



**DOC-3266-2**  
**Manual do usuário**

**ARGUS**  
Estação de trabalho para Windows®

## DOC-3266-2, Versão Atual

Título: Estação de Trabalho ARGUS para Windows – Manual do Usuário  
ID-no.: DOC-3266-2  
Data: Dezembro -2003

	Assunto principal	Atualização
<b>capítulo 1</b>		
<b>capítulo 2</b>		
<b>capítulo 3</b>	acr.	
<b>capítulo 4</b>	acr.	
<b>capítulo 5</b>	acr.	
<b>capítulo 6</b>	acr.	
<b>capítulo 7</b>	acr.	
<b>capítulo 8</b>		
<b>capítulo 9</b>		

novos: Os capítulos correspondentes são novos ou completamente revisados.  
corr.: Passagens dos capítulos correspondentes foram corrigidas; ver barras de modificação.  
acr.: Passagens dos capítulos correspondentes foram acrescentadas; ver barras de modificação.

Este manual refere-se às seguintes configurações de hardware e software da Estação de trabalho ARGUS para Windows:

**Display Driver**

R3.3

### Histórico do Documento

As modificações que dão como resultado uma nova versão estão indicadas por uma barra vertical

Windows e Windows NT são Marcas Registradas da Corporação Microsoft.

## **Marcas registradas**

Marcas e nomes de produto mencionados neste manual podem ser marcas registradas ou direitos autorais de seus respectivos proprietários. Todas as marcas e nomes de produtos mencionados neste manual servem como comentários ou exemplos e não devem ser entendidos como propaganda para os produtos ou seus fabricantes.

## **Copyright © 1998 - 2002 by BARCO**

Die Weitergabe sowie die Vervielfältigung aller Unterlagen, die von uns überlassen werden, deren Verwertung und Mitteilung ihres Inhaltes an Dritte ist nicht gestattet, soweit dies nicht ausdrücklich zugestanden ist. Urheberrechte, insbesondere auch solche an Software, werden nur insoweit übertragen, als es für die Erreichung des speziellen Vertragszwecks erforderlich ist. Zuwiderhandlungen können zu Schadensersatz verpflichten. Alle Rechte aus der Erteilung eines Patents oder der Eintragung eines Gebrauchsmusters verbleiben bei uns.

## **Copyright © 1998 - 2002 by BARCO**

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste documento pode ser copiada, reproduzida ou traduzida. Por outro lado, não deve ser gravada, transmitida ou armazenada em um sistema de reprodução sem o prévio consentimento escrito da Barco Ltda.

## **Garantia e Compensação**

Barco Ltda fornece uma garantia relativa a uma fabricação perfeita como parte dos itens legalmente estipulados desta garantia. No recebimento, o comprador deve inspecionar imediatamente todas as mercadorias entregues pelo dano acontecido durante o transporte, e também por falhas de material e fabricação. Barco Ltda deve ser informada imediatamente por escrito de quaisquer queixas.

O período de garantia começa na data de transferência de riscos, no caso de sistemas e software especiais, na data de habilitação, nos últimos 30 dias após a transferência de riscos. No evento de notícia justificada de queixa, a Barco Ltda pode consertar a falha ou fornecer uma peça a seu próprio discernimento em um período apropriado. Se esta medida prova ser impossível ou sem sucesso, o comprador pode demandar uma redução no seu preço de compra ou cancelamento do contrato (anulação). Todas as outras reclamações, em particular aquelas relativas à compensação por dano direto ou indireto, e também por dano atribuído à operação de software bem como outros serviços fornecidos pela Barco Ltda, sendo um componente do sistema ou serviços independentes, serão julgados inválidos a menos que seja provado que o dano não é atribuído à ausência de propriedades garantidas por escrito ou devido ao intento ou negligência em geral da parte da Barco Ltda.

Se o comprador ou uma terceira parte faz modificações ou consertos em uma mercadoria entregue pela Barco Ltda, ou se as mercadorias são manipuladas incorretamente, em particular se os sistemas são habilitados ou operados incorretamente ou se, após a transferência de riscos, as mercadorias estão sujeitas a influências não concordadas no contrato, todas as reclamações de garantia do comprador tornar-se-ão inválidas. Não se incluem na cobertura da garantia as falhas do sistema que são atribuídas a programas ou circuitos eletrônicos fornecidos pelo comprador, por exemplo, interfaces. Roupas normais bem como manutenção normal também não estão sujeitos às garantias fornecidas pela Barco Ltda.

O cliente deve cumprir com as condições ambientais bem como o serviço e regulamentações de manutenção especificados neste manual.

## Folha de Revisão

- ▶ **To: Barco Control Rooms GmbH**  
An der Rossweid 5, D-76229 Karlsruhe  
Fone: +49-721-6201-0, Fax: +49-721-6201-298  
E-mail: [docu.de.bcd@barco.com](mailto:docu.de.bcd@barco.com), Web: [www.barcocontrolrooms.com](http://www.barcocontrolrooms.com)

**De:** \_\_\_\_\_

**Data:** \_\_\_\_\_

Por favor, corrigir os pontos seguintes neste documento (**DOC-3266-2**):

Página	erro	corrigir

## Conteúdo

1	Introdução.....	1-1
1.1	Como está organizado este manual .....	1-2
1.2	Estilos e Símbolos.....	1-3
1.3	Informações de Segurança .....	1-4
1.3.1	Precauções .....	1-4
1.3.2	Desempacotamento de Dispositivos.....	1-6
1.3.3	Instalação .....	1-6
1.3.4	Serviço .....	1-6
1.3.5	Limpeza.....	1-6
1.3.6	Re-empacotamento.....	1-6
1.4	Manual Online.....	1-7
2	Sumário .....	2-1
2.1	Propriedades .....	2-2
3	Começando.....	3-1
3.1	Examinando.....	3-2
3.1.1	ARGUS PROCESSOR .....	3-2
3.1.2	ARGUS OMNIBUS .....	3-6
3.2	Cabeamento .....	3-9
3.2.1	Fornecimento de energia.....	3-9
3.2.2	Mouse.....	3-9
3.2.3	Teclado .....	3-9
3.2.4	Extensão de Teclado .....	3-10
3.2.5	AGX GRAPHIC CARD.....	3-11
3.2.6	OMNISCALER .....	3-14
3.2.7	QUAD ANALOG VIDEO CARD .....	3-16
3.2.8	BIG VIDEO CARD .....	3-17
3.2.9	DUAL RGB INPUT CARD .....	3-18
3.2.10	RGB INPUT CARD .....	3-19
3.2.11	Multiport I/O Card .....	3-20
3.2.12	Rede .....	3-21
3.2.13	Placa CPU .....	3-22
3.2.14	ARGUS OMNIBUS .....	3-24
3.2.15	Arranjo de Placas de Expansão.....	3-26
3.3	Começando .....	3-32
3.3.1	Conectando .....	3-32
3.3.2	Ligando .....	3-32
3.3.3	Desligando.....	3-33
3.4	Sistema Operativo.....	3-34
3.4.1	Requerimentos do Sistema .....	3-34
3.4.2	Sugestão para Literatura sobre Windows NT.....	3-34
3.4.3	Sugestão para Literatura sobre Windows 2000 .....	3-34
3.5	Configuração.....	3-35
3.5.1	Instalação do Driver do Display e o Compilador de Idioma Switcher .....	3-35

3.5.2 Configurando o Driver do Display .....	3-45
3.5.3 Configurando o Display Wall .....	3-49
3.5.4 Ajustando as propriedades do Display .....	3-51
3.6 Otimização .....	3-53
3.6.1 Cursor Apropriado para Aplicações de Vídeo .....	3-53
4 Operação .....	4-1
4.1 Placas de Entrada .....	4-2
4.1.1 QUAD ANALOG VIDEO CARD .....	4-2
4.1.2 BIG VIDEO CARD .....	4-2
4.1.3 DUAL RGB INPUT CARD .....	4-2
4.1.4 RGB INPUT CARD .....	4-3
4.1.5 Quantidade de Vídeo e Janelas RGB com OMNISCALERS .....	4-3
4.2 Características de Vídeo e Display RGB .....	4-5
4.2.1 Modo Básico de Exibir Vídeo .....	4-5
4.2.2 Canal de Vídeo .....	4-5
4.2.3 OMNISCALER .....	4-5
4.2.4 Switcher de Vídeo .....	4-5
4.2.5 Genlock .....	4-5
4.2.6 Vídeo Distribuído .....	4-6
4.3 Exibindo sinais de Vídeo e RGB .....	4-7
4.3.1 Exibindo em uma Janela .....	4-7
4.3.2 Nomeando os Canais de Vídeo e Fontes de Vídeo .....	4-10
4.3.3 Software de Vídeo .....	4-14
4.3.4 Exibindo sinais RGB .....	4-18
4.3.5 Configuração da Entrada RGB .....	4-22
5 Manutenção .....	5-1
5.1 Procedimento Plugar em Quente .....	5-2
5.1.1 Modulo de energia Redundante .....	5-2
5.1.2 RAID .....	5-3
5.2 Substituição de Consumíveis .....	5-5
5.2.1 Substituição do Filtro do ARGUS PROCESSOR .....	5-3
5.2.2 Substituição do Filtro do ARGUS OMNIBUS .....	5-7
5.2.3 Substituição da Bateria do ARGUS PROCESSOR .....	5-4
5.3 Limpeza .....	5-9
6 Configuração Avançada .....	6-1
6.1 Instalação de Hardware Adicional .....	6-2
6.1.1 Abrindo o Gabinete do ARGUS PROCESSOR .....	6-2
6.1.2 Abrindo o Gabinete do ARGUS OMNIBUS .....	6-4
6.1.3 Inserindo Memória Principal Adicional .....	6-7
6.1.4 Inserindo uma Placa de Expansão Adicional .....	6-9
6.1.5 Mudando a Resolução da Placa AGX GRAPHIC CARD .....	6-10
6.1.6 Instalando drivers de display para novas placas .....	6-12
6.1.7 Placa Multiporta I/O .....	6-13
6.2 Configuração Avançada do Software .....	6-15
6.2.1 Edição do Registro .....	6-15

6.2.2 Referência de Registro .....	6-17
6.2.3 Configurando Vídeo .....	6-23
6.2.4 Atualizando o Driver do Display .....	6-29
6.2.5 Requerimentos especiais ao instalar Windows NT .....	6-31
6.2.6 Requerimentos especiais ao instalar Windows 2000 .....	6-32
6.2.7 Adaptador de rede Redundante .....	6-34
6.2.8 Genlock .....	6-38
7 Apêndice Técnico .....	7-1
7.1 Dados Técnicos .....	7-2
7.2 Interfaces .....	7-9
7.3 Códigos para ordenar .....	7-16
8 Seguimento de Falhas .....	8-1
8.1 O ARGUS não inicia .....	8-1
8.2 Outras Falhas .....	8-2
8.3 Contato .....	8-3
9 Índice .....	9-1

# 1 Introdução

Este capítulo explica a estrutura do manual, os estilos tipográficos usados e símbolos. É provida informação sobre segurança relativo à operação de sistemas de computador de BARCO.

## 1.1 Como este manual está organizado

Este manual descreve o desenho e o funcionamento da Estação de trabalho Argus para Windows de BARCO. É dividido em nove capítulos:

- ▶ **Introdução**  
Explica a estrutura do manual e os estilos tipográficos usados e símbolos. Informação sobre segurança é provida relativa à operação de sistemas de computador da Barco Ltda.
- ▶ **Resumo**  
Dá uma visão geral sobre as características do Argus.
- ▶ **Começando**  
Descreve o ajuste do ARGUS.
- ▶ **Operação**  
Mostra as capacidades que ARGUS oferece, mostrando gráficos e vídeo.
- ▶ **Manutenção**  
Descreve a manutenção ARGUS.
- ▶ **Configuração avançada**  
Pode prover informação útil para a reconfiguração do software e hardware do seu ARGUS.
- ▶ **Apêndice técnico**  
Dá visões gerais tabulares sobre os detalhes técnicos de ARGUS, seus componentes e das interfaces.
- ▶ **Resolução de Problemas**  
Dá dicas, se seu ARGUS não opera corretamente.
- ▶ **Índice**  
Lista as palavras chaves do manual.

Os capítulos, páginas, figuras e tabelas são numerados separadamente. Os capítulos são indicados por uma sintaxe de »ponto«, por exemplo, **4.2.3**, páginas por uma sintaxe de »traço«, por exemplo, **2-1**, como o são figuras e tabelas, por exemplo, **figure 5-4**.

## 1.2 Estilos e Símbolos

Os estilos tipográficos e os símbolos usados neste documento têm o seguinte significado:

<b>Helvética Negrito Condensed</b>	Etiquetas, menus e botões são impressos na fonte <b>Helvética negrito</b> . Os links para outros capítulos deste manual e para sites na Internet são impressos <b>condensed</b> . Na Versão on-line deste manual todos os hyperlinks aparecem azul-petroleo.
Courier	Os nomes dos arquivos e partes de programas são impressos na fonte Courier.
<b>Courier Negrito</b>	As entradas que você deve fazer a partir do teclado estão impressas na fonte <b>Courier Negrito</b> .



Dentro de uma peça de código de programação, esta seta marca uma linha, que está feita em duas linhas, apesar de que significa somente uma linha.



Esta seta marca dicas e notas.



Este livro é uma referência para anexar manuais.



Se não prestar atenção às instruções indicadas por este símbolo, há um risco de dano ao equipamento!



Se não prestar atenção às instruções indicadas por este símbolo, há risco de choque elétrico e dano para a saúde do pessoal!

---

## 1.3 Informações de segurança

Esta seção descreve as precauções de segurança que devem ser observadas ao instalar um produto da Barco Ltda.

### 1.3.1 Precauções



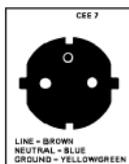
**Para sua própria proteção, observar as seguintes precauções de segurança ao instalar ou manusear seu dispositivo!**

---

- ▶ Antes de operar as unidades, por favor, leia este manual completamente e conserve-o para futura referência!
- ▶ Observe todas as advertências e instruções impressas nos dispositivos!
- ▶ Serviço não mencionado explicitamente neste manual nunca deverá ser efetuado através de pessoal sem autorização! Nunca abrir a caixa dos equipamentos sem desligar primeiro o cabo de fornecimento de energia!
- ▶ Este produto deve ser operado desde uma fonte de energia AC!
- ▶ Esta unidade pode ser conectada a um sistema de força IT!
- ▶ Verifique se a voltagem e a frequência do fornecimento de energia se ajustam aos valores elétricos impressos no rótulo do dispositivo!
- ▶ Se você não tiver certeza do tipo de força AC disponível, consulte com seu fornecedor ou companhia local de energia!
- ▶ Este produto está equipado com um plugue de 3-fios, um plugue tendo um terceiro pin (a terra). Este plugue encaixará somente numa tomada do tipo terra. Esta é uma característica de segurança. Se você não puder inserir o plugue na tomada, contate com seu electricista o substitua sua tomada obsoleta. Não desconsidere o propósito do plugue do tipo conexão a terra.
- ▶ Este equipamento deve ser fundamentado (ter uma conexão a terra) via o cabo de força AC 3 condutores fornecido. (se o cabo de força fornecido não é o correto, consulte com seu fornecedor).

### Plugue do Condutor Principal (Cabo de Força AC) com CEE 7:

Os fios do conector principal são coloridos de acordo o código seguinte:

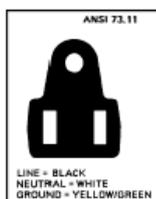


<b>Amarelo + verde azul marrom</b>	<b>Terra (Ground) Neutro Linha (vivo)</b>
--	---

Figura 1-1  
CEE 7 plugue

### Cabo de força com plugue ANSI 73.11:

Os fios do cabo de força são coloridos de acordo o código seguinte:



<b>Amarelo + verde branco preto</b>	<b>Terra (Ground) Neutro Linha (vivo)</b>
---	---

Figura 1-2  
ANSI 73.11 plugue

- ▶ Não permita que nada descansa no cabo de força. Não localize este produto onde as pessoas possam caminhar sobre a corda. Para desconectar a corda, puxe pelo plugue. Nunca a puxe pela corda.
- ▶ Se uma extensão for usada com este produto, tenha certeza que o total dos ampères de desenho dos produtos conectados na extensão não excedem os ampères de desenho da extensão.
- ▶ Nunca empurre objetos de qualquer tipo neste produto por as aberturas do gabinete, pois eles podem tocar pontos de voltagem perigosa ou fazer curto em partes que poderiam resultar em um risco de incêndio ou choque elétrico.
- ▶ Nunca deixe que água ou outro líquido entre em contato com os equipamentos. Se algum líquido ou sólido cair dentro do equipamento desligue imediatamente o equipamento e chame o serviço técnico qualificado antes de religar o equipamento.
- ▶ Raio – Para proteção extra para este produto de vídeo durante uma tempestade de raio ou quando é deixado sem atenção ou sem uso por um período longo de tempo, desconecte o equipamento da tomada. Isto prevenirá dano à unidade devido a raio e surtos na linha de força AC.

### 1.3.2 Desempacotamento de Dispositivos

Note as advertências nas embalagens para desempacotamento!

### 1.3.3 Instalação

- ▶ Não coloque esta unidade em um suporte instável, estante ou mesa. A unidade pode cair, causando sérios danos a unidade.
- ▶ Não use esta unidade próxima de água.
- ▶ Utilize apenas o cabo de alimentação fornecido com esta unidade. Mesmo com aparência similar, outros cabos podem não ter a segurança testada de fábrica e não poderiam ser utilizados no equipamento. Para substituir o cabo de alimentação contate seu fornecedor.
- ▶ Fendas e aberturas no gabinete e nos lados são providas para ventilação; para assegurar a operação segura da unidade e proteger de sobre-aquecimento, não devem ser bloqueadas estas aberturas ou cobertas. As aberturas nunca deveriam ser bloqueadas colocando o produto em uma cama, sofá, tapete, ou outra superfície semelhante. Este produto nunca deveria ser colocado próximo ou em cima de um radiador ou saída de calefação. Esta unidade não deveria ser colocada em uma instalação embutida ou fechada a menos que seja provido com ventilação apropriada.
- ▶ A temperatura ambiente máxima recomendada para este equipamento é 40 °C.
- ▶ Quando use a unidade em uma prateleira ou em uma estrutura fechada, a temperatura ambiente dentro da estrutura não deveria ser maior da temperatura ambiente máxima de desenho.
- ▶ Ao instalar em uma prateleira, a instalação deveria ser tal que a quantidade de fluxo de ar requerido para operação segura do equipamento não esteja comprometida. A montagem do equipamento deveria ser tal que nenhuma condição perigosa seja alcançada devido à manipulação mecânica desigual.

### 1.3.4 Serviço

Modificações mecânicas ou elétricas outras das descritas neste manual não devem ser feitas aos dispositivos. BARCO não é responsável por danos que são resultado de dispositivos modificados.



**Somente Pessoal autorizado deverá efetuar outro trabalho de manutenção não explicitamente mencionado neste manual de instalação!**

**Nunca abrir o gabinete de ARGUS sem desligar primeiro o cabo de força!  
Medições e testes com o dispositivo aberto só podem ser efetuados na fábrica ou através de pessoal especialmente treinado, devido aos perigos de choque elétrico.**

---

### 1.3.5 Limpeza

Desconecte este produto da tomada antes da limpeza. No use limpadores líquidos ou aerossóis. Veja a seção [5.3 Limpeza](#) por instruções de limpeza!

### 1.3.6 Re-empacotamento

Mantenha a caixa de papelão da remessa original e o material de embalagem, eles devem estar à mão se você tiver que embarcar sua unidade. Para máxima proteção, re-empaque seu equipamento como foi empacotado originalmente na fábrica.

#### 1.4 Manual On-line

No CD Control Room Suite **CRS-3045-C** este manual **DOC-3266-2** pode ser encontrado também em forma eletrônica. Insira o CD **Control Room Suite CRS-3045-C** no dispositivo de CD ROM. Se a opção Autorun é ativa, a página de início ARGUS surge. Se o CD não iniciar automaticamente, abra o arquivo **CRSindex.htm** do CD usando o Windows Explorer. Veja na seção **Releases of individual Products** para liberar o driver de gráfico que é instalado no ARGUS e selecione a documentação relacionada.

