

Smart Security Manager Virtual Matrix

ユーザーマニュアル

VER 1.60

概要

コンテンツ

概要	2	コンテンツ
	3	インストールする前に
	9	製品仕様
インストール	11	インストール
開始	15	インストールの完了確認
	15	SSM-VM (Smart Security Manager Virtual Matrix) の開始
VM MANAGER	17	ログイン
	20	登録
	27	レイアウトの設定
	41	Wall シーケンス設定
	43	Wall スポット設定
	45	ウォールモードの操作
	46	オプション
VM SERVICE MANAGER	47	VM service manager
付録	48	システム構成
	49	SSMユーザーアカウント設定と機器の使用権の付与
	54	Open Source License Notification on the Product

インストールする前に

SSM-VMとは何ですか？

SSM-VM(Smart Security Manager Virtual Matrix) スイッチは、SSMとビデオウォールを相互接続するSSM (Smart Security Manager) のアドオンプログラムです。

SSM-VM機能では、SSMをインストールする必要があります。

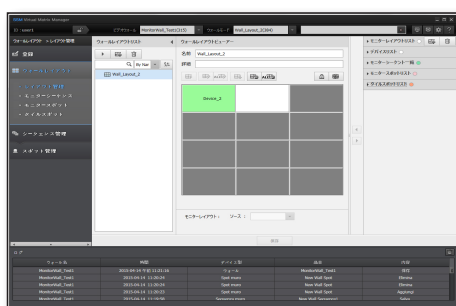
- SSM Virtual Matrixはマルチモニターに同梱されています。ユーザーはすべてのモニターを完全に管理でき、迅速なビデオ映像監視とイベント画像の切り替えにより、適切な事故対応が可能です。
- 本製品は、大規模企業および専門家システムにとって重要なアドオンです。
- SSM-VMは、イベントベースのサルボ切り替えスイッチです。重大イベントが発生した場合、管理者はモニターがウォールスポット、モニタースポットまたはタイルスポットモードの場合に画像を自動的に表示するようにモニターを設定することができます。



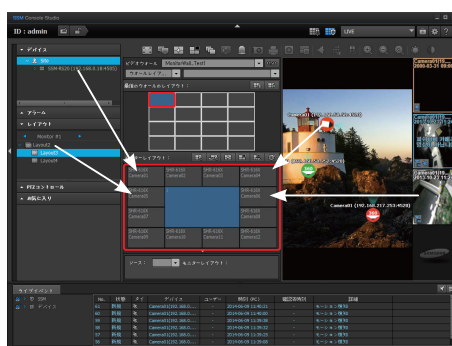
■ SSMのインストールの詳細につきましては、「SSMユーザーマニュアル」を参照してください。



イベントベースのネットモニタリング



VM Manager
(VMゲートウェイ&VMデコーダーコントロール)



コンソール機能
(このコンソールは、ビデオ映像ストリームをコンソールからウォールモニターまで送信します。)

概要

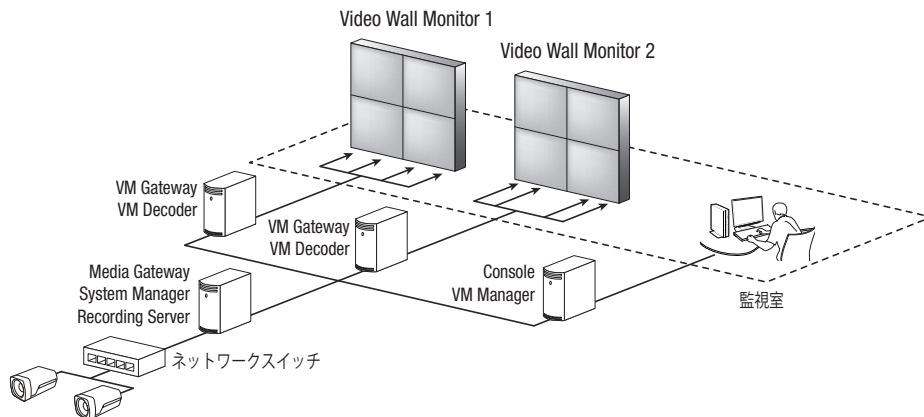
SSM-VMアプリケーションのセキュリティ監視

小規模スペース

商業施設、学校および公的機関（市役所、図書館、博物館など）の空間で使用します。



構成

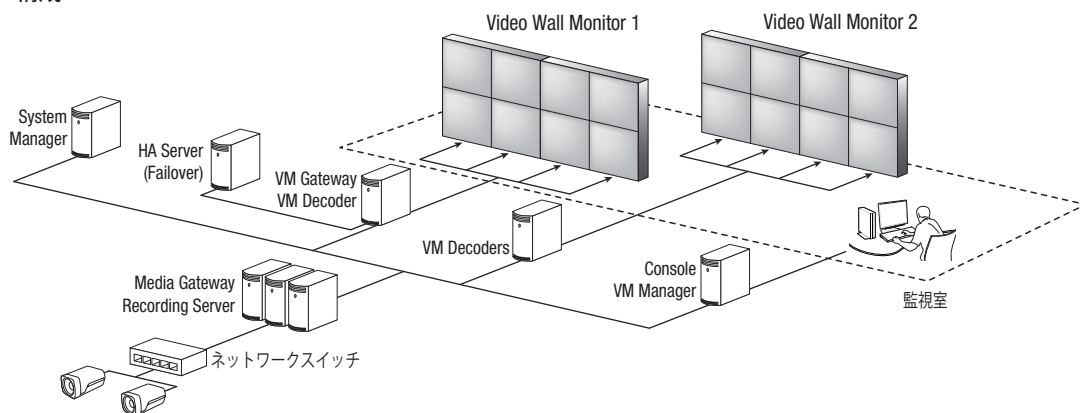


中規模スペース

工場、発電所、医療施設、刑務所およびスタジアム（野球場、サッカー競技場、複合的スポーツ施設など）の空間で使用します。



構成



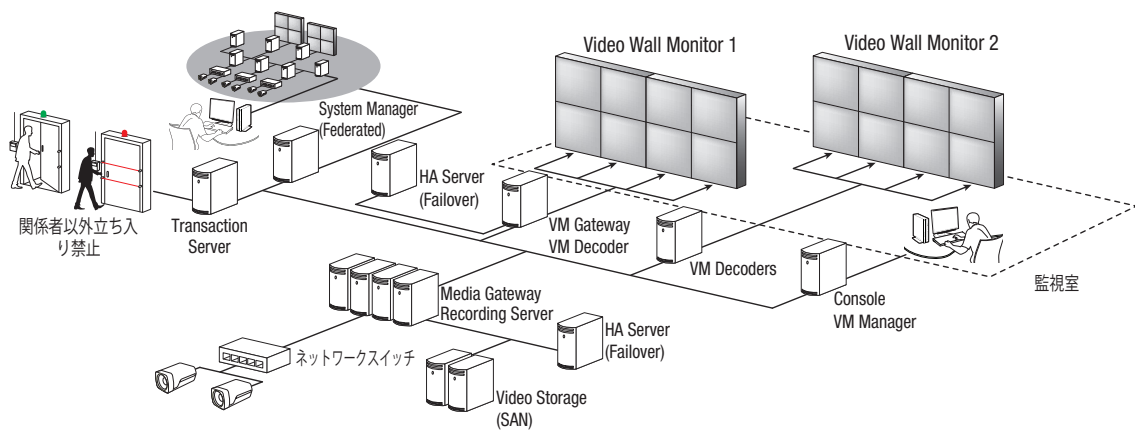
概要

大規模スペース

空港、会議場、鉄道、港およびカジノなどの空間で使用します。

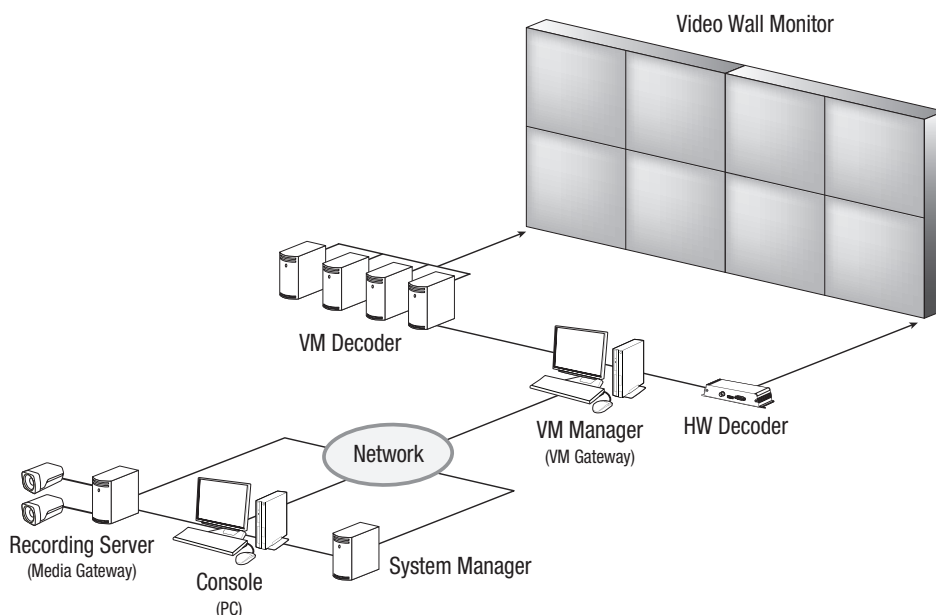


構成



システム構成

- システムマネージャー：SSMデータとアカウントを管理するソフトウェアプログラム。
- 録音サーバー：画像をカメラからネットワーク経由で保存するソフトウェアプログラム。
- コンソール：保存した画像を表示し、リアルタイムで画像をモニタリングするために使うソフトウェアプログラムです。
- HW Decoder：別のHW Decoder機器と互換性あり。



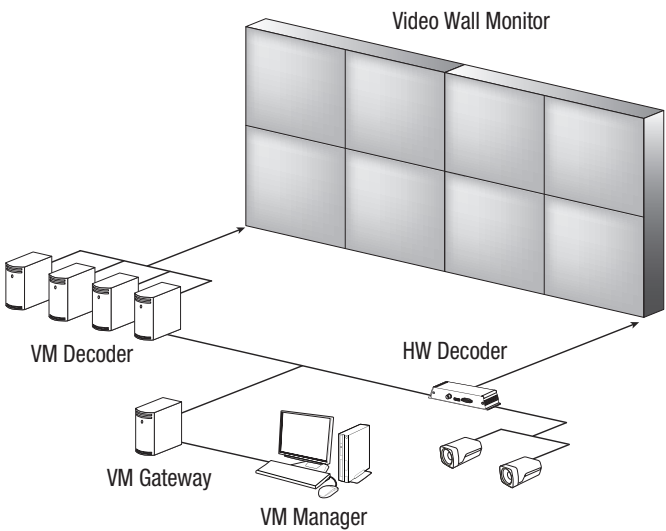
スイッチ構成

SSM-VMは下記の5つのアプリケーションによって構成されています。

- VM Decoder：このプログラムで動画を表示します。
- VM Gateway: ウォールとVMデコーダーを操作するために使用するプログラムです。
- VM Manager：このプログラムを使用してウォールを操作します。
- VM Service Manager：VM GatewayとVM Decoderの実行ステータス、サーバー設定、およびソフトウェアアップデートを管理するプログラム。
- SSM License Manager：SSMソフトウェアライセンスを登録するために使用するプログラムです。

概要

VM構成



システム要件

SSM-VMをインストールするには、以下の仕様を満たしている必要があります。

システム	推奨仕様	CPU Intel i7-4770 @ 3.40Ghzまたはそれ以上 RAM 4GBまたはそれ以上、ビデオメモリ 1GBまたはそれ以上、DirectX 8.1またはそれ以上、画面解像度：1,280x1,024またはOpenGL 互換性あり、20GB HDD またはそれ以上（インストール後の作動用にロングDBを保存するため、10またはそれ以上の空きがあるハードウェア）、NVidia GTX760またはそれ以上
	最低仕様	CPU Intel i5 - 4670 @ 3.40Ghzまたはそれ以上、 RAM 4GBまたはそれ以上、ビデオメモリ 512MBまたはそれ以上、DirectX 8.1またはそれ以上
	オペレーションシステム	VM Manager、VM Decoder（Windows 7 32/64ビット、Windows 8/8.1 32/64ビット、Windows 10） VMゲートウェイ（Windows 7 32/64ビット、Windows 8/8.1 32/64ビット、Windows Server 2008 R2、Windows Server 2012、Windows 10）

製品仕様

項目		説明		
		SSM-VM10	SSM-VM20	SSM-VM00 (HW Decoder用)
インターワーキングソフトウェア		SSM v1.6		
制御されているモニターの最大数		48		
割り当て可能なVM Decoderチャンネル		16	36	0 (HW Decoder専用)
ウォール番号 パッケージ別管理		3		
機能				
ビデオ映像ストリーム		SSM（メディアゲートウェイモジュール）から受信、装置設定に従う		それぞれのHW Decoderの仕様を参照
ライブモニタリング	ウォールレイアウト（マルチモニター）	VM Manager設定に従う、モニターのレイアウト設定		
	モニターのマージ（画面結合）	対応		
	Monitorレイアウト（分割画面モード）	(VMデコーダー) 4:3モード：1/4/6/8/9/10/13/16/17/21/25/36/49/64 16:9モード：6/12/20/30 フル画面モード * マルチモニター環境では、レイアウトと分割画面が最大100チャンネル可能です。 (SPD-400) - 最大4の分割画面 *SPD-400の仕様をご参照ください。 (SPD-1600) - 最大16の分割画面 *SPD-1600の仕様をご参照ください。		それぞれのHW Decoderの仕様を参照
	シーケンスモード	ウォールレイアウトグループシーケンス（スケールの設定：10秒～180秒）、最大5設定、1シーケンスあたり最大20レイアウトを登録		
	マップモニタリング	マップレイアウト分割画面、2D/3Dビュー、ズームIN/OUT、カメラ/センサー/マップのアラームアイコン		N/A
	その他の機能	OSD ON/OFF、ウォール/モニター設定動機、NVIDIA CUDAデコーダを使用		N/A
イベントモニタリング		ウォールスポット、モニタースポット、タイルスポット		N/A
	ウォールスポット	ひと月あたり最大5設定、ひと月あたり最大20レイアウトを登録可能		N/A
	モニター/タイルスポット	ひと月あたり最大5設定		N/A

