



[www.SIT-Livecam.de](http://www.SIT-Livecam.de)

# GPRS - GSM Funkeinheit an Mobotix Kamera

## Bedienungsanleitung



**Mobil  
Variabel  
einsetzbar**



[www.SIT-Livecam.de](http://www.SIT-Livecam.de)

## GPRS - GSM Funkeinheit Bedienungsanleitung

**Folgende Geräteversionen stehen zur Verfügung.**

Geräte Typ Codierung:

Betriebsspannung:

Typ 1	220 Volt
Typ 2	220 / 12 oder 24 Volt automatisch umschaltend
Typ 3	12 oder 24 Volt Batteriebetrieb intern mit externem Steckanschluss

Bildspeicher

Typ ..A	ohne zusätzlichem Bildspeicher ( Kameraintern sind 64 MB )
Typ ..B	Bildspeicherung intern 2,5" USB Festplatte bis 250 GB
Typ ..C	USB Stick außerhalb anschließbar - IP 67 Buchse - Stecker
Typ ..D	intern USB Festplatte + USB IP 67 Buchse für Stick außerhalb
Typ ..E	mit FTP Server bis 250 GB

Anschlüsse

Typ ... a	Funkeinheit ohne Gehäuse
TYP.. .. B	im Gehäuse ( IP 67 ) mit festen Kabelverbindungen
Typ ... C	im Gehäuse ( IP 67 ) mit IP 67 Stecker - Buchsen verbindungen (Kabel zur Kamerasteckberbinung ist an der Funkeinheit )



[www.SIT-Livecam.de](http://www.SIT-Livecam.de)

## GPRS - GSM Funkeinheit Bedienungsanleitung

### Vorwort

Diese Bedienungsanleitung stellt eine anwenderorientierte Anleitung dar. Sie ist jedoch keine Anleitung für die als Funkmodule eingesetzten Siemens Wireless Module.

Sie erhebt auch nicht den Anspruch einer autorisierten Werksanleitung.

Sie ist nach bestem Wissen auf technischem Stand vom 10.6.2005 erstellt worden.

Weiterentwicklungen, bzw. Technische Änderungen sind vorbehalten.

Haftung:

Wir übernehmen keinerlei Haftung für Schäden die durch die Anwendung dieser Anleitung entstehen könnten.

Zu ergänzenden oder weiterführenden Informationen verweisen wir ausdrücklich auf:

Siemens Funkmodul:

Die ausführliche Originalbedienungsanleitung "GPRS Startup User Guide Siemens Cellular Engines - ( Wireless Modules ) (Windows 2000)" der Firma Siemens.

Mobotix Netzwerkkamera:

Kamerahandbuch, Hilfefunktion in der Kamera ( i ), Hersteller Homepage [www.mobotix.de](http://www.mobotix.de)  
Hersteller Hotline Tel.: 0631 / 3033101

Mobilfunk Netz:

Hotline der jeweiligen Netzbetreiber, bzw. deren Internetpräsenz

Bitte beachten Sie dringend, dass die Funkeinheit mit dem eingesetzten Funkmodul der Firma Siemens nicht für den Gebrauch in lebenserhaltenden oder Geräten bestimmt sind, bei deren Ausfall mit hoher Wahrscheinlichkeit Personenschäden zu erwarten sind.

Ebenso ist der Anwender für die Einhaltung der technischen Spezifikationen und Montagerichtlinien selbst verantwortlich.

### Einsatzbereich:

### Copyright

Das Copyright bezieht sich ausdrücklich nur auf die von uns erstellte Anleitung. Die Kopie dieser Anleitung wie auch die Weiterverarbeitung, auch auszugsweise in anderen Medien ohne schriftliche Genehmigung von uns, ist untersagt. Verstöße werden verfolgt.

Wir behalten uns alle Rechte inklusiv Marken und Patentrechte vor.

Copyright © Sit-Livecam Seeliger 2005

Mobotix ist ein geschütztes Warenzeichen der Mobotix AB Kaiserslautern

MS Windows ist ein geschütztes Warenzeichen von Microsoft Corporation.

Siemens Mobile, Siemens Cellular Engines, Wireless Modules sind Bezeichnungen bzw.