O Acrobat Reader pode ser usado para ver **doc3266e.pdf**. Adobe® Acrobat® Reader é um software livre e de livre distribuição que lhe permite ver e imprimir arquivos Adobe Portable Document Format (PDF).

Se o Acrobat Reader já foi instalado, o manual pode ser visto somente clicando sobre o link. Senão o Acrobat Reader deve ser instalado primeiro. O programa de instalação pode ser encontrado no CD na seção **Releases of individual Products -> 3rd party tools and products**.

## **2 Sumário**

Este capítulo dá uma visão geral das características do ARGUS.

## 2.1 Propriedades

ARGUS foi projetado para controlar o grande e modular OVERVIEW ou ATLAS Display Wall. Sua capacidade multi-tela lhe permite controlar displays de até 80 módulos de projeção. A área de exibição é um display logicamente conectado. Dispositivos de imagens digitais baseados em tecnologias modernas como Single LCD, DLP™ e Poli-silicone LCD com a qualidade de exibição mais alta são digitalmente controlados. A transferência de dados digital é imune à interferência eletromagnética e então assegura que o quadro a ser exibido no display de parede seja uma imagem de qualidade absolutamente livre de distorção. Monitores analógicos e projetores também podem ser controlados por ARGUS que usando a saída analógica opcional. Assim, estações de operador de multi-monitor podem ser ergonômica-mente projetadas e facilmente implementadas.

(DLP é Marca Registrada de Texas Instruments Incorporated)

O hardware e software de ARGUS estão baseados em padrões aceitados mundialmente. ARGUS oferece as capacidades excepcionais seguintes:

- ▶ Alto desempenho de saída de gráficos usando o mais moderno processador e tecnologias de chip.
- ▶ Suporta interfaces LAN e WAN atuais.
- ▶ Saídas gráficas e vídeo e, alta qualidade de cor.
- ▶ Vídeo em uma Janela, acima e abaixo escaláveis até tela inteira.
- ▶ Janelas gráficas e vídeo ilimitado, sobreposição e livremente movível.
- ▶ Até 56 vídeos em um ou dois módulos de projeção.

Cada vídeo e janela RGB tem sua própria designação de cor e profundidade.

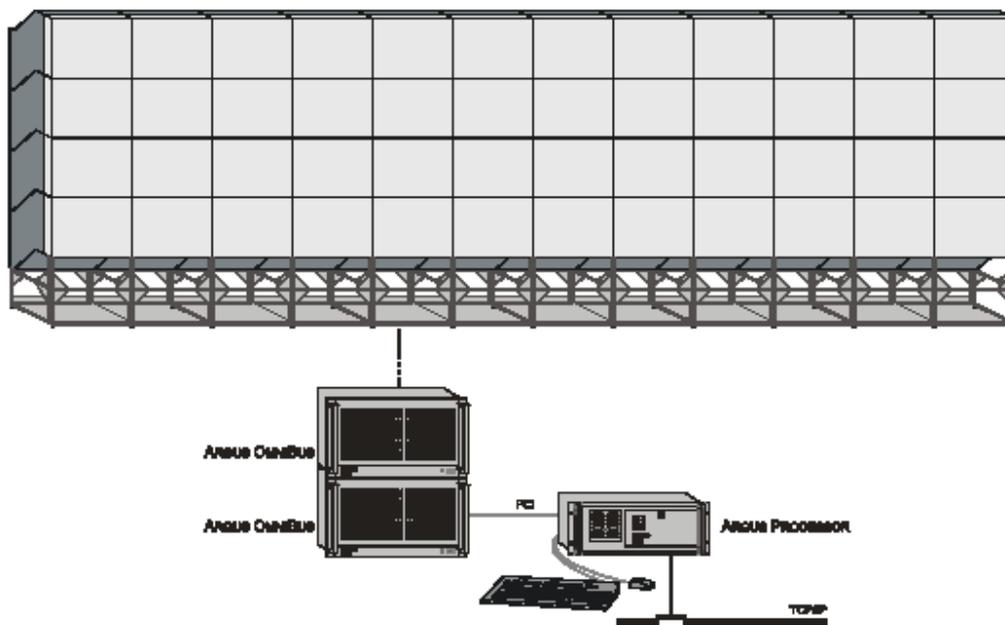


Figura 2-1  
ARGUS 48 Canais

O sistema ARGUS provê uma arquitetura flexível e escalável, que é satisfatória para suportar Display de Parede de todos os tamanhos. Consiste de um PROCESSADOR ARGUS que controla até cinco dispositivos ARGUS OMNIBUS que dependem do tamanho da parede. Sistemas menores de até 36 cubos de projeção podem ser ajustados com um único ARGUS PROCESSOR e OMNIBUS, dependendo da quantidade de vídeo e fontes RGB. Displays de Parede maiores com múltiplos vídeos requerem o uso de dispositivos OMNIBUS múltiplos.

Independente da quantidade de dispositivos OMNIBUS, o usuário e o software de aplicação »veja « um Display único. A instalação, operação e serviço não diferem de uma estação de trabalho de Windows NT padrão ou estação de trabalho Windows 2000 respectivamente.

ARGUS é aperfeiçoado para exibir vídeo em sistemas onde o Display de Parede é digitalmente controlado, embora também seja possível exibir vídeo em um sistema com transferência de dados analógica. Não obstante com transferência de dados analógicos algumas restrições devem ser consideradas para número e tamanho do vídeo e janelas RGB.

### **3 Começando**

Este capítulo descreve o ajuste de uma Estação de Trabalho ARGUS para Windows e lhe provê uma guia completa para a configuração do software.

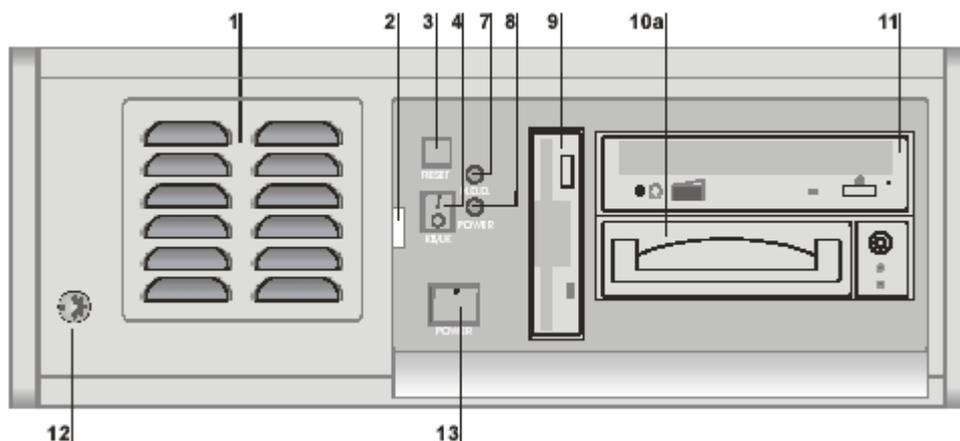
## 3.1 Examinando

### 3.1.1 ARGUS PROCESSOR

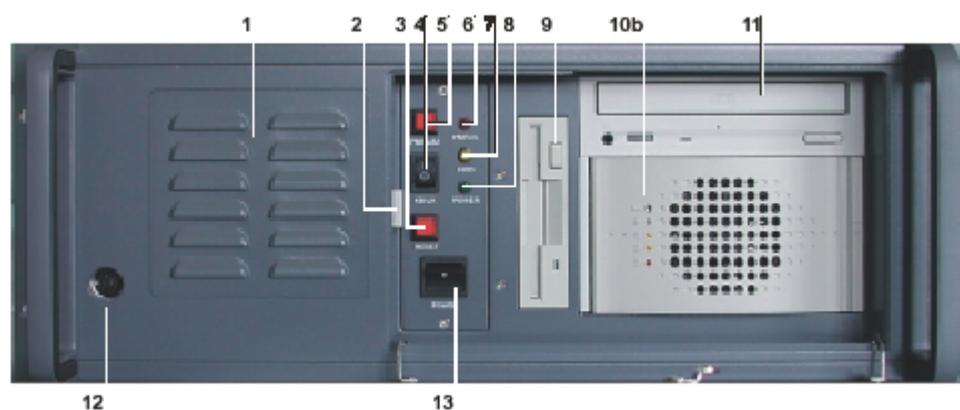
O gabinete do ARGUS PROCESSOR está disponível em dois modelos: O gabinete padrão e o gabinete para fornecimento de energia plugue House Hot e RAID (arranjo redundante de discos independentes)

#### A Frente

A frente do gabinete padrão do ARGUS PROCESSOR parece com isto ou é similar:



O gabinete do ARGUS PROCESSOR para operação redundante parece com isto:



1	fornecimento de ar
2	manivela para montagem de filtro
3	botão de reinício
4	switch de bloqueio do teclado
5	botão de reset de buzina: falha do módulo de poder
6	LED: falha do módulo de poder
7	LED: operação do disco fixo
8	LED: Ligado
9	Drive de disco flexível
10a/b	Drive de disco fixo / RAID
11	Drive de CD ROM

12	reservado
13	botão de ligado

Figura 3-1  
Vista frontal do ARGUS PROCESSOR

Próximo às aberturas de provisão de ar [1] está a manivela de montagem de filtro [2].

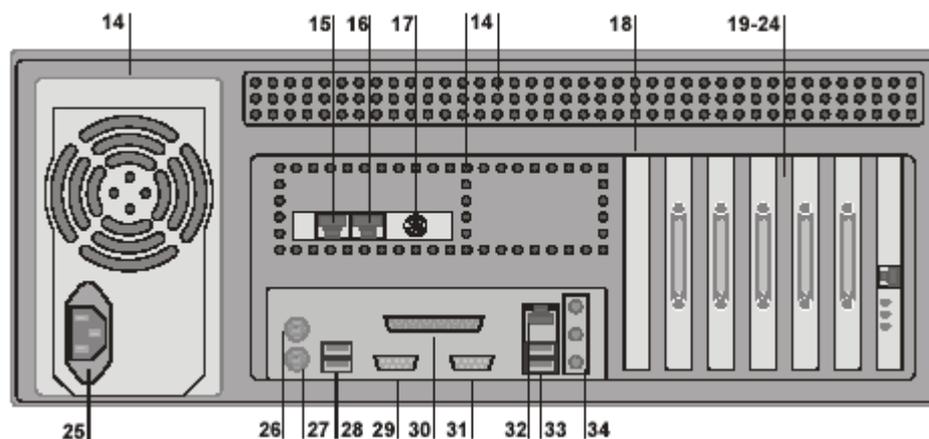
No centro do gabinete padrão há três botões. O superior está o botão de **reinício** [3], o botão do meio é **switch do bloqueio do teclado** [4], que serve para habilitar o desabilitar a entrada do teclado e o inferior e o botão de **ligado** [13]. Os dois LEDs próximos aos interruptores indicam **operação do disco rígido** [7] e **ligado** [8].respectivamente.

No caso de operação redundante adicionalmente há um **botão de reset de buzina** para falha do m 162 módulo de força [5], que está localizado na parte superior esquerda. O **botão de reinício** [3] está localizado entre o **switch do bloqueio do teclado** [4], e botão de **ligado** [13]. Na frente há também dois LEDs adicionais, indicando **falha do módulo de força** [6].

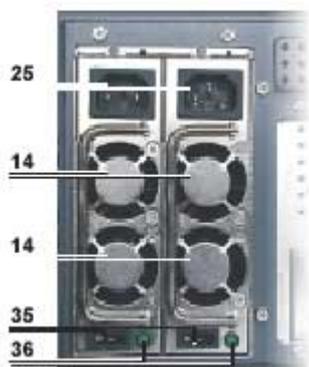
À mão direita está o drive de disco flexível [9], seguido do drive de CD ROM [11] e debaixo deste o drive de disco rígido [10a] ou [10b].

### A parte de trás

A parte de trás do painel de um gabinete padrão ARGUS PROCESSOR se parece ou semelhante:



Se for usar um gabinete para operação redundante, ao invés o módulo de força no lado esquerdo se parece com a figura de abaixo.



14	fornecimento de ar
15	genlock loop through in, opcional
16	conector remoto Ligado/ apagado / genlock loop through out
17	genlock in externo, opcional
18	reservado
19-24	placas de rede, placa link interface e outras placas PCI
25	conexão principal
26	mouse PS/2 (jack verde)
27	teclado PS/2 (jack púrpura)
28	USB3, USB4 (se a posição 33 não está disponível USB1, USB2)
29	COM1
30	LPT1
31	COM2
32	Adaptador LAN onboard opcional
33	USB1, USB2 opcional
34	áudio, micro opcional

35	interruptor de energia do módulo de força individual
36	LED: operação do módulo de força individual

Figura 3-2  
Vista traseira do ARGUS PROCESSOR

Do lado da mão esquerda está a **conexão principal** [25]. No gabinete do ARGUS PROCESSOR para operação redundante há para cada módulo de força uma **conexão principal** [25] e adicionalmente um **r interruptor de força** [35] e um **LED** [36], indicando operação do módulo de força, se está iluminado. No meio dos módulos de força está a provisão de ar [14].

O **conector remoto ligado/apagado** [16] é para conexão de dispositivos ARGUS OMNIBUS. Com os conectores opcionais **external genlock in** [17] e **external genlock loop through in** [15] um sinal externo genlock pode ser conectada a múltiplos dispositivos PROCESSORS e OMNIBUS. O **PS/2 mouse** [26] é para conectar um mouse OS/2 e **PS/2 keyboard** [27] é para conectar um teclado PS/2. SE tiver disponível um adaptador de rede [32] a conexão com a rede pode ser estabelecida.

Do lado da mão direita tem diferentes placas [19-24] inseridas dependendo da atual configuração do hardware de seu ARGUS PROCESSOR.



Para proteger o ARGUS PROCESSOR de superaquecimento, manter as aberturas de provisão de ar no gabinete livres de obstruções!



Para desconectar o ARGUS PROCESSOR do fornecimento de energia o cabo tem que ser puxado da conexão principal [25]. Então a parte de trás do painel tem que ser facilmente acessível!

#### Slots de Expansão

O ARGUS PROCESSOR provê seis slots de expansão PCI para inserção de placas de link interface e placas de rede. Eles são numerados do modo seguinte:

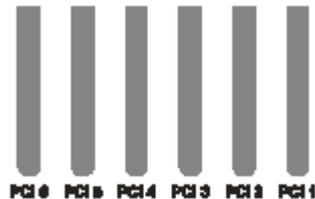


Figura 3-3  
Numeração dos slots PCI no painel traseiro do ARGUS PROCESSOR

Nas seções seguintes a referência é tomada para a numeração dos slots.

### 3.1.2 ARGUS OMNIBUS

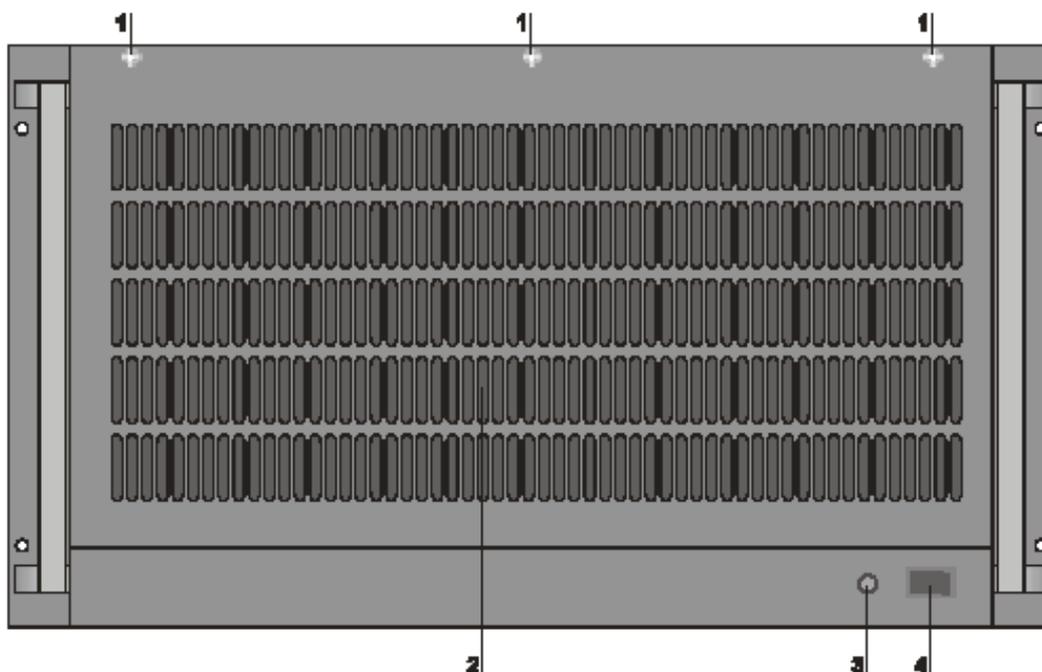
Cada ARGUS OMNIBUS provê dezoito slots de expansão PCI. Eles podem ser usados para as placas BARCO's UGX ou AGX GRAPHIC CARDS, OMNISCALERS, QUAD ANALOG VIDEO CARDS, BIG VIDEO CARDS, DUAL RGB INPUT CARDS e RGB INPUT CARDS.



Embora a placa mãe do Argus OmniBus está baseada no padrão 64bit/66MHz PCI bus, é altamente recomendado não inserir outras placas diferentes das mencionada acima.

Outras placas não trabalharão devido ao inexistente suporte de driver e há também um risco de dano do OmniBus ou das placas inseridas.

A frente do OMNIBUS parece com isto ou similar:



1	Parafusos de fixação da porta de ventilação.
2	Porta de Ventilação com provisão de ar.
3	LED: estado da operação
4	botão de pressão On/Off

Figura 3-4  
Frente do ARGUS OMNIBUS

Na frente do ARGUS OMNIBUS ao fundo à direita está o **botão de pressão On/Off** [4]. Próximo a isto há um **LED** [3], mostrando o estado operacional do OMNIBUS. Os estados diferentes do LED são listados na tabela abaixo:

cor	significado
-	Interruptor de força [26] na parte de trás é apagado
vermelho	Interruptor de força [26] está ligado mas o sistema não foi iniciado (stand-by)
verde	Interruptor de força [26] está ligado e o OMNIBUS é iniciado, ou pelo botão On/Off [4] ou via o cabo de força remoto para o ARGUS PROCESSOR. Todos os módulos de força atualmente no OMNIBUS estão trabalhando bem.
Verde piscando	Um dos módulos de força hot-plug redundantes falhou.

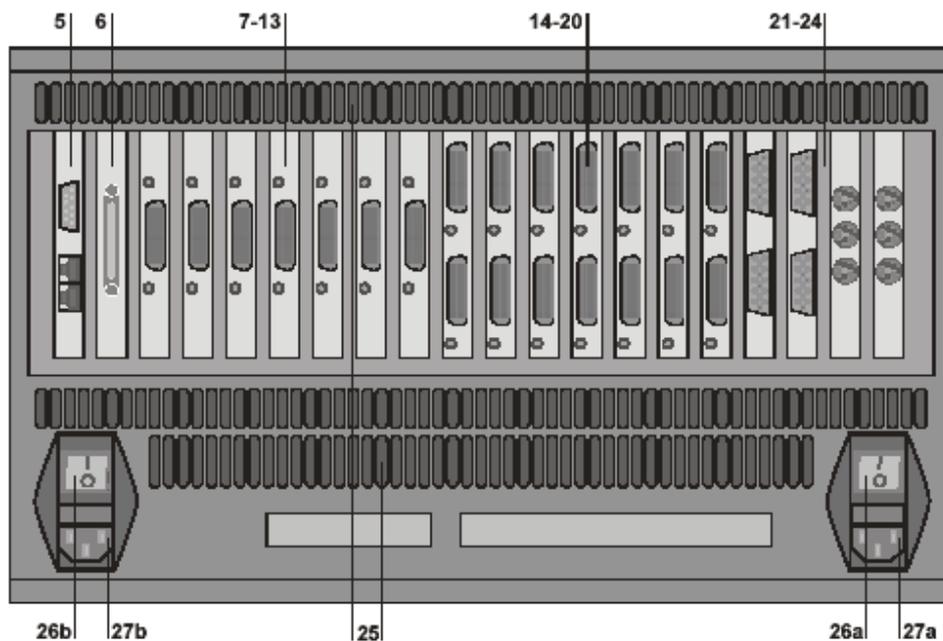
Tabela 3-1  
Significado dos estados operacionais do LED no OMNIBUS



Em um OmniBus com fornecimento de força redundante o LED também está iluminado verde, se um dos dois módulos é retirado, mas, o módulo de força restante está trabalhando bem.