概要

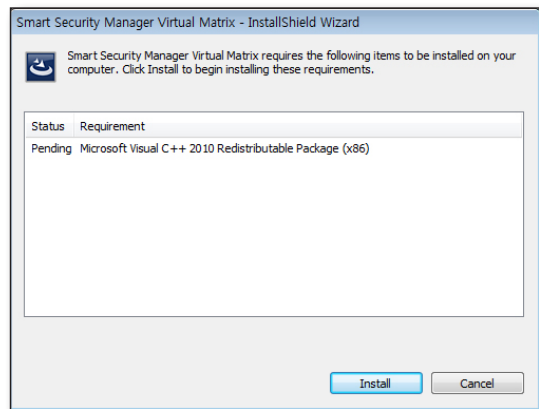
項目		説明		
		SSM-VM10	SSM-VM20	SSM-VM00 (HW Decoder用)
設定				
同時に管理するウォールの最大数		最大3ウォール（VM10/VM20 1ライセンスあたり最大1ウォール）		
ウォール管理		ウォールモニターでのデコーダー登録と割り当て。 ウォールレイアウトの登録とウォールシーケンス		
イベント管理（スポット設定を含む）		指定のイベント発生時の自動ウォールレイアウト/モニターレイアウト/タイルレイアウト切り替え、ウォールスポット/モニタースポット/タイルスポット 装置の設定によるイベント設定（V-ロス、MD、通過、浸入、終了、出現/消失、改ざん、追跡、顔検知、オーディオ検知、アラームイン、外部イベント）	N/A	
その他の機能		I-フレーム ON/OFF、低解像度設定、バッファリング時間設定	N/A	
更新		自動更新（Upgrade serverへの自動アクセス）		
一般				
モジュール		VM Manager、VMゲートウェイ、VM Decoder	VM Manager、VMゲートウェイ、HW Decoder	
	VM Manager	Virtual Matrix設定ツール、最大3ウォールを同時に管理、VM10/VM20ライセンスごとに1ウォールをサポート		
	VMゲートウェイ	VM DecoderおよびHW Decoderの管理モジュールおよびコマンドをコントロールし、ライセンスを確認します。 VM10/VM20ライセンス1つにつき、VMゲートウェイ1つが必要です	HW Decoder管理モジュール	
	VMデコーダ	ビデオ映像デコード（S/Wデコーディング）モジュール、VMデコーダー付きのPC1台につき最大4台のモニター、推奨仕様に基つき、最大64チャンネル（4CIF 25fps）または100キャラクター（CIF 25fps）	N/A	
言語サポート		韓国語		
システム	推奨仕様	CPU Intel i7（Sandy bridge）またはそれ以上 RAM 4GBまたはそれ以上、ビデオメモリ 1GBまたはそれ以上、DirectX 9.1またはそれ以上、画面解像度：1,280 x 1,024またはそれ以上、OpenGL 互換性有り、20 GB HDDまたはそれ以上（ハードウェア空き容量10またはそれ以上 インストール後の作動用のログデータベース保存向け）、NVidia GTX760またはそれ以上（CUDAデコーダを使用する際は、GTX960以降およびドライバのバージョン368.69以降）		
	最低仕様	CPU Intel i5またはそれ以上、 RAM 4GB、ビデオメモリ512MB		
	オペレーションシステム	VMM、VMD（Windows 7 32/64bit、Windows 8/8.1 32/64ビット、Windows 10、CUDAデコーダを使用する際は、64ビットのOSを推奨します。） VMG（Windows 7 32/64ビット、Windows 8/8.1 32/64ビット、Windows Server 2008 R2、Windows Server 2012、Windows 10）		

インストール

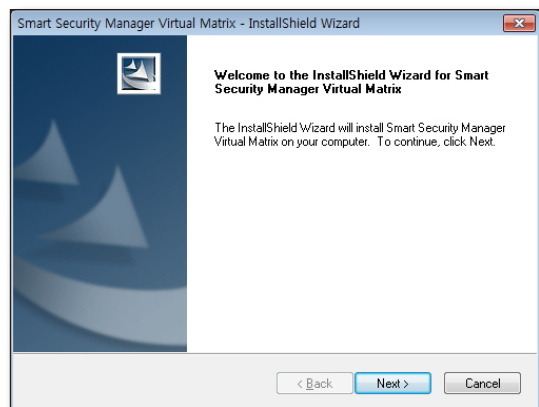
インストール

1. インストールファイルを実行します。

- プログラムコンポーネントが足りない場合、右の画像にあるように、コンポーネントインストール画面が表示されます。SSM-VMをインストールする前に、すべてのコンポーネントをインストールする必要があります。
- コンポーネントをインストールしている間に、再起動を求められる場合があります。このような場合、再起動後、インストールファイルは自動的に開始します。

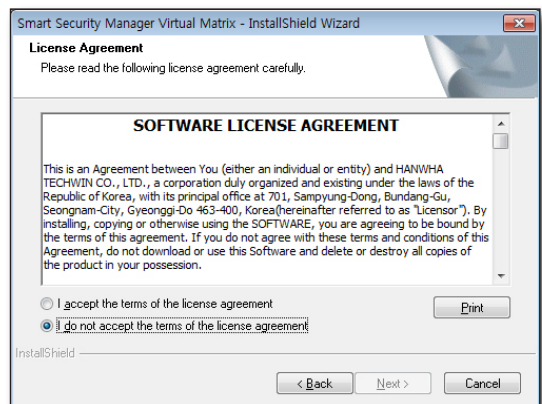


2. インストール画面がポップアップ表示されたら、[Next >]ボタンをクリックします。

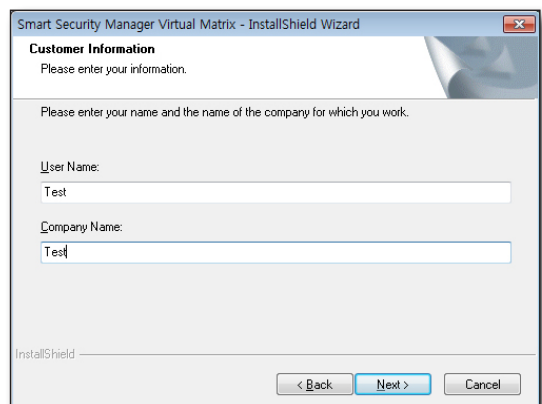


インストール

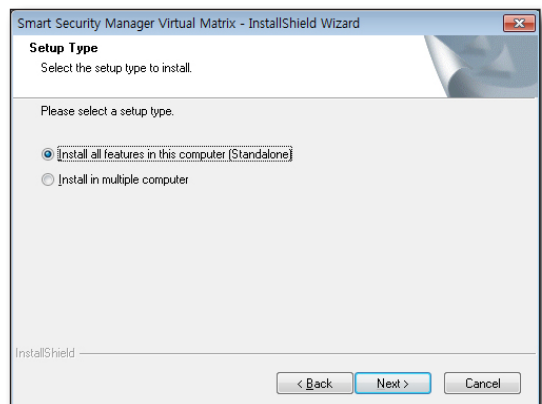
3. ライセンスポリシーに同意し、[Next >]ボタンをクリックして次のステップへ進みます。



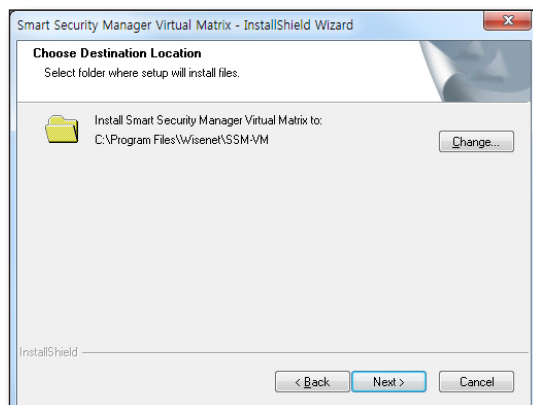
4. User Name と Company Name を入力後、次の画面へ移動します。



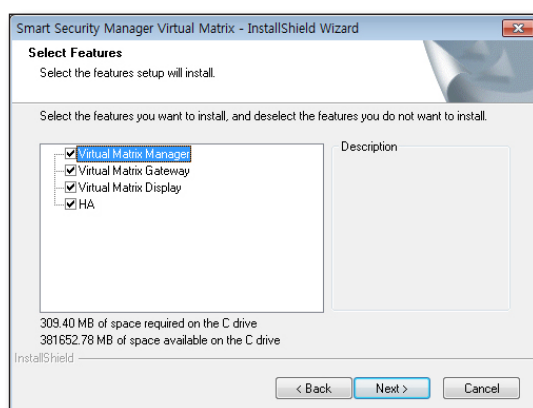
5. 設定タイプを選択します。
 - 「Install in multiple computer」を選択した場合、独自のインストールパスとモジュールを指定できます。



6. インストールファイルを保存するターゲットフォルダを選択します。
初期設定のファイルパスは「**C:\Program Files\Wisenet**」です。
- ファイルパスを変更する場合、**[Change...]**を選択して希望のパスを入力するか、変更先のフォルダを選択します。
7. 次のステップへ進む場合、**[Next >]**ボタンをクリックします。

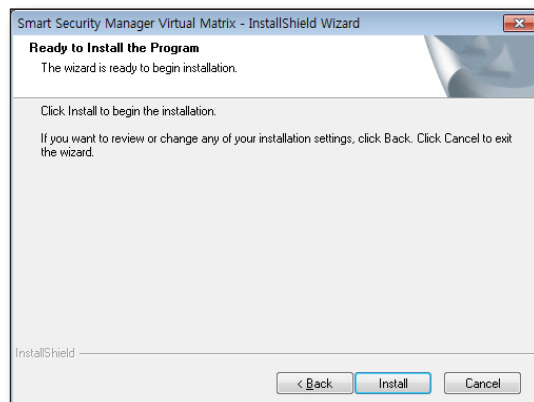


8. インストール項目を選択し、**[Next >]**ボタンをクリックして続けます。

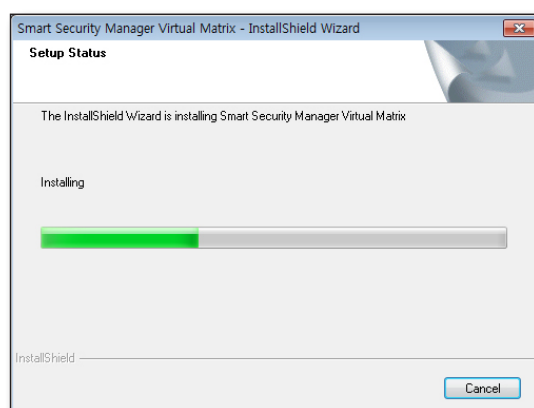


インストール

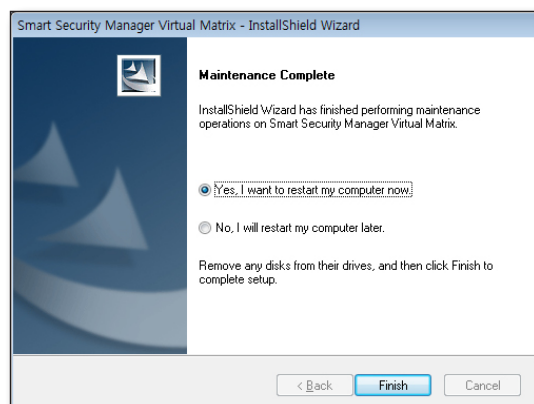
9. [Install]をクリックし、インストールを始めます。



10. インストールが進行中です。



11. 完了したら、[Finish]アイコンをクリックします。



開始

インストールの完了確認

インストール完了後、SSM-VMのインストールに成功したことを確認します。

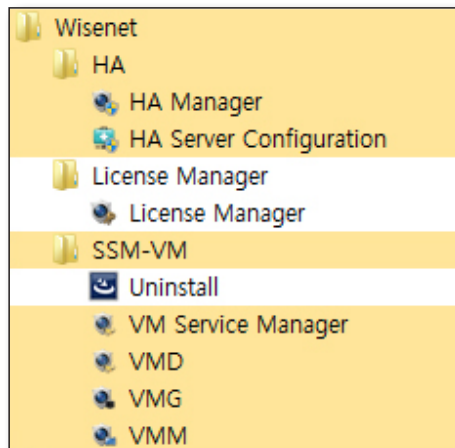
1. <Start>メニューをクリックします。

SSM-VMが正常にインストールされると、<HA>、<License Manager>および<SSM-VM>項目が、<Wisenet>の下に表示されます。

<SSM-VM>の下に、<VM Service Manager>、<VMD>、<VMG>および<VMM>が表示されます。



- SSM-VMの初期状態のインストールでない場合、インストール中に選択した上記のメニュー項目のみ表示されます。「インストール」をご参照ください。
- ライセンスの登録に関する情報については、「SSMオペレーションマニュアル」をご参照ください。



