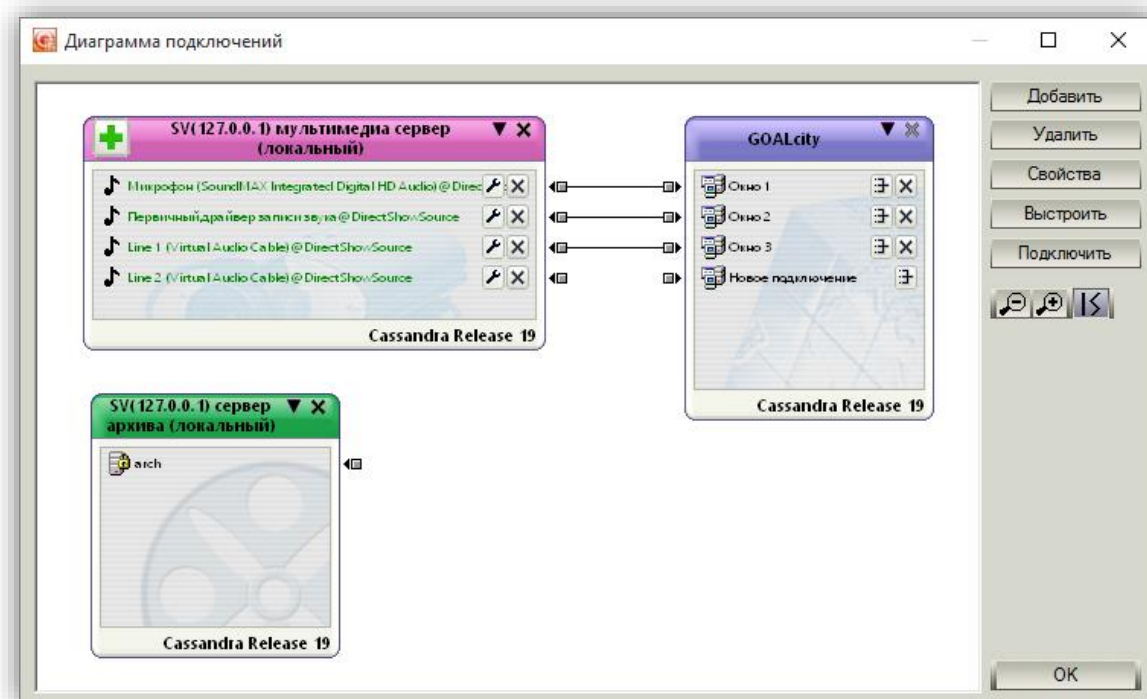


Рисунок 19. Диаграмма подключений после создания архива

Создание видео источника

Все названия источников (Alarm, Video-In и т.д.) даны только для примера. Вы можете выбирать самостоятельные имена источников и настраивать систему используя их.

Данная настройка необходима для получения видео с вызывной панели. Зайдите в настройки мультимедиа сервера. Процесс аналогичен описанному выше, касательно [Архивного сервера](#).

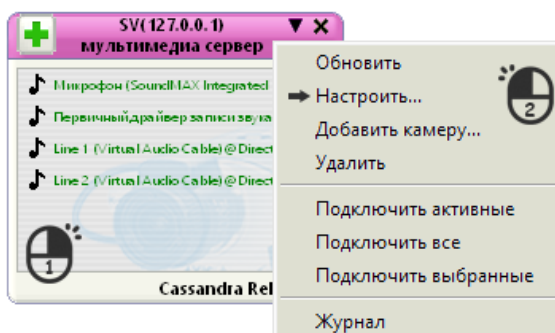


Рисунок 20. Вход в настройки мультимедиа сервера

Выберите источник «**SLSource**», откройте его настройки кликом по кнопке .

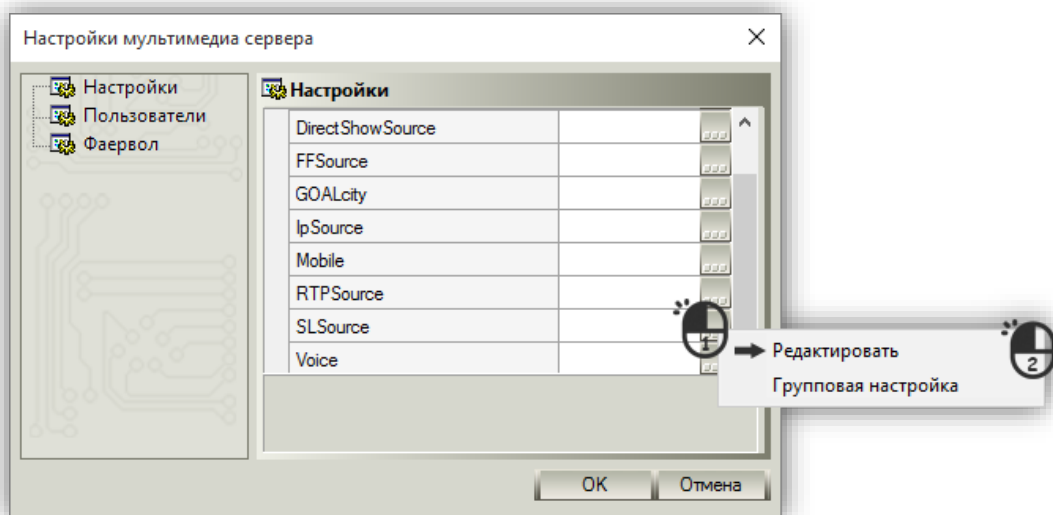


Рисунок 21. Вход в настройки IP Source

Найдите в источнике «**Камеры**» пункт «**Добавить SL-Blazer II Video**».

Введите данные для подключения: имя - «**Video-In**», путь - «**192.168.10.164**» (далее, в примере будет использоваться именно этот адрес) пароль - «**admin**», логин - «**admin**», Камера - «**1**». Сохраните настройки кнопкой «**Ок**».

Ваши IP адреса устройств могут (и, теоретически, должны) отличаться от представленных!

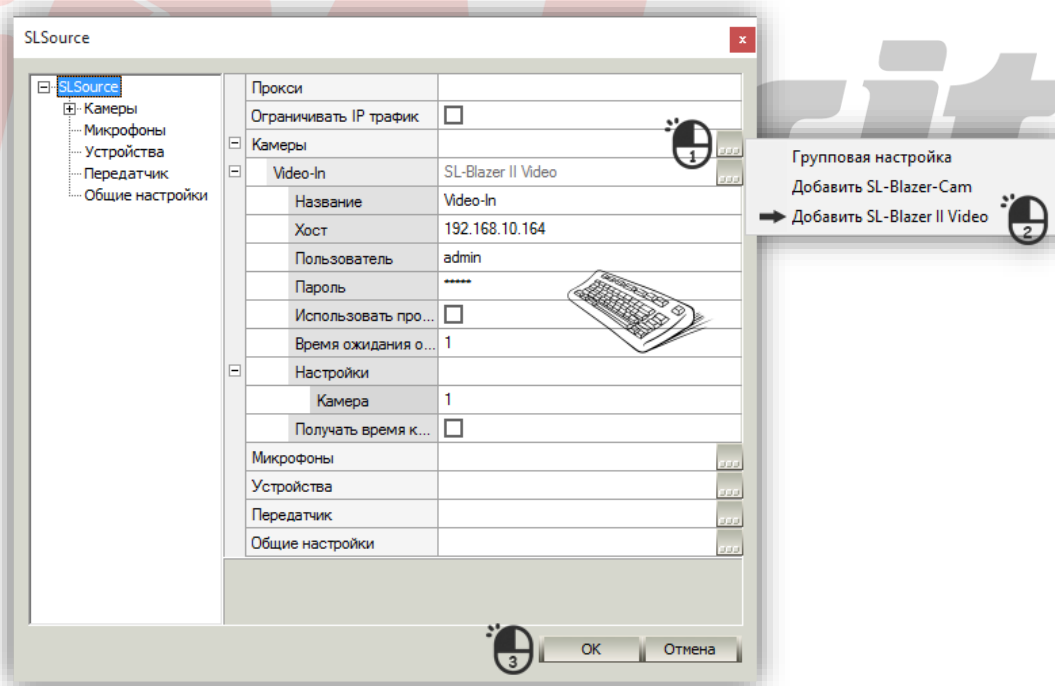


Рисунок 22. Создание источника видео с вызывной панели

Создание датчика нажатия кнопки на вызывной панели

Данная настройка необходима, чтобы **GOALcity** реагировала на нажатие кнопки вызова на вызывной панели. Зайдите в настройки мультимедиа сервера, далее в «**SLSource**», выберите в источниках «**Устройства**» пункт «**Добавить SL-Blazer II 1x Sensor**».

Введите данные для подключения: имя - «**Alarm**», путь – «**192.168.10.164**» (далее, в примере будет использоваться именно этот адрес) пароль – «**admin**», логин – «**admin**», вход «**1**». Нажмите на кнопку «**Ок**» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

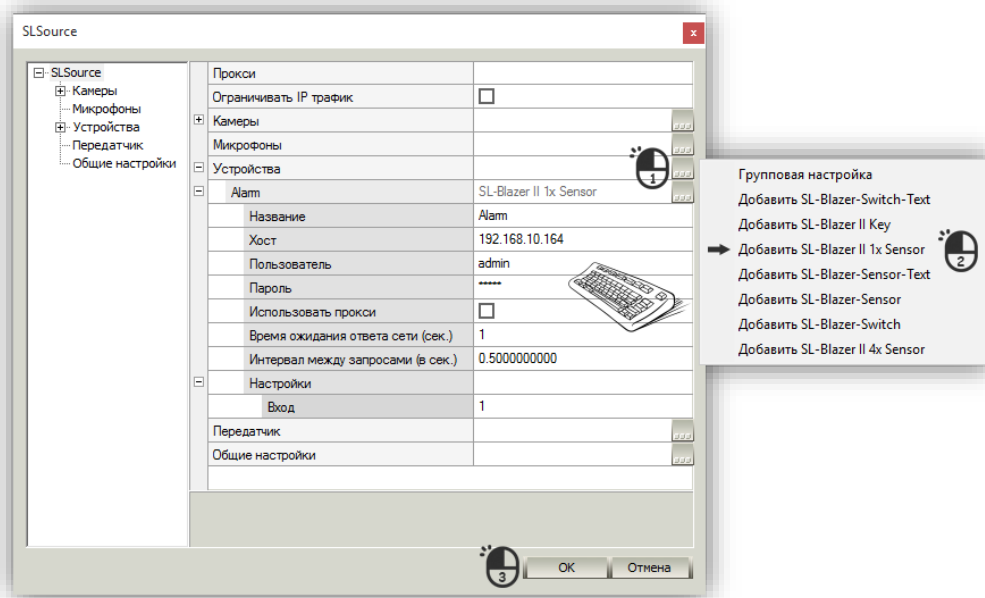


Рисунок 23. Создание датчика нажатия (кнопка с вызывной панели)

Создание исходящего аудио канала

Данная настройка необходима чтобы IP сервер мог отправлять звук на вызывную панель домофона. Зайдите в настройки мультимедиа сервера (так же как делали это [ранее](#)), далее в «SLSource», выберите в источниках «Передатчик» пункт «Добавить SL-Blazer II Audio-Upload». Имя - «Uploader-Sound», хост - 192.168.10.164, логин - admin, пароль - admin. В строке «Права доступа» укажите «Администратор», пароль оставьте пустым.

Важно! Если ваша учетная запись Администратора в GOALcity запаролена, то в поле «Пароль» необходимо вписывать пароль Администратора, а не оставлять его пустым.

Поле «Источник» пока тоже оставьте пустым. Нажмите на кнопку «Ок» и сохраните параметры мультимедиа сервера. Снова откройте настройки мультимедиа сервера, пункт IP Source - Передатчик – Uploader-Sound. Теперь в поле «Источник» Вы можете выбрать одно из устройств. Выберите «Line 1» и сохраните настройки. Нажмите на кнопку «Ок» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

С помощью этого аплоадера будет передаваться звук ожидания ответа абоненту.

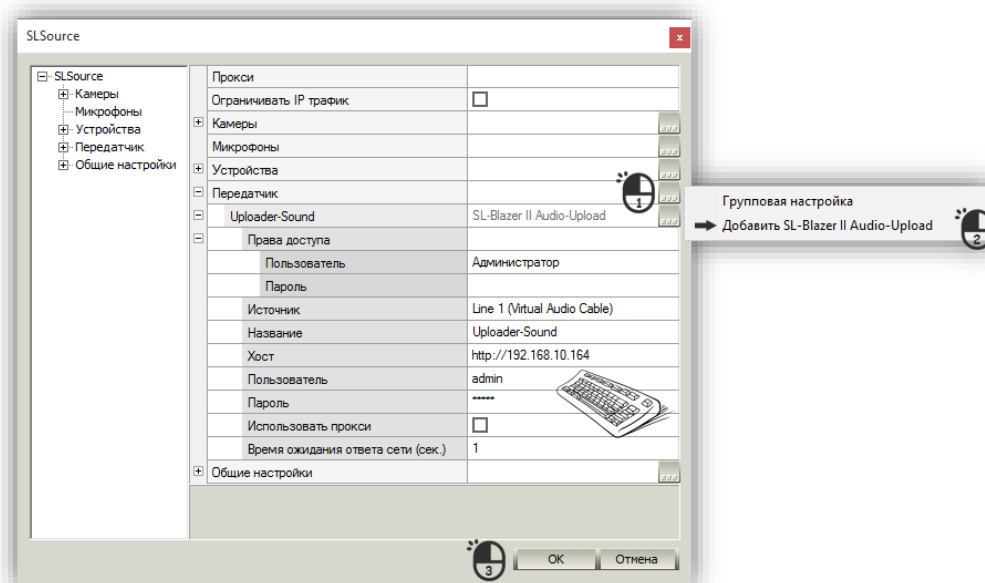


Рисунок 24. Создание аудио передатчика для передачи аудио оповещения абоненту

По аналогии создаем еще один Uploader с такими же настройками, но называем его «**Uploader-Talk**» и в поле «**Источник**» выбираем «**Микрофон**».

С помощью этого аплоадера, будет передаваться голос диспетчера абоненту.