Isto não é um indicador a redundância está disponível!

A parte de trás do OMNIBUS parece com isto ou similar:



5	Placa CPU
6	Placa link interface
7-13	Placas gráficas
14-20	OMNISCALER
21-24	Placas de entrada
25	fornecimento de ar
26a, 26b	interruptor de força (o módulo de força padrão, b módulo de força redundante opcional)
27a, 27b	conexão principal (o módulo de força padrão, b módulo de força redundante opcional)

Figura 3-5  
Parte de trás do ARGUS OMNIBUS

Na parte superior de trás do OMNIBUS há diferentes placas. Na esquerda está a **placa CPU** [5] e a **placa de interface** [6], seguido por as **placas gráficas, OMNISCALERS e placas de entrada** [7-24] dependendo da configuração de ARGUS.

Na direita da parte inferior está a **conexão principal** [27a] padrão e o **interruptor de energia** [26a].

No lado esquerdo poderia ter outra **conexão principal** [27b] e o **interruptor de energia** [26b] para um segundo módulo de energia para operação redundante, dependendo da configuração do ARGUS.



Para proteger o OMNIBUS por sobre-aquecimento, as aberturas de fornecimento de ar no gabinete devem ser mantidas livres de obstruções.



Para desconectar o OMNIBUS da energia, todos os cabos de força têm que ser puxados das conexões principais [27a] e [27b]. Então a parte de trás do painel tem que ser acessível facilmente!

### Os slots de Expansão

O OMNIBUS provê 18 PCI slots [7-24] para inserção de UGX ou placas gráficas AGX, OMNISCALER, QUAD ANALOG VIDEO CARD, BIG VIDEO CARD, DUAL RGB INPUT CARD e RGB INPUT CARD.

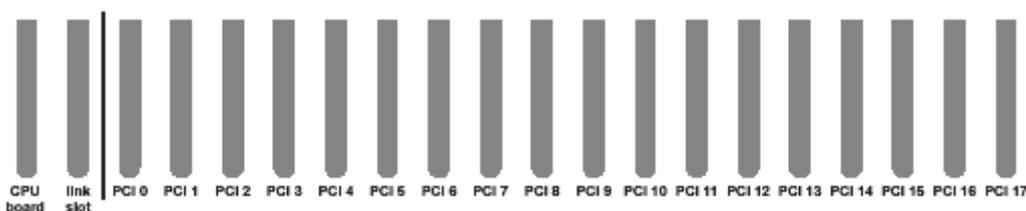


Figura 3-6  
Numeração de slots no painel traseiro do ARGUS OMNIBUS

O conector da placa CPU [5] está reservado para a placa CPU e o conector **link slots** [6] está reservado para a conexão a ARGUS PROCESSOR.

Nas seções seguintes referência é tomada para a numeração dos PCI slots 0-17.

## 3.2 Cabeamento

### 3.2.1 Fornecimento de Energia



Verifique a potência de desenho de sua tomada antes de conectar ARGUS na tomada da parede ou a uma tomada múltipla. Contate seu gerente de instalações ou um electricista qualificado se você não está seguro que tipo de poder é provido a seu edifício.



ARGUS é projetado para operar com sistemas de poder de uma fase que têm um condutor neutro fundamentado. Para reduzir o risco de choque elétrico, não conecte o sistema em qualquer outro tipo de sistema de poder.

Para conectar os dispositivos PROCESSOR e OMNIBUS ao fornecimento de energia, siga os seguintes passos:

- ▶ Conecte nas conexões principais de cada PROCESSOR [25] e OMNIBUS [27] respectivamente, no terminal fêmea do cabo de força.



Figura 3-7  
Conexão principal

Conecte o terminal macho de cada cabo de força na tomada.

### 3.2.2 Mouse



co. Conecte no jack do **mouse OS/2** jack [26].



Figura 3-8  
PS/2 mouse jack

### 3.2.3 Teclado

O teclado padrão é um teclado MF-II teclado Inglês ou Alemão com conector PS/2. Plugue no jack do **teclado PS/2** [27].



Figura 3-9  
Jack de teclado PS/2

### 3.2.4 Extensão de teclado

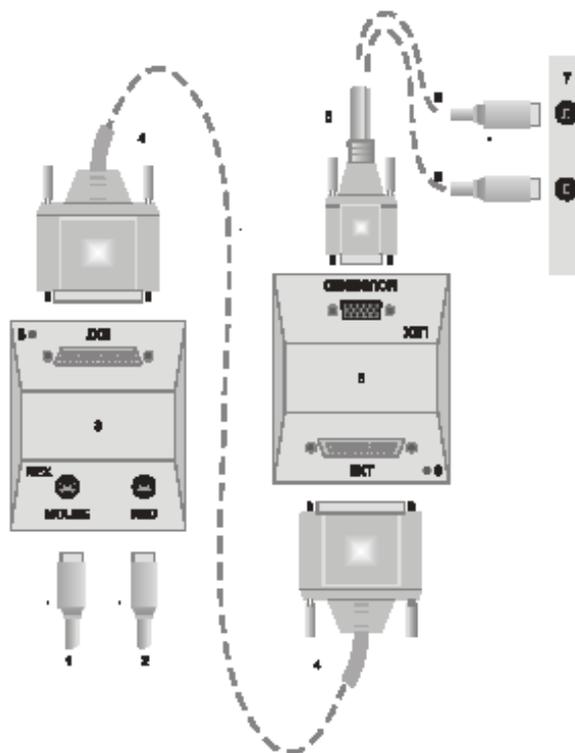
A extensão de teclado permite um posicionamento distante do teclado e mouse.

A figura na seguinte página mostra esquematicamente as partes e o cabeamento da extensão do teclado.

A extensão de teclado é composta de duas caixas de extensão (**caixa de extensão remota REX** [3], **caixa de extensão local LEX** [5]) e dois cabos de conexão (**cabo de conexão de 20m** [4], **PC cable** [6]). O teclado e mouse são conectados na **caixa de extensão remota** ao invés de serem conectados diretamente no PROCESSOR. A **caixa de extensão remota** está conectada à **caixa de extensão local** com o **cabo de conexão de 20m**.

A **caixa de extensão local** está conectada à porta PS/2 do **teclado PS/2** e **mouse PS/2** do PROCESSOR com o **PC cable**, que tem em um terminal um único plugue, mas, no outro terminal dois plugues.

As duas caixas de interface são preparadas para aterramento. Em cada lado rotulado **EXT** há uma linha para fixar um conector de anel tamanho 3.

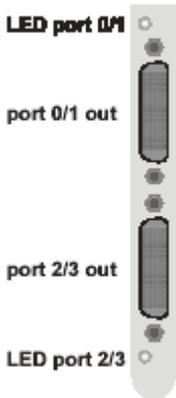


1	mouse	
2	teclado	
3	caixa de extensão remota	TAS-3196
4	cabo de conexão 20m	TAS-2710
5	caixa de extensão local	TAS-3195
6	cabo de PC	TAS-3201
7	PROCESSOR	
8	aterramento	

Figura 3-10  
Teclado extensão

### 3.2.5 Placas Gráficas

O DDC, UGX e AGX GRAPHIC CARDS provêm a facilidade para conectar monitores ou DVI (modo análogo) ou para conectar módulos de projeção BARCO (modo digital) a um monitor por meio de um interruptor rotativo na placa pode ser trocado facilmente entre o modo análogo e digital.



nas ARGUS com saída digital e vídeo ou inserções RGB é recomendado que as placas gráficas sejam processadas por OMNISCALERS para uma maior flexibilidade na saída dos dados inseridos.

Ver-se a seção [3.2.6 OmniScaler](#).

PHIC

PHIC CARD provê dois conectores Dual-DVI para conectar quatro dispositivos de exibição. Para saída digital, resoluções até UXGA podem ser processadas.

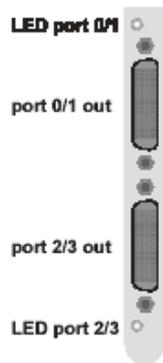


Figura 3-11  
Portas da placa UGX GRAPHIC CARD

#### AGX GRAPHIC CARD

A placa gráfica AGX GRAPHIC provê um conector Dual-DVI para conectar dois dispositivos de exibição. Para saída digital, resoluções até SXGA podem ser processadas.



Figura 3-12  
Portas da placa AGX GRAPHIC

Dependendo da configuração da placa, o cabo é entregue com diferentes adaptadores:

**Adaptador de cabo Dual-DVI to 2×DVI-D:**

**Saída Digital** para exibir em módulos de projeção com entradas digitais.



Figura 3-13  
Dual-DVI to 2×DVI-D adapter cable

**Adaptador de cabo Dual-DVI to 2×CRT:**

**Saída Análoga** para exibir em módulos de projeção com entradas análogas.



Figura 3-14  
Dual-DVI to 2×CRT adapter cable



---

**Dispositivos de exibição capazes DDC devem ser conectados a placas gráficas antes que Argus seja ligado. Se eles estão conectados depois Argus não será capaz de os detectar!**

---

**Organizar**

A primeira placa gráfica a respeito da numeração de slots PCI se identifica como adaptador gráfico primário iluminando o LED verde do canal gráfico respectivo quando ARGUS é ligado.

O adaptador gráfico primário é o canal onde o sistema emite diagnóstico e mensagens de estado durante o início do sistema.

Para a ordem explícita para as placas gráficas, por favor, recorra às seções [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo de placas de Expansão](#).

AGX e UGX GRAPHIC CARDS podem não ser misturadas dentro do mesmo sistema!

Cada placa UGX GRAPHIC CARD provê quatro portas para a conexão de cubos de projeção, monitores ou projetores. O projetor superior contém a **porta 0 e 1**, o inferior contém **porta 2 e 3**. Assim a seqüência dos canais gráficos é:

<b>Placa</b>	1				2				3			
<b>porta</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
<b>canal</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Cada placa gráfica AGX provê somente duas portas, a superior é a **porta 0**, e a menor é a **porta 1**. Assim a seqüência dos canais gráficos é

<b>placa</b>	1		2		3		4		5	
<b>porta</b>	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
<b>canal</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Figura 3-16

Por falta os cubos de projeção OVERVIEW e ATLAS e canais gráficos são designado em colunas do topo ao fundo iniciando com a coluna esquerda (vista frontal em frente de todas as telas). Por favor, recorra a seção 3.5.3 Configurando o Display Parede para detalhes posteriores.

### 3.2.6 OMNISCALER

Além de placas gráficas, também pode ser usado um OMNISCALER para conectar os módulos de projeção. Os OMNISCALERS provêm a habilidade para integrar vídeo e dados de RGB nos dados gráficos das placas gráficas. Então o conector **out** da placa gráfica precisa ser conectado a um conector **in** do OMNISCALER. Podem ser conectadas somente placas gráficas em modo digital. Informação de DDC do dispositivo de projeção é enviada para a placa gráfica para processamento posterior.

O OMNISCALER existe em duas versões. OMNISCALER **AGX-3313** é uma substituição para o OMNISCALER **AGX-3002**. Dentro de um sistema ambos tipos de OMNISCALERS podem ser usados. Não obstante algumas exigências devem ser consideradas:

OmniScaler	resolução máxima / canal	driver de display requerido
<b>AGX-3002</b>	SXGA	R 3.0 e superior
<b>AGX-3313</b>	UXGA	R 3.3 e superior

Tabela 3-2  
Matriz de Compatibilidade de versões OMNISCALER

#### Conectores

Os OMNISCALER provêm um conector Dual-DVI para inserção de dados da placa gráfica e um conector Dual-DVI para saída digital para dois módulos de projeção.

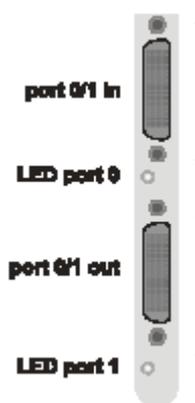


Figura 3-17  
Portas do OMNISCALER

Em cada pacote de placa OMNISCALER está incluído um cabo Dual-DVI a Dual-DVI. Este serve para conectar a **porta 0/1 in** do OMNISCALER com a **porta 0/1** ou **porta 2/3** da placa gráfica:



Figura 3-18  
Cabo adaptador Dual-DVI a Dual-DVI

Para a conexão aos módulos de projeção é usado o cabo adaptador Dual-DVI a 2×DVI-D que foi provido com a placa gráfica. Este deve ser conectado na **porta 0/1 out** do OMNISCALER.

**Ordem**

O OMNISCALER que está conectado a primeira placa gráfica (como adaptador gráfico primário) também ilumina o LED verde do canal gráfico respectivo.

Para precisar uma ordem para os OMNISCALERS, por favor, referir-se às seções [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo de Placas de expansão](#).

### 3.2.7 Placa de Vídeo Análogo QUAD

A placa QUAD ANALOG VIDEO, provê a capacidade de exibir sinais de vídeo como VCR, TV, CCTV etc. Os sinais de vídeo análogo são digitalizados para processamento posterior no OMNIBUS. Quatro sinais de vídeo podem ser processados simultaneamente.



**As placas de vídeo análogo Quad podem não ser usado em um sistema com placas Big Vídeo, ou placas de Entrada RGB Input!**

**Para exibir dados de Placas de vídeo análoga Quad devem ser usados OmniScalers!**

#### Padrão

São suportados os padrões de vídeo S-Video (S-VHS, Y/C) e Vídeo composto (VHS, FBAS, CVBS, CVS, Y).

#### Conectores

A Placa QUAD ANALOG VIDEO CARD provê um conector pin LFH-160 para inserção de vídeo. Em cada pacote QUAD ANALOG VIDEO CARD um cabo de vídeo *breakout* está incluído. O cabo *breakout* provê oito conectores BNC que podem ser usados para conectar quatro sinais de S-Video ou vídeo composto.

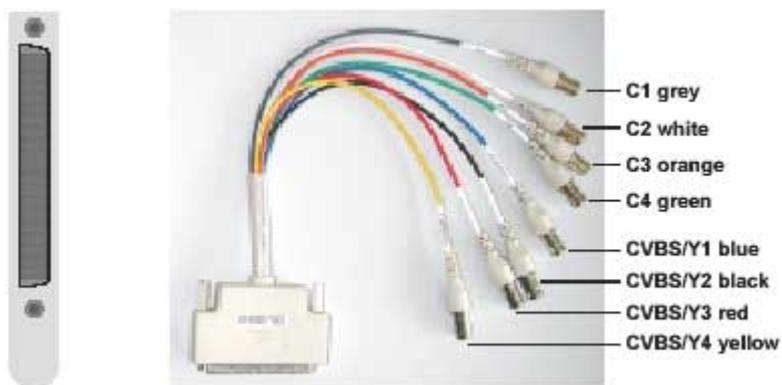


Figura 3-19  
conector da placa QUAD ANALOG VIDEO (esquerda) e cabo de vídeo (direita)

#### Ordem

Dentro de uma placa QUAD ANALOG VIDEO CARD a numeração dos canais é segundo o mostrado na figura acima. A ordem em que placas de entrada são inseridas em um ou mais dispositivos OMNIBUS estão dadas na seção [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo de Placas de Expansão](#).

### 3.2.8 BIG VIDEO CARD

A placa BIG VIDEO CARD, provê a capacidade de exibir sinais de vídeo como VCR, TV, CCTV, etc. Os sinais de vídeo análogo são digitalizados para processamento posterior no OMNIBUS.



**A placa de Big Vídeo está disponível em várias versões; somente placas Big Vídeo com a versão FRG-2684-04 ou superior são suportados pelo OmniBus.**

**As placas Big Vídeo podem não ser usadas em um sistema com placas de vídeo análoga Quad ou Placas Dual RGB Input!**

#### Padrão

São suportados os padrões de vídeo S-Video (S-VHS, Y/C) e vídeo composto (VHS, FBAS, CVBS, CVS, Y).

#### Conectores

As placas BIG VIDEO CARD tem três conectores 4-pin mini-DIN. Desta forma. Até três sinais de S-vídeo podem ser conectados ao ARGUS ou seis sinais compostas podem ser conectadas usando adaptadores adequados.

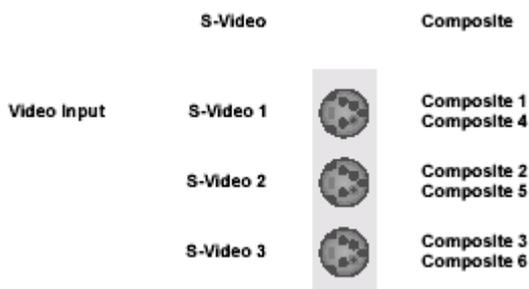


Figura 3-20  
conectores do BIG VIDEO CARD

#### Ordem

A ordem em que as placas de entrada são inseridas em um ou mais dispositivos OMNIBUS são determinados na seção [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo de Placas de Expansão](#).

### 3.2.9 Placa DUAL RGB INPUT

A placa DUAL RGB INPUT CARD provê a capacidade para exibir sinais RGB monitor. Ou dois sinais análogos a 1280×1024@75Hz ou um sinal análogo com resolução UXGA ou maior são digitalizados para posterior processamento em ARGUS.



**Placas Dual RGB Input podem não ser usadas em um sistema com placas Big Vídeo ou placas RGB Input!**

**Para exibir dados da Placa Dual RGB Input devem ser usados OmniScalers!**

#### Padrão

Os modos de sincronização **Hsync+Vsync**, **Csync** e **Sync-on-Green** são suportados.

#### Conectores

A placa DUAL RGB INPUT CARD tem dois conectores VGA compatíveis 15-pin SubMiniD. Cada um é para conexão de um sinal RGB ao OMNIBUS. Se um sinal UXGA é inserido deve estar conectado ao **RGB In 1**, enquanto o **RGB In 2** não esteja disponível.

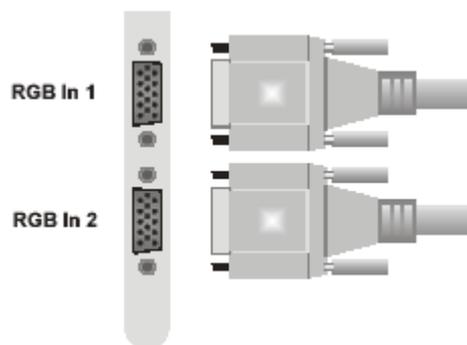


Figura 3-21  
conector do DUAL RGB INPUT CARD

#### Ordem

Dentro de uma placa DUAL RGB INPUT CARD a numeração dos canais de vídeo segundo o mostrado na figura acima. A ordem em que as placas de entrada são inseridas em um ou mais dispositivos OMNIBUS é determinado na seção [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo das placas de Expansão](#).

### 3.2.10 RGB INPUT CARD

A placa de entrada RGB INPUT CARD provê a capacidade de exibir sinais RGB monitor. Os sinais análogos são digitalizados para processamento posterior em Argus.



**A placa RGB Input Card está disponível em varias versões; somente placas RGB Input com versão RGB-2774-14 ou superior são suportados pelo OmniBus.**

**As placas RGB Input podem não ser usadas em um sistema com placas Quad Analog Vídeo ou Dual RGB Input!**

#### Padrão

Os modos de sincronização **Hsync+Vsync**, **Csync** e **Sync-on-Green** são suportados..

#### Conectores

A placa RGB INPUT tem dois conectores VGA compatível 15-pin SubMinD. O **RGB In** é para conectar o sinal RGB ao OMNIBUS enquanto **RGB Out** pode ser conectado a um monitor adicional que recebe sinal looped through.