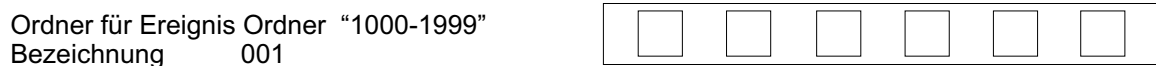
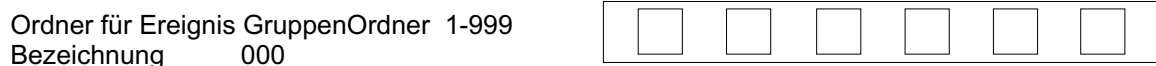
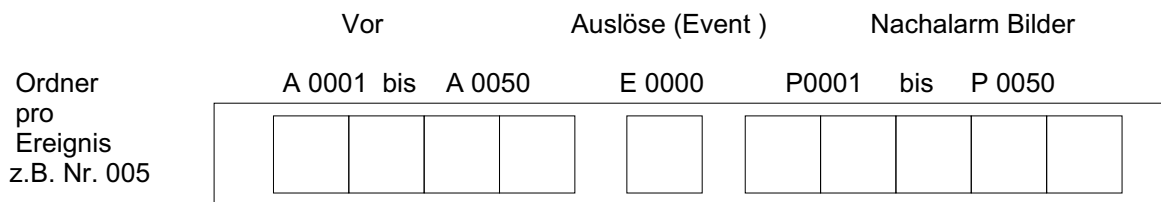
Warenzeichen der Siemens AG

## 9 Betrachten - Auslesen der Bild - Event Dateien

### 9.1 Grundsätzliches zur Bildablage beim Auslesen mit dem Mobotix Event Player

mittels den ausgewählten Kamerasensoren wird im Ereignisfall ein Bild oder Bildserie abgespeichert.

Pro Ereignis wird ein Ordner angelegt mit:



**Die klare, Struktur mit vielen Unterordnern ist auf den in der Kamera integrierten Mobotix Eventplayer ausgelegt.**

Er ermöglicht ein schnelles, bequemes Auswerten durch vor - rückwärts, schnell oder langsames durchblättern der Bilder.

**Beim Kopieren, Verschieben oder Löschen der vielen Bilddaten Ordner entsteht systembedingt viel Rechenaufwand und damit auch Rechenzeit.**

9.1 Ordner Struktur des Mobotix Event Players

Dateibezeichnungen nach Herunterladen auf Auswertrechner:

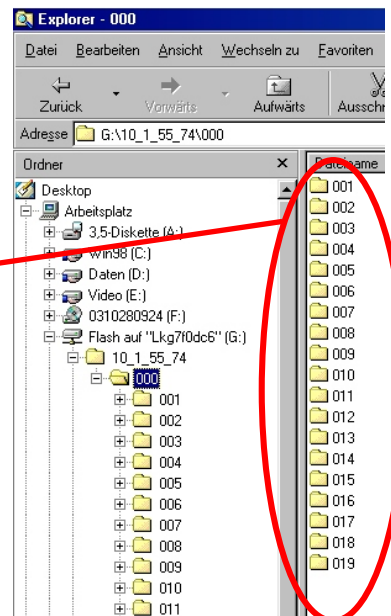
A. Direkt vom USB Speicher Gesamtordner der Eventbilder

C: nach Entpacken der .tar Datei

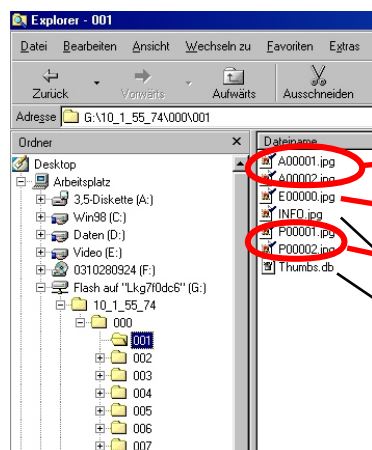
B: nach Download über die Kamera als .tar Datei Ausgangs Dateiname: events.tar