SSM-VM (SMART SECURITY MANAGER VIRTUAL MATRIX)の開始

各モジュールは様、各自動検索と通信のために、様々なネットワークポートを使用しています。ファイヤーウォールを使用するとき、これらのポートをすべて許可する必要があります。

- ネットワークポートを追加で変更しなかった場合、以下のポートをモジュールによって許可する必要があります。
 - VM Decoder : 4510, 9057, 9999, 19190, 19192
 - VM Gateway : 9058, 9066, 9999, 19190, 19191, 19193
 - VM Manager : 9067, 9999, 19191

VMGの実行

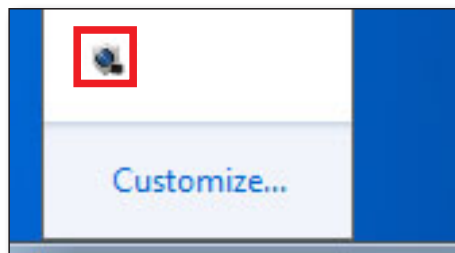
1. VMG実行ファイルをクリックし、VMGを実行します。

VM Service Managerが実行されているときは、自動的に実行されます。

- 実行には、パソコンの仕様により、10秒ほどかかる場合があります。



2. 実行が完了すると、タスクバーにVMGアイコンが表示されます。終了する場合は、タスクバー上のVMGアイコンを右クリックし、コンテキストメニューから<Exit>をクリックします。



開始

VMDの実行

VM Decoder実行ファイルをクリックし、VM Decoderを実行します。

VM Service Managerが実行されているときは、自動的に実行されます。

- VM Decoderが正しく実行されると、右側の画面が表示されます。その後、VM Managerを使用すれば、VM Decoderを登録してVM Decoder上で動画が観られます。



VMMの実行

1. VM Manager実行ファイルをクリックし、VM Managerを実行します。
2. VM Managerを実行した場合、右側に示されている通り、ログイン画面が表示されます。



VM Manager

ログイン



SSM/SM (System Manager)アドレス設定

SSM-VMはSSMのアドオンプログラムです。SSM-VMを初めて実行するとき、最初にSMアドレスを設定する必要があります。SSM/SM (System Manager)アドレス設定ボタンを押し、サーバーアドレスを設定します。



- <Auto>に設定されている場合、System Managerが自動的に選択されます。
<Manual>に設定されている場合、System ManagerまたはIPアドレス/ポート情報を、プルダウンメニューから選択することができます。

IPアドレス	ポート	MACアドレス
192.168.0.72	9999	00:24:54:32:2C:26
192.168.0.152	9999	18:03:73:E0:6E:15
192.168.0.211	9999	78:2B:CB:97:57:DE

VM Manager

- <Manual>を選択し、検索したSMをダブルクリックした場合、IPアドレスとポート番号が更新されます。接続したいSMが別のネットワーク上にある場合、IPアドレスとポート番号を手動で入力できます。

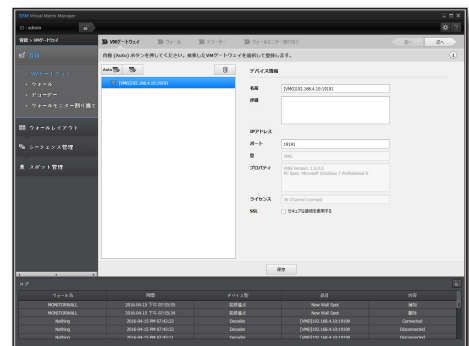
IP アドレス	ポート	MAC アドレス
192.168.0.72	9999	00:24:54:32:2C:26
192.168.0.152	9999	18:03:73:E0:6E:15
192.168.0.211	9999	78:28:CB:97:57:DE

Buttons: 確認 (Confirm), 閉じる (Close)

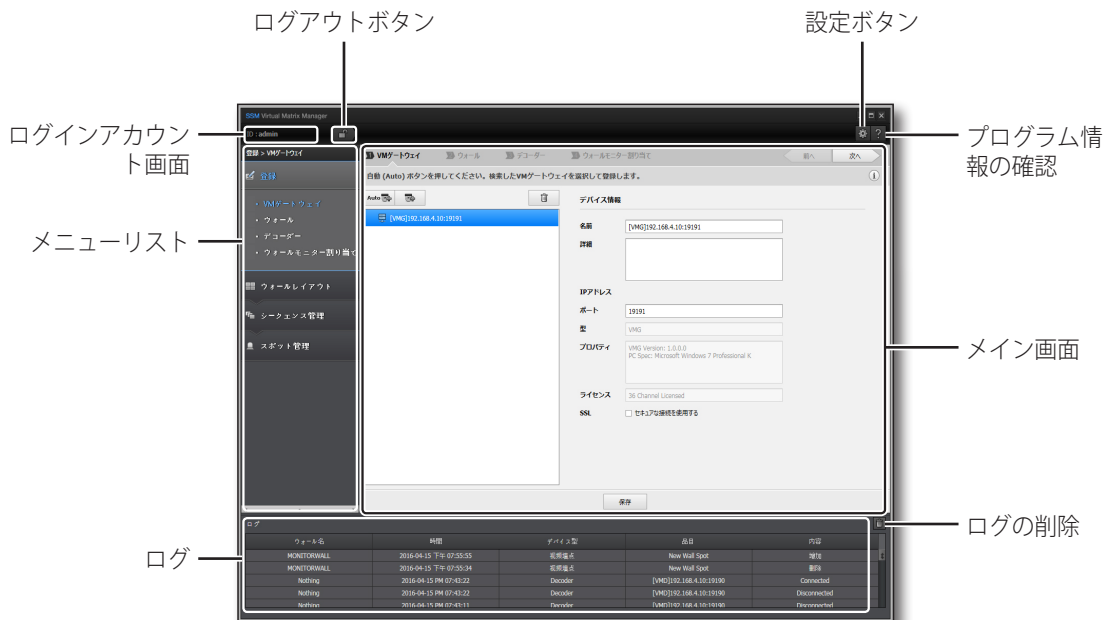
VM Managerログイン

SSM内に作成されたアカウントにログインします。

- SSMユーザーアカウント設定については、「SSMユーザーアカウント設定と機器の使用権の付与」をご参照ください。
- ログイン対象のSM（システムマネージャー）サーバーでエンタープライズライセンス以上が有効な場合、ログインが可能になります。



VM Manager画面構成



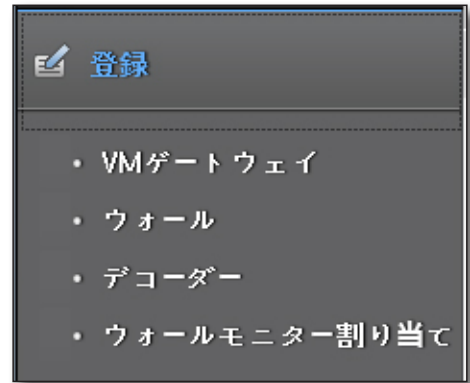
VM Manager

登録

メニューリスト内で[登録]をクリックし、右側に示されている下部メニューを起動させます。

- VMゲートウェイ：VM Gatewayを登録します。
- ウォール：モニターウォールを登録します。
- デコーダー：デコーダー（VM Decoder、HW Decoder）を登録します。
- ウォールモニター割り当て：デコーダービデオをモニターウォール上の各モニターに割り当てます。

ビデオウォールを管理するために、上記の4段階すべてに従う必要があります。
これらの段階は、上記の順番通りに進める必要があります。



登録メニューの一番上にある前へ または次へ ボタンをクリックすれば、前の段階へ戻るか、先の段階へ進むかを決定することができます。

- VMプログラムを初めてインストールし、VMゲートウェイの登録が完了していない場合は、SSMとVMシステムの構成が表示されます。構成図を確認して閉じ、VMゲートウェイを登録し、プログラムを開始します。

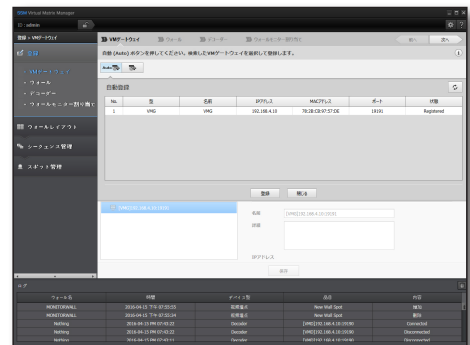
VMゲートウェイ

メニューリストから、[登録] - [VMゲートウェイ]をクリックし、VM Gateway登録画面を起動させます。VM Gatewayは、ユーザーがデコーダーとウォールを使用するために必要です。SSM-VMを起動させた場合、最初にVM Gatewayに登録する必要があります。

VMゲートウェイはデュプレックス構成に対応しています。問題があった場合、臨時のゲートウェイ経由でウォールを制御できます。
デュプレックス構成に関する詳細情報については、SSMマニュアルのSSM-HAを参照してください。

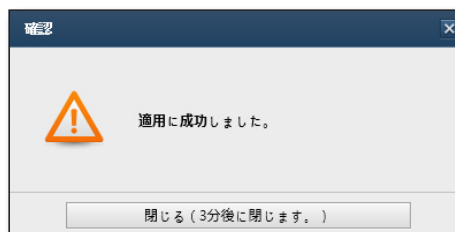
自動登録

1. [Auto] ボタンをクリックし、同一ネットワーク内で実行されているVM Gatewayを検索します。
 - [] ボタンをクリックし、VM Gatewayをもう一度検索します。
2. 追加するリストからVM Gatewayを選択し、[登録] ボタンをクリックします。



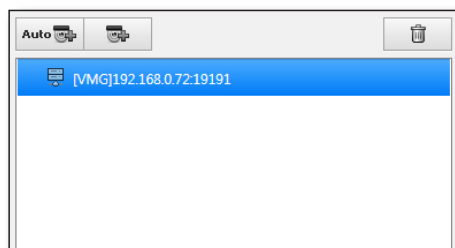
3. 検索したVM Gatewayのひとつをクリックし、登録します。成功した場合、メッセージボックスが、右に示されているように表示されます。

4. 登録を完了してウィンドウを閉じるには、[閉じる]ボタンをクリックします。



5. 登録したばかりのVM GatewayがVM Gatewayリストに追加されます。

- ネットワークの状態によっては、VM Gateway登録に時間がかかる場合があります。



- 登録が完了したVM Gatewayは、検索中に<Registered>と印がつきます。

No.	型	名前	IPアドレス	MACアドレス	ポート	状態
1	VMG	VMG	192.168.0.72	00:24:54:02:2C:28	19191	Registered

手動登録

1. []ボタンをクリックし、VM Gatewayを手動で設定します。

- VM Gatewayを同一ネットワーク以外で使用する場合、手動登録が必要な場合があります。



2. VM Gateway名、記述、IPアドレス、ポート番号を入力した後、登録をクリックし、自動登録のときと同じ方法でVM Gatewayを登録します。

- VM Gatewayポートは19191に設定されるはずですが。

VM Manager

VM Gatewayの編集

デバイス情報メニュー内で、VM Gatewayの記述を変更できます。

1. 変更する内容を入力します。
2. 次に、[保存]ボタンをクリックし、変更内容を保存します。



- VM Gatewayは単一のSSM System Manager内に登録しなければいけません。
VM Gatewayを複数のSSM Systemに登録した場合、操作上の問題が発生します。
- SSLはSSM-VMに含まれるモジュール間の暗号化通信を可能にし、ユーザー情報を保護するオプションです。
これはVMゲートウェイが登録される上位System ManagerのSSLオプションが有効化されるときにのみ動作し、VM Gateway下のすべてのVM Decoderに適用されます。

ウォール

メニューリストで、[登録] - [ウォール]をクリックし、ウォール登録画面を起動させます。

- 前段階で登録したVMゲートウェイが、デコーダリストに表示されます。デコーダーは、VMゲートウェイによって操作されるので、VMゲートウェイは最初を選択する必要があります。
- モニターウォールはネットワーク上で検索することができません。手動で登録する必要があります。

手動登録

[>]をクリックし、ウォールを手動で登録します。

モニターウォールの手動設定

1. 手動登録の場合、デバイスタイプをモニターウォールに設定すると、右に示されている画面が表示されます。
2. 実際に作成されたモニターウォールの名称、記述、縦横の線を入力し、[登録]をクリックします。

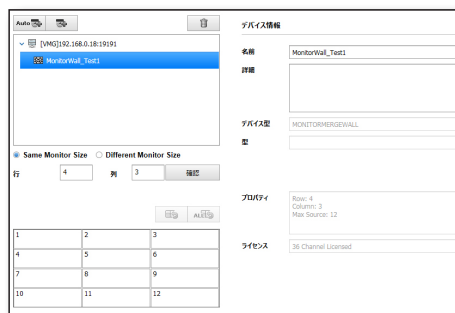
ウォールの編集

モニターウォールの編集

1. ユーザーが編集するモニターウォールをクリックすると、モニターウォールの情報が表示されます。
2. 縦横の線の数、記述内容、ウォールモニター設定を変更することができます。
3. このウォールは、同一のサイズ、または別のサイズのモニターとともに編成できます。



- ウォールモニター設定を変更する目的は、スイッチ内のモニターの同一設定の監視です。機能的な面では、モニターは別のモニターと共に動作することはありません。



例) 同一サイズのモニターを配置する場合。

「Same Monitor Size」を選択します。物理的に同一サイズのモニターを使用してウォールを編成する際に使用します。

「Screen Merge」機能は、レイアウト設定タブから使用できます。

- 詳細については、「[レイアウトの設定](#)」を参照してください。

例) 大型モニターと小型モニターがまとめられた場合。

「Different Monitor Size」を選択します。物理的にサイズが異なるモニターを使用してウォールを編成する際に使用します。

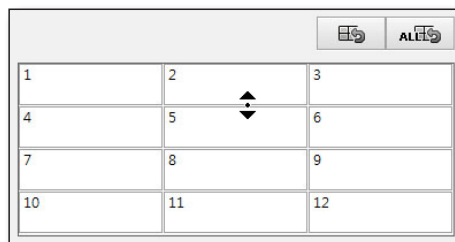
カーソルをモニターとモニターの間に置いた場合、<図1>で示されているように、使用しているマウスのカーソルが変更されます。