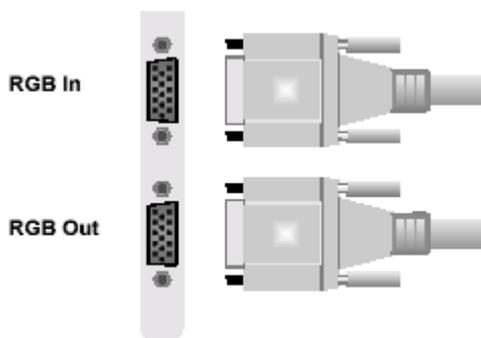


Figura 3-22  
conector do RGB INPUT CARD

#### Ordem

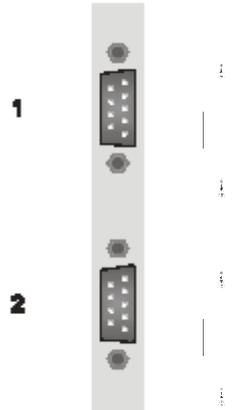
A ordem em que as placas de entrada são inseridas em um ou mais dispositivos OMNIBUS são determinados na seção [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.15 Arranjo de placas de Expansão](#).

### 3.2.11 Placa Multiport I/O

A placa Multiport I/O estende o sistema com conectores serial adicionais. Eles poderiam ser úteis para controlar dispositivos múltiplos pelo software de gerenciamento de parede Apollo

#### Conectores

A placa Multiport I/O tem dois soquetes serial.



1	primeira porta serial
2	segunda porta serial

Figura 3-23  
Placa Multiport I/O

#### Ordem

A placa Multiport I/O deve ser inserida em um dos slots PCI do ARGUS PROCESSOR. Até três placas Multiport-I/O podem ser usadas em um ARGUS PROCESSOR.



**Não é suportada a inserção de uma placa Multiport I/O em um Argus OmniBus!**

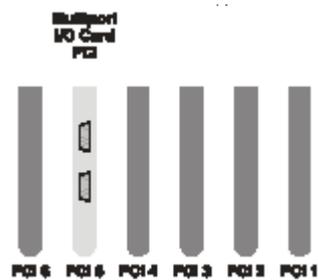


Figura 3-24  
Posição da placa Multiport I/O

### 3.2.12 Rede

#### LAN

Para conectar o ARGUS PROCESSOR para a LAN (rede de área local) há dois diferentes placas de rede ou um adaptador LAN onboard disponível:

- ▶ Adaptador Onboard LAN 10/100 Mbps opcional, dependendo, do modelo do ARGUS PROCESSOR. Veja a seção [3.1.1 Argus Processor](#)
- ▶ Placa Ethernet 10/100 Mbps, PCI
- ▶ Placa Ethernet 10/100/1000 Mbps, PCI

Para uma conexão redundante para a LAN, ambas placas estão também disponíveis como adaptadores de servidor, permitindo configurar elas em modo atrelamento, compartilhando um único endereço IP. Você pode ver se a placa de rede é do tipo servidor ou desktop no rótulo na placa. Por favor, referir também a seção [6.2.8 Adaptador de Rede Redundante](#) para maior informação.

O adaptador onboard LAN, a placa de rede 10/100 Mbps e a 10/100/1000 Mbps oferecem uma conexão Par trançado cada:

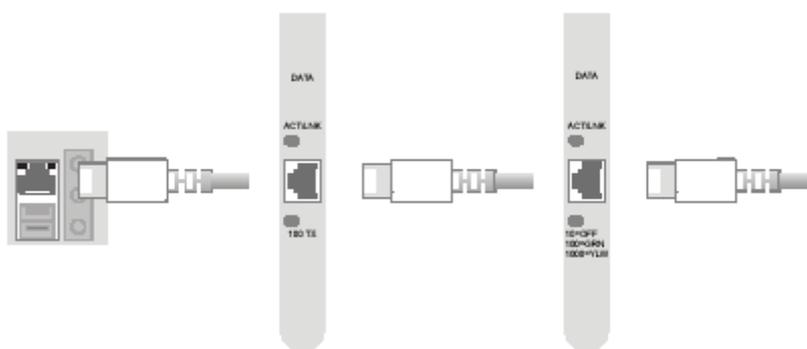


Figura 3-25  
Conectando a Par trançado (RJ-45)  
Adaptador 100 Mbps onboard LAN (esquerda), Placa 100 Mbps Ethernet (ao meio) e Placa 1000 Mbps Ethernet (direita)

#### Ordem

A placa de rede é inserida no slot PCI do processador com o menor número. Se várias placas de rede são usadas elas são inseridas consecutivamente.

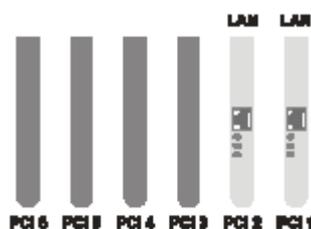


Figura 3-26  
Placa de rede em um ARGUS PROCESSOR



**Não é suportada a inserção de uma placa de rede em um Argus OmniBus!**

### 3.2.13 Placa CPU

A placa CPU controla entre outros o mecanismo remoto power on/off entre o PROCESSOR e os dispositivos OMNIBUS e a transmissão de um sinal genlock.

#### Conectores

Na placa CPU há dois conectores RJ-45 para conexão dos cabos do remoto power on/off



**Não retire a placa de metal. O conector atrás é reservado para propósito de diagnóstico.**

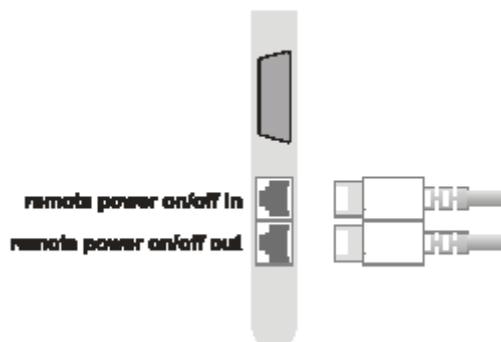


Figura 3-27  
conectores de placa CPU

#### Ordem de conexão do Remoto Power On/Off

Todos os dispositivos ARGUS deveriam ser conectados em cadeia para o mecanismo remoto on/off.

Então o conector do **remoto power on/off** [16] na parte de atrás do ARGUS PROCESSOR deve ser conectado com o conector **remoto power on/off in** do CPU do primeiro ARGUS OMNIBUS. O conector **remoto power on/off out** deste OMNIBUS deve ser conectado ao conector do **remoto power on/off in** do seguinte OMNIBUS e assim. O conector **remoto power on/off out** do último OMNIBUS permanece sem conexão..

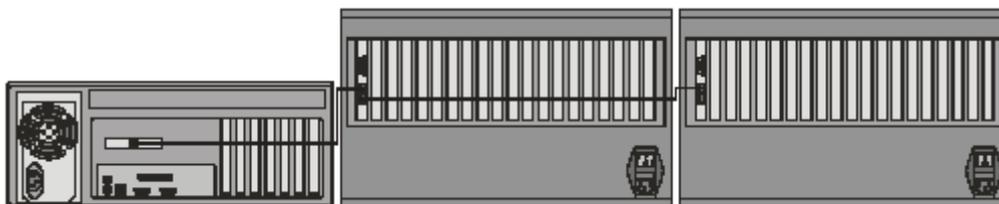


Figura 3-28  
Cabeamento para o remoto power on/off

**Ordem de Conexão do Remoto Power On/Off e Genlock**

Em geral todos os dispositivos OMNIBUS que estão fixados na mesma fonte devem ser conectados uns ao outro por meio do cabeamento do **remoto power on/off**. Em particular, se uma fonte externa é usada para genlocking deve ser conectada ao conector **external genlock in** [17] na parte de atrás do ARGUS PROCESSOR.

Se sistemas múltiplos ARGUS serão fixados a uma mesma fonte, o conector **remoto power on/off out** do último OMNIBUS deve ser conectado ao conector **external genlock loop through in** [15] na parte de atrás do ARGUS PROCESSOR do seguinte sistema ARGUS.

Um exemplo do cabeamento para uma fonte externa genlock é mostrada na figura de abaixo:

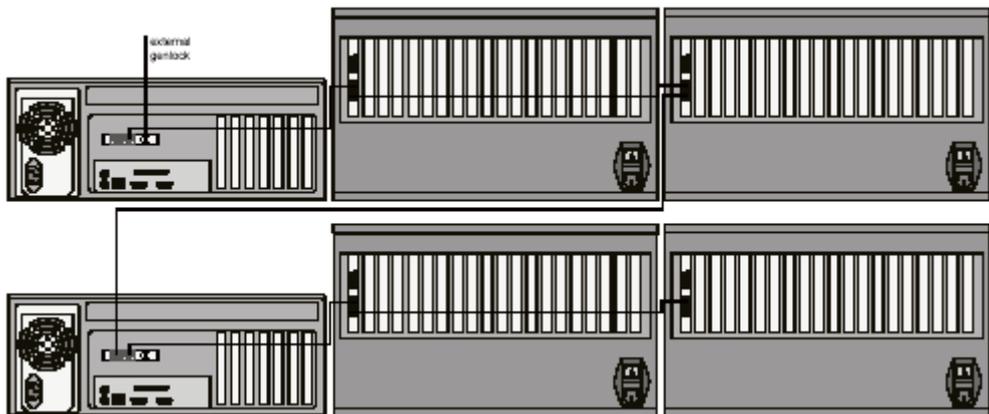


Figura 3-29  
Cabeamento para remoto power on/off e genlock externo

### 3.2.14 ARGUS OMNIBUS

#### Conectando a ARGUS PROCESSOR

A conexão de dados entre o PROCESSOR e OMNIBUS é estabelecida com o cabo interface link. Isto conecta a respectiva placa interface link no PROCESSOR [19-24] com a placa interface link no OMNIBUS [6]. Ou um cabo redondo ou um cabo cinta plano são usados.



Figura 3-30  
cabo redondo (esquerda) ou cabo cinta plano (direita) para conexão do PROCESSOR e OMNIBUS



**O cabo entre PROCESSOR e OMNIBUS é frágil. Pode não durar submetido a tensão, ou estando curvado ou trançado.**

#### Conectando vários dispositivos OMNIBUS

No ARGUS PROCESSOR há cinco slots PCI disponíveis para placas link interface. Então cinco dispositivos ARGUS OMNIBUS podem ser conectados a um ARGUS PROCESSOR. Cada OMNIBUS é conectado na forma explicada acima.

#### Ordem

As placas link interface são inseridas nos slots PCI do ARGUS PROCESSOR seguindo as placas de redes. Se mais de um ARGUS OMNIBUS é conectado, eles são numerados na seqüência dos slots PCI.

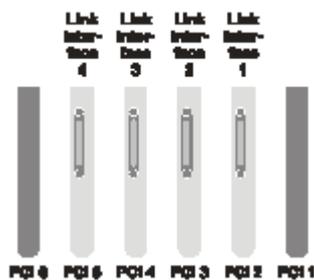


Figura 3-31  
Placas Link interface no PROCESSOR para conectar a múltiplos dispositivos OMNIBUS



**O Processador espera o adaptador gráfico primário no primeiro Argus OmniBus. Então o OmniBus que está conectado a link interface 1 deve ser equipado com placas gráficas.**

### Ordem de Placas Gráficas e de Entrada

As placas gráficas são numeradas consecutivamente com slots PCI ascendentes. Cada OMNISCALER é numerado de acordo com a placa gráfica que está conectada a ele. As placas QUAD ANALOG VIDEO e DUAL RGB INPUT são numerados comumente com slots PCI ascendentes. Os dispositivos OMNIBUS são tomados em conta em ordem ascendente de seus slots PCI respectivos no PROCESSOR.

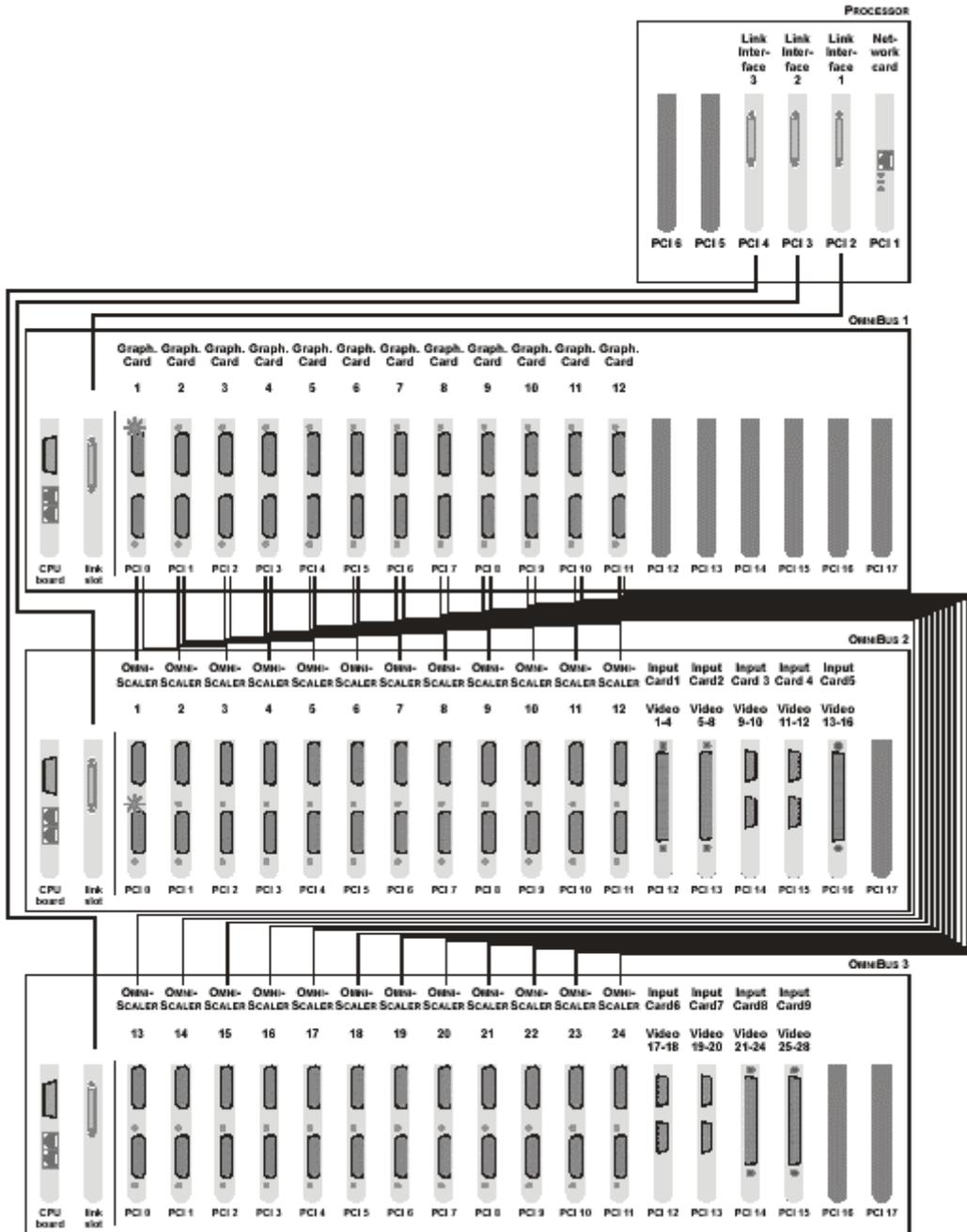


Figura 3-32 Exemplo para a numeração em uma configuração com três dispositivos OMNIBUS

### 3.2.15 Arranjo de Placas de Expansão

Há uma grande variedade de formas para inserir placas de expansão de BARCO no slots PCI dos dispositivos ARGUS OMNIBUS. As regras mais importantes são listadas abaixo:

- ▶ Uma placa gráfica com saída digital transmite os dados a um OMNISCALER para integração adicional de vídeo e RGB, ou se não são exibidos vídeos ou fontes RGB então transmite dados diretamente ao Display de Parede. Uma placa gráfica com saída analógica exibe dados sempre sem OMNISCALER. Os dados são transmitidos entre uma placa gráfica e um OMNISCALER por meio do cabo externo Dual-DVI a Dual-DVI.
- ▶ Os dados das placas QUAD ANALOG VIDEO, BIG VIDEO, DUAL RGB INPUT e RGB INPUT CARDS podem ser somente exibidas em módulos de projeção que são conectados aos dispositivos OMNIBUS, na qual estas placas são inseridas.
- ▶ Placas do mesmo tipo são inseridas na ordem consecutiva, mas, não todas as placas de um tipo devem estar no mesmo dispositivo.
- ▶ A ordem dos diferentes tipos de placas de expansão nos slots PCI de um OMNIBUS é primeiro placas gráficas logo OMNISCALERS e finalmente placas de entrada. Se um tipo de placa de expansão não é inserido, logo os outros tipos de placa são movidos à posição dele.
- ▶ Se não são usados todos os slots para plugar em placas de expansão, então estes slots vazios devem ser localizados entre placas gráficas e OMNISCALERS, se ambos tipos de placas são usadas juntas dentro do mesmo dispositivo. Além disso, os slots vazios devem estar bem à direita dos slots PCI com os números mais altos.
- ▶ As Placas Gráficas podem ser colocadas em diferentes dispositivos OMNIBUS a diferencia dos OMNISCALERS e as placas de entradas pertencentes a eles.
- ▶ A quantidade total de placas QUAD ANALOG VIDEO e DUAL RGB INPUT em um OMNIBUS não deve ser maior de 14.
- ▶ A quantidade de placas UGX GRAPHIC em um OMNIBUS não deve ser maior do que 12.
- ▶ Se usar um vídeo distribuído, é necessário que o Display de Parede esteja construído de matrizes retangulares. Isto significa que a saída da parede de cada OMNIBUS que provê vídeo distribuído deve alimentar uma matriz retangular.



---

**Não é recomendado misturar placas de vídeo analógica Quad e Placas de entrada Dual RGB com placas Big Vídeo e placas de entrada RGB dentro de um sistema. Isto é causado por as diferentes capacidades de transmissão de estes ambos tipos de placas!**

---

#### Exemplos de algumas configurações significantes

Os exemplos debaixo cobrem tipos diferentes de configurações para apontar as regras dadas acima. As abreviações seguintes são usadas:

- ▶ **G:** Placa gráfica
- ▶ **O:** OMNISCALER
- ▶ **I:** Placa de entrada, por exemplo, QUAD ANALOG VIDEO, BIG VIDEO, DUAL RGB INPUT ou RGB INPUT

Os desenhos esquemáticos dos dispositivos OMNIBUS sempre mostram a vista da parte de atrás de um dispositivo. Para manter isto claramente organizada, somente são plotadas os 18 slots PCI disponíveis de um OMNIBUS. O Display Wall é mostrado de frente!

### Sistema pequeno

Segue um sketch de um sistema de quatro canais com saída digital e seis vídeo livremente movível e escalável ou janelas RGB usando um OMNIBUS:

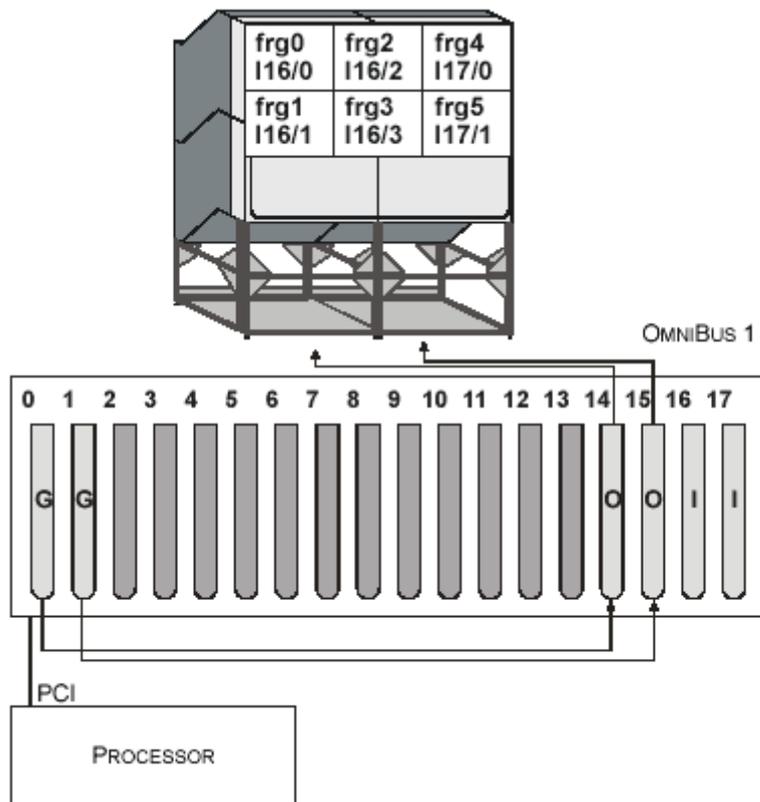


Figura 3-33  
Configuração de um sistema pequeno

Em nosso exemplo, placas gráficas e OMNISCALERS são inseridos em um OMNIBUS. Os slots vazios são organizados entre placas gráficas e OMNISCALERS. Placas de entrada seguem os OMNISCALERS, usando slots com os números mais altos.