Untersubordner der Event Bild Ordner



Inhalt eines Alarm Events

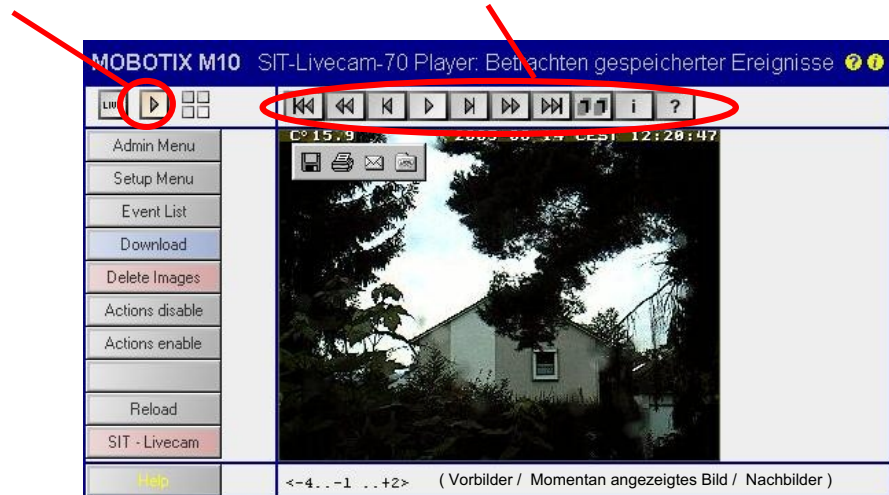


- Voralarm Bilder
- Ereignisbild
- Nachalarm Bilder
- Hilfsdatei

## 9.2 Event Player Anleitung

### Umschaltung auf Eventplayer:

- IP Adresse der Kamera in den Browser des Auswertrechners eingeben
- Play Button Anwählen
- Eventbilder durchblättern



### Sinn des Players:

- Der Player kann beim direkten betrachten mittels Kamera, wie auch auf Internet basierenden Seiten eingesetzt werden.
- Der Player ermöglicht die Bilder der Reihenfolge nach zu betrachten.
- Die einzelnen Bilder werden sofort nach dem jeweiligen Laden angezeigt.
- Keine Werbung, Pop Ups, bzw. Rückgriffe ins Internet nötig.

### Bildformat:

Abgespielt wird das aufgezeichnete Bild. Eine Größenänderung ist nicht möglich.

### Geschwindigkeit:

Im Standard Player ist diese auf zwei Stufen festgelegt. Bei Anklicken des einen Piktogrammes erscheint das Andere

Rennwagen: schnell



Fußgänger : langsam



### Hinweis:

- Es werden fortlaufend die einzelnen Bilder aus dem Speicher geladen und angezeigt.
- Ruckelnde Darstellung kann je nach Datenübertragung beim ersten Durchlauf sein.
- Ist der Player durchgelaufen, stehen die Bilder zum Vor-, / Zurückblättern bereit.
- Beim ersten Durchlauf ist kein Vorwärtssprung möglich
- Beim Erneuten Aufrufen bzw. Vor weiteren Durchläufen des Players wird das letzte Bild der Serie angezeigt.

### Abspeichern eines Einzelbildes aus der Bildserie:




























- Durch Anklicken des gewünschten Bildes mit der "rechten Maustaste" und anschließendem "Linksklick" auf "Bild Speichern" - Bild um nennen

**Achtung:** Alle Bilder haben im Player den gleichen Namen



### 9.2.1 Symbole Mobotix Event Player Anleitung

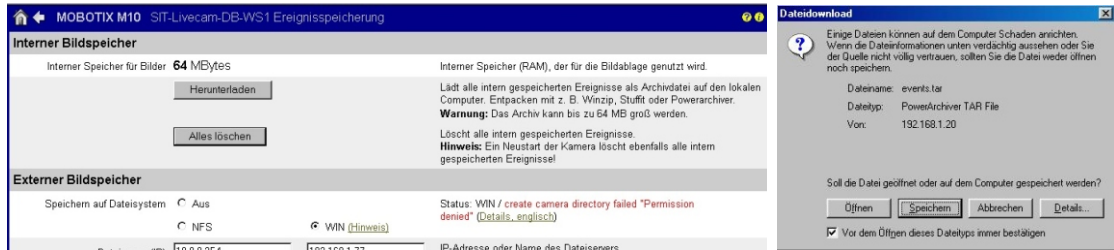
Durch die Bilder kann mittels Anklicken der Symbol navigiert werden.