いったんこうなると、マウスをドラッグして結合するセルを選択した場合、単一の大型モニターを作成することができます。この機能は、サイズを実際の設定に調整するために使用します。

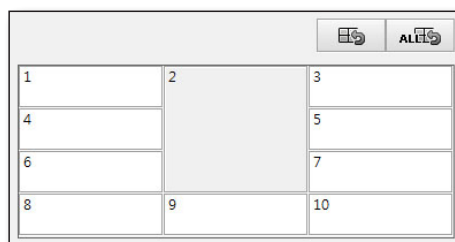
<図2>で説明されているケースの場合、<図1>のセル2、5、8が結合され、単一のモニターが作られています。セルの結合後、モニター番号は<図2>で示されているように復元されます。

結合されたセルを分離する場合、分離する領域で右クリックし、オプションから[]を選択します。

[]ボタンを押し、結合したセルをすべて分離します。編集後、下部にある[適用]ボタンを押し、変更点を保存します。



<図1>



<図2>

VM Manager

デコーダー

メニューリストで、[登録] - [デコーダー]をクリックし、デコーダー登録画面を起動させます。



- 前段階で登録したVMゲートウェイが、デコーダーリストに表示されます。デコーダーは、VMゲートウェイによって操作されるので、VMゲートウェイは最初を選択する必要があります。
- SSM-VMがサポートしているデコーダは、VM DecoderおよびHW Decoder(SPD-400およびSPD-1600)です。



自動登録

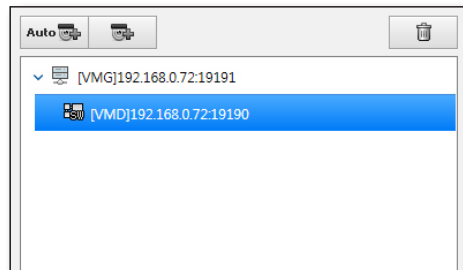
1. [Auto] ボタンをクリックし、同一ネットワーク内で実行されているデコーダーを検索し、登録します。

- [Refresh] ボタンをクリックし、デコーダーをもう一度検索します。

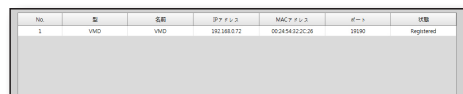


2. 検索したデコーダーの一つをクリックして登録した場合、デコーダーリストに追加されます。

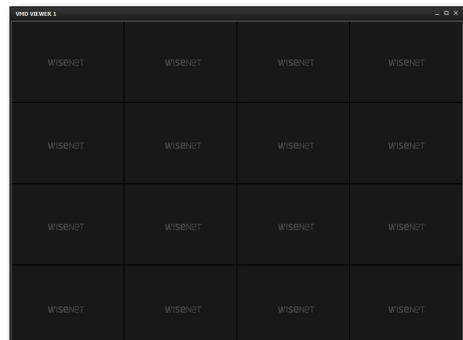
- VM Decoderは、IDやパスワードがない場合、登録できません。
- ネットワーク環境によっては、デコーダー登録に時間がかかる場合があります。



- 登録が完了したデコーダーは、検索中に<Registered>と印がつきます。



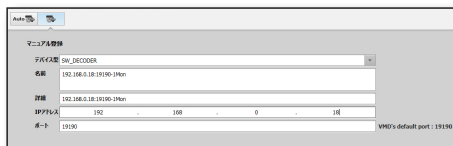
- デコーダーの外でVM Decoderを登録した場合、VM Decoderの状況は、右に示されているようにスクリーン内のログでビデオ出力に変更されます。



手動登録

1. [] ボタンをクリックし、デコーダーを手動で登録します。

- デコーダーを同一ネットワーク以外で使用する場合、手動登録が必要な場合があります。



2. デコーダー名、記述、IPアドレス、ポート番号を入力した後、登録をクリックし、自動登録のときと同じ方法でデコーダーを登録します。



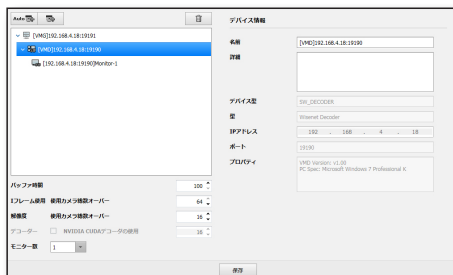
- デコーダーの外でVM Decoderを登録した場合、ポート番号は19190に設定されるはずですが。

デコーダーの編集

デバイス情報の名称、詳細、バッファリング、i-frame、解像度、デコーダ、およびモニター数を変更することができます。

1. 変更する内容を入力します。

- バッファ時間：バッファリングの時間設定をサポートするデコーダを選択すると、対応するオプションが有効になります。（VMD：100ms～1000ms、SPD-1600：オン/オフ）
- デコーダ：NVIDIA CUDAデコーダをサポートするグラフィックカードを使用すると、対応するオプションが有効になります。
CUDAデコーダを使用するチャンネルの最大数が設定されます。



- Iフレーム使用：この機能は、マルチチャンネルモニタリングの間の過負荷を防ぐために使用します。ユーザーは最初のチャンネル番号を設定してIフレームを使用できます。
- 解像度：チャンネルが多い場合、ユーザーは、低解像度にするチャンネルの数を設定し、シームレスなデータ転送を確実に行うことができます。
- モニター数：選択したデコーダーにより作られるモニターの最大数が表示されます。ユーザーはユーザビリティに応じて数を選択できます。

2. 変更点をマークした後、[保存] ボタンをクリックして変更点を保存します。

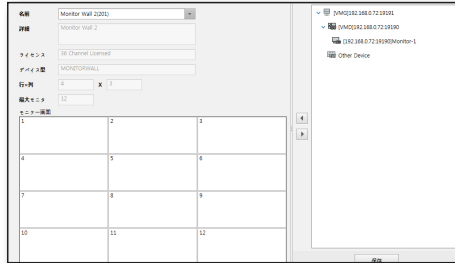


- デコーダ下のデコーダモニターについては、名称と説明のみ変更することができます。

VM Manager

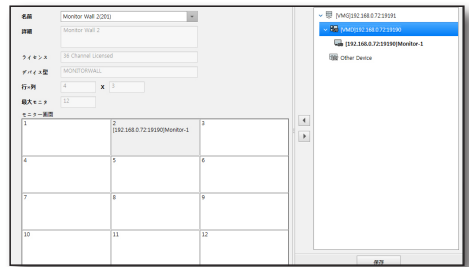
割り当て

ウォール上の各モニターは、ビデオ出力用のデコーダーに割り当てられます。



デバイスリスト

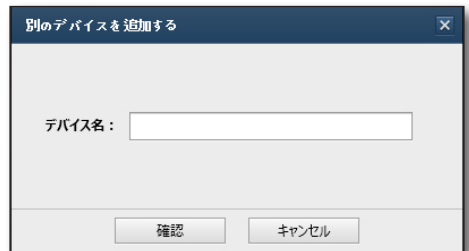
1. デバイス登録画面で登録されたVM Gatewayとデコーダーが表示されます。
その他のデバイスは外部ソース用に使用するアイコンです。
 - 外部ソースとは、デコーダーのことではなく、テレビ、インターネットまたはパソコンのことです。
2. デコーダー割り当ては、ドラッグアンドドロップ、または[>]ボタンを押すことによって行うことができます。
取り消す場合、[<]ボタンをもう一度押します。
3. 割り当てられたデコーダーは、デバイスリスト内で太字



- 既に別のモニターに割り当てられているデコーダーを割り当てる場合、前回の割り当て情報と自動的に差し替えられます。
- デコーダーモニターを複数のウォールモニターに割り当てることはできません。

別のデバイスを追加する

1. 外部ソースをモニターに割り当てる場合、「別のデバイスを追加する」をモニターに割り当てなければいけません。
2. すると、メッセージボックスが表示され、外部ソースの名称を入力するように促されます。
3. その他のデバイスは、割り当て後であっても太字体で強調されません。



レイアウトの設定



- ウォール項目は、ウォールレイアウトの各モニター内で認証できます。ウォール項目には、モニターレイアウトリスト、デバイスリスト、モニターシーケント一覧、モニタースポットリストおよびタイルスポットリストが含まれています。
 - モニターレイアウトリスト：複数のビデオ映像は、SSMから提供されたレイアウトに従って単一モニターに表示することができます。ビデオ映像とレイアウトをモニターレイアウトとして保存できます。
 - デバイスリスト：SSMに登録されているレコーダーとカメラが表示されます。アクセス可能なデバイスは、SSMから与えられる認証に従い、制限を受ける場合があります。SSMから与えられるデバイスアクセス認証の詳細については、付属資料をご参照ください。
 - モニターシーケント一覧：この機能をウォールレイアウトの特定のモニターに割り当てた場合、モニターのレイアウトを定期的に変更できます。
 - モニタースポットリスト：特定のイベントが発生すると、あらかじめ定義されたモニターレイアウト（イベントビデオ映像を含む）が、選択したモニターに表示されます。
 - タイルスポットリスト：特定のイベントが発生すると、選択したモニターにあらかじめ定義されたタイルパターンにイベントビデオ映像が順次表示されます。

VM Manager

ウォールレイアウトの管理と編集

	現在のウォールレイアウトがウォール内に表示されます。
	選択したウォールモニターからイベント画面を削除します。
	すべてのウォールモニターからイベント画面を削除します。
	ウォールに表示されているカメラ設定情報をすべて検索し、ウォールレイアウトのフォーマットへ同期します。
	選択したモニターがマージされている場合は、分割されます。
	ウォールにあるすべてのモニターがマージされている場合は、モニターが基本状態に分割されます。
	選択済みのモニターをロックします。このオプションをクリックした場合、選択したモニターには鍵アイコンがつきます。カメラやモニターレイアウトを複数選択したとしても、無視されます。
	保存した最新のウォールレイアウトに戻ります。

ウォールレイアウトの作成と削除

	ウォールモード内でウォールレイアウトを実行し、停止するまで編集できないようにします。実行されていない他のウォールレイアウトを編集できます。ウォールモードの詳細説明は、ウォールモードの操作をご確認ください。
	ウォールレイアウトを追加します。
	選択したウォールレイアウトを削除します。

モニターレイアウトの作成と削除

	モニターレイアウトの追加。
	選択しモニターレイアウトを削除します。



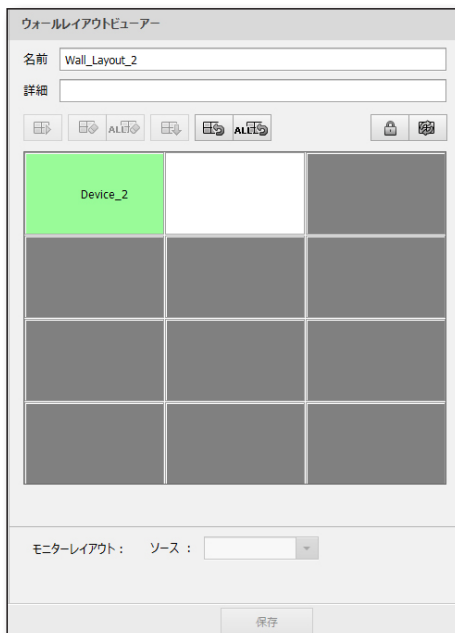
- [] および [] 機能は、ユーザーがウォールタブ内の「同一モニターサイズ」を選択したときに設定できます。
- ウォールモード：ウォールモードの場合、ビデオ映像はウォールにより再生されます。ウォールモードには、ウォールレイアウト、ウォールシーケンス、ウォールスポットがあります。

ウォールレイアウトの作成

1. ウォール制御のため、最初に、ウォールレイアウトを作成する必要があります。
ウォールレイアウトを作成するために、[]をクリックします。
2. クリック後、メッセージボックスが表示され、ウォールレイアウトの名称を訊ねられます。



3. 名称を入力し、[確認]をクリックした後、ウォールレイアウト制御モニターが有効になります。
 - 下部では、モニター用のモニターレイアウトソース番号が、マウスボタンをクリックすることで選択できます。
- ウォールレイアウトのモニターの状態は、割り当てられた前回のウォールモニターおよび割り当てられたレイアウト項目によって、下記のように分類されます。
 -  : マウスボタンをクリックすることで選択するモニター。
 -  : 外部ソース（デコーダー以外のデバイスが登録されている場合に表示されます。）。
 -  : モニターに割り当てられていないデコーダーまたは外部ソース。
 -  : モニターに割り当てられているデコーダー。
 -  : モニターに割り当てられたモニターシーケンス。
 -  : モニターに割り当てられたモニタースポット。
 -  : モニターに割り当てられたチルトスポット。



VM Manager

ウォールレイアウトの編集

ウォールが同一モニターサイズ用に設定されている場合、ウォールレイアウト編集画面で「画面のマージ」機能を使用できます。

「画面マージ」はウォールにあるモニターを結合し、個々のモニターのサイズよりもはるかに大きなウォールレイアウトパターンでも画面が表示されるようにします。

■ マージしたモニターは、元の状態に分割されるまで、別のモニターとマージすることができません。

1. ユーザーがマウスカーソルをウォールレイアウト内のモニター境界上に合わせたときに、マウスカーソルが変わります。
2. マージして大きなモニターを作成したいモニター内に、任意のモニターをドラッグ・ドロップします。