### Sistema Médio

Um exemplo para a configuração de um sistema com saída digital, 24 canais e 20 janelas de vídeos livremente móveis podem ser vistos na figura de abaixo.

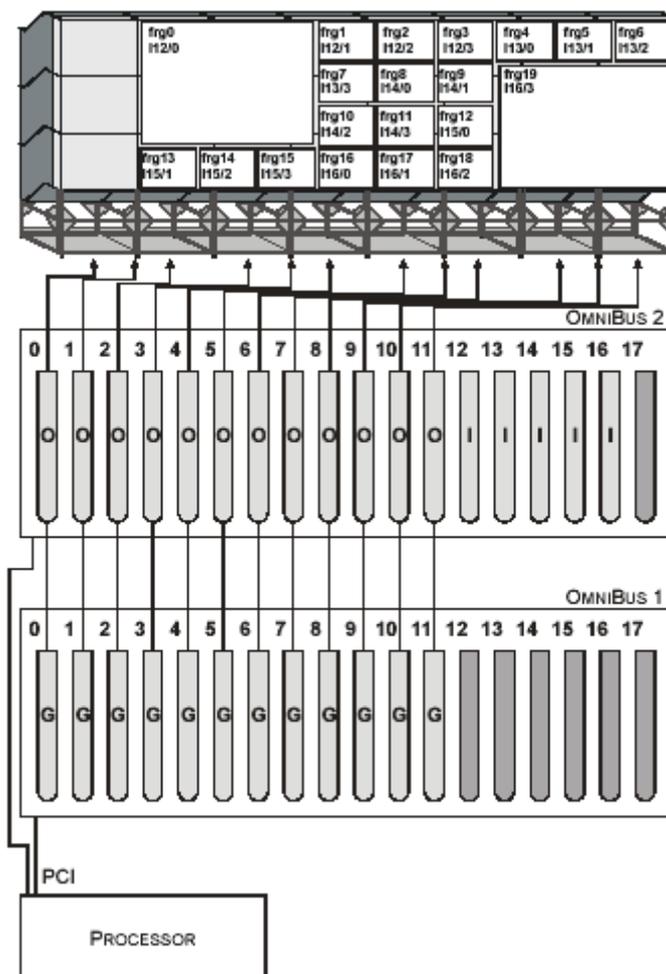


Figura 3-34  
Configuração de um sistema médio.

Aqui é vantajoso usar um OMNIBUS para as placas gráficas, o outro para os OMNISCALERS junto com as placas de entrada.

Placas gráficas assim como os OMNISCALERS são inseridos em os slots bem à esquerda. Placas de entrada seguem aos OMNISCALERS sem deixar slots vazios. Se há slots restantes sem uso os PCI slots com os números mais altos deveriam permanecer vazios.

### Sistema grande

O sistema seguinte tem 72 canais, saída digital e 20 janelas de vídeo movíveis e escaláveis dentro de sua área de display respectiva.

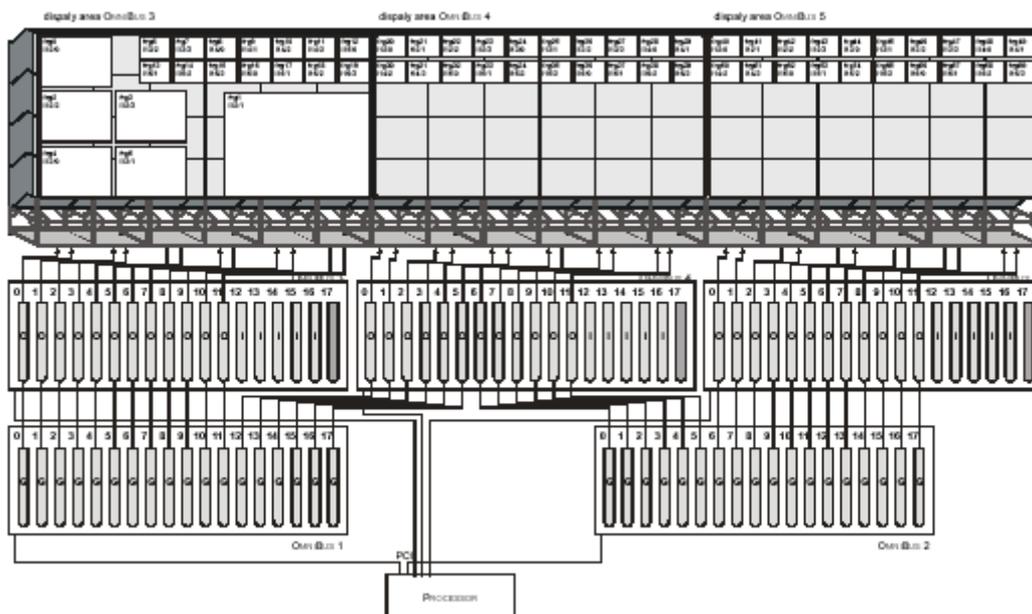


Figura 3-35

Configuração de sistema grande

Cinco dispositivos OMNIBUS são usados para operar este grande Display de Parede. OMNIBUS 1 e 2 são somente preenchidos com placas gráficas e não provêm então dados diretamente para o display. OMNIBUS 3, 4 e 5 contém os OMNISCALERS e placas de entrada e provêm os dados finais de exibição para os módulos de projeção. Conseqüentemente no display há três áreas de exibição lógicas, cada uma pertence ao OMNIBUS, que provê os dados respectivos.

Com placas de vídeo análogas QUAD, 60 vídeos podem ser exibidos, cada 20 restringidos a uma área de exibição, mas, dentro destes limites livremente movível e escalável.

Com a placa BIG VIDEO também pode ser exibido vídeo distribuído. Consiste em um grupo de placas BIG VIDEO, um de OMNIBUS (3-5) relacionado. Um vídeo distribuído pode ser exibido livremente movível e escalável em uma parede inteira, sem levar em consideração as diferentes áreas de exibição. Também combinações entre vídeo distribuído e vídeo normal são possíveis. Por exemplo, uma placa BIG VIDEO de cada dispositivo OMNIBUS poderiam ser agrupados para exibir um vídeo distribuído livremente movível, a pesar de que os dados das outras placas BIG VIDEO são mostrados em suas respectivas áreas de Display somente.

Por favor, veja também as seções [4.2.1 Modo Básico de Exibição de Vídeo](#) e [4.2.6 Vídeo Distribuído](#).

### Sistema com saída Análoga

Abaixo é mostrada a configuração para 33 canais com saída analógica, uma janela de vídeo livremente movível e três janelas de vídeo restringidas a área de exibição dela.

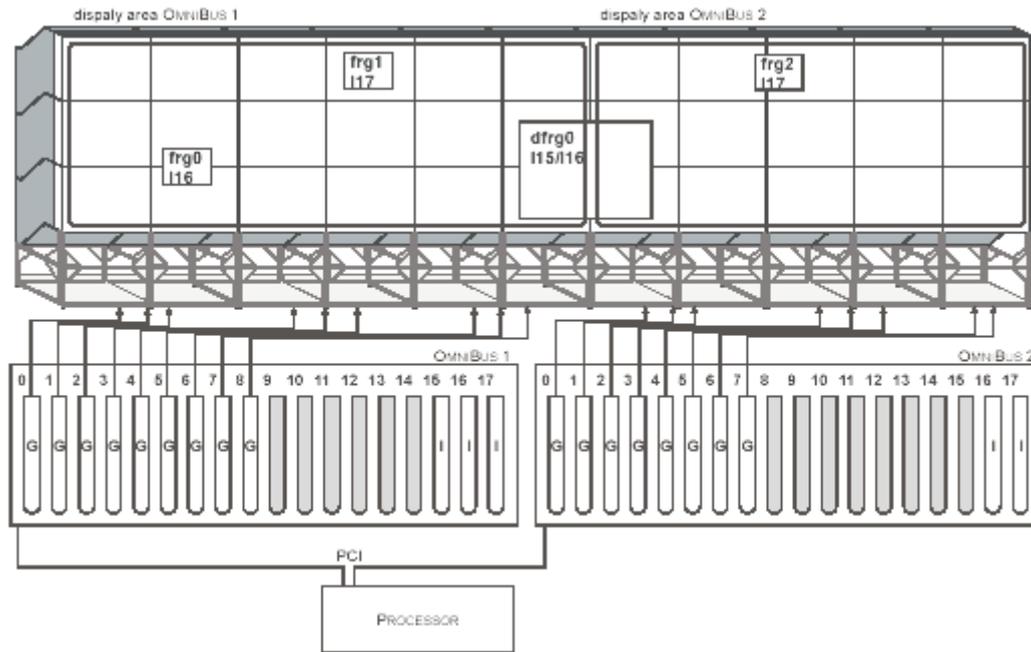


Figura 3-36

Configuração do sistema com saída analógica

As Placas gráficas e placas de saída são inseridas no mesmo OMNIBUS uma seguida da outra. Similar ao exemplo **Sistema Grande** acima, podem ser exibidos; ou vídeo distribuído com uma ou mais janelas de vídeo livremente movíveis e escaláveis ou vídeo normal com três e dois janelas de vídeo em duas áreas de exibição. Comparado às configurações com transferência de dados digitais de acima, neste exemplo, o total de quantidade de área de vídeo em cada área de display não deve ser muito grande devido à falta de capacidade de escalamento do OMNISCALE, que está disponível somente para conexão de dados digital. Por favor, veja também a seção [4.1.2 Placa Big Video](#) ou [4.1.4 Placa RGB Input](#).

Em um sistema com saída analógica somente podem ser usadas as placas BIG VIDEO e RGB INPUT.

**Sistema com saída digital e com utilização parcial do OMNISCALERS**

Abaixo há um exemplo de um sistema com 36 canais e saída digital. Somente um número limitado de módulos de projeção são necessários para exibir vídeo.

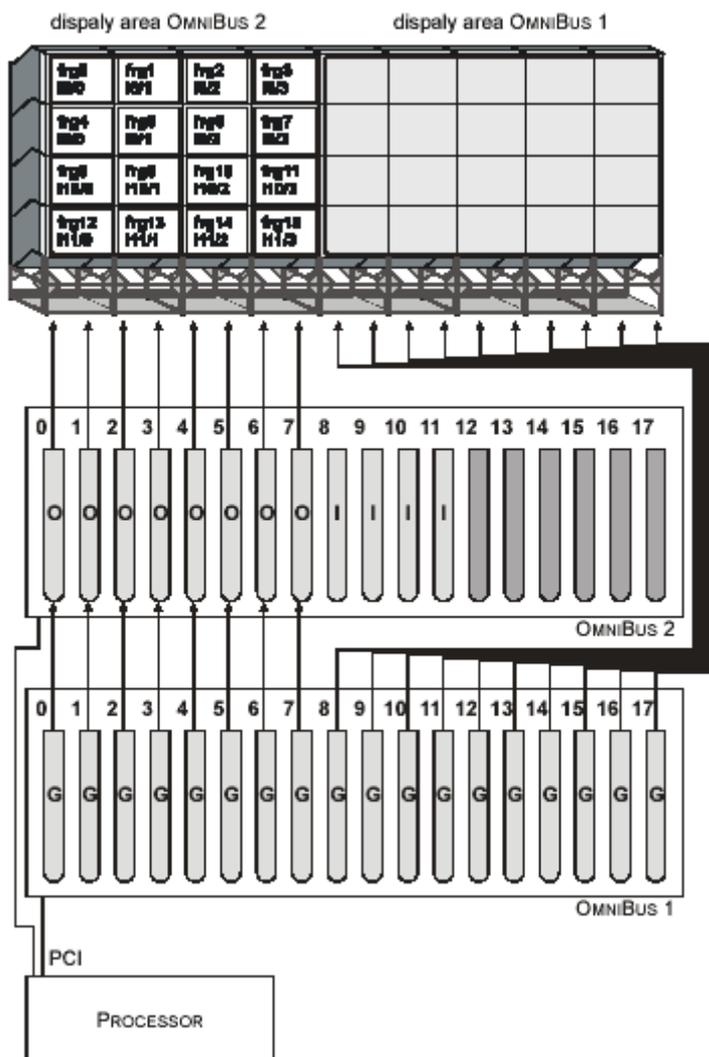


Figura 3-37  
Configuração do sistema com saída digital e utilização parcial do OMNISCALER

Então dois dispositivos OMNIBUS são usados. OMNIBUS 1 está cheio com placas gráficas. A saída das placas gráficas 8-17 é exibida diretamente nos módulos de projeção no lado esquerdo do Display de Parede (área de exibição OMNIBUS 1). A saída das placas gráficas 0-7 é provida aos OMNISCALERS no OMNIBUS 2 para integração de vídeo. A saída dos OMNISCALERS é exibida na parte direita do Display de Parede (área de exibição OMNIBUS 2). Nesta área podem ser exibidas quatro janelas de vídeo livremente podem ser escaladas e movidas. Se uma janela de vídeo é movida à área de exibição OMNIBUS 1, o vídeo já não pode ser exibido. Ao invés a janela aparece preenchida de azul.

### 3.3 Iniciando

#### 3.3.1 Conectando

Conecte o cabo de força no painel traseiro dos dispositivos ARGUS. Por favor, referir-se a seção [3.2.1 Fornecimento de Energia!](#)

O Mouse e o teclado devem estar conectados aos respectivos conectores da parte traseira do PROCESSOR. Por favor, referir-se às seções [3.2.2 Mouse](#) e [3.2.3 Teclado!](#)

Conecte os cabos do link interface e remoto power on/off aos dispositivos ARGUS. Se for usado um sinal genlock externo, conecte também com o ARGUS, por favor, referir-se a [3.2.14 Argus OmniBus](#) e [3.2.13 Placa CPU!](#)

Conecte as placas gráficas aos OMNISCALERS, se OMNISCALERS foram usados. Conecte os dispositivos gráficos pretendidos às placas gráficas ou OMNISCALERS. Pelo menos um display deve estar conectado para administração de ARGUS. Por favor, referir-se a [3.2.5 Placas Gráficas](#) e [3.2.6 OmniScaler!](#) Conecte o vídeo e fontes RGB as placas de entrada de ARGUS. Por favor, referir-se à seção [3.2.7 Placa Quad Analog Video](#), [3.2.8 Placa Big Video](#), [3.2.9 Placa Dual RGB Input](#) e [3.2.10 Placa RGB Input!](#)

Conecte o ARGUS PROCESSOR à rede de área local conectando a rede à placa de rede ou adaptador de rede onboard! Por favor, referir-se à seção [3.2.12 Rede!](#)

#### 3.3.2 Ligando

Primeiro verifique se os interruptores de força [26] de todos os dispositivos OMNIBUS conectados estão em On. O **LED de estado de operação** [3] em cada OMNIBUS deveriam mostrar uma luz vermelha. Então ligue o ARGUS PROCESSOR pressionando o **botão de força** [13] localizado na frente dele! Por meio do mecanismo do remoto power on/off todos os dispositivos ARGUS são agora ligados centralmente e iniciados na ordem necessária. O LED de estado de operação de cada OMNIBUS deveria mostrar uma luz verde.

Se o mecanismo remoto power on/off não é usado, cada OMNIBUS deve ser ligado primeiro por meio do **botão push on/off** [4] na frente. Se o LED de cada OMNIBUS torna-se verde, o PROCESSOR pode ser ligado.

O sistema operativo Windows inicia automaticamente. Por favor, referir-se à seção [3.4 Operando o Sistema!](#) O sistema é pré-configurado na fábrica com uma conta de administrador e uma senha.

User name	<b>administrator</b>
Password	<b>barco</b>

Tabela 3-3

O ajuste para sua rede deve ser levado a cabo por você.

### 3.3.3 Desligando



Antes de desligar seu ARGUS, você deve apagar seu sistema operativo Windows.

Clique no botão **Start** na barra de tarefas e escolha **Shut Down ...** para exibir a caixa de diálogo **Shut down Windows**.



Figura 3-38  
Diálogo de fechamento para Windows



Figura 3-39  
Diálogo de fechamento para Windows 2000/XP

Clique **Shut down the computer** e logo **Yes** com Windows NT ou **Shut down** e **OK** com Windows 2000/XP respectivamente. Depois de alguns segundos uma mensagem aparece, que você pode apagar seu computador com segurança. Simplesmente pressione o **power button** na frente do ARGUS PROCESSOR.



Se Argus é desligado segundo o explicado acima, não todas as partes são desconectadas da alimentação. Para desconectar todo o dispositivo, os interruptores de energia de todos os dispositivos OmniBus devem ser desligados e os plugues de energia do Processor e dos dispositivos OmniBus tem que ser tirados das tomadas depois de desligar.

### 3.4 Sistema Operativo

O ARGUS Workstation para Windows vem pré-instalado com o sistema de operação **Microsoft Windows NT 4.00, Windows 2000** ou com **Windows XP**.

#### 3.4.1 Requerimentos do Sistema

Os requerimentos do sistema dados pela Microsoft para seus sistemas de operação se aplicam também para o uso com ARGUS. Adicionalmente BARCO recomenda o uso dos seguintes pacotes de serviço:

Sistema Operacional	Requerimentos
Windows NT4.0	Pacote de Serviço 6a recomendado
Windows2000	Pacote de Serviço 3 recomendado
Windows XP	Pacote de Serviço 1a recomendado

Tabela 3-4  
Requerimentos do sistema

#### 3.4.2 Sugestão para Literatura sobre Windows NT

A configuração assim como a operação de um computador com Windows NT são descritos nos manuais de Microsoft Corporation e terceiros. Nós sugerimos os manuais seguintes:



**Microsoft WindowsNT Workstation**  
**Microsoft Corporation**

---

##### **Microsoft Windows NT Workstation Resource Kit**

Microsoft Corporation, October 1996

ISBN: 1-57231-343-9

##### **Microsoft Windows NT Workstation, Version 4.0 Step by Step**

Catapult, Inc., August 1996

ISBN: 1-57231-225-4

##### **Running Microsoft Windows NT Workstation, Version 4**

Craig Stinson, September 1996

ISBN: 1-57231-226-2

##### **Microsoft Windows NT 4.0 Upgrade Training**

Microsoft Corporation, October 1996

ISBN: 1-57231-528-8

#### 3.4.3 Sugestão para Literatura sobre Windows 2000

A configuração assim como a operação de um computador com Windows NT são descritos em manuais de Microsoft Corporation e terceiros. Nós sugerimos os manuais seguintes:

##### **Microsoft Windows 2000 Professional Resource Kit**

Microsoft Press, Februar 2000

ISBN: 1-57231-808-2

##### **Microsoft Windows 2000 Professional Step by Step**

Microsoft Press, Januar 2000

ISBN: 1-57231-847-3

##### **Upgrading to Microsoft Windows 2000 Training Kit**

Microsoft Corporation, August 1999

ISBN: 1-57231-894-5

## 3.5 Configurando

### 3.5.1 Instalando o Driver do Display e o compilador de idioma Switcher

A instalação dos drivers ARGUS/EOS difere ligeiramente entre um ARGUS com Windows NT e com Windows 2000/XP respectivamente. Para ambos procedimentos é necessário o CD **Control Room Suite CRS-3045-C**.