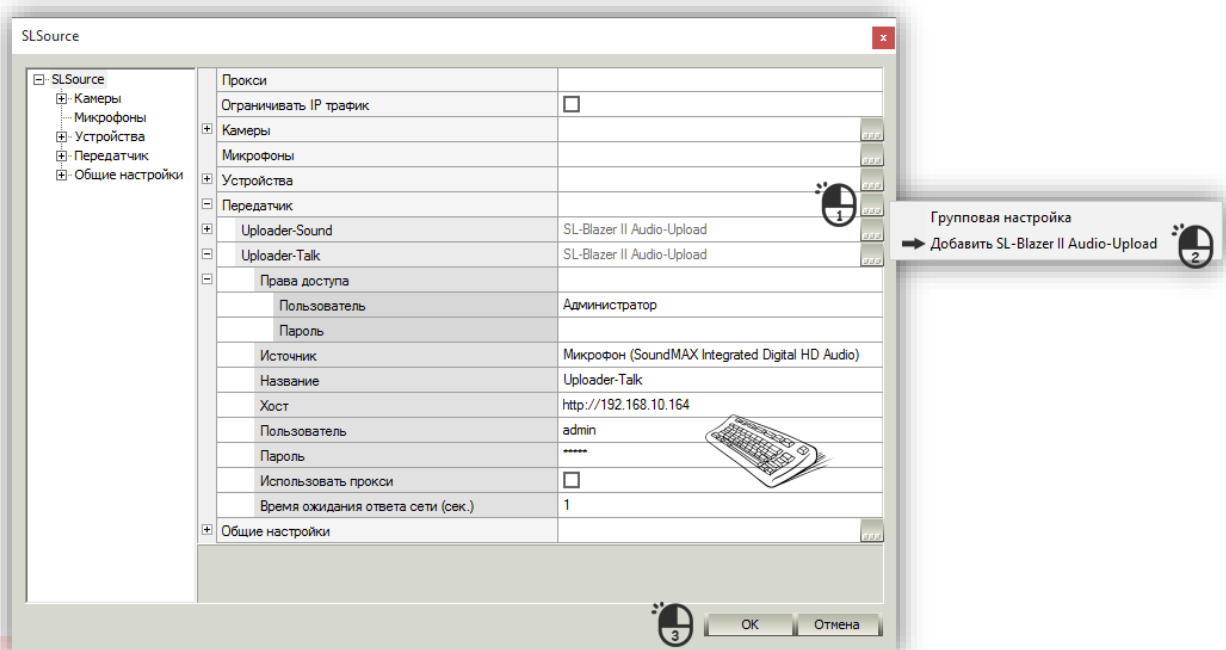


Рисунок 25. Создание аудио передатчика для передачи голоса диспетчера

Создание входящего аудио канала

Данная настройка необходима чтобы получать звук с вызывной панели подключенной к IP серверу. Откройте настройки мультимедиа сервера, затем в «**SLSource**» выберите в источниках «**Микрофоны**» пункт «**Добавить SL-Blazer II Audio**». Имя - «**Audio-In**», хост - **192.168.10.164**, логин - **admin**, пароль – **admin**. Нажмите на кнопку «**Ок**» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

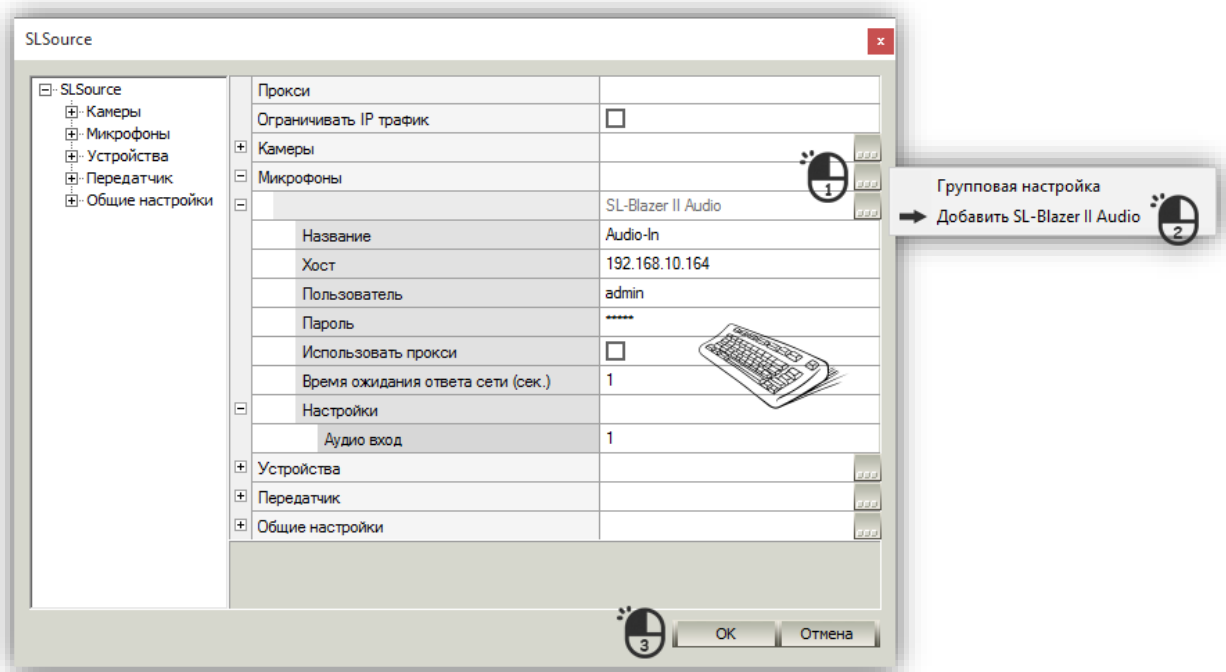


Рисунок 26. Создание входящего канала аудио (голос абонента)

Создание ключа сигнализации

Данная настройка необходима чтобы активировать звуковую сигнализацию (сирену), подключенную к IP серверу. Откройте настройки мультимедиа сервера, затем в «**SLSource**» выберите в источниках «**Устройства**» пункт «**Добавить SL-Blazer II Key**». Имя - «**Sirena**», хост - **192.168.10.164**, логин - **admin**, пароль – **admin**. Нажмите на кнопку «**Ок**» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

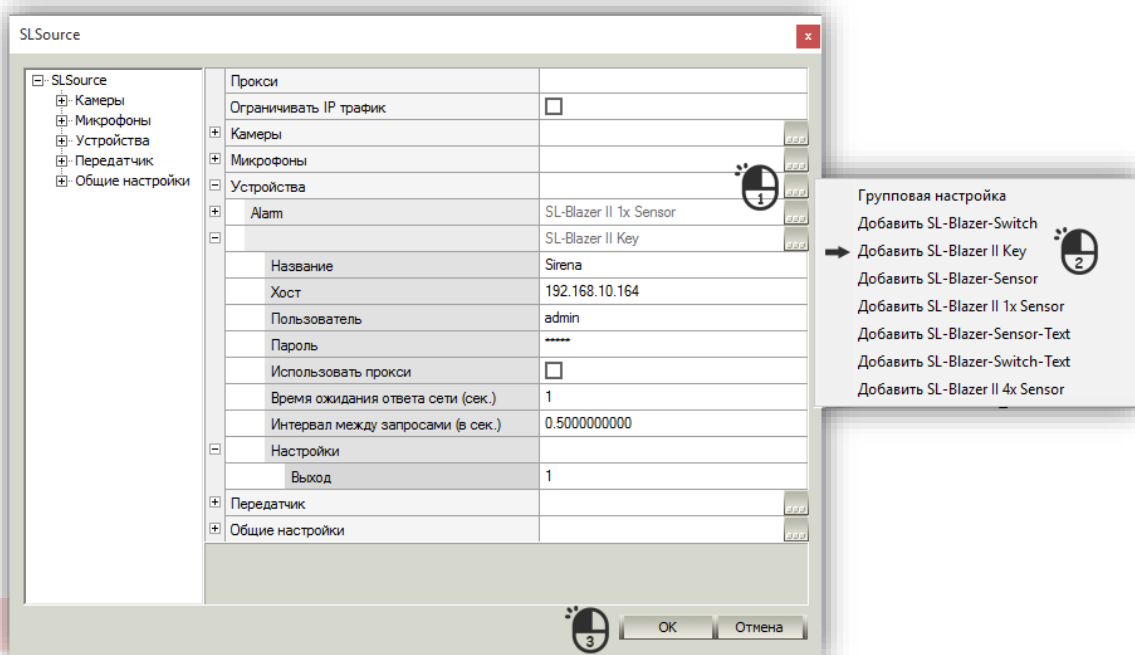


Рисунок 27. Создание ключа сигнализации

Создание виртуального ключа

Данная настройка необходима чтобы прекращать поступивший вызов, выключать запись видео и аудио, закрывать фрейм. Зайдите в настройки мультимедиа сервера, далее в «**DeviceSource**» выберите в источниках «**Датчики и ключи**» пункт «**Добавить виртуальный ключ**». Имя - «**Close**», остальные настройки оставьте по умолчанию. Нажмите на кнопку «**Ок**» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

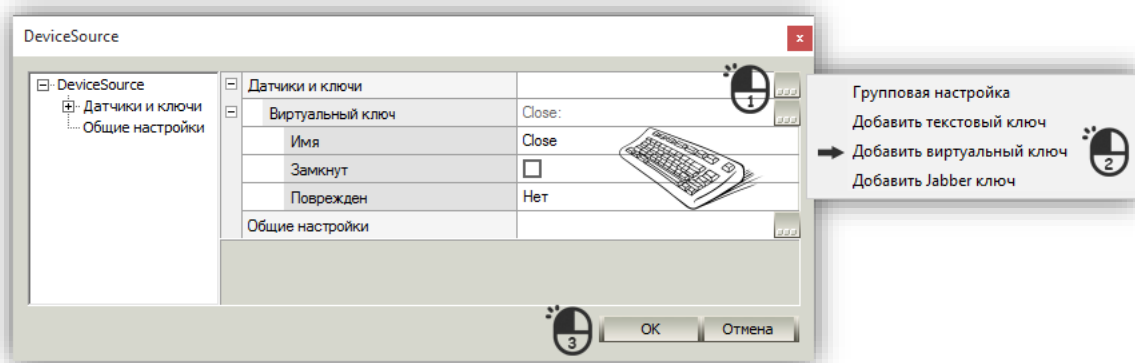


Рисунок 28. Создание виртуального ключа

После выполнения всего выше изложенного мультимедиа сервер должен выглядеть так:

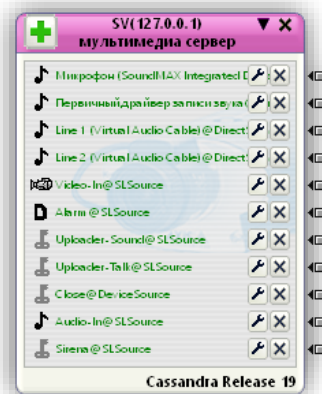


Рисунок 29. Мультимедиа сервер со всеми необходимыми устройствами

Если всё правильно, и мультимедиа сервер выглядит как на рисунке выше, продолжайте настройку, иначе – перепроверьте все пункты.

Создание фрейма

Теперь нужно создать фрейм, содержащий элементы управления и видео с вызывной панели.

- а) Подключите к клиенту **в одно окно (!)**: виртуальный ключ («Close»), аплоадер «Uploader-Talk», ключ активации sireны («Sirena») и видео сигнал с IP сервера, видео с вызывной панели («Video-In»). **Важно подключать устройства именно в указанном порядке!** Остальные устройства подключаем каждое к своему окну, они нам понадобятся для работоспособности событий SL++.

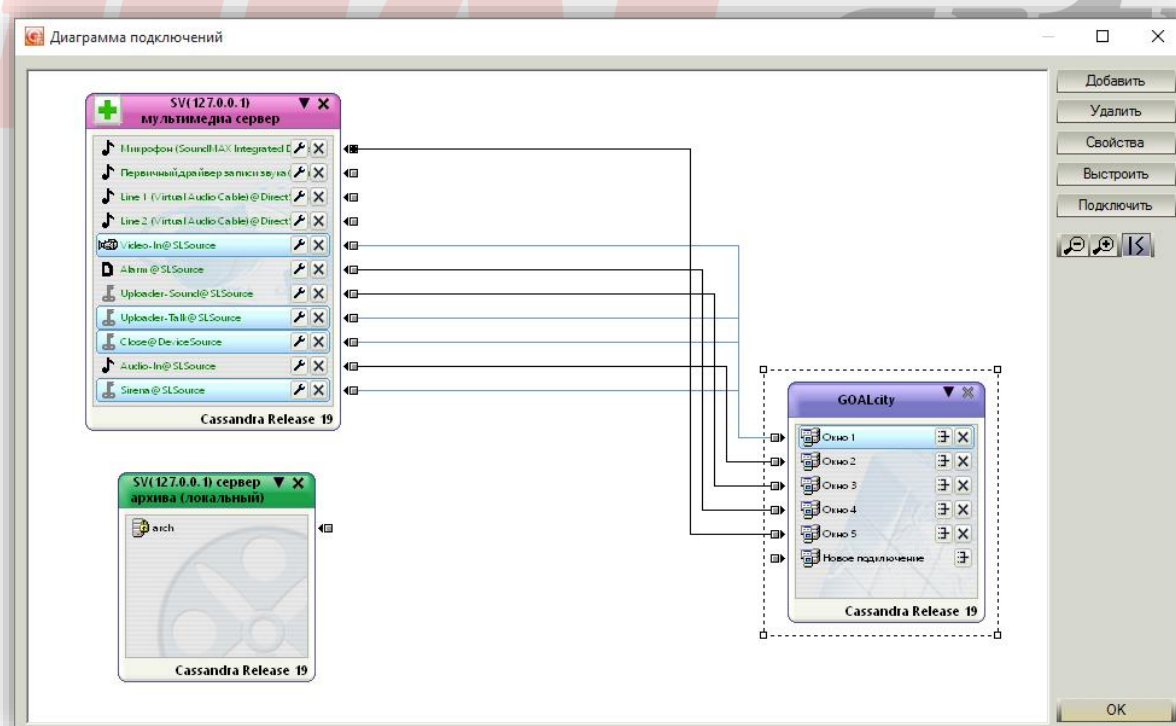


Рисунок 30. Подключение устройств на диаграмме

- б) Примените настройки диаграммы нажав «Ок».
- в) Окна появятся на мониторе. Выберите окно, в которое подключен видеосигнал. Остальные окна можно уменьшить и «отложить» в сторону.
- д) В окне с видеосигналом выберите настройку «**Не сохранять пропорции**» чтобы можно было производить свободное масштабирование окна (по необходимости):

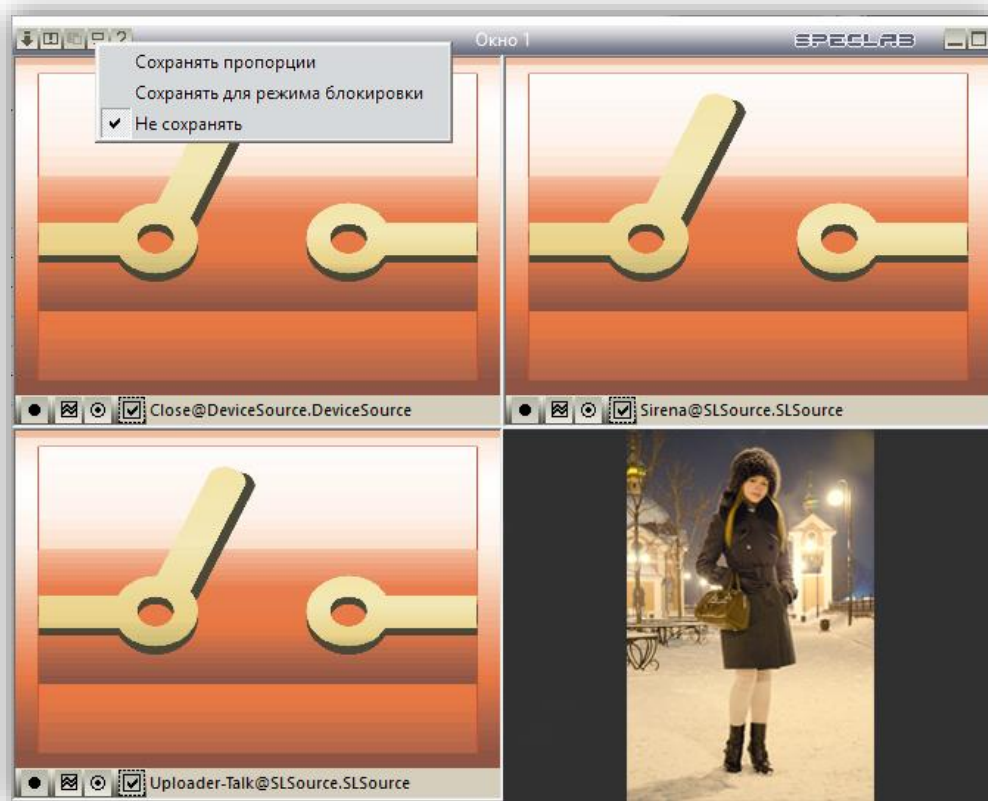


Рисунок 31. Окно фрейма сразу после подключения

е) Включите ручную расстановку устройств в окне.