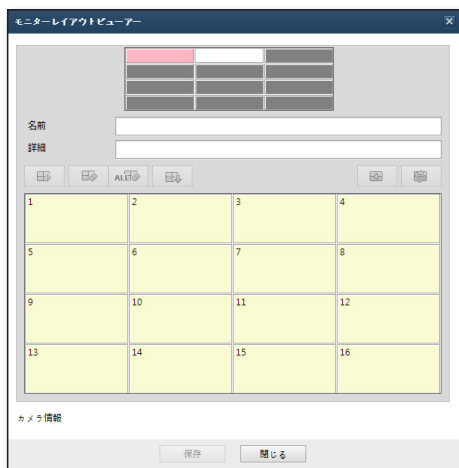


3. マージしたモニターを元のサイズに分割するには、ウォールレイアウトモニターを選択し、[] ボタンをクリックします。
4. [] ボタンを使用して、すべてのウォールレイアウトモニターを元のサイズに分割します。



モニターレイアウトの作成

ウォールレイアウトビューアー内のモニターをダブルクリックするか、[] ボタンをクリックし、モニターレイアウトビューアー画面へ移動します。



モニターレイアウトビューアーボタンの諸機能

	現在のモニターレイアウトを表示します。
	選択したタイルからイベント画面を削除します。
	現在のモニターからイベント画面を削除します。
	ウォールモニター内に表示されている画像をプログラム内にインポートします。
	モニターレイアウトパターンを変更します。
	最後に保存したモニターレイアウトに戻します。



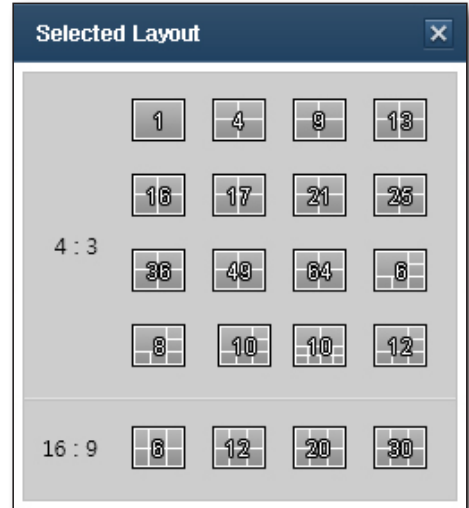
- タイルとは、単一モニター上に表示されている画像のことです。
- モニターレイアウトのトップには、選択したウォールレイアウトの形が表示されます。ウォールレイアウトビューアー内のモニターを選択して移動した場合、セルがピンク色で表示されます。
- モニターレイアウト編集中に別のモニターを編集する場合、希望のモニターをクリックし、モニターレイアウトの方へ移動させます。この場合、前回編集したモニターレイアウトは、保存しなかった場合には消えます。

VM Manager

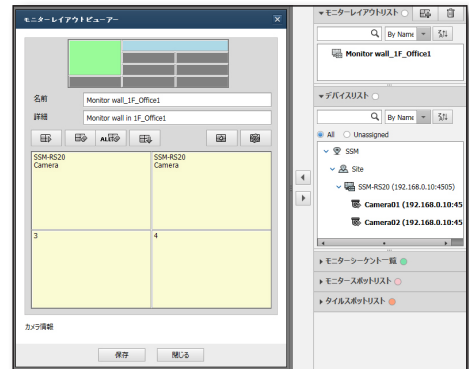
モニターレイアウトを保存する場合

1. モニターレイアウトの名前と詳細を入力します。
 - 「名前」の入力が必須です。
2. [] ボタンを押し、使用するパターンを選択します。
 - お使いのデコーダーがサポートしているパターンが有効になり、表示されます。

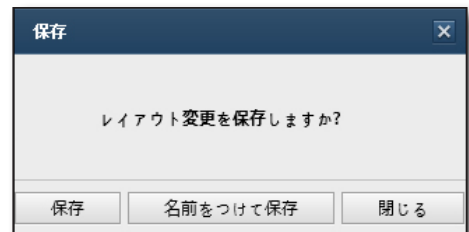
名前	Wall Layout 2.2
詳細	Wall Layout 2.2



3. レイアウトを選択した後、どのカメラのどの画像を各タイルへ送るべきかを決定する必要があります。カメラのタイルへの割り当ては、ドラッグアンドドロップまたは左矢印ボタン () を押すことで可能です。キャンセルは、右矢印ボタン () を押すことで可能です。
 - カメラをタイルに割り当てた後、割り当てたタイルをクリックすると、下部のカメラ情報に表示されているデバイス名/カメラ名が表示されます。
 - サイトまたはデバイスを割り当てることで、下位のすべてのカメラを複数割り当てられます。

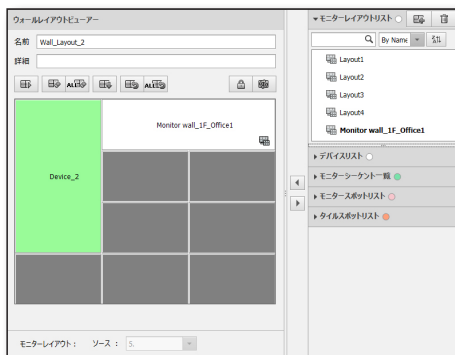


4. モニターレイアウトビューアーの下部で、[保存] ボタンをクリックし、モニターレイアウト内に保存されているアイテムを追加します。
[名前をつけて保存] ボタンをクリックした場合、名前入力ウィンドウが表示されます。新規名称用の新規モニターレイアウトが作成されます。
5. [閉じる] をクリックし、モニターレイアウトビューアーを閉じ、ウォールレイアウトビューアーへ戻ります。



モニターレイアウト割り当て

1. モニターレイアウトをいったん作成すれば、各モニターへモニターレイアウトを割り当てることができます。
モニターレイアウトのウォールレイアウトモニターへの割り当ては、ドラッグアンドドロップまたは左矢印ボタン (◀) を押すことで可能です。
キャンセルは、右矢印ボタン (▶) を押すことで可能です。
2. ナビゲーター内で選択したモニターを編集し、保存した場合、モニターレイアウトビューアーを閉じるときにモニターに割り当てられます。
3. ウォールレイアウト内のモニターをダブルクリックしてウォールレイアウトを作成した場合、モニターレイアウトビューアーを閉じたとき、編集したモニターレイアウトがもう既にモニターに割り当てられていることがわかるでしょう。
4. ウォールレイアウトビューアー内では、ウォールレイアウトへのモニター割り当てに関する情報を保存する場合、[保存]ボタンを押す必要があります。



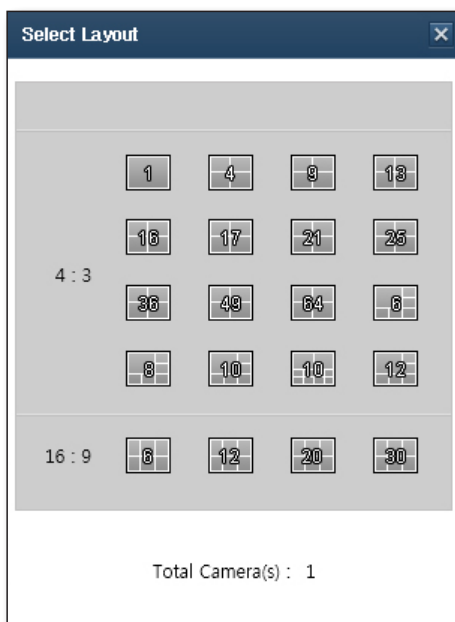
カメラグループの割り当て

ウォールレイアウトビューアー内では、ドラッグアンドドロップを使うか、または左矢印ボタン (◀) を押すことにより、デバイスを割り当てることができます。キャンセルは、右矢印ボタン (▶) を押すことで可能です。

その際、サイトまたはデバイスを複数選択すると、様々なレコーダとカメラを一度に移動させることができます。

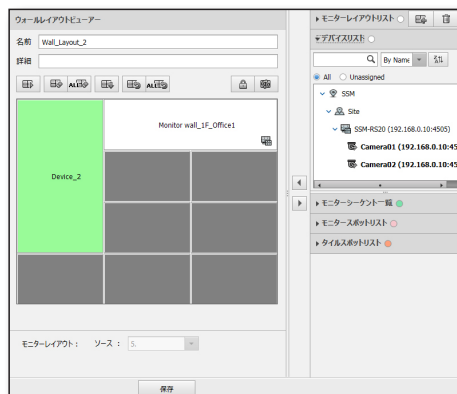
Ctrlキーを押しながら、デバイスのレコーダーやカメラを複数クリックします。

1. 選択したレコーダーまたはカメラを特定のモニターへ、ドラッグアンドドロップまたは矢印ボタンを使って移動させた場合、モニターレイアウトパターン選択画面が表示されます。
 - 複数選択した場合、下部に、選択したカメラの総数が表示されます。
2. レイアウトパターンウィンドウ内で希望のパターンを選択した場合、ウォールレイアウト名 (ウォールレイアウト名_モニター番号) のあるカメラグループが割り当てられます。
 - カメラグループにはモニターレイアウトフォーマットがありますが、これは選択したウォールレイアウトに属しており、別のウォールレイアウトとは共有できません。



VM Manager

3. カメラグループを割り当てた後、**[保存]**ボタンを押してウォールレイアウトのカメラグループを保存する必要があります。

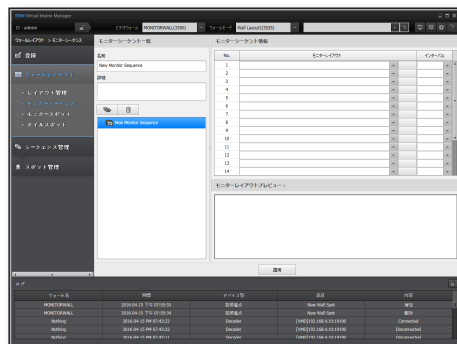


モニターシーケンスの作成

左ツリーメニューで、ウォールレイアウト > モニターシーケンスへ移動すると、モニターシーケンス設定画面が表示されます。

- : モニターシーケンスを追加します。
- : モニターシーケンスを削除します。
- : 変更したモニターシーケンスを保存します。

新規のモニターシーケンスは"New Monitor Sequence"と称されます。



編集モニターシーケンス

作成したモニターシーケンスをクリックすると、モニターシーケンスビューアーがスクリーンの右側に表示されます。モニターレイアウトをクリックした場合、作成したモニターレイアウトのリストが表示されます。このリストから選択することができます。

最大20のモニターレイアウトを指定できます。これは、数字で指定された順序に表示されます。

各レイアウトが10秒間隔で表示される基準の時刻を選択できます。モニターシーケンスビューアーの右にある時刻を設定でき、時刻を調節します。

選択したモニターレイアウトは、画面一番下にあるモニターレイアウトオーバービューに表示されます。

モニターシーケンス情報			
No.	モニターレイアウト	インターバル	
1	Layout2	10	
2	Layout3	10	
3	Layout4	10	
4	test	10	
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

モニターレイアウトプレビュー : test			
SXM-AS20 Camera01	SXM-AS20 Camera02	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

モニターシーケンスの名前を編集し、モニターシーケンスビューアーの左側に説明を追加できます。

新しく作成したモニターシーケンスは"New Monitor Sequence"と呼ばれ、名前の変更が必要となります。

[ 適用] ボタンをクリックし、変更内容を保存し、編集を完了させます。

名前

New Monitor Sequence

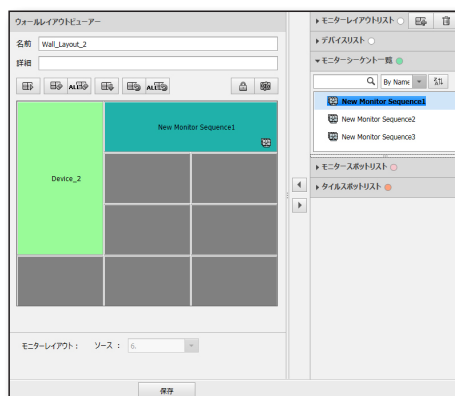
詳細

モニターシーケンスの割り当て

ウォールレイアウト > レイアウト管理画面で作成したモニターシーケンスを確認できます。

ドラッグアンドドロップか、左矢印ボタンを使い、モニターシーケンスを割り当てられます。右矢印ボタンを使用してモニターシーケンスを除外します。

モニターシーケンスに割り当てられたモニターは、 で示されています。

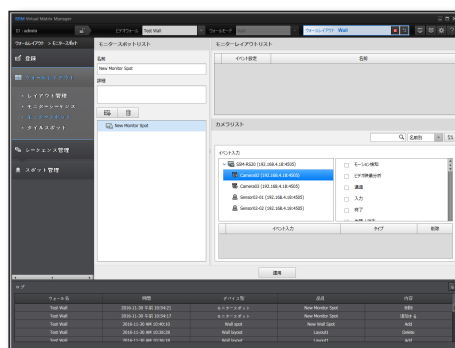


モニタースポットの作成

左ツリーメニューで、ウォールレイアウト > モニタースポットを選択すると、モニタースポット設定画面が表示されます。

-  : モニタースポットを追加します。
-  : 編集したモニタースポットを保存します。
-  適用 : 編集したモニタースポットを保存します。

新規のモニタースポットは"New Monitor Spot"と称されます。



VM Manager

モニタースポットの編集

作成したモニタースポットをクリックすると、モニターレイアウトリストとカメラリストが画面右に表示されます。

モニターレイアウトリストには、これまで生成されたモニターリングレイアウトが表示され、カメラリストにはイベント入力により設定されるカメラとセンサーが表示されます。

モニターレイアウトを選択すると、対応するレイアウトと連携して動作するイベントリストが下部に表示されます。

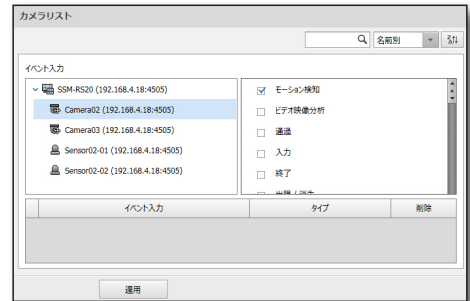
カメラまたはセンサーを選択すると、イベントリストが右側に表示されます。

対応するイベントを選択すると、イベントが発生したとき、選択したモニターレイアウトが上部に表示されるようになります。

- すべてのイベントの詳細説明については「SSM製品マニュアル」の「イベント」を参照してください。
- 外部システムとアラームは、事前にSSMコンフィグレーションマネージャーを使用して設定しなければなりません。詳細説明については「SSM製品マニュアル」の「イベント」を参照してください。