EIN - AUS	Nur durch erneutes Anklicken der Taste wird die gewählte Funktion ein und ausgeschaltet.	
	Sprung zum ersten Bild	
	Schnelles Rückspulen	
	Um ein Bild zurück	
 		
	Starten der im Moment nicht laufenden Bildfolge	
	Anhalten der im Moment laufenden Bildfolge	
	Um ein Bild vor	
	Schneller Vorlauf	
	Sprung zum letzten Bild	
  		
	Nur die Eventbilder	
	Bildserie mit allen Vor-, und Nachbildern	Die Anzahl der Vor und Nachbilder wird bei der Aufnahme bestimmt.
	Nur ein Eventbild mit den dazu gehörigen Vor und Nachbildern	Vor und Nachbilderanzahl kann unterschiedlich sein. Wird bei der Aufnahme festgelegt.
 		
	Maximale Abspielgeschwindigkeit	Abhängig von Rechner und Verbindungs-Geschwindigkeit
	Hohe Geschwindigkeit	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Mittlere Geschwindigkeit	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Langsame Geschwindigkeit	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Hilfe	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Info zum Player	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Zur Homepage Mobotix	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Info zu den Bildern	Nicht bei allen Playern anklickbar
	Hinweis auf die Bild Nr.	Nicht anklickbar

## 9.3 Download der Bild - Event Dateien

### 9.3.1 die kameraintern gespeicherten Bilder

- Mittels Kamera Menue
- Kamera IP Adresse
  - Admin Menue
  - Ereignisspeicherung
  - Herunterladen der Eventbilder



**Achtung:**

Werden parallel dazu weiterhin Bilder - Events von der Kamera in den Speicher geladen, so wird nur der Bildbereich herunter geladen, der zum Zeitpunkt des Downloadbefehls im Speicher vorhanden war.

- ! Sollten sie anschließend den Ringspeicher löschen wollen, z.B. Um getrennte, aufeinander folgende Bilddateien archivieren zu können. Werden die **Bilder des Zeitraumes zwischen Download Befehl und Löschbefehl** verloren gehen.

### Löschen des Ringspeichers in der Kamera

- “Alles löschen”
- Setzen - Schließen:

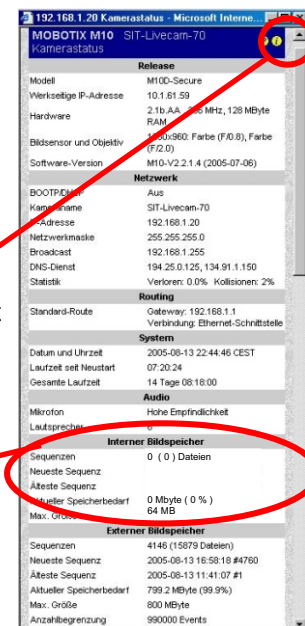
**Kontrolle:**

- im Kamera Bildfenster (unten links) nicht maßgebend !

Hier wird weiterhin die bisherige Eventzahl weiter als Basis zum weiteren Hochzählen der kommenden Events verwendet.  
Rücksetzen hier erst nach Kamera-Neustart

**- Im Kamera Info Menue**

Interner Speicher  
hier wird der jetzt leere Speicher richtig angezeigt!