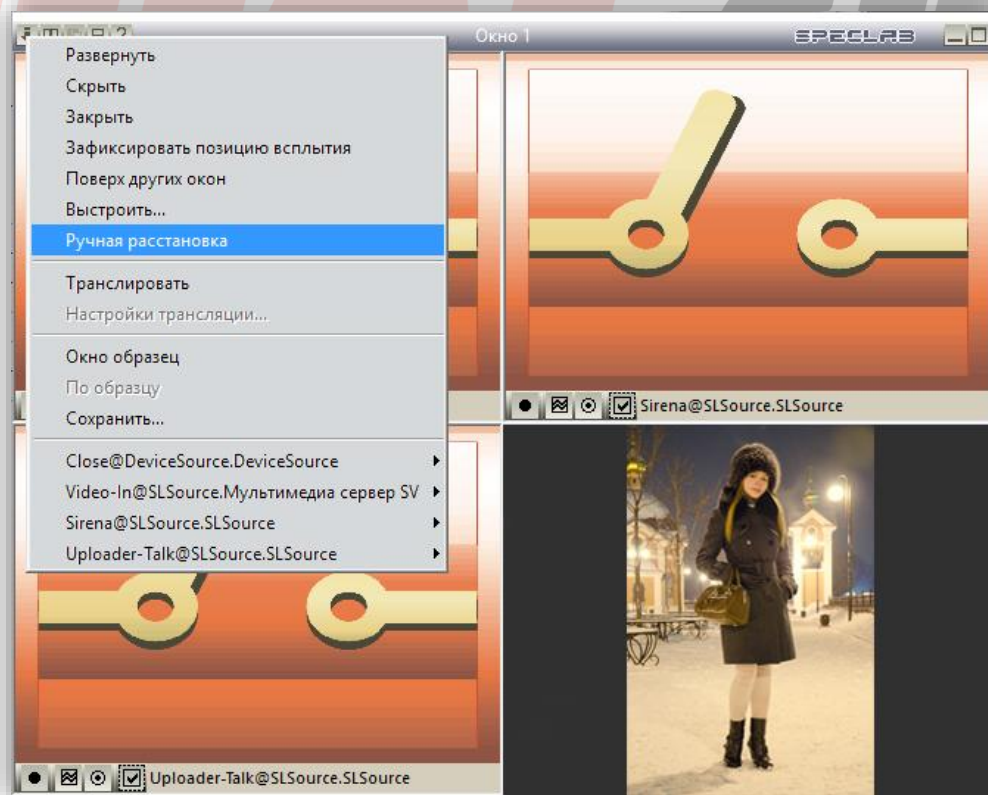


Рисунок 32. Включение ручной расстановки устройств в одном окне

ф) Перемещаем и масштабируем окна устройств для более удобного и наглядного вида.



Рисунок 33. Устройства в одном окне перемещены для более удобного вида

Обратите внимание, что устройства в окне перемещаются по принципу «слоев», последнее подключенное будет самым нижним, поэтому и нужно было соблюдать последовательность подключения, описанную [выше](#). Если её не соблюдать, то кнопки управления «спрятались» бы под видео изображением.

- г) Затем откройте настройки виртуального ключа «Close» кликом по кнопке . На вкладке «Запись» выберите [созданный ранее](#) архив. Во вкладке «Контроль» снимите галки: «Менять состояние по двойному щелчку» и «Отображать панель инструментов».

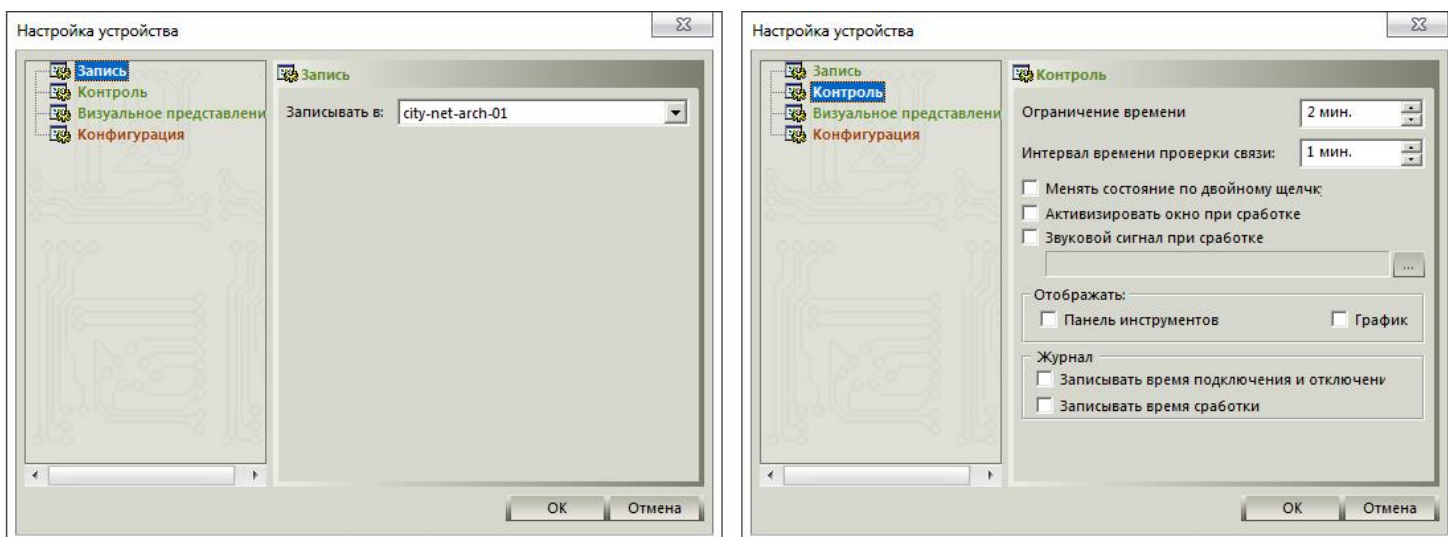


Рисунок 34. Настройка виртуального ключа

- h) Настройте внешний вид кнопки. Перейдите к пункту «**Визуальное представление**» и укажите путь **C:\Domofon\emf\close-5** для того чтобы стандартная картинка виртуального ключа ответственного за прерывание связи и закрытие фрейма, изменилась на ту что лежит в указанной папке (необязательно использовать именно эти изображения, вы можете создать картинку самостоятельно и использовать вместо предоставленных). Сохраните настройки нажатием кнопки «**Ок**».

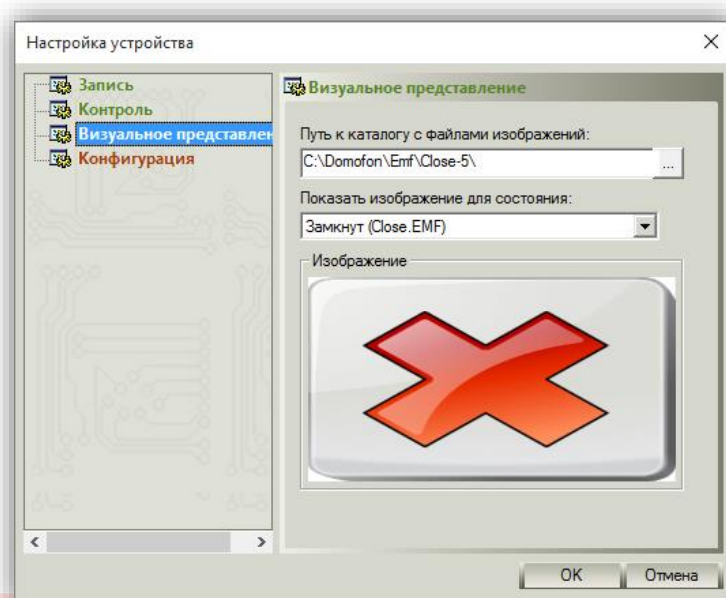


Рисунок 35. Настройка внешнего вида виртуального ключа «Close»

- i) Повторите процедуру для источника «**Uploader-Talk**». Делаем настройки аналогично виртуальному ключу «**Close**».
- j) Настройка внешнего вида кнопки. Перейдите в пункт «**Визуальное представление**» и укажите путь **C:\Domofon\emf\sound-3** для того чтобы стандартная картинка виртуального ключа ответственного за прерывание связи и закрытие фрейма, изменилась на ту что лежит в указанной папке (необязательно использовать именно эти изображения, вы можете создать картинку самостоятельно и использовать вместо предоставленных). Сохраните настройки нажатием кнопки «**Ок**».

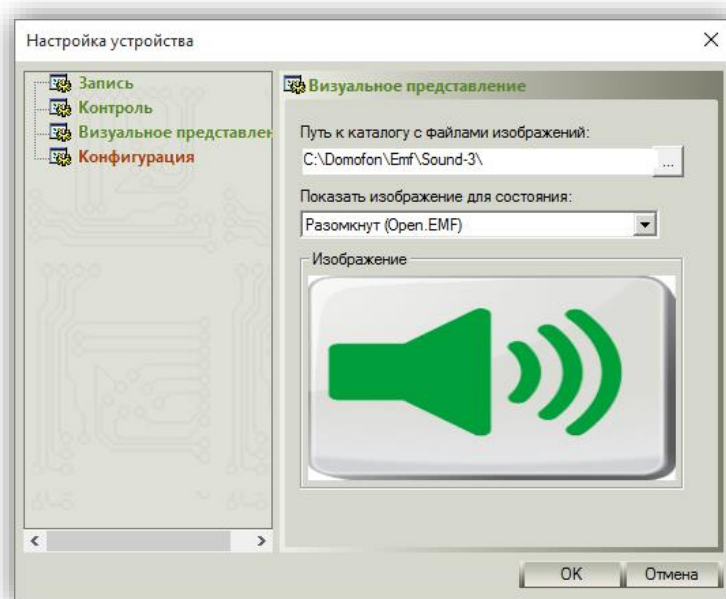


Рисунок 36. Настройка внешнего вида виртуального ключа «Uploader-Talk»

- k) Выполните аналогичную процедуру для источника «Sirena», заменив изображение на C:\Domofon\emf\sirena-3 или свое.
- l) Зайдите в настройки видео источника «Video-In» и на вкладке «Запись» выберите созданный ранее архив «Arch», настройте желаемую скорость записи видео в архив. Нажмите «Ок».

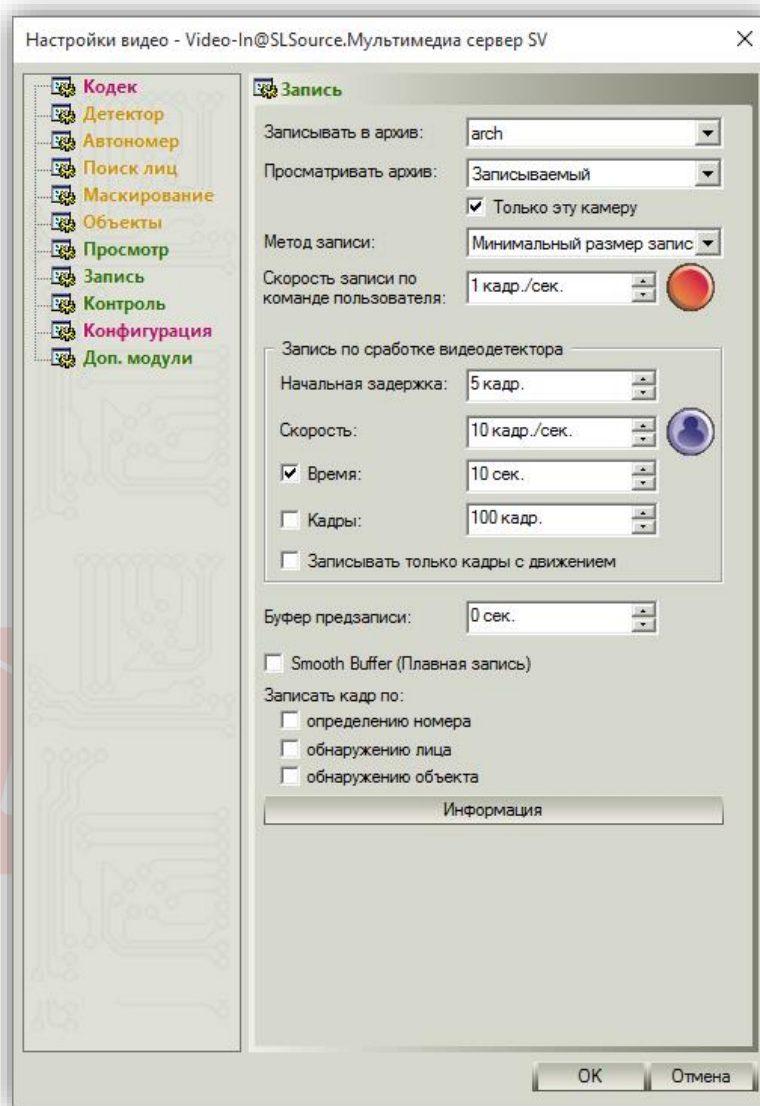



Рисунок 37. Настройка записи видео в архив

Примечание. Чтобы открыть «старый» вид настроек видеоисточника щелкните по кнопке  всплывающей панели с зажатой клавишей «Ctrl» на клавиатуре.

- m) **Включите запись в архив!** (это необходимо сделать перед сохранением фрейма).
- n) Откройте настройки видеоисточника «Video-In», перейдите на вкладку «Просмотр» и снимите птички «Отображать историю аналитики» и «Отображать всплывающую панель» чтобы ничего не отвлекало оператора от работы с системой.



Рисунок 38. Готовый к сохранению фрейм

- о) Теперь можно сохранить готовый фрейм в файл назначив ему определённое имя, например, «street-01».

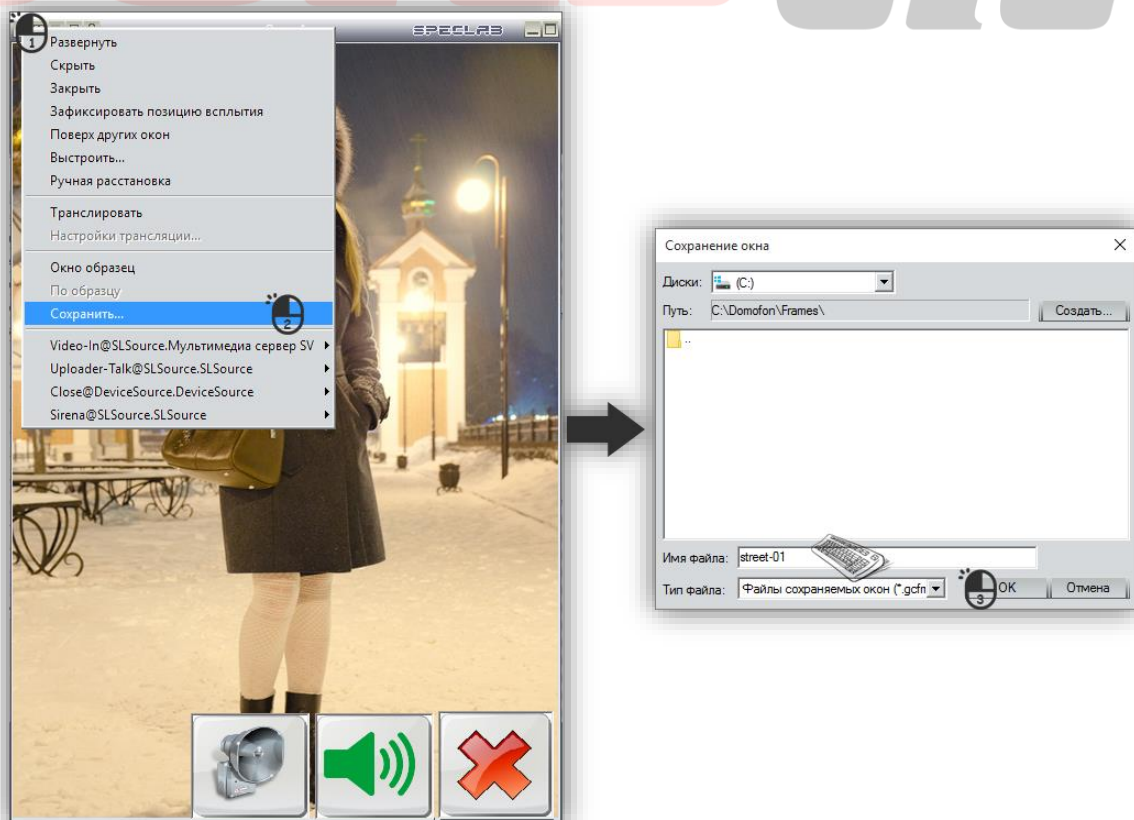


Рисунок 39. Сохранение фрейма

Важно! Выбранный путь сохранения фрейма НЕ должен соответствовать стандартному где установлена GOALcity, иначе после деинсталляции и установки новой версии – можно потерять все ресурсы.