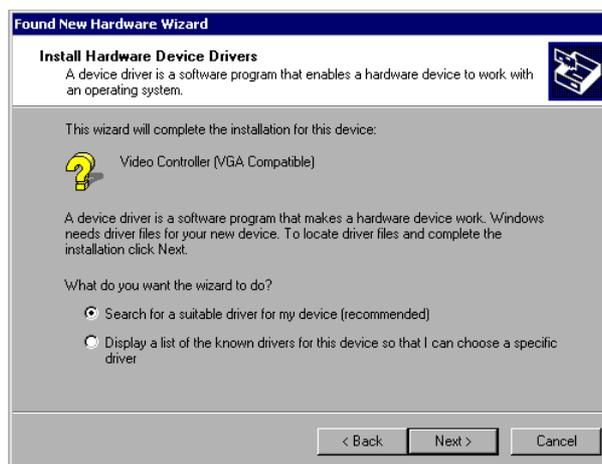
#### Se ARGUS for operado com Windows 2000/XP

Quando ligue ARGUS, ingresse como **administrator**. O sistema operacional detecta as novas placas gráficas. Para cada canal gráfico o **Found New Hardware Wizard** aparece para instalar o driver gráfico mais adequado. Isto deve ser feito para cada canal gráfico. Cada vez que o assistente mágico esteja pronto, você será incitado para reiniciar. Não obstante não é necessário reiniciar, assim que isto pode ser ignorado.

O **Found New Hardware Wizard** começa.



Clique **Next>** para continuar. No diálogo **Install Hardware Device Drivers** selecione: **Search for a suitable driver for my device** e continue com **Next**.



No diálogo **Locate Driver Files**, selecione **Specify a location** e continue com **Next >**.



Insira o CD **Control Room Suite CRS-3045-C** no drive do CD ROM, Se ele já não estiver lá. No CD há diferentes versões dos drivers ARGUS/EOS. O arquivo índice **CRSindex.htm** no CD-ROM provê uma visão geral sobre as edições do software, consistindo em lançamentos do software que servem a um ou ao outro. Se usar múltiplos softwares deste CD, é recomendado selecionar a versão que é parte da edição do tal software (Seção **Editions of the Control Room Suite**). Se não, você pode instalar a última versão do driver de display (Seção **Releases of individual Products**).



**Não execute o setup.exe disponível via a interface html naquele momento! Proceder segundo o explicado abaixo!**

Os drivers do display podem ser encontrados no caminho:

```
E:\Windows Drivers (OVS-2686)\Windows Drivers X.X
```

O CD-ROM drive provido é mapeado como drive E: . Dentro daquele diretório escolha o drive selecionado da versão por exemplo. Windows Drivers 3.30. Neste diretório há para cada tipo de placa gráfica uma pasta individual. Por exemplo. AGX3281 que contém o arquivo **inf** respectivo:

```
E:\Windows Drivers (OVS-2686)\Windows Drivers 3.30\AGX3281\agx3281.inf
```



**Um arquivo inf com o mesmo nome é também contido na pasta INF. Mas, este arquivo pode NÃO ser selecionado!**

Os diretórios disponíveis e arquivos em dependência do tipo usado de placa gráfica são listados na tabela de abaixo.

AGX GRAPHIC CARD	AGX3000\agx3000.inf
UGX GRAPHIC CARD	AGX3281\agx3281.inf

Quando você selecione o caminho clique **OK**.



O diálogo **Driver Files Search Results** mostra o caminho do driver especificado. Verifique se o caminho que você ingressou um passou antes está indicado. Se ao invés há um arquivo `oemx.inf` especificado, isto indica que o driver gráfico Barco foi instalado no ARGUS, mas, não removido com a ferramenta `agxuninst`. Neste caso aborte a instalação com **Cancel** e execute `agxuninst` primeiro, por favor, referir-se à seção **6.2.5 Desinstalação do Driver de Display (agxuninst.exe)**. Senão continue com **Next >**.



Você poderia ser notificado que não há nenhuma assinatura digital para este software. Clique **Yes**.

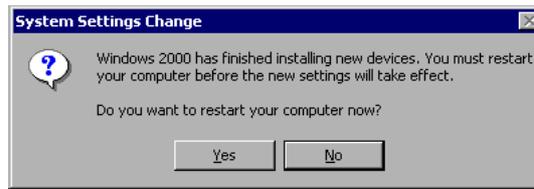


Agora o driver gráfico é instalado. Quando a instalação esteja pronta, o diálogo final do **Found new Hardware** aparece.



Somente clique **Finish** para terminar a operação..

Agora você será perguntado se você quer reiniciar o sistema ,clique **No**.



Contanto que o sistema encontra mais canais gráficos novos para os quais o driver ainda não foi instalado, proceder com a execução do **Found New Hardware Wizard**.

Se o **Found new Hardware Wizard** não aparecer mais para **Video Controller (VGA compatível)**, a primeira parte da instalação está pronta. Por favor, proceder com os passos explicados na seção **Executing setup.exe** abaixo. Futuros diálogos **Found new Hardware Wizard** podem ser cancelados.

Se ARGUS for operado com Windows NT:

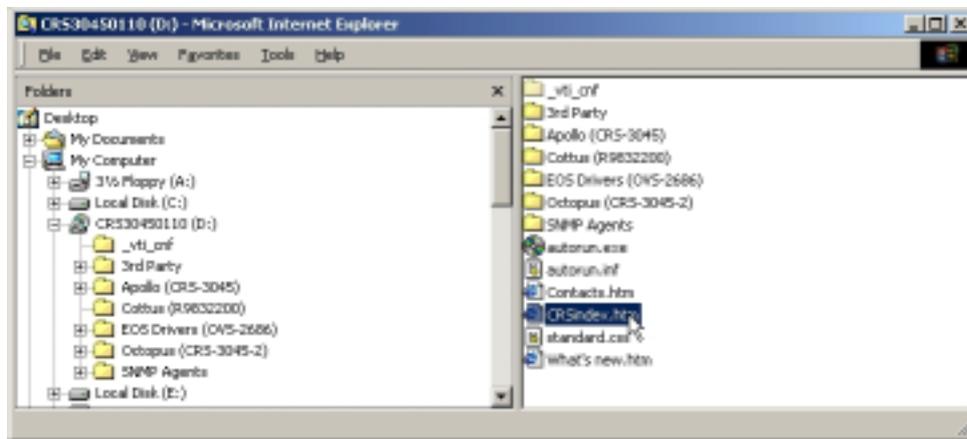


**Ao Instalar os drivers Argus/Eos para Microsoft Windows NT o DLL msvcr.dll will será sobre-escrito, Se o DLL incluído for novo. Isto poderia causar que outros programas falhem. Maior informação sobre o significado do velho e do novo msvcr.dll pode ser encontrado na seção leia-me abaixo.**

Ligue o Argus e ingresse como **administrator**. Insira o CD **Control Room Suite CRS-3045-C** no drive CD ROM. Agora o sistema está pronto para instalar o driver de display no entorno Windows NT

#### Executando setup.exe

Se autorun for habilitado em ARGUS aparece a página de inicio do CD. Se o CD não inicia automaticamente, abrir o arquivo **CRSindex.htm** do CD usando o Windows Explorer.



No CD há diferentes versões dos drivers ARGUS/EOS. Se usar software múltiplo deste CD, é recomendado selecionar a versão que é parte de dita edição de software (Seção **Editions of the Control Room Suite**). Se não for, você pode somente instalar a última versão do driver de display (Seção **Releases of individual Products**). Seguir os links a menos que o diálogo **File download** apareça. Selecione **Run this program from its current location** e confirme com **OK**.



Figura 3-40  
Descarregar o configurador do driver do display

O roteiro do **setup.exe** para a instalação de um driver de display e compilador de idioma switcher começa.

O assistente mágico guiará você por toda a instalação. Clique **Next** para começar a instalação:

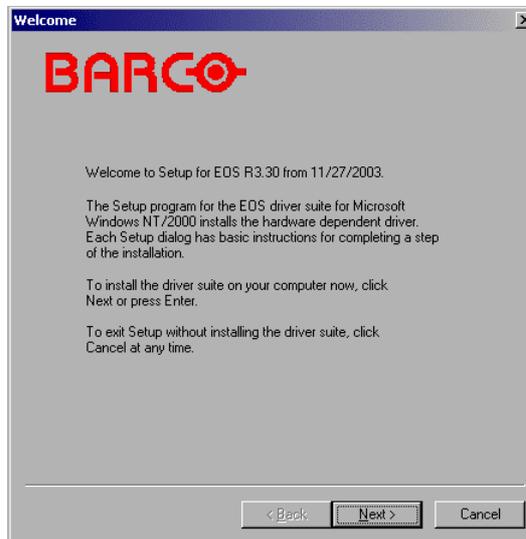


Figura 3-41  
A janela de boas vindas

Ao instalar a Versão Release 2.00 ou recente do driver do display no entorno Windows NT se sobre-escreverá uma versão anterior do msvcr.dll, se existir no seu computador. Para manter a possibilidade de voltar ao estado inicial cancele a instalação agora e copie o arquivo msvcr.dll da pasta C:/WINNT/system32 para outra localização. Depois disto você pode executar a configuração. No caso de problemas correlacionados com a nova versão do msvcr.dll ocorra, a nova versão do msvcr.dll pode ser substituída manualmente salvando a anterior. Usando a versão anterior do msvcr.dll previn que as indicações do driver do display na caixa de diálogo das propriedades do display sejam mostradas, veja a seção [3.5.3 Configurando o Display de Parede](#). Isto significa que os ajustes para o driver do display não podem ser ajustados com ajuda da interface do usuário, mas, necessita ser escrito manualmente no registro, veja a seção [6.2.1 Editando o Registro](#).

A seguinte janela mostra notas e comentários atuais da versão do driver do display e do compilador de idioma switcher. Pressione **Next** se você quer continuar ou **Cancel** se você quer salvar a velha versão do msvcrt.dll first:

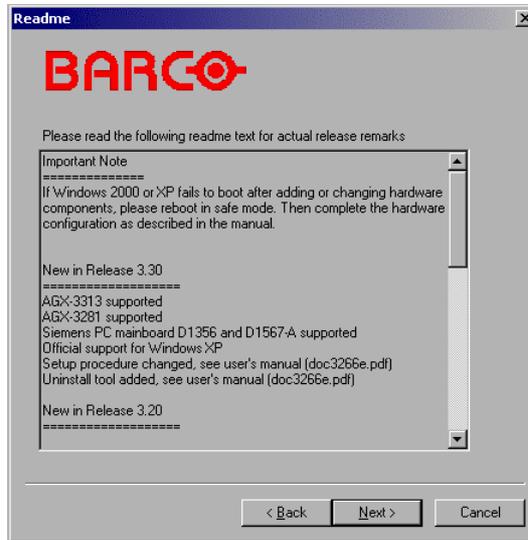


Figura 3-42  
Leia-me

Dependendo de suas demandas você pode selecionar as características que devem ser instaladas, ou os gráficos e o driver frame grabber ou o compilador de idioma switcher ou ambos. Os drivers selecionados **Graphics e framegrabber** instalam os drivers para as placas gráficas de BARCO e placas de entrada. Selecionando **Switcher language compiler** instala o compilador de idioma switcher, que permite flexibilidade para definir configurações do sistema com switchers de matriz externa e placas de entrada em aplicações complexas e simples, por favor referir-se à seção [4.3.2 Nomeado de Canais de Vídeo e Fontes de Vídeo](#) .



Figura 3-43  
Opções de instalação personalizadas

Se você tiver selecionado o compilador de idioma switcher, a localização para o compilador de idioma switcher tem que ser confirmado:



Figura 3-44  
Destinação do compilador de idioma switcher

Agora todas as informações necessárias foram indicadas. Se você clicar em **Next**, a instalação começará:

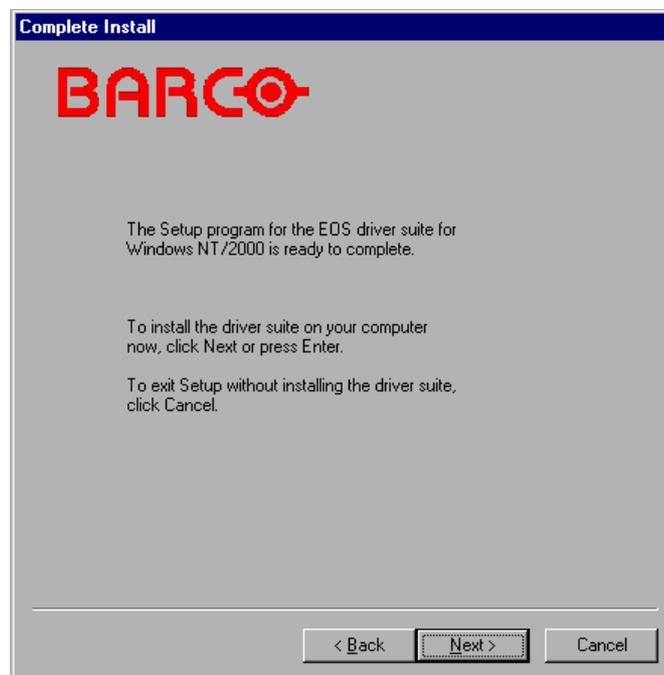


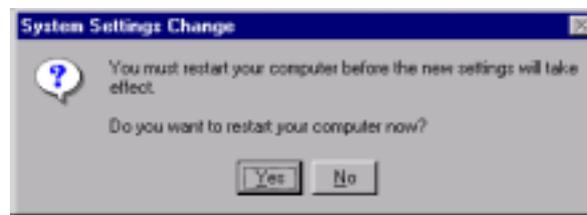
Figura 3-45  
Início da instalação

Os arquivos serão copiados para seu sistema. Isto pode levar uns poucos minutos:



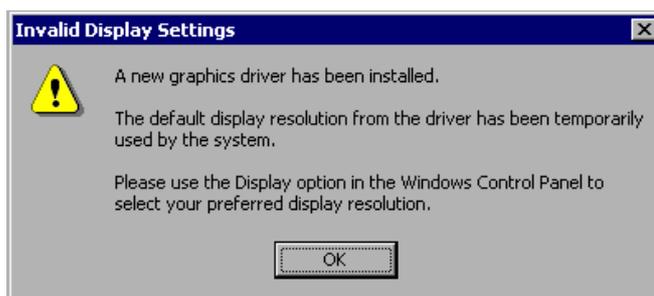
Figura 3-46  
Copiando arquivos

O sistema o incitará reiniciar o computador. Para configuração adicional você tem que reiniciar agora. Então clique **Yes**.

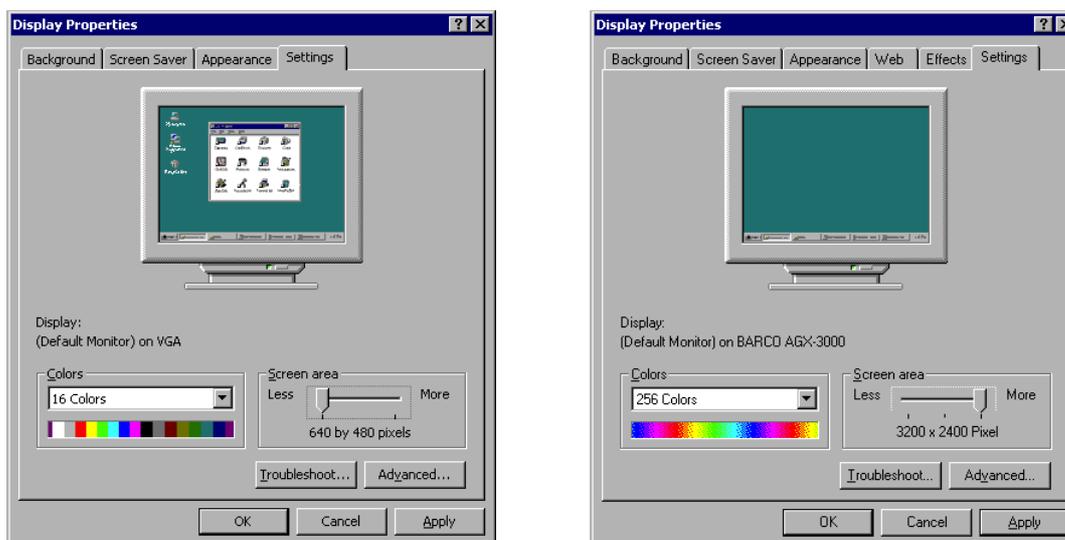


### Terminando a instalação com Windows 2000

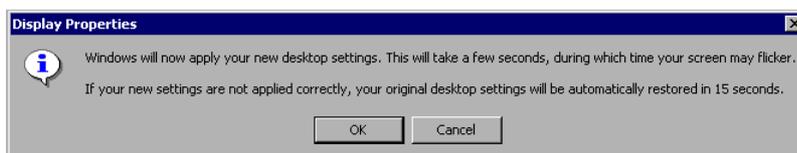
Quando o sistema enviou um diálogo de alerta sobre ajustes de display inválidos. Confirme com **OK**



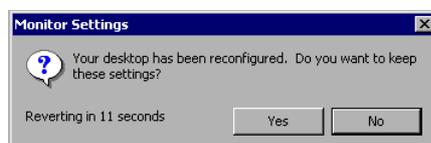
O diálogo **Display Properties** aparece. Mova o deslizador de **Screen area** ao lado direito até o fim para selecionar a maior área possível de tela e clique **Apply**:



Um diálogo de informação aparece. Confirme com **OK**.



O diálogo seguinte deve ser confirmado com: **Yes**.



### Terminando a Instalação com Windows NT

Se o driver de display foi instalado com sucesso, os seguintes linhas são exibidas por alguns segundos durante o processo de iniciação do Window NT:

```
ARGUS Display Driver X.XX Copyright (C) 1997-2002 BARCO
```

...

## **Configuração**

Depois da instalação do driver você pode especificar o arranjo e a ordem dos cubos de projeção BARCO conectados, projetores e monitores. Referir-se à seção [3.5.2 Configurando o Display Driver](#), por favor!

Da mesma forma configura o vídeo switcher. Referir-se à seção [6.2.3 Configuring Video](#), Por favor!

### 3.5.2 Configurando o Driver do Display

Para a configuração do driver do display clique no botão **Start** na barra de tarefas e escolha **Settings** e logo o **Control Panel** exibirá a caixa de diálogo do **Control Panel**:

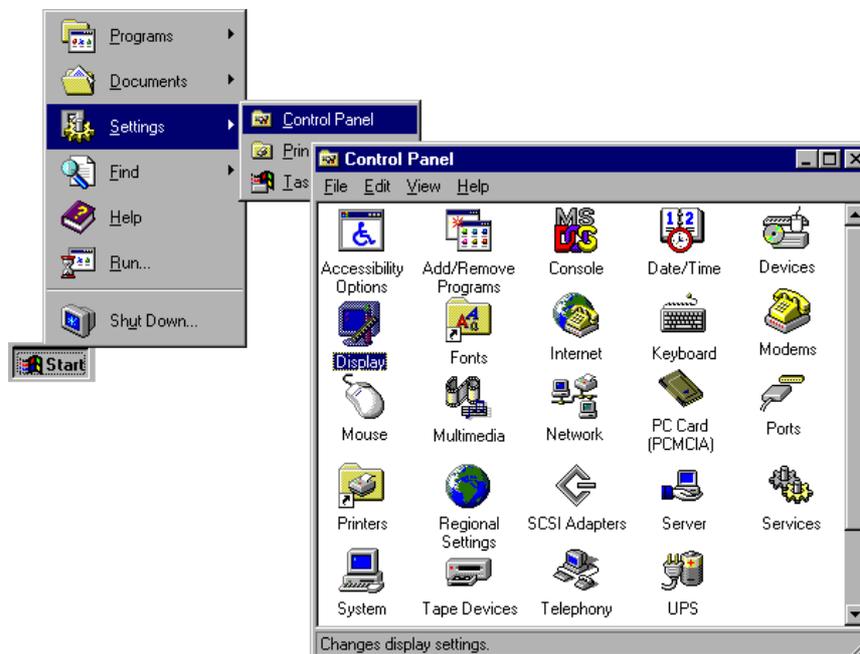


Figura 3-47  
Exibição de Ajustes no Painel de Controle

A caixa de diálogo do **Control Panel** é exibido. Clique duas vezes em **Display** para exibir a caixa de diálogo **Display Properties**.