モニタースポットの名前を編集し、モニターレイアウトリストの左側に説明を追加できます。新しく作成したモニタースポットは"New Monitor Spot"と称され、名前の変更が必要となります。

[ 適用] ボタンをクリックし、変更内容を保存し、編集を完了させます。



名前

New Monitor Spot

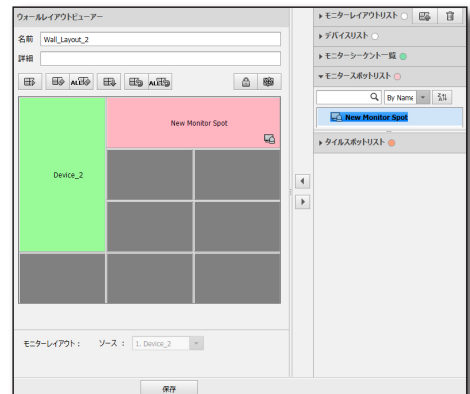
詳細

モニタースポットの割り当て

ウォールレイアウト > レイアウト管理で作成したモニタースポットを確認できます。

ドラッグアンドドロップか、左矢印ボタンを使い、モニタースポットを割り当てられます。右矢印ボタンを使用してモニターシーケンスを除外します。

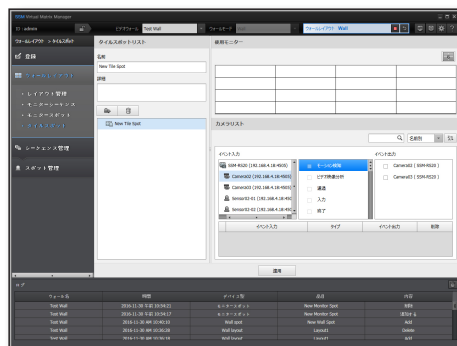
モニタースポットに割り当てられたモニターは、 で示されています。



モニタースポットの作成

左ツリーメニューで、ウォールレイアウト>モニタースポットを選択すると、モニタースポット設定画面が表示されます。

-  : モニタースポットを追加します。
 -  : 選択しモニタースポットを削除します。
 -  : 編集したモニタースポットを保存します
- 新規のモニタースポットは"New Tile Spot"と称されます。

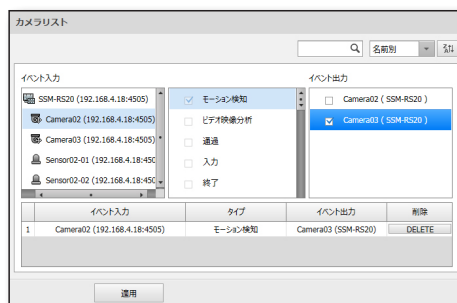


タイルスポットの編集

作成したタイルスポットをクリックすると、モニターパターン選択画面とカメラリストが画面右に表示されます。モニターの下にある  ボタンを使って、イベント画像用のモニターパターンを変更できます。

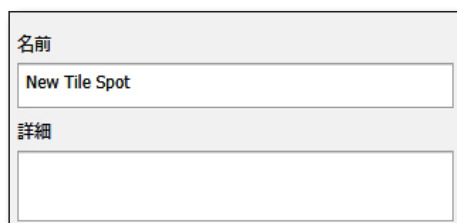
カメラまたはセンサーを選択すると、イベントリストが右側に表示されます。イベントを選択した場合、イベントの発生時に選択したモニターパターンが表示されます。

- すべてのイベントの詳細説明については「SSM製品マニュアル」の「イベント」を参照してください。
- 外部システムとアラームは、事前にSSMコンフィグレーションマネージャーを使用して設定しなければなりません。すべてのイベントの詳細説明については「SSM製品マニュアル」の「イベント」を参照してください。



タイルスポットの名前を編集し、画面の左側に説明を追加できます。新しく作成したタイルスポットは"New Tile Spot"と呼ばれ、名前の変更が必要となります。

[ 適用] ボタンをクリックし、変更内容を保存し、編集を完了させます。



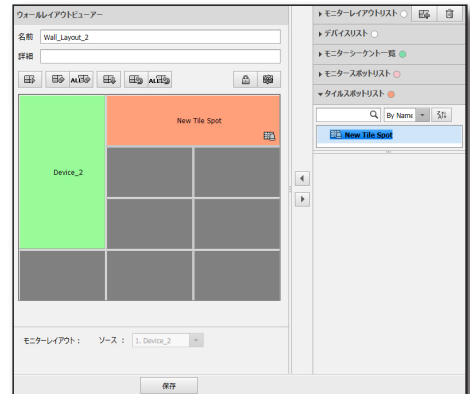
VM Manager

タイルスポットの割り当て

ウォールレイアウト>レイアウト管理で作成したタイルスポットを確認できます。

ドラッグアンドドロップか、左矢印ボタンを使い、タイルスポットを割り当てられます。右矢印ボタンを使用してモニターシーケンスを除外します。

タイルスポットに割り当てられたモニターは、■で記されています。



ウォール項目の検索と並べ替え

ウォール項目リストはレイアウト管理の右に表示されます。すべてのウォール項目には、検索と並べ替え機能がついています。

- : 名前を入力し、検索ボタンをクリックするか、キーボードの「Enter」キーを押し、一致する項目を検索します。
- By Name : 名前または登録順で並べ替えられます。
- : 昇順または降順で並べ替えられます。
- ☒ All ☐ Unassigned : このメニューはデバイス専用です。選択したウォールに割り当てられていないデバイスも一覧化しています。

▶ モニターレイアウトリ

▼ デバイスリスト ○

☒ すべて
☐ 割り当て無し

▼

SSM

▼

Site2

▶

SSM-RS20 (192.168.4.18:4505)

▼ モニターシーケントー覧 ●

New Monitor Sequence

▼ モニタースポットリスト ○

New Monitor Spot

▼ タイルスポットリスト ●

New Tile Spot

VM Manager

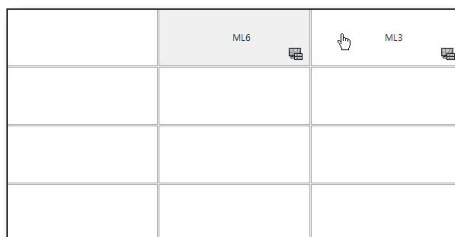
イベント削除

ビデオウォールに画像が表示されているとき、特定のタイルの画像からイベントが発生した場合、その特定のタイルの境界線に色がつきます。ボタンを押し、特定のモニター内の色のついたタイルを削除します。ボタンを押し、ウォールレイアウト内のすべてのタイル内のイベントを削除します。

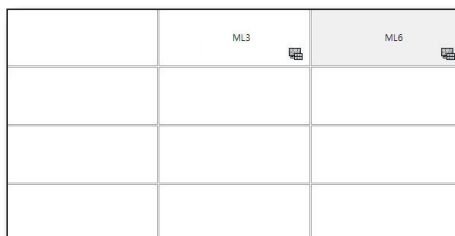
モニター切り替え

ウォールレイアウトビューアーでは、様々なモニターに割り当てられたモニターレイアウト（+カメラグループ）を交換できます。

1. マウスカーソルを画面の中央に移動した場合、カーソルの形が手の形に変わります。



2. そのカーソルをレイアウトを変更したいモニターヘドラッグアンドドロップした場合、レイアウトがそれに伴い変更されます。



ウォール状況の読み込み

ウォールレイアウト編集画面で、[]ボタンをクリックし、現在のウォール設定をVM Managerに読み込みます。

実際のウォール内にある各モニターに適用されているモニターレイアウトは、現在選択されているウォールレイアウトの中に読み込まれます。

単一のウォールが複数のVM Managerを制御しているときに役に立ちます。

モニター状況の読み込み

モニターレイアウト編集画面で、[]ボタンをクリックし、現在のモニター設定をVM Managerに読み込みます。

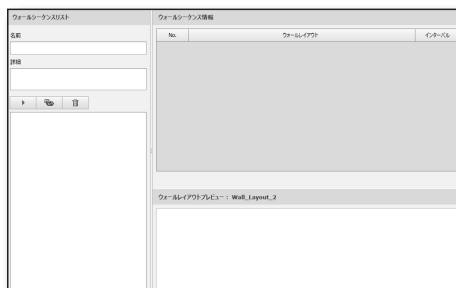
実際のモニター内にある各タイルに適用されている機器とレイアウトの形は、現在選択されているモニターレイアウトの中に読み込まれます。



- 上記の各スポットを実行させるとき、レイアウト設定内でウォールを制御すると、イベントが発生する場合があります、そのスポット内にある画面セットがウォール内に強制的に表示されます。

WALL シーケンス設定

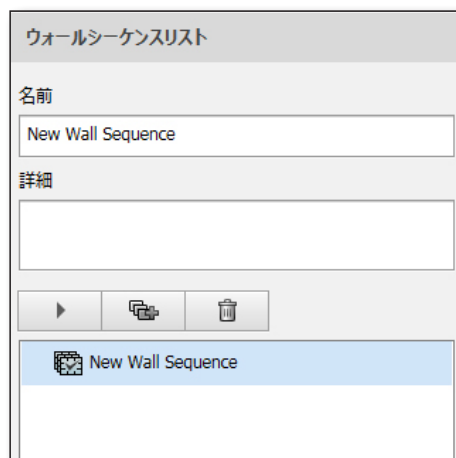
ウォールシーケンスは単一のウォール上に、複数のウォールレイアウトを、長時間表示するために使用する機能です。



ウォールシーケンスの作成

[]ボタンを押し、ウォールシーケンスを作成します。

- 作成されたウォールシーケンスは自動的に「New Wall Sequence」という名前がつけます。



- 作成した後、ウォールシーケンスに必要な名称と詳細を決めることができます。
- ウォールシーケンスリストの下部にあるリスト内に作成されたウォールシーケンスをクリックし、[]ボタンを押して削除します。
 - []：選択したウォールシーケンスに対して行った変更点を保存します。



VM Manager

ウォールシーケンス設定

ウォールシーケンス作成後、実際の作動方法を定める必要があります。

1. 作成したウォールシーケンスをクリックした場合、ウォールシーケンス情報ウィンドウが、右側に示されているように変わります。
2. ウォールレイアウト項目とタイムインターバルを変更し、望ましいシーケンスを作成します。
3. ウォールレイアウト項目に保存されたウォールレイアウトを選択した場合、ウォールレイアウトは、画面下部のプレビュースクリーン内に表示されます。
4. ウォールレイアウト1は10秒間表示されます。ウォールレイアウト2は20秒、ウォールレイアウト3は30秒表示されます。このシーケンスサンプルは、ウォールレイアウト1が10秒表示されました。
ウォールレイアウト1が最終的に選んだウォールだった場合、レイアウト1は画面下部のレイアウトプレビュー画面に表示されます。
 - ウォールシーケンスの切り替え間隔は、10秒から180秒まで、10秒間隔で調整できます。
5. 編集が完了した場合、[保存]ボタンを押し、変更したウォールシーケンスを保存します。

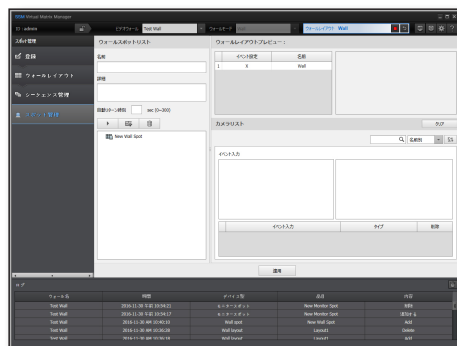
No.	ウォールレイアウト	インターバル
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

No.	ウォールレイアウト	インターバル
1	Wall_Layout_2	10
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

Device_2	Monitor wall_1F_Office1

WALL スポット設定

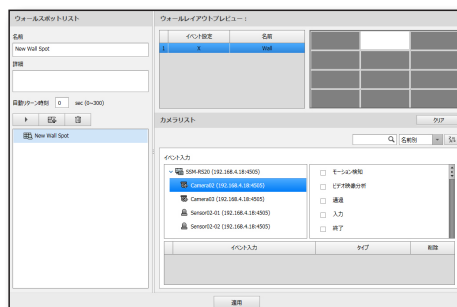
ウォールスポットは、ウォールレイアウト全体を変更する機能です。



ウォールスポットの作成

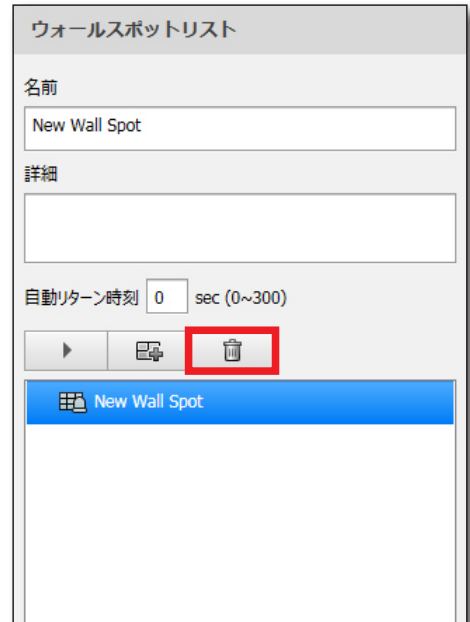
[] ボタンを押し、ウォールスポットを作成します。ウォールスポットの名称は、自動的に「New Wall Spot」に設定され、後から変更が可能です。