Это касается не только фреймов, но и звуков, скриптов и прочих сопутствующих файлов, используемых в данной конфигурации.

Лучше всего, всё сохранять в скопированную ранее папку «Domofon», которая в данном примере размещена на диске **C:\Domofon**

p) Закройте окно из меню:

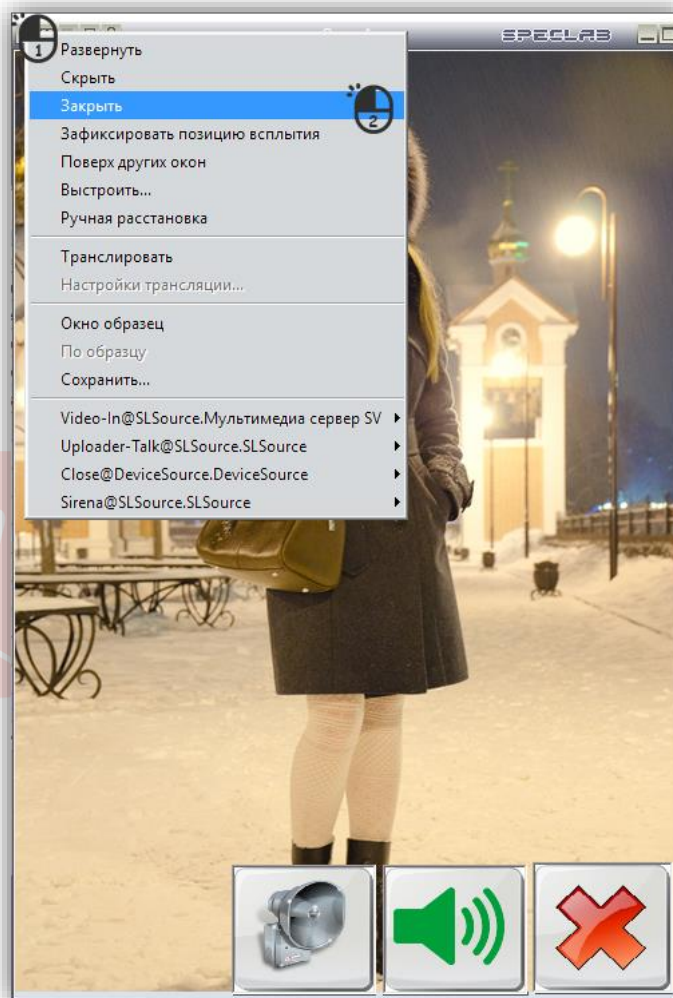

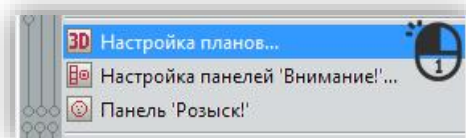


Рисунок 40. Закрытие окна

Итак, сервер настроен, фрейм подготовлен, осталось добавить план и создать события.

Создание плана

- a) Нажмите на кнопку [главного меню](#) на панели GOALcity 
- b) Выберите пункт «Настройка планов»



Примечание! В вашей системе должен быть установлен **DirectX 9c** и зарегистрирована библиотека **gcplan.dll** иначе строчки «Настройка планов...» у Вас не будет.

- c) В появившемся окне нажмите на кнопку «Добавить» и выберите путь к Вашему изображению (изображение должно быть в форматах **jpg**, **png** или **bmp**). Нажмите «Ок».

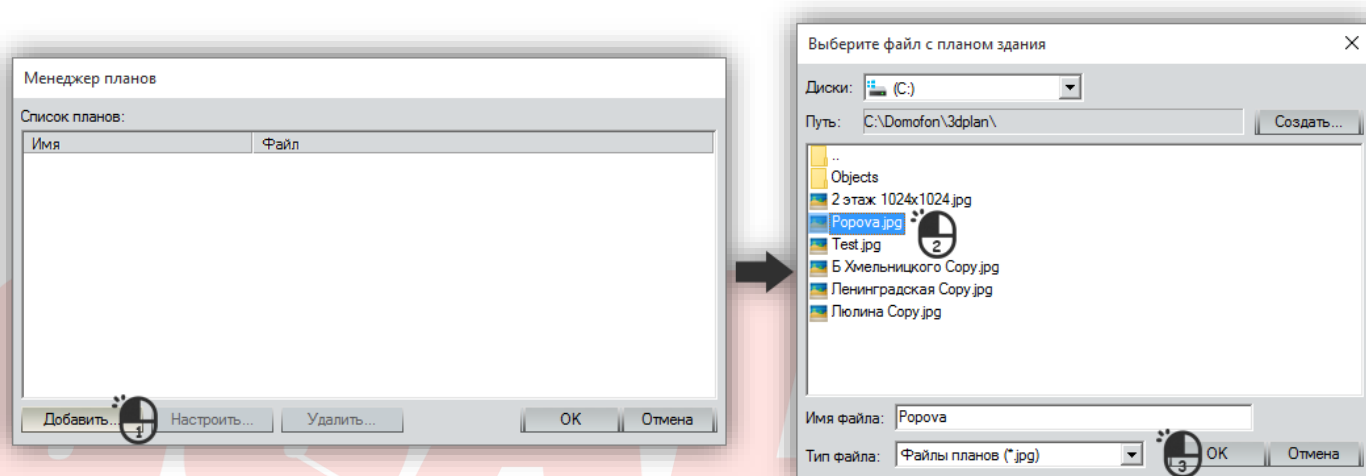


Рисунок 41. Настройка плана

- d) В менеджере планов появится созданный план. Выберите его и нажмите кнопку «Ок». Откроется новое окно с планом.

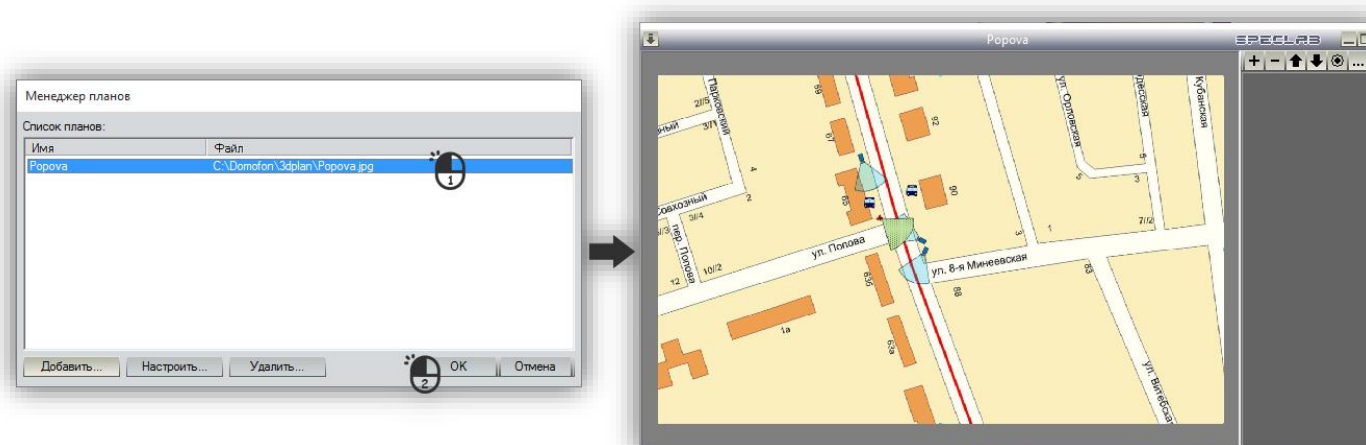


Рисунок 42. Добавление плана

- e) Перейдите в режим настройки вида и подберите оптимальный вид для плана:

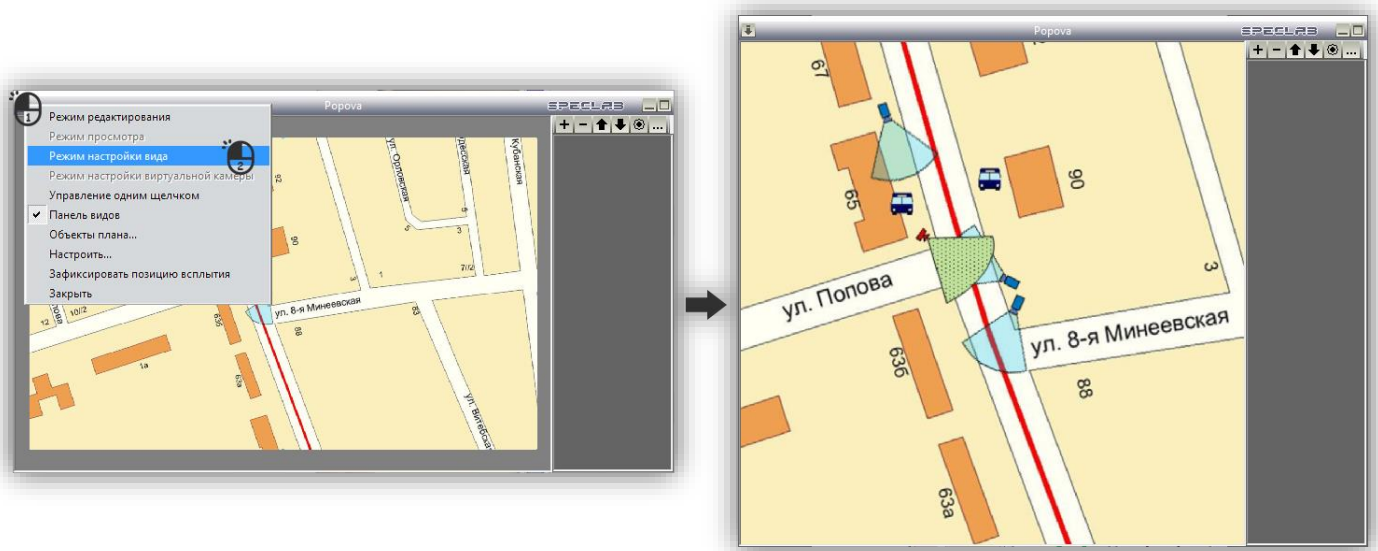


Рисунок 43. Настройка внешнего вида плана

- f) Сохраните понравившийся вид нажатием на «+» в панели справа. Откроется окно, задайте название и нажмите «Ок». Маленький эскиз появится справа в колонке.

Важно! Обязательно активируйте данный вид, щелкнув на него левой кнопкой мыши, чтобы он подкрасился красной рамкой!

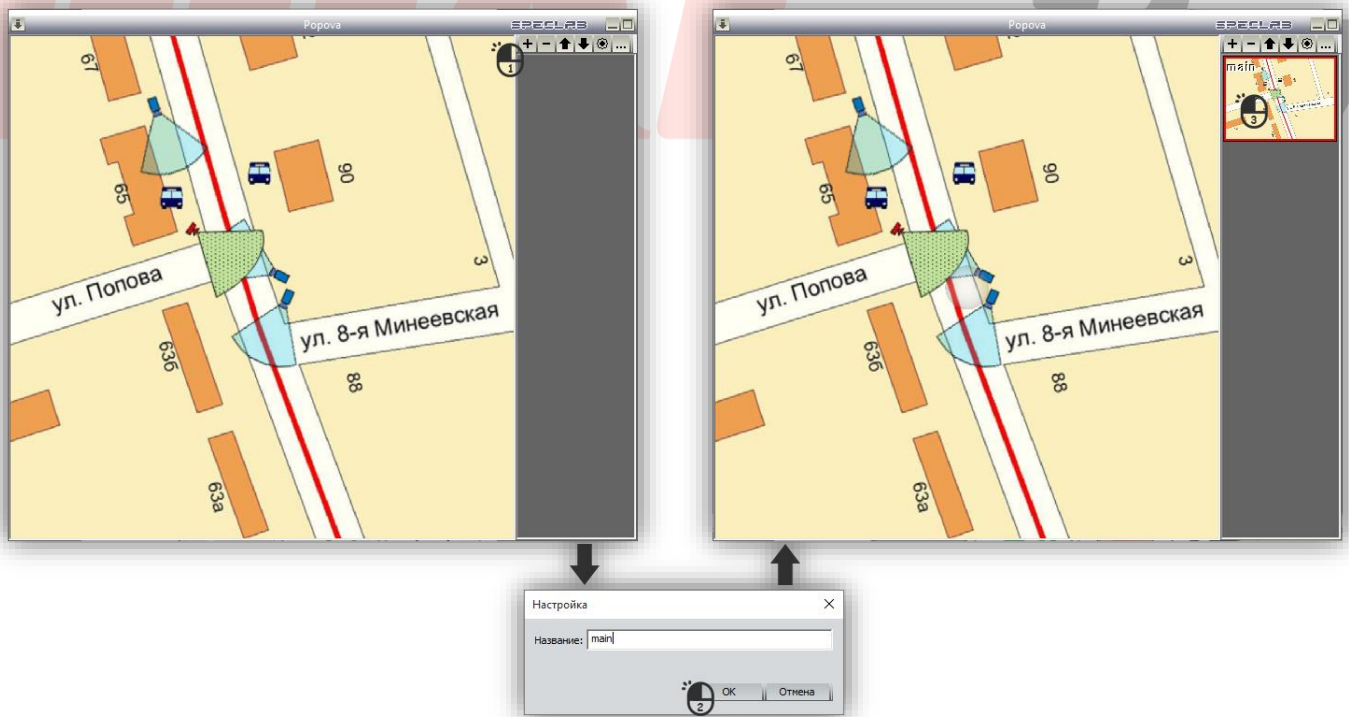


Рисунок 44. Сохранение вида

- g) Перейдите к «Режиму просмотра» и закройте панель видов, сняв птичку в меню окна:

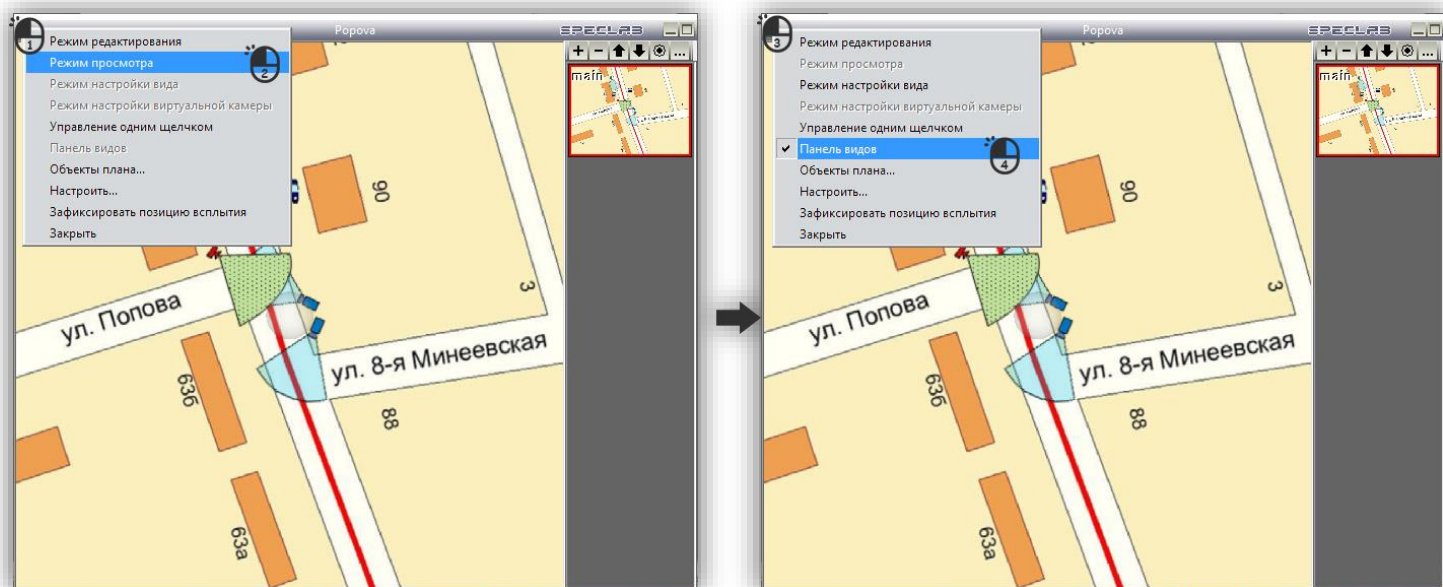


Рисунок 45. Закрытие панели видов

h) Окно плана примет стандартный вид:

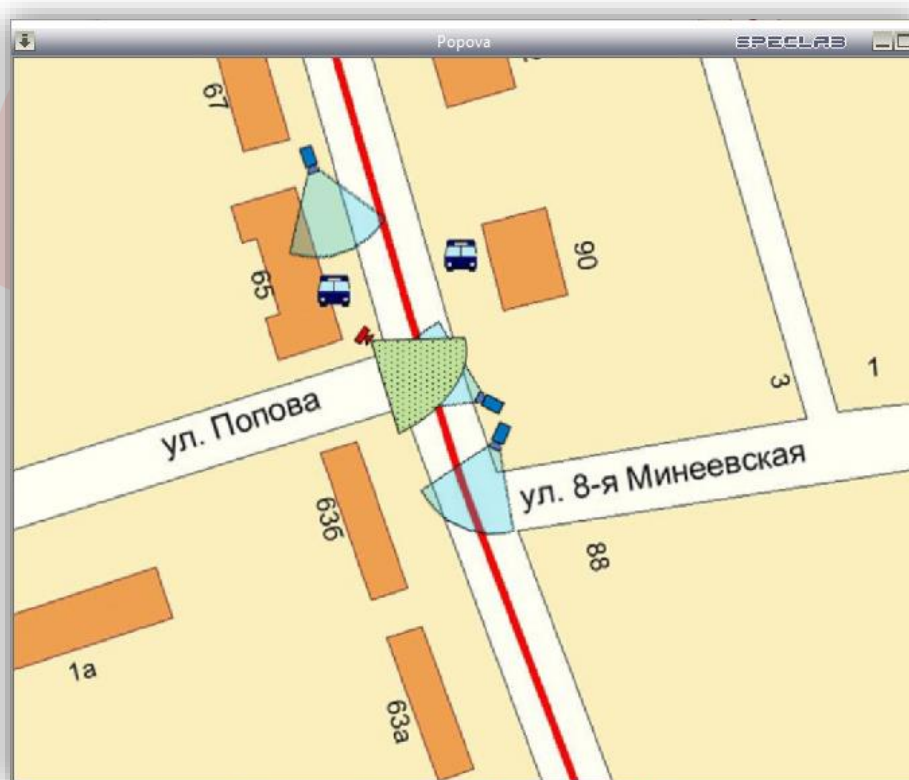


Рисунок 46. Стандартный вид окна плана

- i) Перейдите в «Режим редактирования». Добавьте объект «pictogramma» из раздела «domophone» и задайте ему имя. Например, «pic-01». Имена объектам рекомендуем давать такие, чтобы Вы потом могли разобраться с вашей системой.

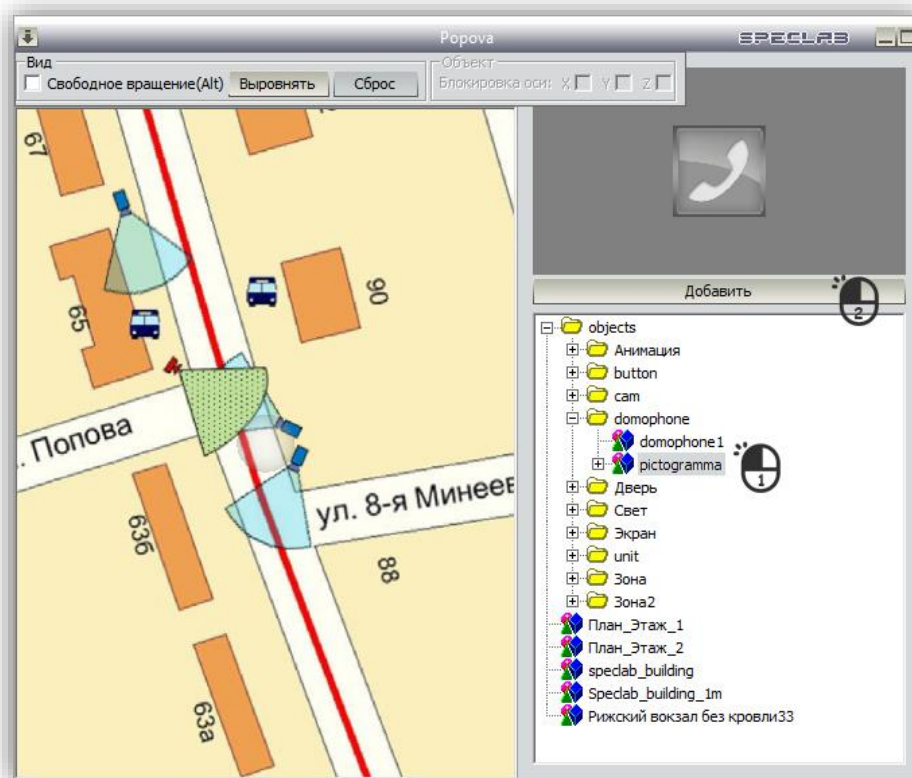


Рисунок 47. Добавление пиктограммы на план

- j) С помощью мыши масштабируйте пиктограмму и расположите ее в нужном месте плана и перейдите в «Режим просмотра».

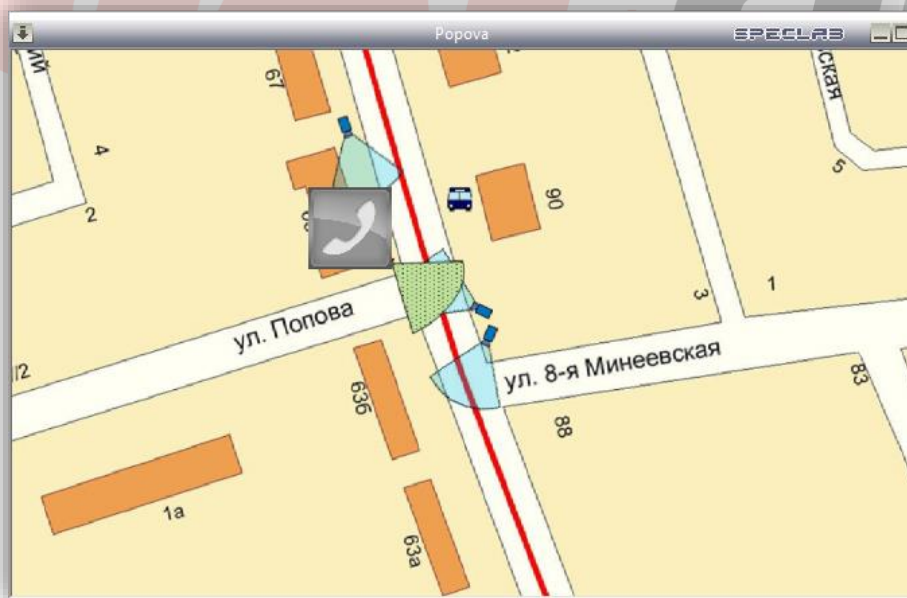


Рисунок 48. Окно плана с пиктограммой

Эта пиктограмма, в последствии, будет привязана к датчику «Alarm» вызывной панели.

Проверка настроек и подключений

- а) Зайдите на [Диаграмму подключений](#) и проверьте подключение устройств к клиенту GOALcity от *Мультимедиа сервера*: «Alarm» (кнопка вызова), «Микрофон» (микрофон, подключенный в звуковую карту), «Audio-In» (микрофон в вызывной панели), «Uploader-

Sound». Устройства должны быть **обязательно** подключены чтобы можно было работать с ними в менеджере событий SL++. Если окна мешаются на экране, их можно скрыть, но **ни в коем случае** не закрывать.

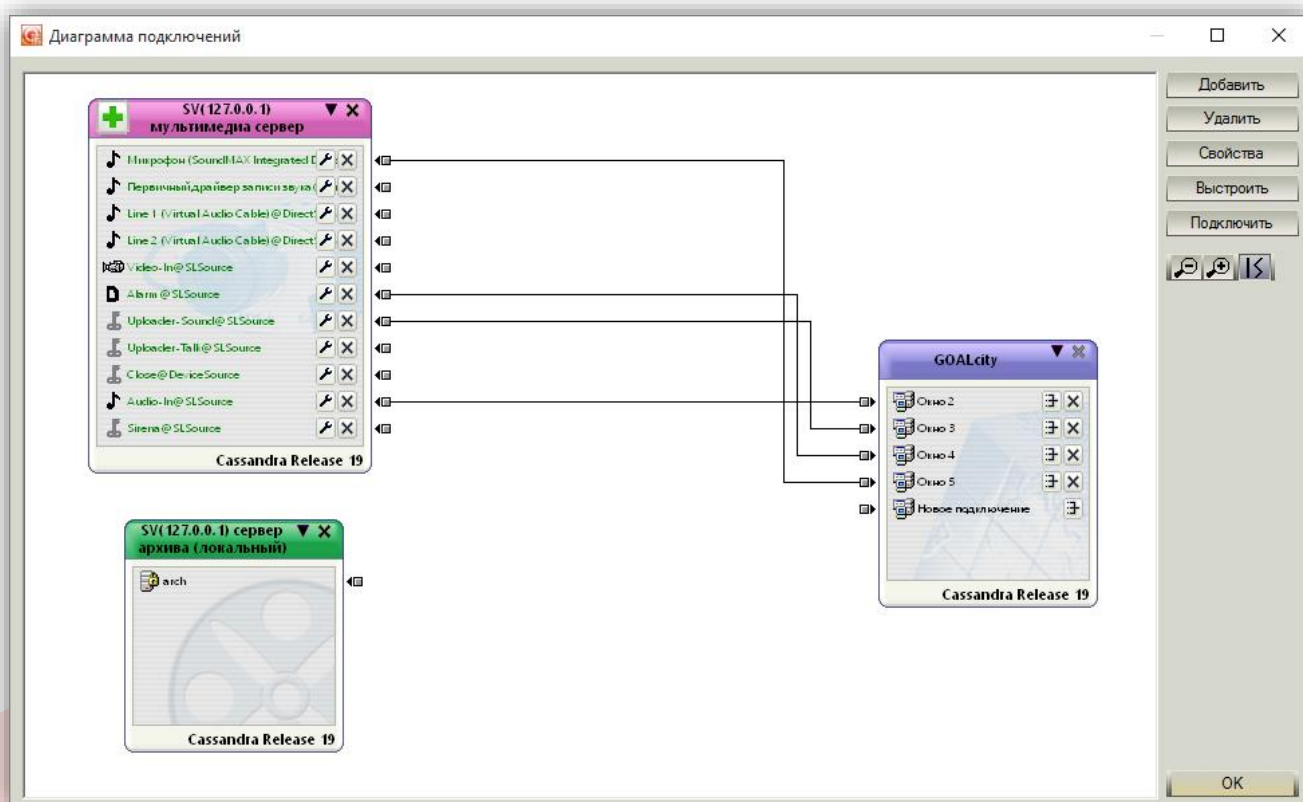



Рисунок 49. Подключение устройств к GOALcity

- b) Откройте настройки «**Микрофона**» кликом по кнопке  и укажите в пункте запись [ранее созданный архив «Arch»](#):

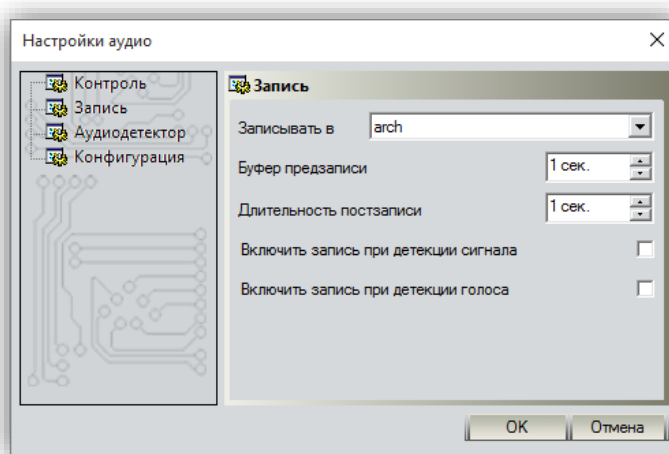


Рисунок 50. Настройка записи звука микрофона

- c) Аналогично настройте другой источник аудио - «**Audio in**».

Настройка событий:

Перед тем как настроить события, связанные с объектами на фрейме – фрейм необходимо загрузить (иначе в настройках **SL++** нужных элементов не окажется)!