Com Windows NT clique na aba **Driver Options**:

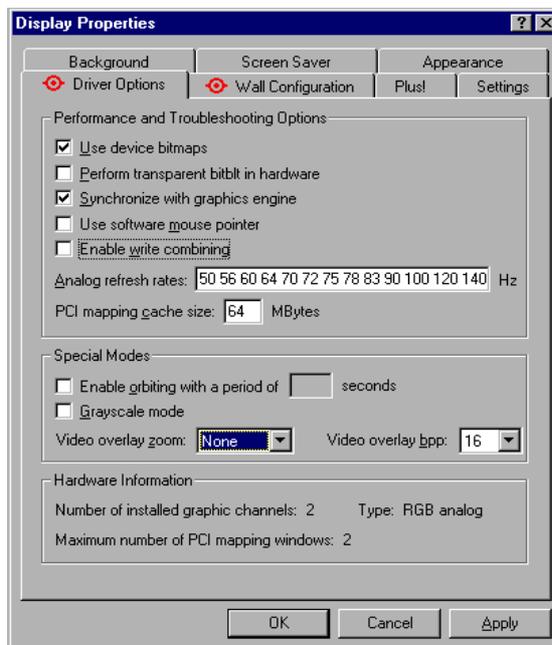


Figura 3-48  
Windows NT – Exibição de propriedades

Com Windows 2000 clique na aba **Settings**:

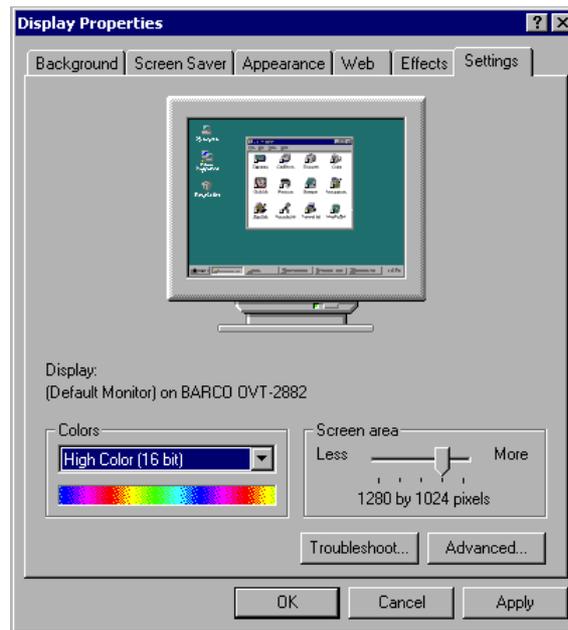


Figura 3-49  
Windows 2000 – Exibição de Propriedades



**Tome cuidado, para selecionar uma profundidade de cor que seja suportada pela placa gráfica. . Informação sobre a profundidade de cor você encontrará na 7.1 Dados Técnicos.**

Na aba **Ajuste**, clique **Advanced...** para abrir a caixa de diálogo para as propriedades de placas gráficas de BARCO. Clique na aba **Driver Options**:

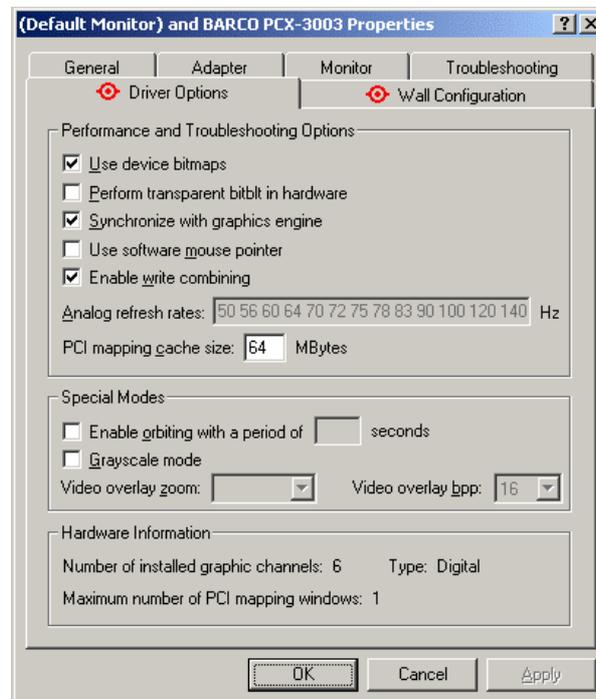


Figura 3-50  
Windows 2000 – Exibir propriedades

### UseDeviceBitmaps

Com esta opção são usados dispositivos bitmaps selecionados (memória de vídeo off-screen)

<b>Default</b>	selecionado
<b>Effective</b>	depois de reinicializar

Tabela 3-5

Aplicações podem armazenar bitmaps, os quais não são mais exibidos, mas, deveriam ser chamados rapidamente na memória fazem vídeo (memória de vídeo fora-tela). Se você experimentar erros como corrupção de exibição ou cai e há suspeita que poderia ser relacionado ao uso do dispositivo bitmaps ou do driver display em geral, apague esta opção.

A possibilidade mais simples para evitar todos os conflitos em gerenciamento de armazenamento é desativar o uso do dispositivo bitmaps. Porém, isto causará uma diminuição de desempenho gráfico na maioria dos casos.

Em geral, a seguinte regra simples traz resultados bons: para todas a resoluções menores de 1600×1200, 32 bpp use o dispositivo bitmaps senão não o use.

Por favor, referir-se a [6.2.2 Referência do Registro](#) para detalhes futuros sobre gerenciamento de memória (**UseDeviceBitmaps**).

### Perform transparent bitblt in hardware

Esta opção não tem efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### Synchronize with graphics engine

Com esta opção não selecionada o desempenho gráfico pode ser aumentado aceitando um tempo de interrupção.

<b>Default</b>	selecionado
<b>Effective</b>	depois de reinicializar

Tabela 3-6

Operações extensas com gráficos podem causar perda de dados (perda de bytes). Neste caso, a opção **Synchronize with graphic engines** pode ser selecionada.

### Use software mouse pointer

Esta opção não tem efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

Com Placas AGX GRAPHIC . o ponteiro do mouse é usado para todas as resoluções, veja também a seção [3.6.1 Cursor Apropriado para Aplicações de Vídeo](#).

### Enable write combining

Com esta opção selecionada está habilitada a escritura combinada para as CPUs com Processadores Pentium Pro, Pentium II, Pentium III, Pentium IV ou Celeron,.

<b>Default</b>	selecionado
<b>Effective</b>	depois de reinicializar

Tabela 3-7

A Escritura combinada habilita a CPU para transferir imagens às placas gráficas rapidamente, mas, podem causar erro retribuição se é usado com hardware incompatível.

### Analog Refresh Rates

Esta opção não tem efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### PCI mapping cache size

A quantidade de memória disponível para o cache de mapeamento PCI pode ser ingressada na caixa de texto **PCI mapping cache size**. O valor é especificado em Megabytes.

<b>Value</b>	4 . . . 64
<b>Default</b>	64
<b>Effective</b>	depois de reinicializar

Tabela 3-8

O espaço de endereço do cache de mapeamento PCI é consumido atualmente em múltiplos de 16 MB para a placa AGX GRAPHIC CARD. O valor especificado é arredondado para o seguinte múltiplo maior de 4 MB ou 16 MB

### Enable Orbiting

Com esta opção selecionada o orbitamento do display é começado e o tempo de orbitamento pode ser definido..

<b>Default</b>	não selecionado
<b>Effective</b>	inicialmente depois de reinicializar, valor mudado depois de um passo

Tabela 3-9

Ao conectar monitores CRT ou projetores a ARGUS, uma exibição prolongada de um mesmo gráfico pode causar efeitos de queimado. Para evitar isto, Orbitando rota o desktop Windows NT ou Windows 2000 ao redor dos dispositivos CRT conectados com os passos especificados em segundos.

Com Orbiting habilitado as resoluções padrão são reduzidas por 16 pixels na direção horizontal e vertical. Um desktop de 1280×960 pixels é, pois reduzido para 1264×944 pixels. A última resolução permissível é 800×600 (784×584) pixels, porque um display VGA reduzido cairia abaixo do mínimo Windows NT ou Windows 2000 desktop com 640×480.

### Grayscale mode

Com esta opção selecionada o driver do display oferece um único formato de 8 bpp com uma paleta fixa contendo até 256 tonalidades de cinza (lineal ou gamma corrigido).

<b>Default</b>	não selecionado
<b>Effective</b>	inicialmente depois de reinicializar

Tabela 3-10

### Video Overlay Zoom

Esta opção não tem efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### Video Overlay bpp

Esta opção não tem efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### Hardware Information

Em **Hardware Information** alguma informação sobre a configuração do hardware é exibida.

### 3.5.3 Configurando o Display Wall

Para a configuração do Display Wall abra o diálogo **Display Properties** ou o diálogo propriedades para as placas gráficas de BARCO respectivamente segundo descrito na seção [3.5.2 Configurando o Driver do Display](#). Clique na aba **Wall Configuration**.

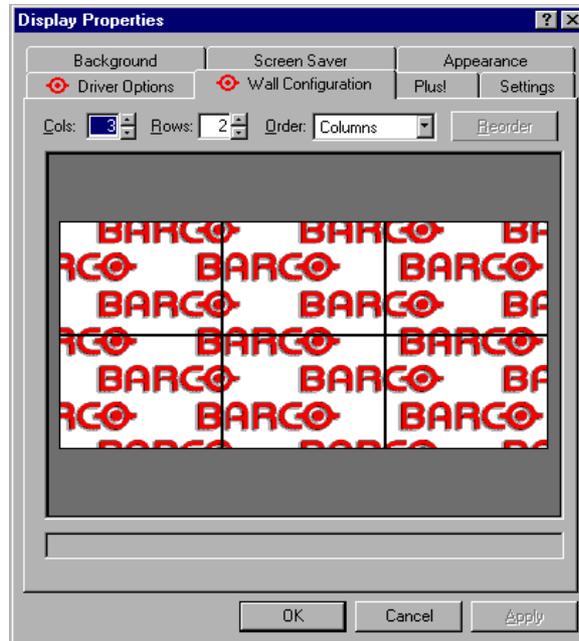


Figura 3-51  
Configuração da parede

Configura seu Display Wall ingressando o número de colunas na caixa **Columns** e o número de linhas na caixa **Rows**. A configuração é interativamente exibida abaixo.



Indique o número de colunas e linhas clicando as setas embaixo do número ou ingressado os valores com o teclado, pressione a tecla Enter para enviar os valores.

Os cubos de projeção de BARCO e canais gráficos são designados em colunas do topo ao fundo iniciando com a coluna da esquerda (visão da frente das telas) se você não especificar outra coisa. Para a numeração das placas gráficas veja a seção [3.2.5 Placas Gráficas](#) e a seção [3.2.14 Argus OmniBus](#), por favor.



Figura 3-52  
Ordem dos cubos de projeção por falta

Esta designação pode ser mudada por alguma razão. Por exemplo, é vantajoso mudar a ordem assim que os canais são nomeados em filas em vez de colunas. Para esta designação dos cubos de projeção para canais gráficos, veja também o exemplo na figura abaixo, você pode selecionar **Rows** na caixa **Order**.



Figura 3-53  
designação Alternativa dos canais gráficos

Em vez disso você pode definir livremente a ordem selecionando **User defined**. Então você pode designar interativamente cada cubo de projeção para seu correspondente canal gráfico.

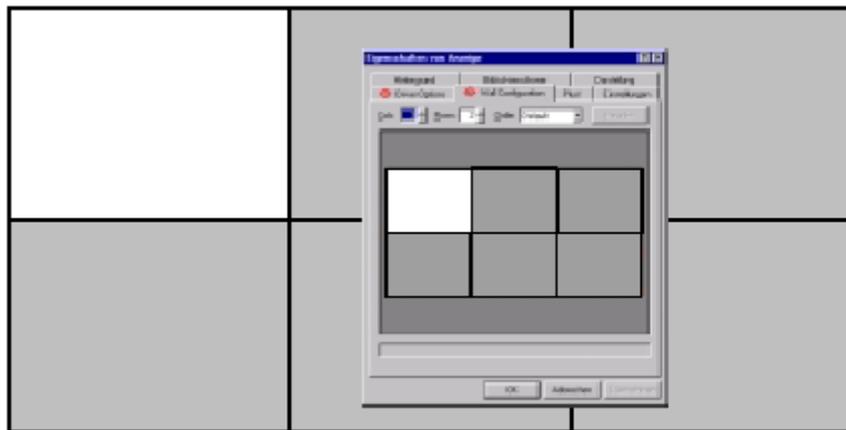


Figura 3-54  
Ordem da tela

Depois de pressionar o botão **Reorder**, um canal gráfico depois de outro são realçados no Display de Parede. Na imagem do Display de parede no diálogo **Display Properties** fazer um clique esquerdo sobre o canal gráfico correspondente na mesma posição. Depois de designar todos os canais gráficos um diálogo aparece. Confirmando a pergunta 'Apply changes now?' com **Yes** causará que a parede será reorganizada imediatamente.

Especialmente para vídeo distribuído, veja a seção **4.2.6 Vídeo Distribuído**, uma re-designação como explicado acima pode ser necessário para satisfazer as necessidades específicas com respeito a segmentação de PCI e designação do cubo de projeção.

### 3.5.4 Ajustando as propriedades do Display



O ajuste da área do desktop e atualização da frequência estão disponíveis para placas gráficas em modo análogo somente!



Se você não tem reiniciado seu ARGUS desde a instalação do driver, você tem que reiniciar antes do ajuste das propriedades do display.

Para ajustar as propriedades do display, abra o diálogo **Display Properties** segundo o descrito na seção **3.5.2 Configurando o Driver do**. Clique a aba **Settings** tab.

Com Windows NT mover o deslizador na caixa **Desktop Area** para selecionar a resolução apropriada para seu Display de Parede. Na lista **Refresh Frequency**, clique o rate de atualização desejado.

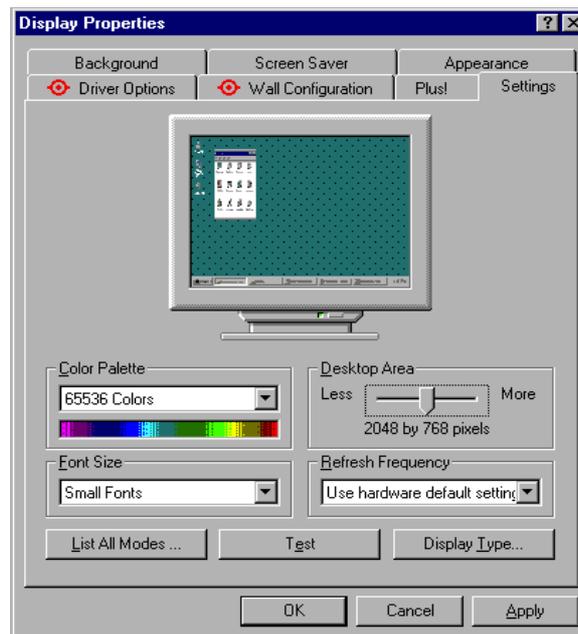


Figura 3-55  
Windows NT – aba Settings

Clique **OK** para confirmar os ajustes no diálogo **Display Properties**.

Com Windows 2000 mover o deslizador na caixa **Desktop Area** para selecionar a resolução apropriada de seu Display de Parede.



**Tome cuidado para selecionar a profundidade de cor, que seja suportada pela placa de gráficos. Informação sobre a profundidade de cor você encontra na seção 7.1 Dados Técnicos..**

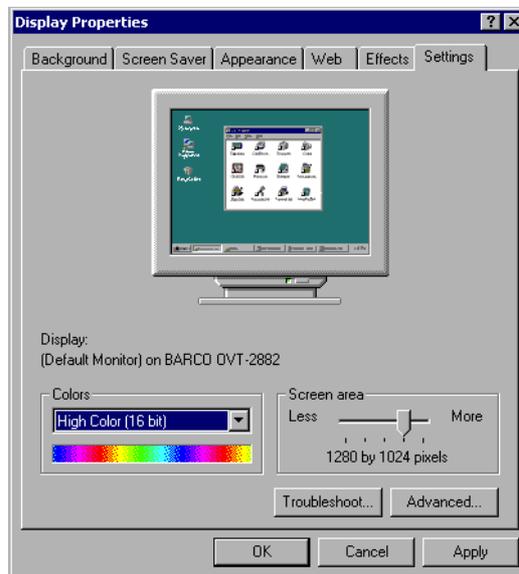


Figura 3-56  
Windows 2000 – aba Settings

Clique **Advanced...** para abrir a caixa de diálogo de propriedades das placas gráficas de BARCO. Para selecionar a frequência de atualização de um monitor análogo clique na aba **Monitor**:

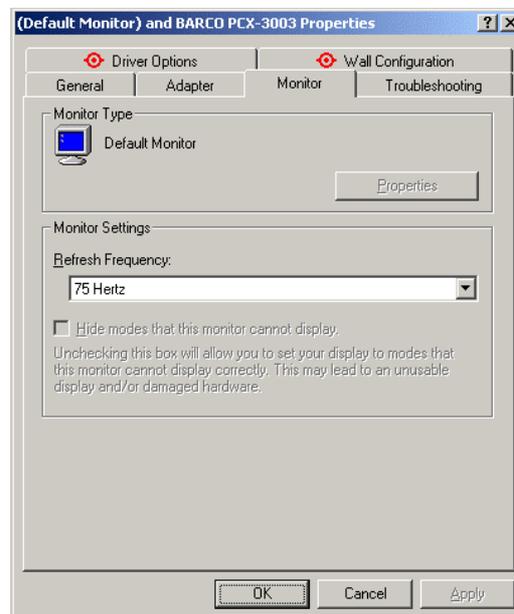


Figura 3-57  
Windows 2000 - Monitor

Na caixa **Monitor Settings** clique o rate de atualização desejado.

Clique **OK** para confirmar os ajuste no diálogo **Display Properties** ou no diálogo das propriedades das placas gráficas BARCO.

### **3.6 Otimização**

Esta seção provê sugestões e conselhos de como configurar ARGUS para operação ótima.

#### **3.6.1 Cursor Adequado para Aplicações de Vídeo**

Se exibir vídeo é importante trabalhar com um cursor adequado.

ARGUS usa sempre um cursor hardware. Se não um esquema de ponteiro colorido é selecionado. O hardware cursor tem a vantagem, que é visível permanentemente no vídeo, enquanto um cursor software não está visível no vídeo ou somente quando ele está sendo movido. Quando é selecionado um esquema de ponteiro colorido, ARGUS muda automaticamente a cursor software. Então use o esquema de ponteiro padrão ou, se usar outro esquema de ponteiro, experimente se é exibido corretamente no vídeo.

## **4 Operação**

Este capítulo mostra as capacidades que um ARGUS oferece para mostrar vídeo e sinais RGB.

## 4.1 Placas de Entrada

Para mostrar informação desde fontes externas de vídeo como dados RGB em um Display de Parede BARCO um conjunto de placas de entrada é fornecido. Para integração de vídeo a placa QUAD ANALOG VIDEO CARD e a BIG VIDEO CARD estão disponíveis e para dados RGB podem ser usadas; a DUAL RGB INPUT CARD e a RGB INPUT CARD. Múltiplas placas de entrada podem ser inseridas em um ARGUS OMNIBUS.

O mesmo software é usado para controlar todas estas placas. Embora as placas de entrada RGB e placas de entrada de vídeo têm os próprios diálogos customizados, em ambos casos, vídeo e RGB, a janela para exibir os sinais de monitor serão chamadas de janela de vídeo. Vídeos e dados RGB são mostrados em janelas que podem ser escaladas e movidas dentro dos cubos de projeção conectados a ARGUS. A fonte de vídeo e outras opções de exibição podem ser ajustadas em uma caixa de diálogo.

Em geral a redução da resolução dos dados é executado pela placa de entrada, o aumento da resolução é executado pelo OMNISCALER. a menos que seja explicada outra coisa abaixo.