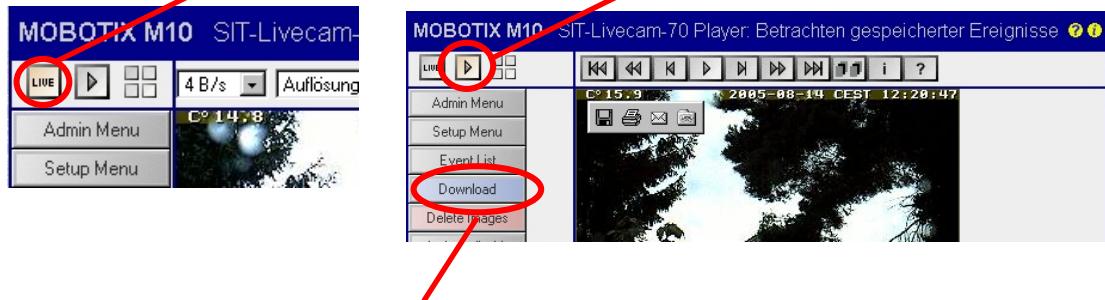




**9.3.2 Download der auf USB Einheit gespeicherte Bilder mittels Kamera + SIT-Livecam Einheit**

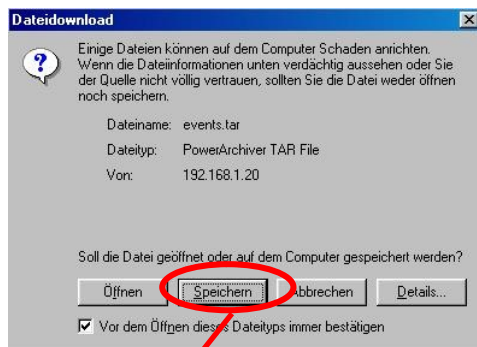
**!** Achten Sie darauf, dass der USB - Medienkonverter an der SIT-Livecam Bildfunk Einheit ordnungsgemäß eingeschaltet ist.

Umschalten vom Kamera Live Bild zum Aufgezeichneten Bild - Event Player

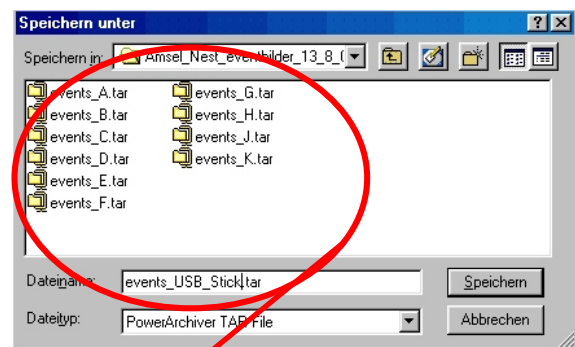


Download der auf externem Fileserver abgelegten Eventbilder z.B. USB Stick oder USB Festplatte

Bei großen Datenmengen wird nach Wartezeit der Hinweis erscheinen



Speichern



Speicherort auswählen

Je nach Datenmenge und Übertragungsrate kann eine erhebliche Wartezeit nötig sein.

=> Datenmenge / Datenübertragungsrate pro Sec. = Kopierzeit

**Achtung: Gefahr von Datenverlust**

- ! Werden parallel zum Download weiterhin Bilder - Events von der Kamera in den Speicher geladen, so wird nur der Bildbereich herunter geladen, der zum Zeitpunkt des Downloadbefehls im Speicher vorhanden war.
- ! Achten Sie auf genügend freien Arbeitsspeicher Ihres Rechners um die Kopien der vielen einzelnen Ordner handeln zu können.
- ! Löschen Sie erst nach der Kontrolle der kopierten Daten die Ursprungsdaten auf USB Stick oder Festplatte.

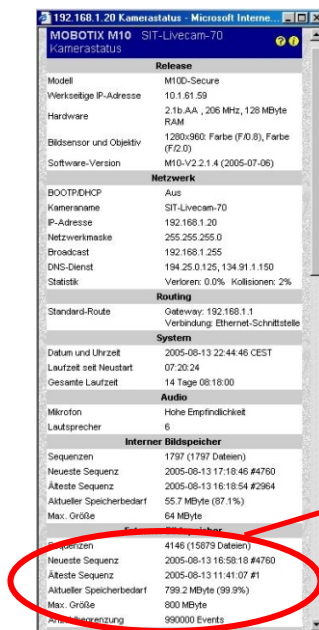
**Vergleichen Sie** nach dem Download die Ausgangsdatei mit der von Ihnen erzeugten Kopie.

Kriterien:

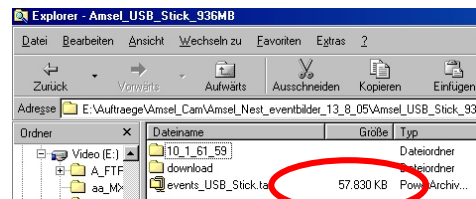
Dateianzahl, Ordnerzahl  
ungefähre Dateigröße, da diese sich aufgrund der Umsetzung etwas ändern kann.

Ausgangsdatei: Event.tar

Kopie



Es könnte vorkommen, dass sich beim Kopieren der vielen Ordner Fehler einschleichen.