Загрузить фрейм можно двойным кликом по его иконке в explorer'е или любом другом менеджере файлов под Windows:

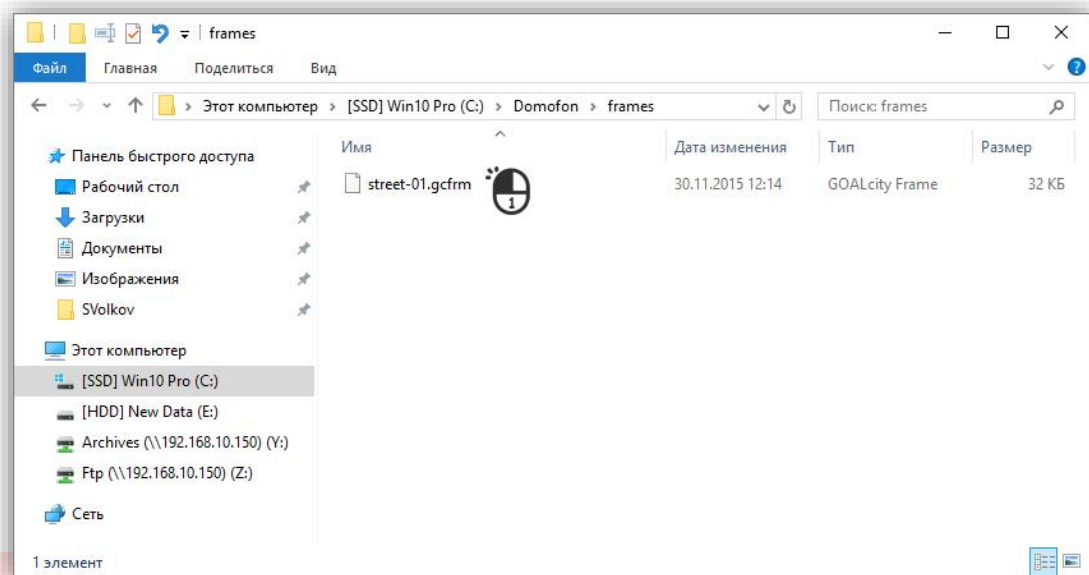
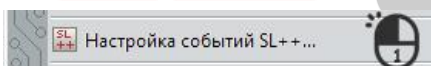


Рисунок 51. Загрузка фрейма

Событие «Оповещение»:

Откройте из [главного меню](#) GOALcity «Менеджер событий SL++».



Добавьте новое событие «Оповещение».

Активатор

«Alarm» состояние «Сработал». Нажмите «Ок». Цепочка событий начинается с нажатия кнопки на вызывной панели.

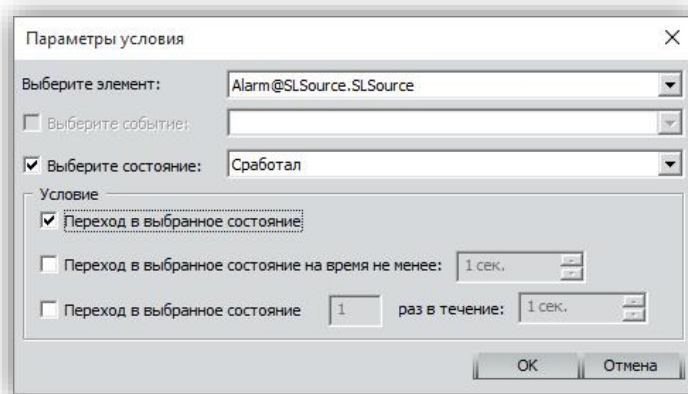


Рисунок 52. "Оповещение". Активатор.

Действие 1: Анимация пиктограммы.

Элемент «pic-01», действие «alarm» (т.е. при нажатии на кнопку вызывной панели, пиктограмма начнёт анимироваться и сменит свой цвет на **красный**) Заметьте, что к названию пиктограммы добавляется название плана (**Popova.pic-01**). Жмём «Ок».

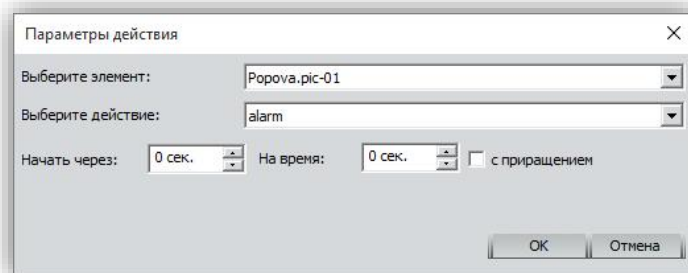


Рисунок 53. «Оповещение». Анимация пиктограммы

Действие 2: Передача звука ожидания в IP сервер (передача звука ожидания абоненту).

Добавьте еще одно действие. Элемент «Uploader-Sound», действие «Замкнуть». После этой команды, весь звук, проходящий через виртуальную звуковую карту «Line 1», будет передаваться в IP сервер и проигрываться в динамиках вызывной панели. Но еще нужно запустить проигрывание звука.

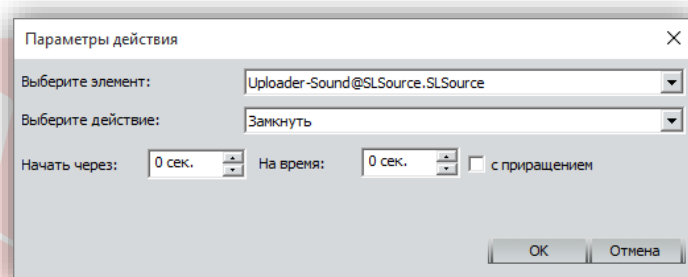


Рисунок 54. "Оповещение". Замыкание "Uploader-Sound"

Действие 3: Воспроизведение звука ожидания для абонента.

Добавьте третье действие. Нам нужно запустить [установленный ранее](#) и настроенный Aimp3 и передать абоненту звук ожидания ответа. Стандартными средствами **GOALcity** этого сделать не получится, потому что звук будет выводиться на аудио карту, назначенную по умолчанию и, соответственно, звук пойдет в колонки или наушники диспетчера (чтобы звук передавался корректно, мы и используем виртуальную звуковую карту «Line 1»).

Выберите элемент «GOALcity», и затем действие «Запустить программу». Приложение «C:\Program Files(x86) \AIMP3\aimp3.exe».

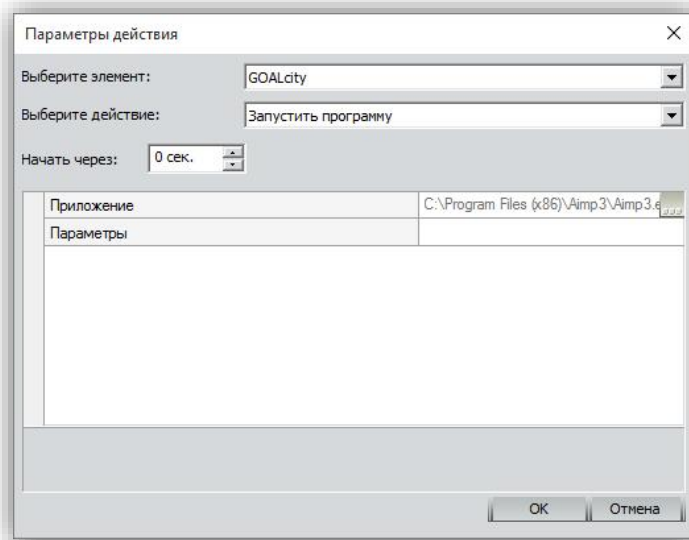


Рисунок 55. "Оповещение". Запуск плеера

Сохраните событие нажатием на кнопку «**Ок**» и переходите к созданию следующего.

Действие 4: Воспроизведения звука оповещения о вызове для диспетчера.

Добавьте четвертое действие. Элемент «**GOALcity**», действие «**Проиграть звук**», и нажмите на кнопку «**Настройки...**»

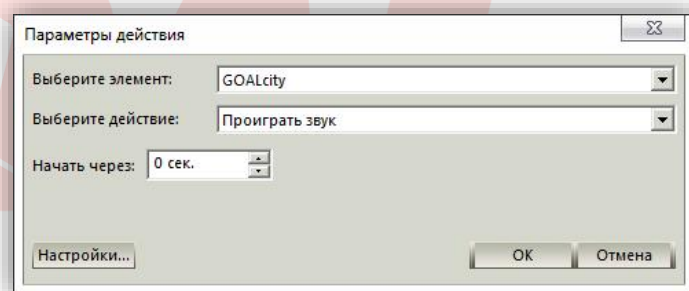
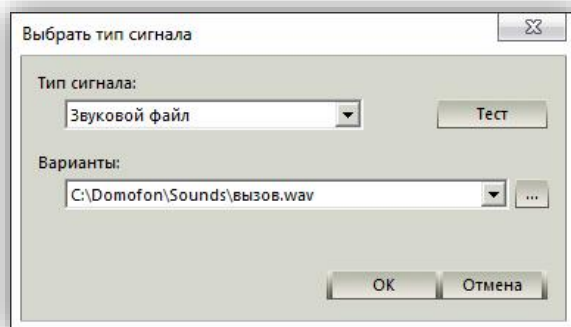


Рисунок 56. "Оповещение". Звук диспетчеру

Выберите звук, который будет проигрываться диспетчеру для оповещения о поступившем вызове на подключенных к компьютеру динамиках (наушниках).

Тип сигнала: «**Звуковой файл**», путь «**C:\Domofon\sounds\вызов.wav**».

GOALcity поддерживает воспроизведение звука формата «**.wav**», поэтому перекодируйте звук заранее или используйте предложенный.



Все действия для события «**Оповещение**» созданы. Если у вас все правильно, то должно получиться так (поля «**Выполняются условия**» и «**Не выполняются условия**» не заполняются, поэтому их нет на скриншотах):

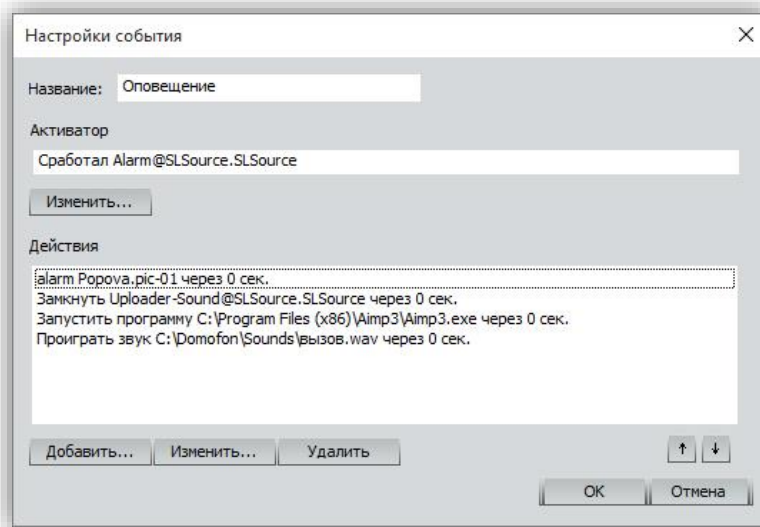


Рисунок 57. Событие "Оповещение"

Событие «Загрузка фрейма»:

Добавьте еще одно событие с названием: «Загрузка фрейма»

Активатор

Элемент: «Ророва.pic-01», событие: «Двойной щелчок мыши». Нажмите «Ок».

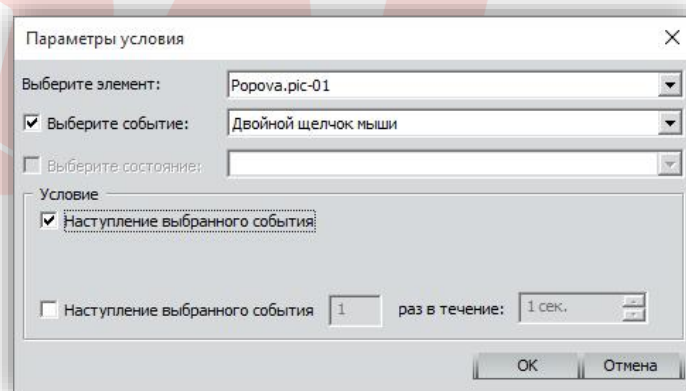


Рисунок 58. "Загрузка фрейма". Активатор

Действие 1: Анимация пиктограммы.

Элемент «Ророва.pic-01», действие «dialog» (пиктограмма сменит своё состояние на зелёный цвет)

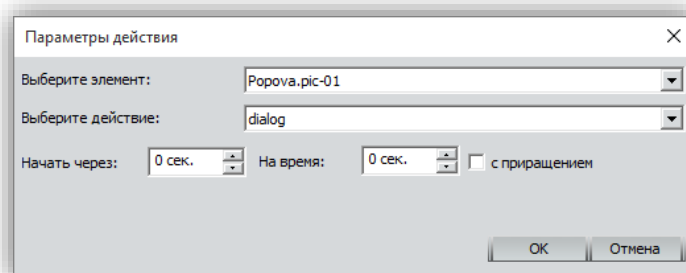


Рисунок 59. "Загрузка фрейма". Анимация пиктограммы

Действие 2: Загрузка фрейма.

Элемент «GOALcity», действие «Загрузить окно» (укажите путь где лежит [ранее сохранённый](#) файл фрейма, в примере это «C:\Domofon\frames\street-01.gcfm»)

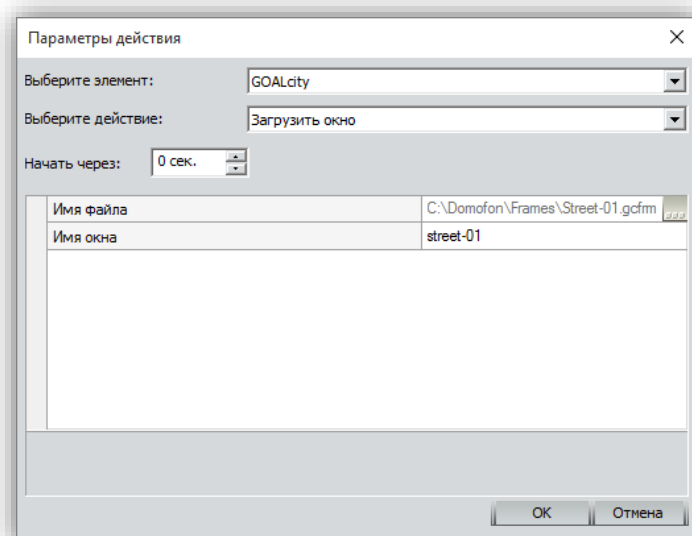


Рисунок 60. "Загрузка фрейма". Загрузка окна

Задайте уникальное имя загружаемого окна, в примере это «street-01». Сохраните действие нажатием на кнопку «Ок».

Действие 3: Выключение передачи звука ожидания абоненту.

Элемент «Uploader-Sound», действие «Разомкнуть». Прекращается подача звукового сигнала на IP сервер из программы Aimр3, соответственно динамик вызывной панели должен замолчать.

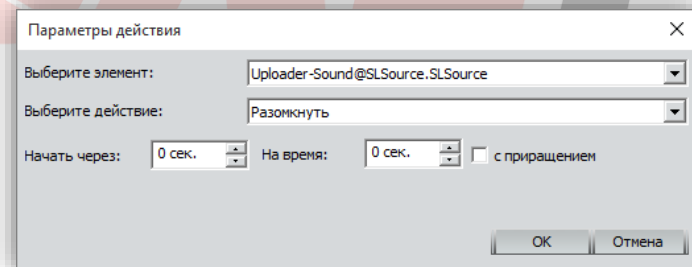


Рисунок 61. "Загрузка фрейма". Размыкание "Uploader"

Действие 4: Выключение программы Aimр.

Диспетчер отреагировал на вызов и нажал на пиктограмму, звук в динамик вызывной панели больше не передается и программу Aimр необходимо закрыть. Если оставить ее во включенном состоянии, то следующее нажатие на кнопку вызова не запустит ее снова, и соответственно звука ожидания ответа не будет ☹.

Элемент «GOALcity», действие «Запустить программу», выберите [ранее созданный файл](#) «kill.bat». Нажимаем «Ок» и сохраняем действие.