1. 名称と詳細を入力し、右下にある[適用]ボタンを押し、変更点を反映します。



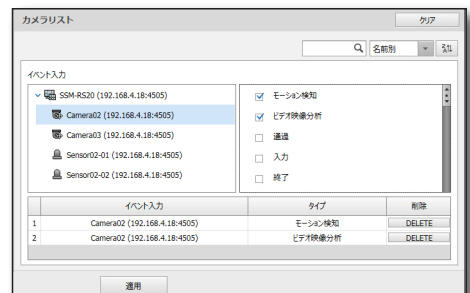
VM Manager

- ウォールスポットリスト内にあるウォールスポットをクリックし、 ボタンを押して削除します。



ウォールスポットの編集

- ウォールスポットリストから、編集したいウォールスポットをクリックします。ウォールレイアウトリストに現在作成済みのウォールレイアウトリストが表示されます。
- ウォールレイアウトリストをクリックし、プレビュー画面で各モニターに割り当てられたウォールとモニターレイアウト（またはカメラグループ）を閲覧します。
- イベント入力により設定されるすべてのカメラとセンサーがカメラリストに表示されます。
- カメラまたはセンサーを選択すると、イベントリストが右側に表示されます。対応するイベントが選択されると、イベントが発生したとき、選択したウォールレイアウトが上部に表示されるようになります。
- Reset Time値を入力することで、WallスポットでWallレイアウトを切り換えた後、以前の映像に自動的に戻るまでの時間を設定できます。
- すべての設定が完了したら、**[適用]**ボタンを押して変更を保存します。

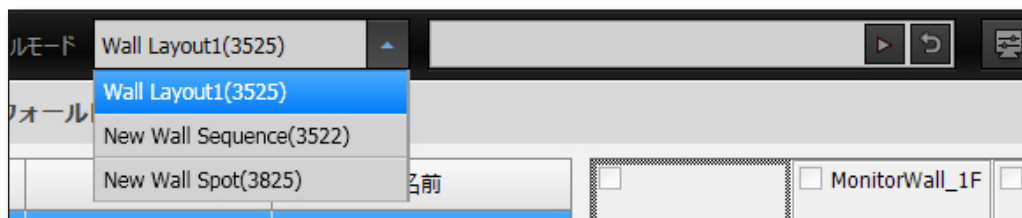


- [クリア]ボタンをクリックすると、ウォールレイアウトで現在選択されているすべてのイベントを解除できます。

ウォールモードの操作

ウォールモードでウォール全体を変更します。ウォールモードは3つあります。ウォールレイアウト、ウォールシーケンス、ウォールスポットです。

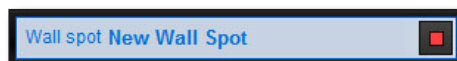
ウォールモードは、VM Managerの一番上にあるメニューで管理できます。



登録されているウォールモードの1つを選び、選んだウォールモードを右側のコントロールバーで管理します。

▶をクリックし、以下のように、コントロールバーの状態を変更してください。ウォールモードは ■ ボタンで停止できます。

[▶] ボタンをクリックすると、Wallスポットで切り換えたWallレイアウトの以前の状態に手動で戻すことができます。



VM Manager

オプション

VM Managerの上部右に、オプションメニューが用意されています。

-  : デコーダー画面上でのOSD調整
-  : パワーセーブボタン（ライセンスがSIバージョンのときのみ使用可能）。
-  : VM Manager言語とレイアウト設定内でカメラ表示方法を指定します。
-  : 情報ボタン

OSD変更

ユーザーはOSD設定メニュー内のデコーダー画面に表示される情報を編集できます。設定可能なパラメータはOSD表示、テキスト/アイコンサイズおよび日付/時刻です。

ユーザーはVMDにより表示される地図レイアウト内の画像タイルのサイズも設定できます。



VM Manager設定変更

- カメラのタイルの表現方法：レイアウト設定メニューでは、モニターレイアウトビューアーの各タイルに表示するカメラ情報を選択します。
- 言語：VM Manager言語は選択した言語に変更されます。
- カメラ名：デバイス内で指定されたカメラ名がレイアウト/シーケンス/スポット設定の中で表示されます。



ソフトウェア情報

インストール済みのVM Managerの実際のバージョンを確認できます。



VM service manager

VM SERVICE MANAGER

SSM-VMのサブモジュールであるVM Gateway/VM Decoderの実行状況を維持し、SSM/SM(System Manager)のアドレスを設定します。さらに、自動/手動で、SSM-VMソフトウェアをアップデートする機能が備わっています。VM GatewayまたはVM Decoderをインストールしたパソコンを起動するときは、自動的に起動し、アイコンがタスクバー内に表示されます。

アイコンを選択し、右クリックしてメニューを起動させます。

- About：VM Service Managerのバージョンを確認します。
- Setting(VMG)：VM GatewayがアクセスするSSM/SM(System Manager)のアドレスを設定します。
- Setting(VMD)：VM DecoderがアクセスするSSM/SM(System Manager)のアドレスを設定します。
- Update：SSM-VMソフトウェアを手動でアップデートする機能が備わっています。自動アップデート確認スケジュールを設定することもできます。



- 設定ウィンドウ内でSystem Manager接続情報で変更になったものがあるかを確認できます。

About

Setting(VMG)

Setting(VMD)

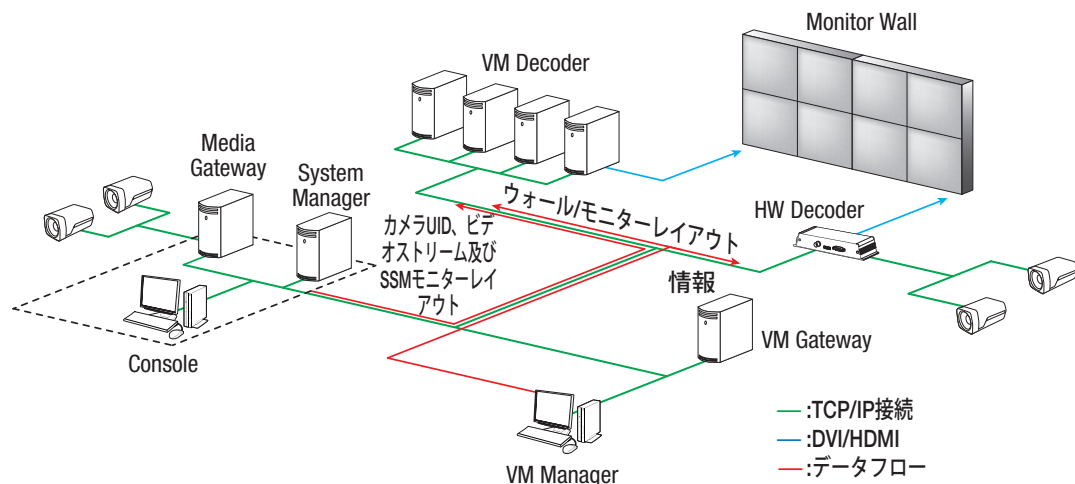
Update

Exit

付録

システム構成

SSM-VM(Smart Security Manager Virtual Matrix)はビデオウォール制御をSSM(Smart Security Manager)内で実行するために使用するアドオンプログラムです。SSM-VMはSSMの各コンポーネントと共に実行され、ビデオウォールを制御します。



上の図は各コンポーネントの接続配線と、各線経由の情報フローを示しています。ネットワークを実行し、SSM (Media Gateway、System Manager、Console)、VMN、VM Gateway、デコーダー (VM Decoder、HW Decoder) 相互間の接続を確実にする必要があります。

SSMユーザーアカウント設定と機器の使用権の付与

モニターレイアウトを作成し、カメラをSSM-VMに割り当てる場合、下記のタスクをSSM内で行う必要があります。

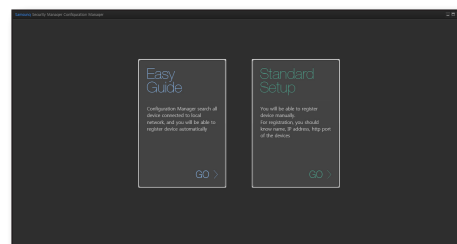
- 「SSMユーザーマニュアル」を参照してください。

Media Gatewayを追加する

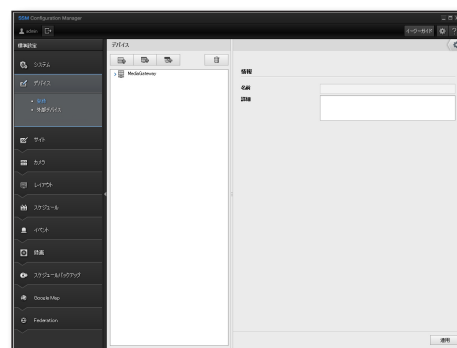
1. SSM Configuration Managerを実行させます。



2. 標準設定を選択します。



3. デバイス内で登録をクリックし、デバイスクリックメニューへ進みます。[]を押し、Media GWを追加します。



No.	IPアドレス	MACアドレス	ポート	状態	
1	192.168.0.153	18:03:79:00:00:01	4510		
2	192.168.0.72	00:24:54:32:2C:26	4510		
3	192.168.0.152	18:03:79:00:00:15	4510		

付録

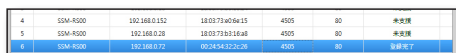
4. [閉じる]ボタンをクリックし、作成したMedia GWを終了して選択します。



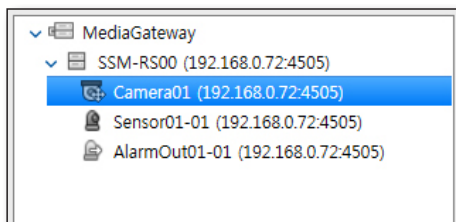
5. [カメラ]を押し、同一ネットワークに接続されたカメラまたはレコーダーを検索します。



6. 登録するデバイスを選択し、ID/パスワードを入力し、[登録]を押し、デバイスを登録します。



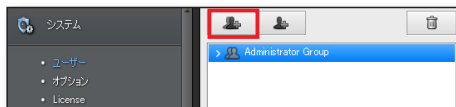
7. 登録したデバイスがリスト内に正しく表示されているかを確認します。



ユーザーグループを追加する

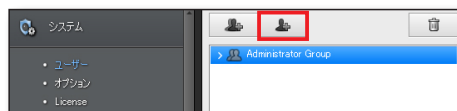
1. システム内でユーザーをクリックし、ユーザー設定メニューへ進みます。
2. 管理グループをまず登録し、その後に[ユーザー]ボタンをクリックし、ユーザーグループを追加します。
3. 管理グループとは別のユーザーグループは、ビデオウォールの権限が図に示されているように確認された場合、SSM-VMの機能を使用できます。

- 様々なユーザーグループに登録されたSSM-VMのサブモジュールが共有可能です。

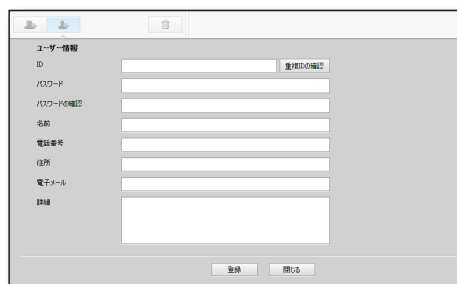


ユーザーを追加する

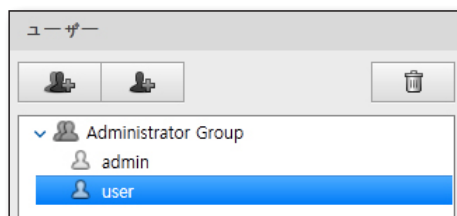
1. システム内でユーザーをクリックし、ユーザー設定メニューへ進みます。



2. [ユーザー] ボタンを押し、ユーザーを追加します。

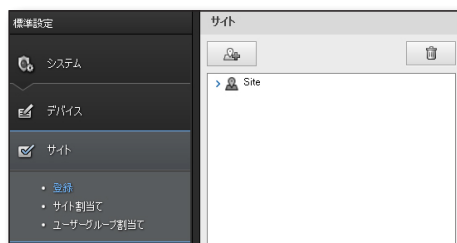


3. [適用] を押して保存し、閉じるを押して終了します。
作成したアカウントが正しく表示されているか確認します。

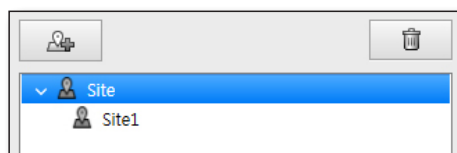


サイトの作成

1. サイト内で登録をクリックし、サイト設定メニューへ進みます。



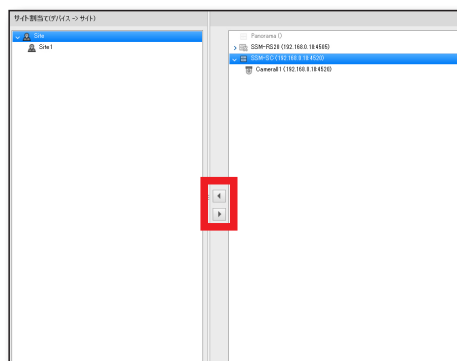
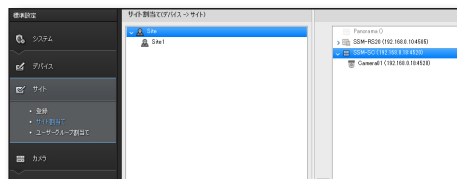
2. [ユーザー] ボタンを押し、最上部のサイトの下にサイトを作成します。
3. [適用] 下部のボタンを押し、作成したサイトを保存します。