**Im Fehlerfall:**

- A. erneuter Download
  - B. Bilddateien direkt mittels Explorer oder Netzwerk von dem USB Stick bzw der Festplatte auf den Rechner kopieren.
- Kameraexterne In Betriebnahme des Mobotix Eventplayers siehe Kapitel 9.4 wird nötig

### 9.3.3 Download der auf USB Einheit gespeicherten Bilder direkt auf den Auswertrechner per Netzwerk

#### 9.3.3.1 SIT - Livecam Bildfunk mit USB Speichereinheit muss eingeschaltet sein.

#### 9.3.3.2 USB Stick: unabhängig von der SIT-Bildfunkeinheit auswerten

- **Erst die USB Speicherung ausschalten**  
( Taster betätigen und warten bis die LED erlischt )
- USB Stick von der SIT-Livecam- Bildfunk Einheit abziehen
- USB Stick in Computer einsetzen und USB Stick anwählen  
( Explorer oder Arbeitsplatz )
- Dateien **Kopieren**, wenn möglich **nicht verschieben**  
( es kann sonst ein Formatieren des USB Speichers nötig werden )

Weiteres Vorgehen ist für beide Arten gültig

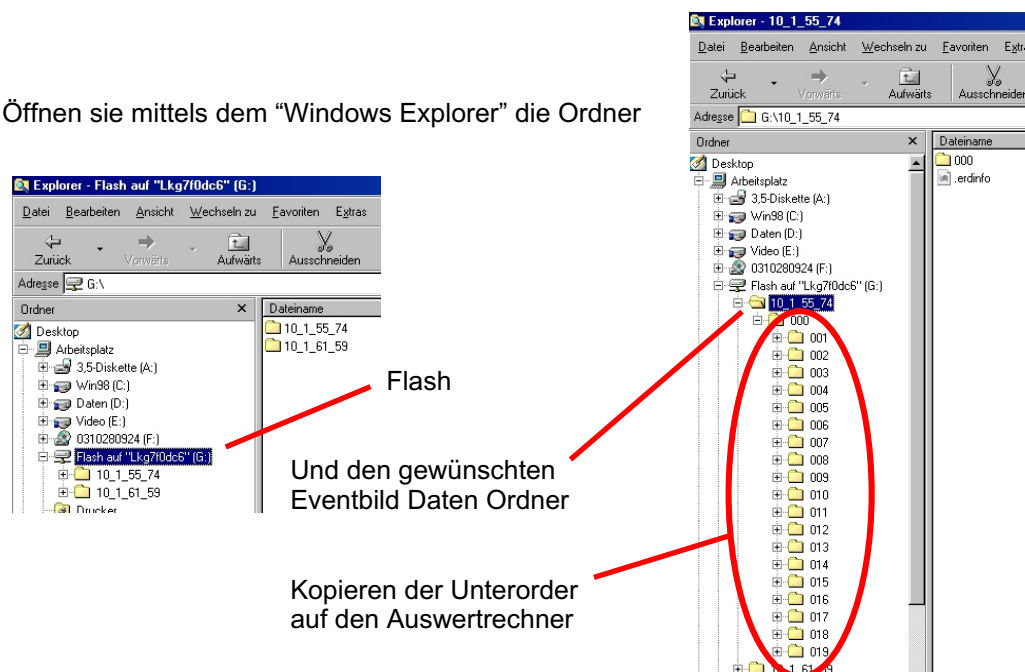
#### Achtung:

Aufgrund der Ordnermenge und Dateigröße kann mit einer längeren Kopierzeit zu rechnen sein.

#### Hinweis:

- Sie kopieren damit nur die reinen Eventdateien.
- Die Daten, und das HTML Programm zur Mobotix Player Darstellung ist nicht dabei.

Öffnen sie mittels dem "Windows Explorer" die Ordner



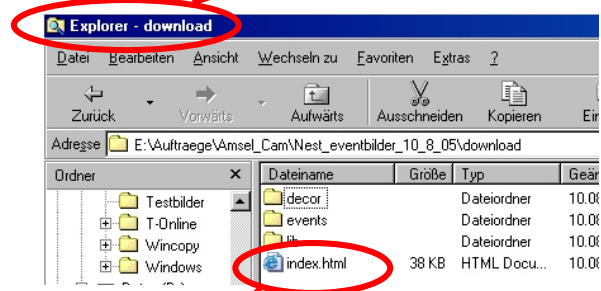
## 9.4 Externe Bildauswertung vorbereiten

In den vorherigen Kapiteln wurden auf verschiedene Weise die Event Bilddaten von dem USB Speichermedium auf den Auswertrechner übertragen.