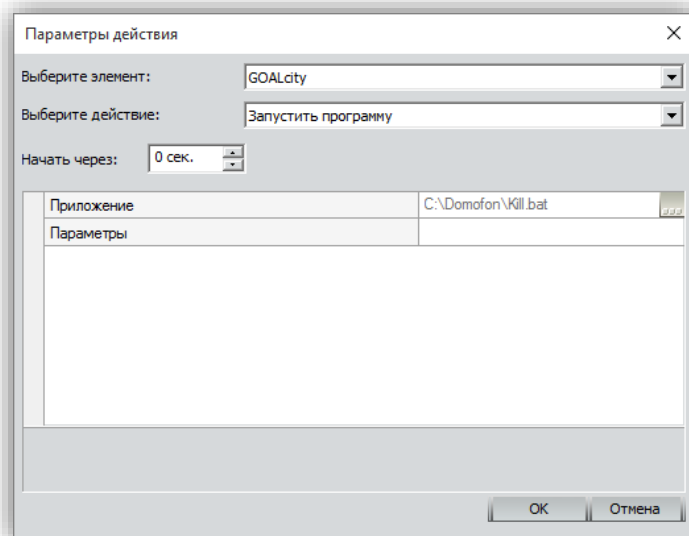


Рисунок 62. "Загрузка фрейма". Закрытие программы AimP3

Действие 5: Запись голоса диспетчера.

Элемент «**Микрофон**», действие «**Включить запись**», нажмите кнопку «**Ок**» и сохраните действие. Звук с микрофона начнет записываться в [заранее созданный архив](#).

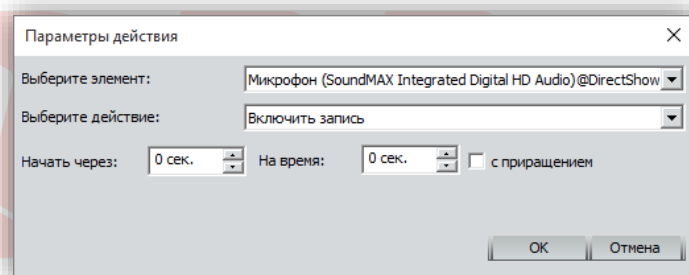


Рисунок 63. "Загрузка фрейма". Запись голоса диспетчера

Действие 6: Запись голоса абонента.

Элемент «**Audio-In**», действие «**Включить запись**», нажмите кнопку «**Ок**» и сохраните действие. Звук с микрофона начнет записываться в [заранее созданный архив](#).

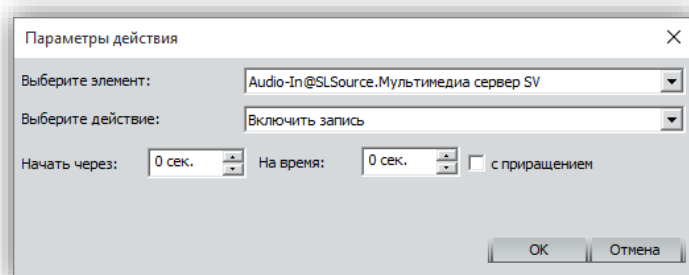


Рисунок 64. "Загрузка фрейма". Запись голоса абонента.

Сохраните событие нажатием кнопки «**Ок**». Все действия для события «**Загрузка фрейма**» созданы. Если у вас все правильно, то должно получиться так:

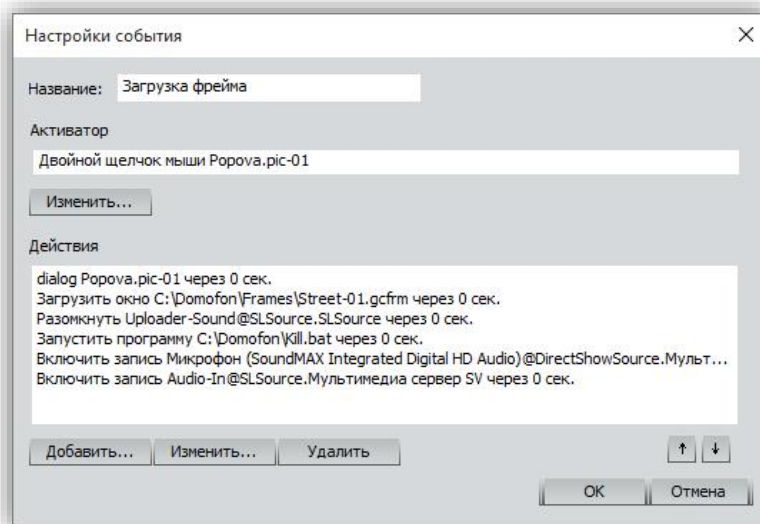


Рисунок 65. Событие "Загрузка фрейма".

Событие «Включение двухсторонней связи»:

Добавьте еще одно событие с названием: «**Двухсторонняя связь. Включение**»

Активатор

Элемент: «**Uploader-Talk**», событие: «**Замкнут**». Нажмите кнопку «**Ок**». При этом будет включаться [настроенный ранее аплоадер](#), который будет переправлять весь звук с микрофона через IP сервер в динамики вызывной панели.

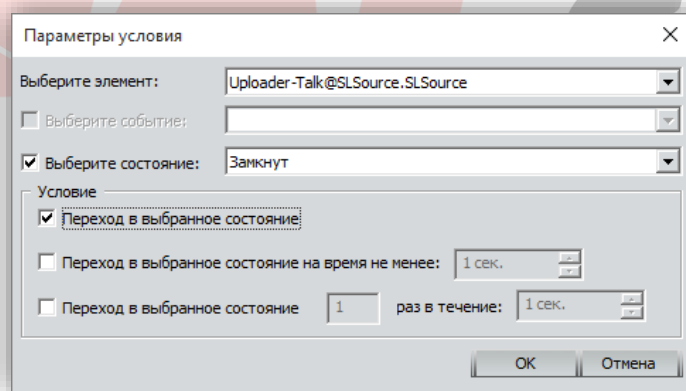


Рисунок 66. "Двухсторонняя связь. Включение". Активатор

Действие 1: Включение прослушивания микрофона с IP сервера (прослушивания абонента).

Элемент «**Audio-In**», действие «**Включить прослушивание**». Т.е. включается прямая передача звука с микрофона вызывной панели в динамики (наушники) диспетчера.

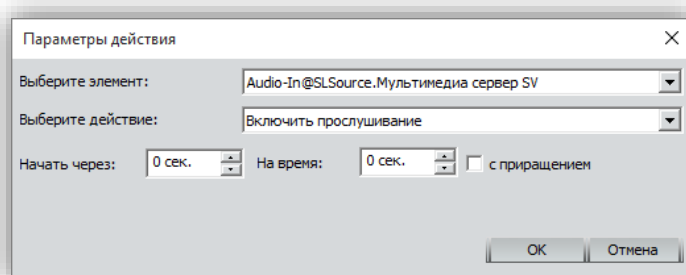


Рисунок 67. "Двухсторонняя связь. Включение". Получение звука абонента

Сохраните событие нажатием кнопки «**Ок**». Все действия для события «**Двухсторонняя связь**» созданы. Если у вас все правильно, то должно получиться так:

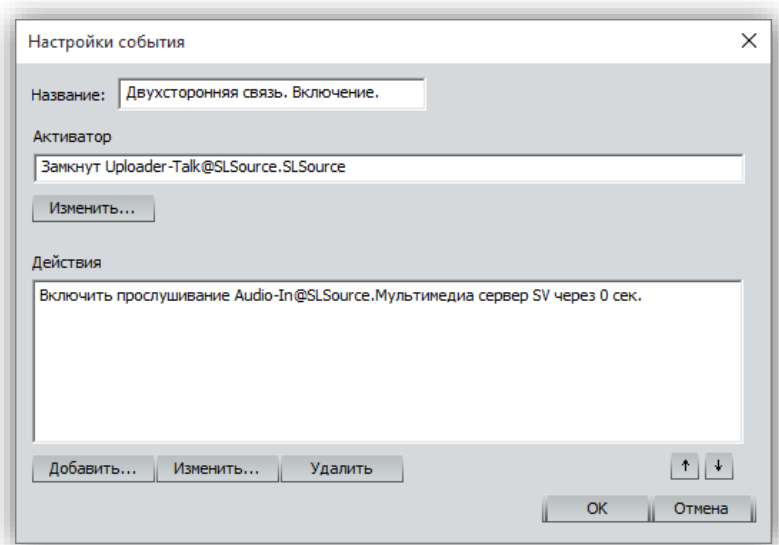


Рисунок 68. Событие "Двухсторонняя связь. Включение"

Событие «Выключение двухсторонней связи»:

Добавьте следующее событие с названием: «**Двухсторонняя связь. Выключение**»

Активатор

Элемент: «**Uploader-Talk**», событие: «**Разомкнут**». Нажмите на кнопку «**Ок**». При этом будет выключаться [настроенный ранее аплодер](#), перенаправляющий весь звук с микрофона через IP сервер в динамики вызывной панели.

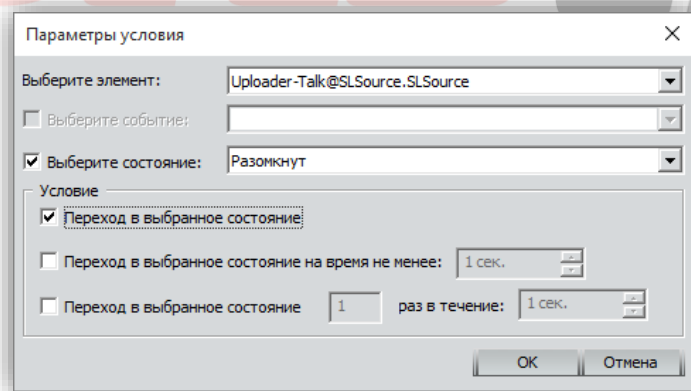


Рисунок 69. "Двухсторонняя связь. Выключение". Активатор

Действие 1: Выключение прослушивания микрофона с IP сервера (прослушивания абонента).

Элемент «**Audio-In**», действие «**Выключить прослушивание**». Т.е. мы выключаем прямую передачу звука с микрофона вызывной панели в динамики (наушники) диспетчера.

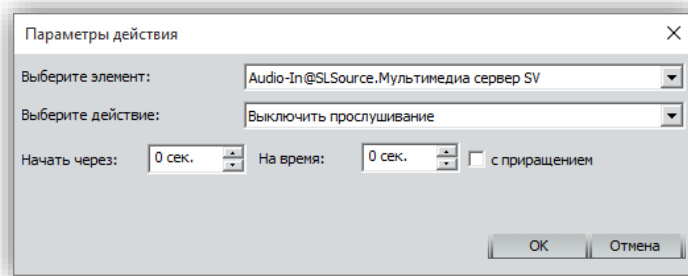


Рисунок 70. "Двухсторонняя связь. Выключение". Выключение звука абонента

Сохраните событие нажатием кнопки «**Ок**». Все действия для события «**Двухсторонняя связь. Выключение**» созданы. Если у вас все правильно, то должно получиться так:

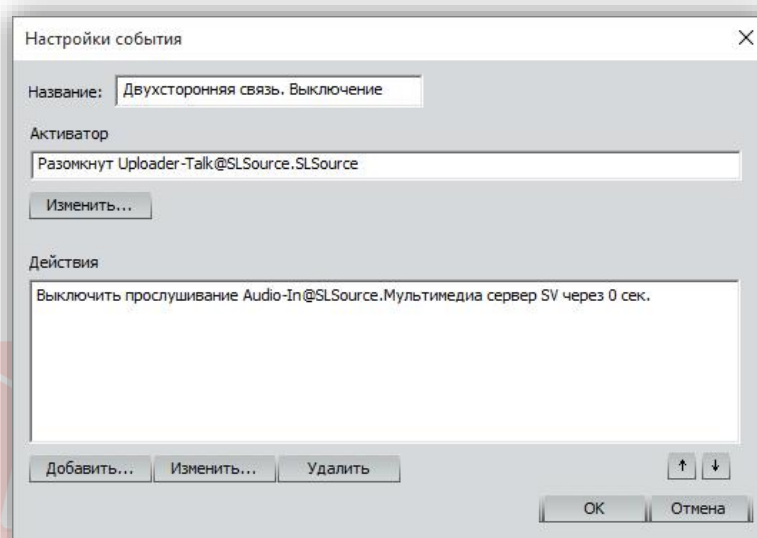



Рисунок 71. Событие "Двухсторонняя связь. Выключение"

Включите обработчик событий SL++ (кнопку  на [главной панели GOALcity](#)) и проверьте всё-ли работает?

Алгоритм следующий:

По нажатию на кнопку вызова панели – иконка на плане должна замигать красным цветом, в динамике вызывной панели должен раздаться звук ожидания ответа (тот что передает Airp3), в динамиках, подключенных к компьютеру диспетчера - звук оповещения (поступил новый вызов).

Кликнув дважды по иконке - она должна стать зеленой и «поднять» фрейм с видео изображением и элементами управления, звуки оповещения - выключиться.

Кликом по кнопке с изображением динамика включается\выключается двухстороннюю связь. Все разговоры и видео должны записываться в архив.

Если всё работает - переходите к последнему пункту, в противном случае перепроверяйте настройки.

Событие: «Выгрузка фрейма»

Создайте последнее событие с названием: «**Выгрузка фрейма**»

Активатор

Элемент «**Close**», состояние «**Замкнут**»

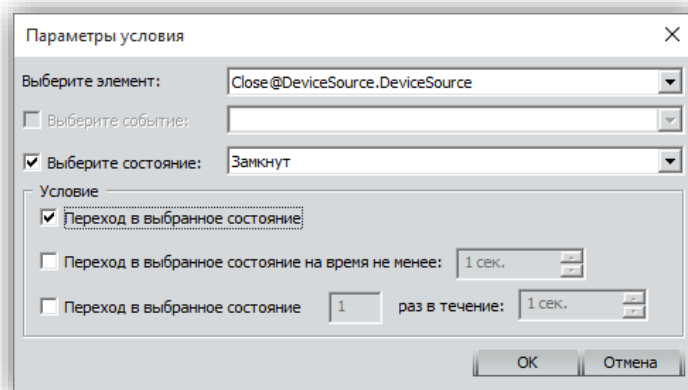


Рисунок 72. "Выгрузка фрейма". Активатор

Действие 1: Размыкание ключа

Элемент «Close», действие «Размокнуть». Это действие разомкнет ключ, чтобы не «зациклить» события и при следующем «поднятии» фрейма ключ был разомкнут и фрейм сразу же не закрылся.

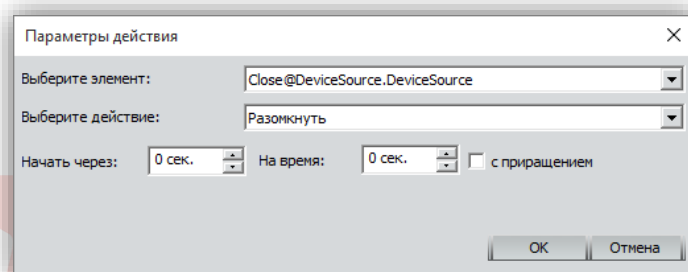


Рисунок 73. "Выгрузка фрейма". Размыкание ключа

Сохраните действие нажатием на кнопку «Ок».

Действие 2: Анимация пиктограммы

Вызов окончен, и необходимо вернуть пиктограмме и системе состояние ожидания вызова.

Элемент «Popova.pic-01», действие «idle» (пиктограмма сменит своё состояние на серый, стандартный цвет)

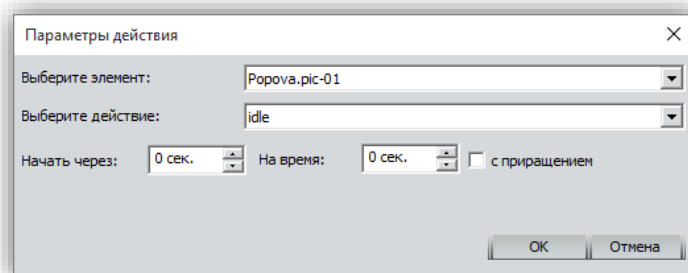


Рисунок 74. "Выгрузка фрейма". Анимация пиктограммы

Действие 3: Выключение прослушки микрофона вызывной панели (голоса абонента)

Этим действием выключается прослушка микрофона вызывной панели, если диспетчер забудет нажать на кнопку выключения двухсторонней связи (с изображением динамика).