付録

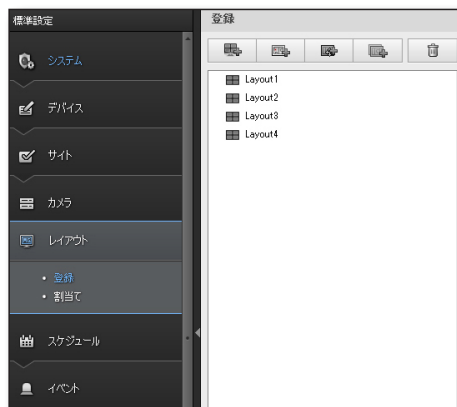
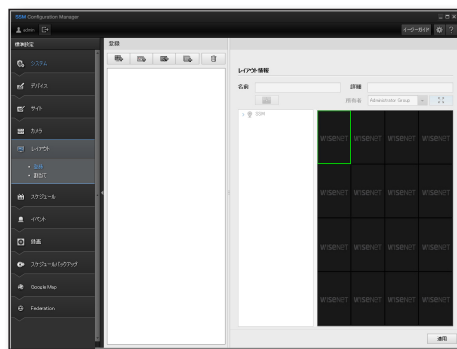
サイト割り当て

1. サイト内でサイト割り当てをクリックし、機器をサイトへ割り当てるメニューへ進みます。
追加したサイトや機器が正しく表示されているかを確認します。
2. 作成したサイトおよび機器をクリックし、[◀]、[▶]ボタンを押し、割り当てを行うか、割り当てをキャンセルします。



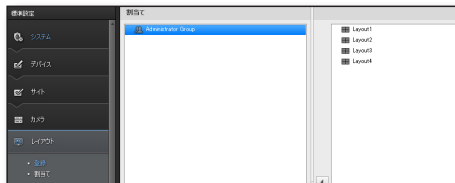
レイアウト登録

1. SSM内の登録済みレイアウト（モニターレイアウト）が SSM-VMのVM Managerに表示されています。
2. SSM-VMの場合と同じように、[🖨️]ボタンを押し、レイアウトを追加します。初期設定の名前がついたレイアウト、「Layout 1」が作成されます。（名前は後から変更できます。）
3. [🖨️]ボタンを押し、希望のレイアウトを選択し、最下部の[適用]ボタンを押し、保存します。



レイアウトを割り当てる

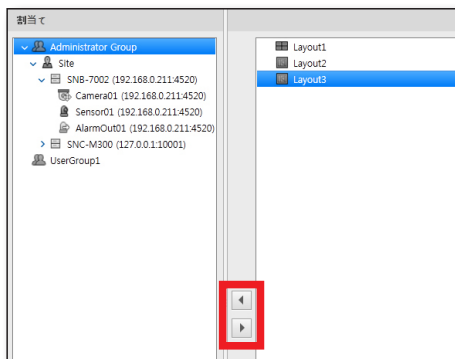
1. レイアウトを割り当てるをクリックし、レイアウトをユーザーグループに割り当てられるメニューへ移動します。
登録したレイアウトが正しく表示されているか確認します。



2. ユーザーグループ/レイアウトをクリックし、[◀, ▶] ボタンを押し、割り当てを行うか、キャンセルします。



- 「SSMユーザーアカウント設定と機器の使用権の付与」
は、SSM-VMを管理者グループアカウントで使用する場合に使用する参照資料です。
ユーザーグループが作成されて権限が機器に割り当てられ、グループに属するアカウントがログイン用に使用された場合、許可のない機器は、SSM-VMに表示されません。
- ユーザーグループの詳細については、「SSMユーザーマニュアル」を参照してください。



OPEN SOURCE LICENSE NOTIFICATION ON THE PRODUCT

The software included in this product contains copyrighted software that is licensed under the Apache License 2.0/Code Project Open 1.02 License.

- **Apache License 2.0** : Apache ActiveMQ, fiskidagur
- **Code Project Open 1.02 License** : Code Project – AlphaBlendTextBox – A transparent/translucent textbox for .NET, Code Project – Animating Windows Forms, Code Project – BarTender – Group your contents, Code Project – Cabinet File (*.CAB) Compression and Extraction, Code Project – Data Encryption/Decryption using RijndaelManaged and PasswordDeriveByt, Code Project – How to skin scrollbars for Panels, in C#, Code Project – Simple Movie Database in C# using Microsoft Access, Code Project – Simplest PDF Generating API for JPEG Image Content, Code Project – Sinking connection points in C++ objects, Code Project – Windows Management Instrumentation (WMI) Implementation

Apache License 2.0

We used the Apache ActiveMQ in our application and we did not modify the source code.

Copyright (c)

- Apache ActiveMQ (2005-2008, The Apache Software Foundation)

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any work resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that you meet the following conditions:

1. You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
2. You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
3. You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
4. If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either
express or implied.
See the License for the specific language governing permissions
and limitations under the License.

Code Project Open 1.02 License

Copyright (c)

- Code Project – AlphaBlendTextBox – A transparent/translucent textbox for .NET (2003, Bob Bradley)
- Code Project – Animating Windows Forms (2006, Robert Rohde)
- Code Project – BarTender – Group your contents (2006, Robert Rohde)
- Code Project – Cabinet File (*.CAB) Compression and Extraction (2012, Elmue)
- Code Project – Data Encryption/Decryption using RijndaelManaged and PasswordDeriveByt (2006, Nidheesh T Mani)
- Code Project – How to skin scrollbars for Panels, in C# (2006, Greg Ellis)
- Code Project – Simple Movie Database in C# using Microsoft Access (2008, Ivan Svogor)
- Code Project – Simplest PDF Generating API for JPEG Image Content (2008, Hao Hu)
- Code Project – Sinking connection points in C++ objects (2002, Len Holgate)
- Code Project – Windows Management Instrumentation (WMI) Implementation (2002, Paul Li)

Preamble

This License governs Your use of the Work. This License is intended to allow developers to use the Source Code and Executable Files provided as part of the Work in any application in any form.

The main points subject to the terms of the License are:

- Source Code and Executable Files can be used in commercial applications;
- Source Code and Executable Files can be redistributed; and
- Source Code can be modified to create derivative works.

- No claim of suitability, guarantee, or any warranty whatsoever is provided. The software is provided "as-is".
- The Article accompanying the Work may not be distributed or republished without the Author's consent

This License is entered between You, the individual or other entity reading or otherwise making use of the Work licensed pursuant to this License and the individual or other entity which offers the Work under the terms of this License ("Author").

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CODE PROJECT OPEN LICENSE ("LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HEREIN, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. THE AUTHOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HEREIN IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS. IF YOU DO NOT AGREE TO ACCEPT AND BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE, YOU CANNOT MAKE ANY USE OF THE WORK.

1. Definitions.

- a. **"Articles"** means, collectively, all articles written by Author which describes how the Source Code and Executable Files for the Work may be used by a user.
- b. **"Author"** means the individual or entity that offers the Work under the terms of this License.
- c. **"Derivative Work"** means a work based upon the Work or upon the Work and other pre-existing works.
- d. **"Executable Files"** refer to the executables, binary files, configuration and any required data files included in the Work.
- e. **"Publisher"** means the provider of the website, magazine, CD-ROM, DVD or other medium from or by which the Work is obtained by You.
- f. **"Source Code"** refers to the collection of source code and configuration files used to create the Executable Files.
- g. **"Standard Version"** refers to such a Work if it has not been modified, or has been modified in accordance with the consent of the Author, such consent being in the full discretion of the Author.
- h. **"Work"** refers to the collection of files distributed by the Publisher, including the Source Code, Executable Files, binaries, data files, documentation, whitepapers and the Articles.
- i. **"You"** is you, an individual or entity wishing to use the Work and exercise your rights under this License.

2. **Fair Use/Fair Use Rights.** Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any rights arising from fair use, fair dealing, first sale or other limitations on the exclusive rights of the copyright owner under copyright law or other applicable laws.

3. **License Grant.** Subject to the terms and conditions of this License, the Author hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

- a. You may use the standard version of the Source Code or Executable Files in Your own applications.
 - b. You may apply bug fixes, portability fixes and other modifications obtained from the Public Domain or from the Author. A Work modified in such a way shall still be considered the standard version and will be subject to this License.
 - c. You may otherwise modify Your copy of this Work (excluding the Articles) in any way to create a Derivative Work, provided that You insert a prominent notice in each changed file stating how, when and where You changed that file.
 - d. You may distribute the standard version of the Executable Files and Source Code or Derivative Work in aggregate with other (possibly commercial) programs as part of a larger (possibly commercial) software distribution.
 - e. The Articles discussing the Work published in any form by the author may not be distributed or republished without the Author's consent. The author retains copyright to any such Articles. You may use the Executable Files and Source Code pursuant to this License but you may not repost or republish or otherwise distribute or make available the Articles, without the prior written consent of the Author.
- Any subroutines or modules supplied by You and linked into the Source Code or Executable Files of this Work shall not be considered part of this Work and will not be subject to the terms of this License.

4. **Patent License.** Subject to the terms and conditions of this License, each Author hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, import, and otherwise transfer the Work.
5. **Restrictions.** The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:
 - a. You agree not to remove any of the original copyright, patent, trademark, and attribution notices and associated disclaimers that may appear in the Source Code or Executable Files.
 - b. You agree not to advertise or in any way imply that this Work is a product of Your own.
 - c. The name of the Author may not be used to endorse or promote products derived from the Work without the prior written consent of the Author.
 - d. You agree not to sell, lease, or rent any part of the Work. This does not restrict you from including the Work or any part of the Work inside a larger software distribution that itself is being sold. The Work by itself, though, cannot be sold, leased or rented.
 - e. You may distribute the Executable Files and Source Code only under the terms of this License, and You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier for, this License with every copy of the Executable Files or Source Code You distribute and ensure that anyone receiving such Executable Files and Source Code agrees that the terms of this License apply to such Executable Files and/or Source Code. You may not offer or impose any terms on the Work that alter or restrict the terms of this License or the recipients' exercise of the rights granted hereunder. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties. You may not distribute the Executable Files or Source Code with any technological measures that control access or use of the Work in a manner inconsistent with the terms of this License.
 - f. You agree not to use the Work for illegal, immoral or improper purposes, or on pages containing illegal, immoral or improper material. The Work is subject to applicable export laws. You agree to comply with all such laws and regulations that may apply to the Work after Your receipt of the Work.
6. **Representations, Warranties and Disclaimer.** THIS WORK IS PROVIDED "AS IS", "WHERE IS" AND "AS AVAILABLE", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS OR GUARANTEES. YOU, THE USER, ASSUME ALL RISK IN ITS USE, INCLUDING COPYRIGHT INFRINGEMENT, PATENT INFRINGEMENT, SUITABILITY, ETC. AUTHOR EXPRESSLY DISCLAIMS ALL EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY WARRANTIES OR CONDITIONS, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, MERCHANTABLE QUALITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ANY WARRANTY OF TITLE OR NON-INFRINGEMENT, OR THAT THE WORK (OR ANY PORTION THEREOF) IS CORRECT, USEFUL, BUG-FREE OR FREE OF VIRUSES. YOU MUST PASS THIS DISCLAIMER ON WHENEVER YOU DISTRIBUTE THE WORK OR DERIVATIVE WORKS.
7. **Indemnity.** You agree to defend, indemnify and hold harmless the Author and the Publisher from and against any claims, suits, losses, damages, liabilities, costs, and expenses (including reasonable legal or attorneys' fees) resulting from or relating to any use of the Work by You.
8. **Limitation on Liability.** EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL THE AUTHOR OR THE PUBLISHER BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK OR OTHERWISE, EVEN IF THE AUTHOR OR THE PUBLISHER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.
9. **Termination.**
 - a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of any term of this License. Individuals or entities who have received Derivative Works from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 6, 7, 8, 9, 10 and 11 will survive any termination of this License.
 - b. If You bring a copyright, trademark, patent or any other infringement claim against any contributor over infringements You claim are made by the Work, your License from such contributor to the Work ends automatically.
 - c. Subject to the above terms and conditions, this License is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, the Author reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.
10. **Publisher.** The parties hereby confirm that the Publisher shall not, under any circumstances, be responsible for and shall not have any liability in respect of the subject matter of this License. The Publisher makes no warranty whatsoever in connection with the Work and shall not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. The Publisher reserves the right to cease making the Work available to You at any time without notice.
11. **Miscellaneous**
 - a. This License shall be governed by the laws of the location of the head office of the Author or if the Author is an individual, the laws of location of the principal place of residence of the Author.
 - b. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this License, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.
 - c. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.
 - d. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed herein. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified herein. The Author shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Author and You.

Head Office

86 Cheonggyecheon-ro Jung-gu Seoul 04541 Korea
Tel +82.2.729.5277, 5254 Fax +82.2.729.5489
www.hanwha-security.com

Hanwha Techwin America

500 Frank W. Burr Blvd. Suite 43 Teaneck, NJ 07666
Toll Free +1.877.213.1222 Direct +1.201.325.6920
Fax +1.201.373.0124

Hanwha Techwin Europe

Heriot House, Heriot Road, Chertsey, Surrey, KT16 9DT, United Kingdom
Tel +44.1932.57.8100 Fax +44.1932.57.8101