Diese Daten liegen jetzt als .tar Datei oder als Ordner mit dem WerksIP Namen der Kamera vor.

### 9.4.1 Mobotix Player der .tar Datei in Betrieb nehmen:

- Entpacken der .tar Datei.  
Mittels Entkomprimierungs Software z.b: Powerarchivar, etc
- Der Player ist in der ".tar" Datei enthalten
- Die Dateien werden in einem Ordner "Download" dargestellt.



- Öffnen der "Index.htm" Datei in dem Ordner "Download"
- Der Mobotix Eventplayer Player startet nach kurzer Zeit selbstständig im Internet Explorer.

Die Bilder stehen damit zum Auswerten zur Verfügung.

**Anleitung zum Mobotix Event Player siehe Kapitel 9.2**

9.4.2 Mobotix Player und reine Bilddaten vom USB Speicher zusammensetzen

**Hinweis:**

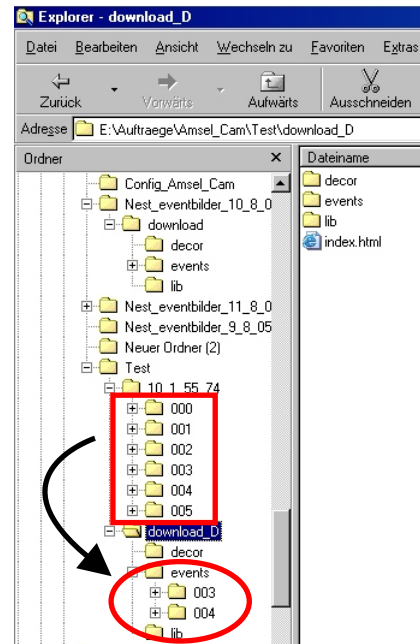
Wenn vom USB Speicher der Bilddaten Ordner "10.1.56.73" auf den Auswertrechner kopiert wurde, muss zur Auswertung der Mobotix Event Player hinzugefügt werden.

**Dateien zusammenbringen:**

- Windows Explorer öffnen
- Neuen Ordner anlegen (z.B. Test)
- Einfügen der Ordner:
  - "Download" einer entpackten .Tar Datei
  - Bilddateien Ordner "10\_1\_55\_74"

**Dateien umsetzen:**

- Inhaltsdateien des Ordners Events löschen
- Inhaltsdateien des Ordners 10\_1\_55\_74 in den Ordner Events kopieren

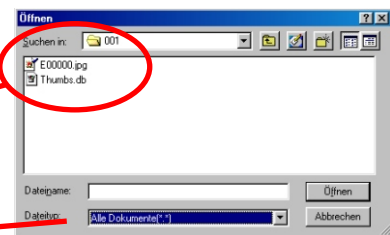


**Die Anfangs Bildnummern der Eventbilder ermitteln**

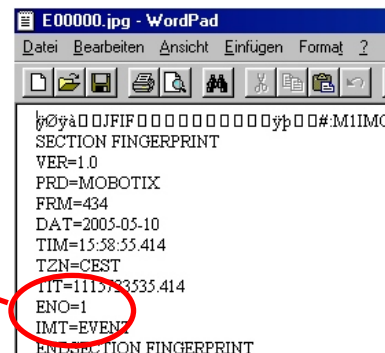
Text Editor Programm (z.B. "Wordpad") öffnen.

- ersten Ordner, erstes Bildauswählen

( alle Dateien anzeigen )



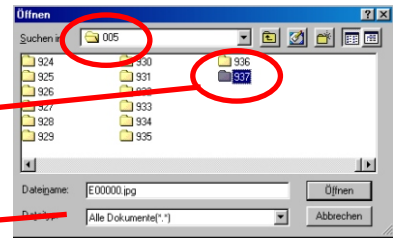
- Bildnummer notieren



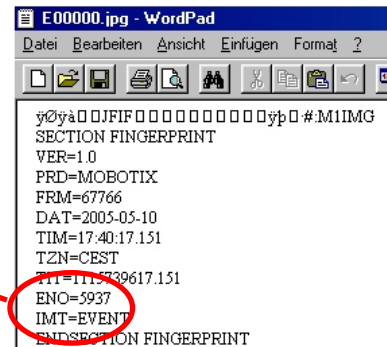
Die End Bildnummern der gespeicherten Eventbild Serie ermitteln