Элемент «Audio-In», действие «Выключить прослушивание».

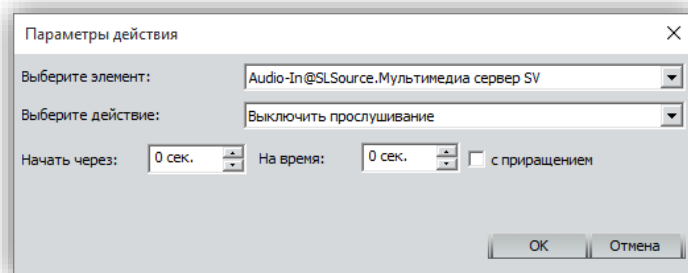


Рисунок 75. Выключение передачи звука от абонента диспетчеру

Действие 4: Выключение передачи голоса в вызывную панель (голос диспетчера)

Элемент «**Uploader-Talk**», действие «**Разомкнуть**». Т.е. мы выключаем прямую передачу звука с микрофона диспетчера в вызывную панель. Это действие, опять же, на всякий случай, если диспетчер забудет нажать на кнопку выключения двухсторонней связи.

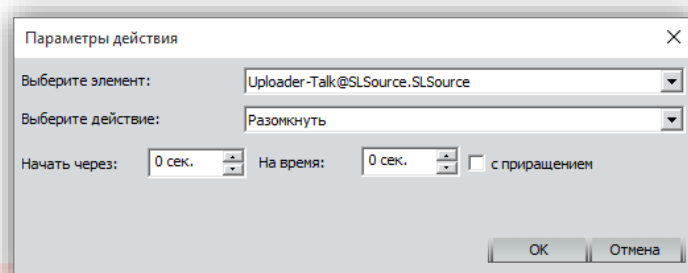


Рисунок 76. Выключение передачи звука от диспетчера абоненту

Действие 5: Выключение записи голоса абонента

Элемент «**Audio-In**», действие «**Выключить запись**».

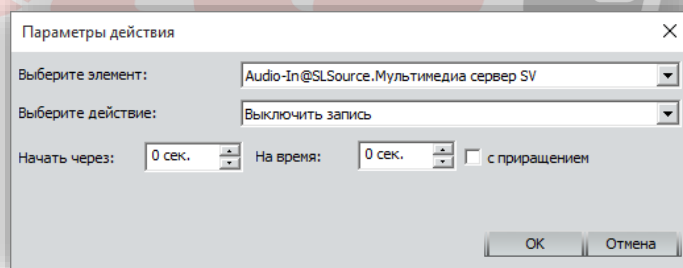


Рисунок 77. Выключение записи голоса абонента

Действие 6: Выключение записи голоса диспетчера

Элемент «**Микрофон**», действие «**Выключить запись**».

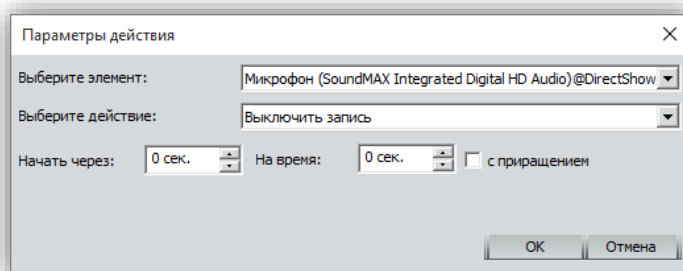


Рисунок 78. Выключение записи голоса диспетчера.

Действие 7: Закрытие (выгрузка) фрейма

Элемент «GOALcity», действие «Выполнить команду меню».

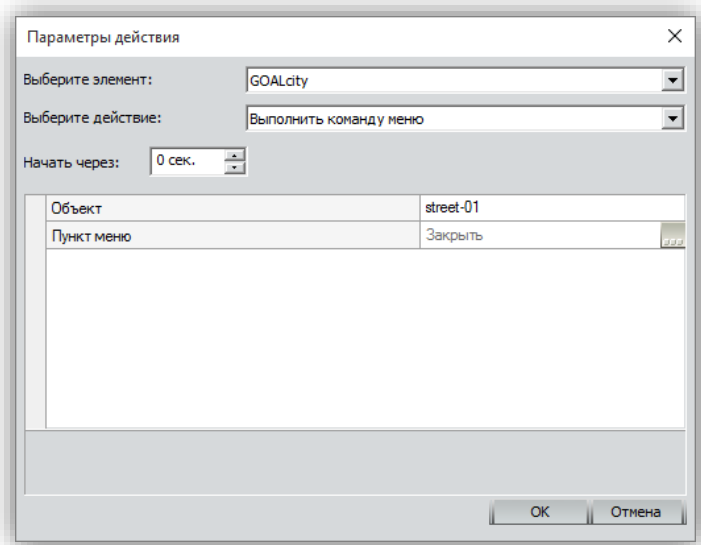


Рисунок 79. Закрытие (выгрузка) фрейма.

В поле «Объект» выберите Ваше загруженное окно, в примере это «street-01». Это имя Вы задавали окну [на стадии загрузки фрейма](#). Кликом по кнопке FPS поля «Пункт меню» выберите пункт «Закреть». Иногда команда меню «Закреть» не срабатывает с первого раза, рекомендуем повторить данную процедуру дважды.

Если все настроено верно, то событие должно выглядеть так:

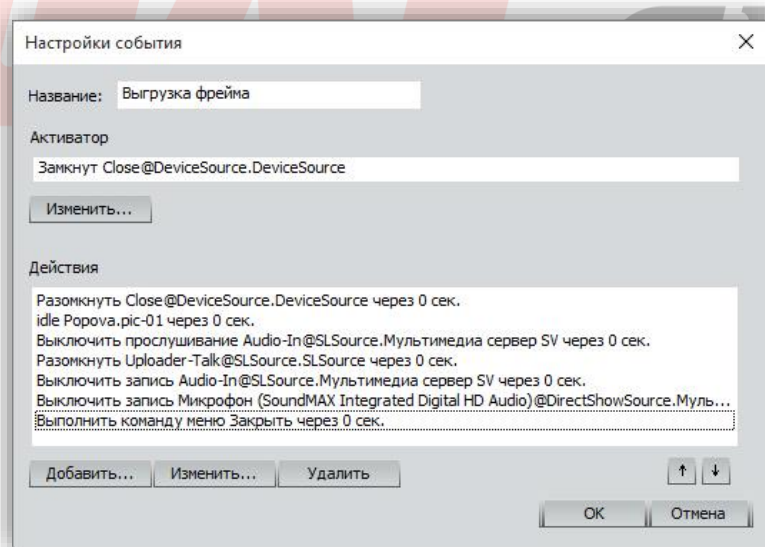


Рисунок 80. Событие "Выгрузка фрейма"

Сохраните событие нажатием на кнопку «Ок». Итого получается 5 событий и должно выглядеть так:

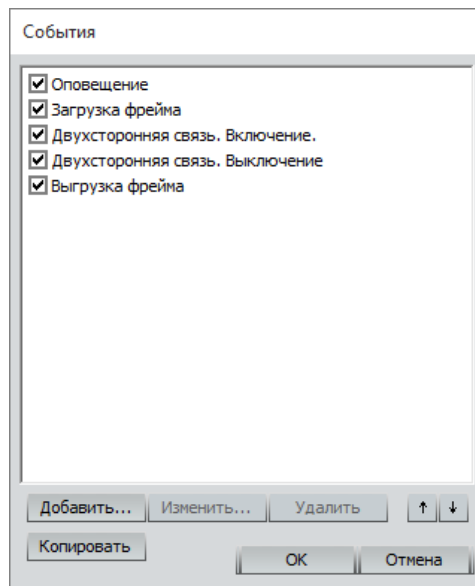


Рисунок 81. Список всех событий

Если всё сделано правильно, IP сервер работает и введены параметры без опечаток – то можно считать, что настройка завершена и система полностью готова.

GOALcity

Финальная проверка

По вызову с панели: событие: «Оповещение»

- a) В 3D плане должна анимироваться пиктограмма.
- b) На вызывной панели должен звучать звук ожидания ответа.
- c) На динамиках должен быть звук оповещения о вызове.

Даблклик по пиктограмме: событие: «Загрузка фрейма», оба события «Двухсторонняя связь»

- a) Состояние пиктограммы меняется на зелёное.
- b) Прекращается подача звуковых сигналов с обеих сторон.
- c) Загружается фрейм содержащий – видео с вызываемой панели, кнопку включения двухсторонней связи и кнопку закрытия.
- d) После клика по кнопке связи абонент должен слышать диспетчера и наоборот. При повторном клике связь прекращается.
- e) Должна включаться запись видео и обоих аудио источников.

Клик по ключу, отвечающему за закрытие фрейма: событие: «Выгрузка фрейма»

- a) Останавливается запись в архив с обоих аудиоканалов.
- b) Изменяется состояние пиктограммы на пассивное.
- c) Выключается двухсторонняя аудио связь.
- d) Закрывает фрейм.

GOAL city

Приложение

Последние версии стоек системы «Гражданин полиция» оборудованы датчиком удара, подключенному к IP видеосерверу. Его можно так же привязать к системе и использовать для предотвращения антивандалных действий.

Создание датчика удара

Данная настройка необходима, чтобы GOALcity реагировала на сработку датчика удара, вмонтированного в корпус стойки «Гражданин Полиция» и подключенного к IP видеосерверу.

Откройте настройки мультимедиа сервера, далее в «SLSource», выберите в источниках «Устройства» пункт «Добавить SL-Blazer II 1x Sensor».

Введите данные для подключения: имя - «Datchik-Udara», путь - «192.168.10.164» пароль - «admin», логин - «admin», вход «2». Нажмите на кнопку «Ок» и сохраните параметры мультимедиа сервера.

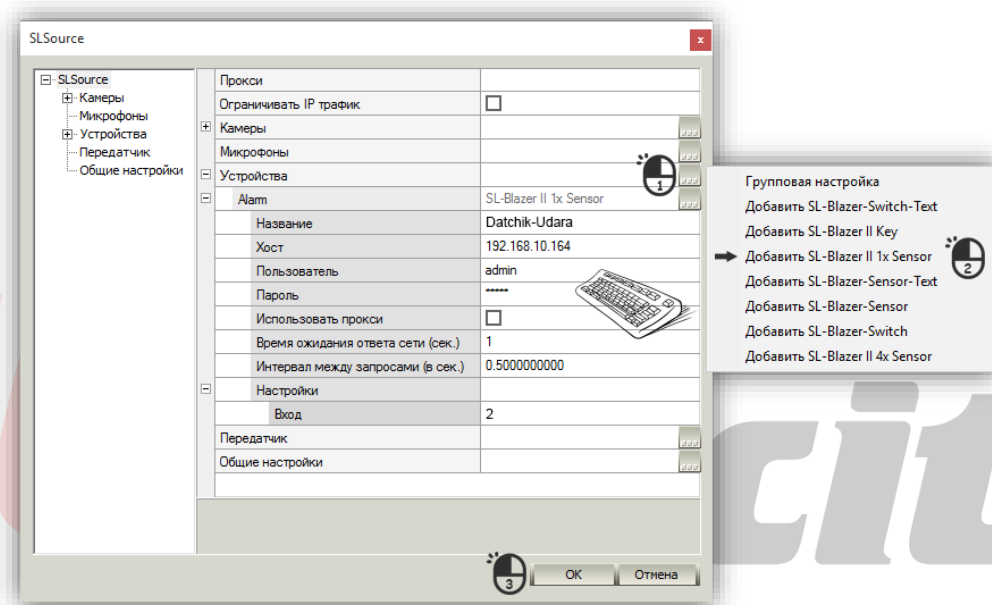


Рисунок 82. Создание датчика удара.

Событие «Автоматическая активация сирены»

Сирену, встроенную в стойку «Гражданин Полиция» можно активировать автоматически, используя встроенный датчик удара.

Добавьте следующее событие с названием: «Автоматическая активация сирены»

Активатор

Элемент: «Datchik-Udara», событие: «Сработал». Нажмите на кнопку «Ок».

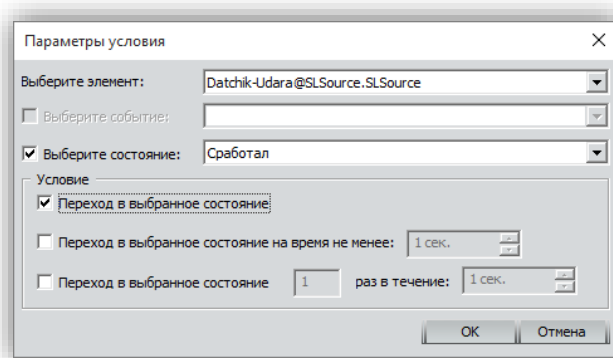


Рисунок 83. "Автоматическое включение сирены". Активатор.

Действие 1: Включение сирены.

Элемент «Sirena», действие «Замкнуть». Важно **установить период времени**, на который будет включаться сирена, иначе можно заставить «орать» стойку всю ночь, жильцы ближайших домов будут этому очень не рады.

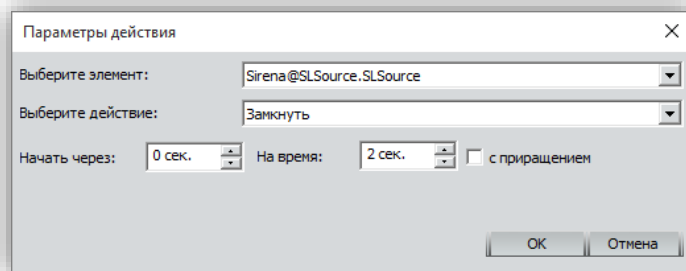


Рисунок 84. "Автоматическое включение сирены". Активация звука.

Сохраните событие нажатием кнопки «**Ок**». Все действия для события «**Автоматическая активация сирены**» созданы. Если у вас все правильно, то должно получиться так:

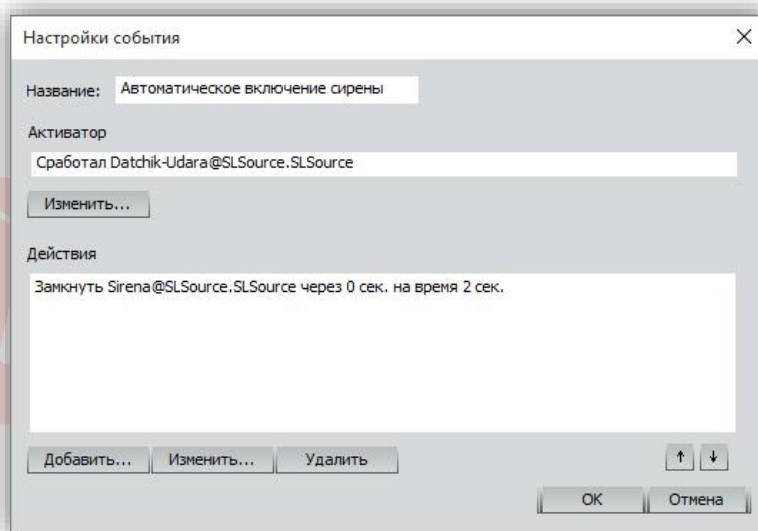


Рисунок 85. Событие "Двухсторонняя связь. Выключение"