- letzten Ordner, letztes Bild auswählen

( alle Dateien anzeigen )



- Bildnummer notieren

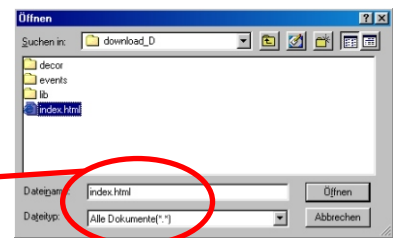


Index.htm Datei des Mobotix Player anpassen

Mittels Text Editor Programm

Im Ordner Download

“ index.htm “ Datei öffnen



Index.htm Datei

```

<BR>
</noscript>

<script language="JavaScript">
var URLPath= "/record/ev...".
var ErrorPath="/decor/mlm
var DecorPath="/decor/ml
var i=1; // Zähler für h_a/h
var beipack=1;
URLPath='events/';
ErrorPath='decor/mlm-error.jpg';
DecorPath='ErrorPath';
var lastevent=4304;
var tailevent=3562;
var lastevent_x=308;
var lastevent_y=320;
var h_tim = new Array(1); // timestamp
var h_i = new Array(1); // INFO.jpg availat
var h_e = new Array(1); // E00000.jpg cou
var h_m = new Array(1); // M00001.jpg cou
var h_a = new Array(1); // A00001.jpg cou
var h_p = new Array(1); // A00001.jpg cou
var h_c = new Array(1); // C00001.jpg cou
var cnt = 1;
```

Die Ausgangswerte gegen die notierten auswechseln

Erstes Bild “ tailevent”

Letztes Bild “ lastevent”

```

<BR>
</noscript>

<script language="JavaScript">
var URLPath= "/record/events/";
var ErrorPath="/decor/mlm-error
var DecorPath="/decor/mlm-foto
var i=1; // Zähler für h_a/h_p Arr
var beipack=1;
URLPath='events/';
ErrorPath='decor/mlm-error.jpg';
DecorPath='ErrorPath';
var lastevent=5937;
var tailevent=1;
var lastevent_x=268;
var lastevent_y=320;
var h_tim = new Array(1); // timestamp fro
var h_i = new Array(1); // INFO.jpg availat
var h_e = new Array(1); // E00000.jpg cou
var h_m = new Array(1); // M00001.jpg cou
var h_a = new Array(1); // A00001.jpg cou
var h_p = new Array(1); // A00001.jpg cou
var h_c = new Array(1); // C00001.jpg cou
var cnt = 1;
```

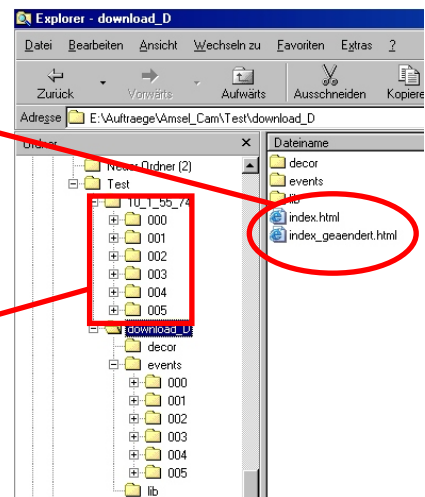


” index.htm “ Datei unter neuem Namen abspeichern

Index.htm Datei im gleichen Ordner  
Unter neuem Namen abspeichern

Ich empfehle die Ausgangsdaten erst nach

Voller Funktionsüberprüfung des  
Mobotix Event Players zu löschen



### Starten des Mobotix Event Players

Die Neue Index.htm Datei direkt aus dem Explorer durch Doppelklick starten.

Der Mobotix Eventplayer läuft selbstständig an.

Als Startbild wird das letzte Eventbild gezeigt.

**Anleitung zum Mobotix Eventplayer** siehe Kapitel 9.2

### Diashow erzeugen:

Aufgrund der Mobotix eigenen Ordnerstruktur mit immer gleich lautenden Bildbezeichnungen ist dies nicht ganz einfach.

Es stehen jedoch im Handel einschlägige Programme zur Verfügung.