### 4.1.1 QUAD ANALOG VIDEO CARD

Quatro diferentes fontes de vídeo (VHS ou S-VHS) podem ser conectados a uma placa QUAD ANALOG VIDEO CARD e exibidos simultaneamente. A placa QUAD ANALOG VIDEO CARD não pode ser usada em um sistema sem OMNISCALERS.

### 4.1.2 BIG VIDEO CARD

Até três diferentes fontes de vídeo (VHS ou S-VHS) podem ser conectados a uma placa BIG VIDEO CARD. Uma das fontes de vídeo conectadas é selecionada e exibida no Display de Parede.

Em um sistema sem OMNISCALERS a placa BIG VIDEO executa o aumento da resolução de dados de vídeo. A tabela abaixo mostra os valores típicos da máxima resolução de uma janela de vídeo de uma placa BIG VIDEO.

tipo	fps/bpp	resolução máxima
NTSC	30/32	960×720
	30/16	1360×1020
PAL	25/32	1040×780
	25/16	1480×1110

Tabela 4-1  
Rates de atualização /resolução típicos.

Quando exiba mais de um vídeo via placas gráficas com saída análoga, a área totalmente visível de todos os vídeos deve ser levada em conta para calcular a taxa de atualização. Devido a limites de transferência no bus PCI outras condições das mencionados na tabela de acima são aplicáveis para o aumento da resolução (up-scaling) de vídeos.

### Vídeo Distribuído

Janelas de Vídeo que são exibidas na área do display de dois ou mais dispositivos OMNIBUS são realizados combinando múltiplas placas BIG VIDEO por meio da capacidade de vídeo distribuído, veja a seção [4.2.6 Vídeo Distribuído](#).

### 4.1.3 Placa DUAL RGB INPUT

A placa de Entrada DUAL RGB digitaliza dois sinais análogos de monitor com resolução até SXGA ou um sinal de monitor análogo com resolução UXGA e superior. A placa DUAL RGB INPUT não pode ser usada em um sistema sem OMNISCALERS.

A placa DUAL RGB INPUT CARD suporta sinais com uma frequência de pixel entre 10 MHz e 135 MHz (SXGA) ou 270 MHz (UXGA). Os mais comuns VESA timings são armazenados como presets. Adicionalmente, timings definidos pelo usuário podem ser salvados. O timing e a relação de aspecto dos sinais conectados RGB são detectadas automaticamente.

#### 4.1.4 RGB INPUT CARD

A placa RGB INPUT digitaliza um sinal de monitor análogo. No caso que seja usado em uma configuração sem OMNISCALERS, este provê a habilidade de escalar os dados até uma resolução de 2200×1650 pixels. Para o número de fontes RGB em um sistema sem OMNISCALERS, a totalidade de área visível de todos os vídeos deve ser levado em consideração para calcular a taxa de atualização.

A placa RGB INPUT CARD suporta sinais de monitor com uma frequência de pixel entre 20 MHz e 140 MHz e uma frequência de linha entre 15 kHz e 130 kHz. Os timings mais comuns VESA são armazenados como presets. Adicionalmente timings definidos pelo usuário podem ser salvados. O timing e a relação de aspecto dos sinais RGB conectados RGB são detectado automaticamente. Os modos possíveis de cor são os mesmos dos BIG VIDEO CARD.

Depois de instalar a placa RGB INPUT CARD no ARGUS e conectar as fontes de monitor a **RGB In** da RGB INPUT CARD, você pode instalar um monitor de computador de controle conectando a **RGB Out**. Por favor, referir-se à seção **3.2.10 RGB Input Card**.

#### 4.1.5 Quantidade de Vídeo e Janelas RGB com OMNISCALERS

O número de vídeo e dados RGB que podem ser processados em um ARGUS OMNIBUS. Conduzem ao largo de banda disponível no OMNIBUS.

Em um padrão ARGUS para saída digital com OMNISCALERS o largo de banda pode ser calculado facilmente. A tabela seguinte dá uma visão geral sobre como muitas fontes podem ser exibidas por um OMNIBUS com os ajustes estabelecidos (taxa de atualização (frame rate), profundidade de cor e fator de escalamento), se somente um único tipo de placa de entrada é usada.

type	fps/bpp	number of possible Video/RGB windows							
		1:1 or upscaled				2:1			
		Big Video Card	Quad Analog Video Card	RGB Input Card	Dual RGB Input Card	Big Video Card	Quad Analog Video Card	RGB Input Card	Dual RGB Input Card
NTSC 600×450	30/16	6	24			24	> 68		
	30/32	3	12			12	> 68		
PAL/SECAM 720×540	25/16	5	20			20	> 68		
	25/32	2	10			10	41		
RGB 1024×768	10/16			6	25			> 17	> 34
	15/16			4	16			16	> 34
	20/16			3	12			12	> 34
	10/32			3	12			12	> 34
	15/32			2	8			8	33
	20/32			1	6			6	25
RGB 1280×1024	10/16			3	15			15	> 34
	15/16			2	10			10	> 34
	20/16			1	7			7	30
	10/32			1	7			7	30
	15/32			1	5			5	20
	20/32			-	3			3	15

RGB	10/16	-	10	-	>17
1600x1200	15/16	-	6	-	>17
	20/16	-	5	-	20
	10/32	-	5	-	20
	15/32	-	3	-	13
	20/32	-	2	-	10

Tabela 4-2

Número de janelas de vídeo exibíveis dependendo da placa de entrada

Para calcular o largo de banda para combinação de Janelas RGB e vídeo ou janelas de diferente tamanho, a seguinte fórmula pode ser usada:

$$B = res_x * res_y * fr * cd$$

As abreviações têm os seguintes significados:

- ▶ **res<sub>x</sub>, res<sub>y</sub> - resolução de uma fonte na direção x- e y- em pixels**  
é importante considerar o escalamento final quando for exibido. O aumento da resolução das fontes de entrada é executado no OMNISCALER então os dados são transferidos 1:1 e a resolução original deve ser inserida na fórmula. Se a fonte for exibida menor que 1:1 a resolução da fonte é reduzida diretamente na placa de entrada. A resolução original de PAL e SECAM é 720x540 pixels e de NTSC é 600x450 pixels. Isto significa que ao exibir PAL com um fator de escalamento de ½ somente uma resolução de 360x270 deve ser considerada.
- ▶ **fr - frame rate**  
Para vídeo uma taxa de atualização de 25fps (PAL) e 30fps (NTSC) são padrões. Para entrada RGB dinâmica, uma taxa de 20 fps em casos normais dá um desempenho aceitável. Se a fonte RGB é até mesmo principalmente estático taxas de atualização menores podem ser selecionadas.
- ▶ **cd - color depth**  
O OMNISCALER suporta profundidades de cor de 16 bpp ou 32 bpp.

Junto com a placa QUAD ANALOG VIDEO e DUAL RGB INPUT um OMNIBUS provê um largo de banda efetivo de 400 MBps, então para ótimo desempenho a quantidade de dados transferido em um OMNIBUS com placas QUAD ANALOG VIDEO e DUAL RGB INPUT não devem ser maiores que 400 MBps:

$$400 \text{ MBps} = 3200 \text{ Mbps} = B_1 + B_2 + \dots + B_n$$

Um OMNIBUS equipado com placas BIG VIDEO CARDS e RGB INPUT tem um largo de banda de 100 MBps disponível:

$$100 \text{ MBps} = 800 \text{ Mbps} = B_1 + B_2 + \dots + B_n$$

---

**É recomendado não misturar placas Quad Analog Vídeo e placas Dual RGB Input com placas Big Vídeo e Placas de Entrada RGB em um sistema. A redução do largo de banda do bus para Quad Analog Vídeo e placas Dual RGB Input seria o resultar.**

---



## 4.2 Características de uma exibição de Vídeo e RGB

### 4.2.1 Modo Básico de exibição de vídeo

Normalmente os vídeos e dados RGB são exibidos em janelas. Estas janelas podem ser movidas e dimensionadas em sua área de display respectiva e podem-se superpor com outras aplicações Windows.

### 4.2.2 Canal de Vídeo

A placa QUAD ANALOG VIDEO, a BIG VIDEO, a DUAL RGB INPUT CARD e RGB INPUT CARD podem também exibir vídeo e sinais RGB respectivamente sem bordas e encaixadas completamente nos cubos de projeção (1 para  $n \times n$ , dependendo da configuração). Para assegurar que somente quadros completos são exibidos em um sistema com saída análoga os dados de vídeo nas placas de entrada são duplamente armazenados no buffer. Em um sistema com saída digital o OMNISCALER executa um triplo armazenamento no buffer. Veja também abaixo.

### 4.2.3 OMNISCALER

O OMNISCALER é usado junto com placas gráficas em modo digital. Depois que a placa gráfica processa o fluxo de dados, estes são transferidos ao OMNISCALER, onde o vídeo e dados RGB são integrados a ele. Cada fonte de entrada pode ser escalada individualmente até tela inteira e maior e pode ser exibido individualmente com profundidades de cor de 16 bpp ou 32 bpp, enquanto o desktop gráfico do Windows NT ou Windows 2000 opera independentemente em seu próprio modo de cor. Um OMNISCALER provê a capacidade para processar até 28 vídeos e entradas RGB simultaneamente.

Vídeo e dados RGB são armazenados três vezes no buffer. Então somente quadros inteiros são exibidos sincronizados com dados gráficos para evitar quadros rasgados.

### 4.2.4 Video Switcher

Com ajuda de um switcher de vídeo opcional podem ser conectadas fontes múltiplas a uma porta de uma placa de entrada. Na caixa de diálogo do software de vídeo as fontes podem ser trocadas durante a operação.

Para a operação de um vídeo distribuído também pode ser usado um vídeo switcher. A configuração do vídeo switcher está descrita na seção [6.2.3 Configurando Vídeo](#)

### 4.2.5 Genlock

O sistema ARGUS provê a habilidade para genlocking. Ou um vídeo de uma placa QUAD ANALOG VIDEO ou o relógio de uma placa AGX GRAPHIC ou um sinal externo de estúdio podem ser usados com sinais de referência. Para a funcionalidade do genlock, por favor, referir-se à seção [6.2.9 Genlock](#).

#### 4.2.6 Vídeo distribuído

Quando múltiplos dispositivos OMNIBUS são usados para prover saída gráfica para o Display de Parede, cada um destes dispositivos OMNIBUS corresponde a uma área de display no Display de Parede. Placas de entrada são sempre limitadas para prover sua fonte somente dentro de um OMNIBUS e então sobre uma área de display

Alcançar de qualquer maneira janelas de vídeo livremente movíveis e escaláveis, vídeo distribuído pode ser usado.

Vídeo distribuído pode ser aplicado com BIG VIDEO CARD ou QUAD ANALOG VIDEO CARD.

Em contraste com a exibição de vídeo padrão (uma fonte de vídeo é fixada a uma placa de entrada de vídeo), com vídeo distribuído uma fonte de vídeo está relacionada a uma janela de vídeo. Esta janela é exibida por um grupo de placas de entrada de vídeo, com uma placa de entrada de vídeo localizada em cada OMNIBUS. Dependendo da localização de uma janela de vídeo em um Display de Parede, a placa de entrada de vídeo do respectivo OMNIBUS provê os dados de vídeo. Se a janela está localizada em áreas do display de vários dispositivos OMNIBUS todas as placas de entrada de vídeo envolvidas contribuem »sua« parte do vídeo à imagem inteira no Display de Parede.

Vídeo distribuído serve não somente para habilitar um upscaling (aumento da resolução) ilimitado, mas, também para ter janelas de vídeo que são livremente movíveis sobre todas as áreas do display. Um grupo de vídeo distribuído pode exibir tantas janelas de vídeo quanto placas de entradas de vídeo (BIG VIDEO CARD) ou canais de vídeo (QUAD ANALOG VIDEO CARD) respectivamente são incluídas. Não obstante ao mover a janela a uma área de display onde outra janela deste grupo já está sendo exibida, designa o novo vídeo à placa de entrada de vídeo daquela área de display. Então a janela de vídeo que estava lá antes de aparecer na cor de fundo da janela, pois ela não é mais provida de dados.

Quando um grupo de vídeo distribuído exibe várias janelas de vídeo todas estas fontes de vídeo devem ser conectadas a cada placa de entrada de vídeo. Para este propósito, os conectores de entrada múltiplos de placa (com BIG VIDEO CARD somente) ou um vídeo switcher pode ser usado.

Como muitos grupos de vídeo distribuído, estes podem ser configurados e usados ao mesmo tempo como canais de vídeo (número de placas BIG VIDEO ou de canais de vídeo de placas QUAD ANALOG VIDEO) e inseridas em cada OMNIBUS.

Vídeo distribuído é configurado por meio do arquivo de definição do switcher, por favor, referir-se à seção [6.2.3 Configurando Vídeo](#).

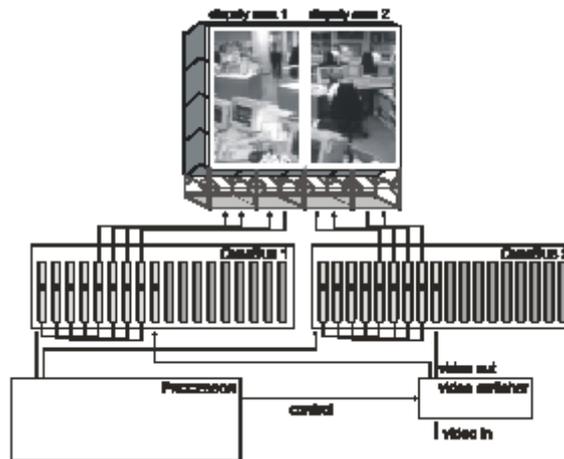


Figura 4-1

Vídeo distribuído: vídeo tela-cheia sobre duas áreas de display

O exemplo de acima mostra uma configuração ARGUS simplificada para explicar os princípios do vídeo distribuído e para evitar complexidades ao mesmo tempo.

## 4.3 Exibindo Vídeo e sinais de RGB

### 4.3.1 Exibindo em uma Janela

- ▶ Se não são usados OMNISCALERS, abra o diálogo **Display Properties** segundo o descrito nesta seção [3.5.2 Configurando o Driver do Display](#). Clique na aba **Settings**. Na caixa **Color Palette** selecione com Windows NT **32768 colors**, **65536 colors** e **True Color** com Windows 2000 **High Color (15bit)**, **High Color (16bit)** ou **True Color (32bit)** respectivamente.
- ▶ Se OMNISCALERS são usados, a profundidade de cor do desktop pode ser eleita livremente.
- ▶ Em ARGUS clique o botão **Start** na barra de tarefas e escolha **Run ...** para exibir a caixa de diálogo **Run..**.
- ▶ Ingresse **video** assim o programa abra e se for necessário as opções descritas na tabela de abaixo. Em vez dos nomes por defeito do sistema assim como os nomes definidos no arquivo de definição switcher podem ser inseridos, veja seção [4.3.2 Nomeado de Canais de Vídeo e Fontes de Vídeo](#).

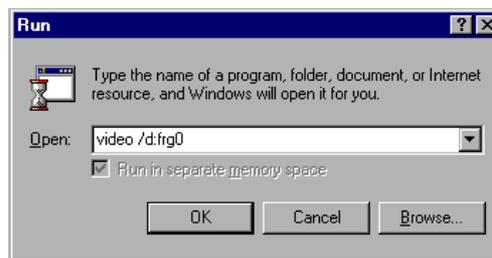


Figura 4-2  
Iniciando o software de vídeo

A seguinte tabela descreve as opções disponíveis:

<code>/d:&lt;video channel&gt;</code>	Especifica o canal de vídeo (para descrição veja abaixo)
<code>/v:&lt;overlay&gt;</code>	Especifica o plano de sobre posição. Os valores são: 0 use OMNISCALER, se disponível 1 plano Desktop 2 plano de sobre posição OMNISCALER Por defeito é 0 .
<code>/c:&lt;config. file&gt;</code>	Especifica o arquivo de configuração (por descrição veja abaixo)
<code>/e:&lt;event&gt;</code>	Abre a janela de vídeo que será fechada e o software de vídeo que será fechado quando <code>&lt;event&gt;</code> é enviado. O mesmo evento pode ser associado com múltiplas janelas de vídeo.
<code>/k:&lt;event&gt;</code>	Sai de todos os vídeos iniciados com a opção <code>e: &lt;event&gt;</code>
<code>/t:&lt;title&gt;</code>	Ajusta o título da janela de vídeo. Por defeito é o nome do canal de vídeo.
<code>/w:[[v]&lt;width&gt;[,&lt;height&gt;]] ⊗ [@&lt;x&gt;,&lt;y&gt;]</code>	Ajuste o tamanho e posição da janela de vídeo. <code>v</code> refere-se ao tamanho do vídeo atual (sem bordas).
<code>/a:s d m</code>	Ajusta a relação de aspecto da janela de vídeo a <b>source</b> , <b>display</b> ou <b>manual</b> a menos que seja especificado com <code>/w:</code> .
<code>/i:&lt;source&gt;</code>	Seleciona a fonte.
<code>/o:b m r p</code>	Ajusta o modo de otimização a <b>bandwidth</b> , <b>motion</b> , <b>resolution</b> ou <b>photo CD</b> .
<code>/p:&lt;preset&gt;</code>	Selecione um RGB preset (Auto-detectado é 0).
<code>/s:a n p s 5 6</code>	Ajusta o padrão de vídeo a <b>Auto</b> , <b>NTSC</b> , <b>PAL</b> , <b>SECAM</b> , <b>BW50</b> ou <b>BW60</b> .
<code>/4</code>	Especifica o formato da fonte de vídeo ( <b>4:3</b> , <b>16:9</b> )
<code>/16</code>	Por defeito é / 4 (4:3)
<code>/c</code>	Desativa o preset cache no diálogo de vídeo (Entrada).
<code>/f</code>	Display video sem uma janela (título, barra, bordas). Ajustando a relação de aspecto para <b>source</b> ou <b>display</b> preserva a relação de aspecto do vídeo, ajustando a relação de aspecto a <b>manual</b> mantendo o tamanho do display.
<code>/k</code>	Desativa os atalhos do teclado
<code>/m</code>	Para ser usado, se NT 4 Pacote de serviço 3 ou posterior não é instalado ou se orbitando está ativado.
<code>/p</code>	Desativa a caixa de diálogo de vídeo
<code>/t</code>	Faz a janela de vídeo uma janela superior

Tabela 4-3  
opções do software de vídeo



**Se usar a opção /c:, tome cuidado para indicar o caminho completo relativo ou absoluto ao arquivo de configuração!**

## Canais de Vídeo e Arquivos de Configuração

O termo vídeo canal se refere com o modo de exibição de vídeo básico a uma única placa BIG VIDEO ou RGB INPUT respectivamente a uma única porta de uma placa de vídeo QUAD ANALOG VIDEO ou placa DUAL RGB INPUT. Com vídeo distribuído o termo se refere ao vídeo que é mostrado por múltiplas placas de entrada em diferentes áreas do display de parede, veja seção [4.2.6 Vídeo Distribuído](#).

Ao Iniciar o software de vídeo, a opção /d: especifica um certo canal de vídeo, a opção /c: permite ler ajustes para exibição de vídeo desde um certo arquivo de configuração. Se o software de vídeo é iniciado sem especificar nenhuma destas opções, o primeiro canal de vídeo em ser encontrado é selecionado e exibido usando os ajustes por defeito.

Os canais de vídeo podem ser iniciados por meio de seus nomes por defeito. Com o modo de exibição de vídeo básico estes são frg0, frg1, frg2, ... . Os canais de vídeo distribuído com placas BIG VIDEO são designados como dfrg0, dfrg1, etc.

Contanto que só haja placas QUAD ANALOG VIDEO e placas DUAL RGB INPUT no sistema ARGUS, a ordem do vídeo e canais RGB (frg0, frg1, frg2, ...) levam em consideração a ordem das placas de entrada no OMNIBUS, por favor, referir-se à seção [3.2.15 Arranjo de Placas de Expansão](#)

Se as placas de BIG VIDEO e placas RGB INPUT são usadas, no há correlação simples entre as placas de entrada inseridas e os canais de vídeo.



**Para um sistema com placas Big Video e placas RGB Input é recomendado não usar os nomes por defeito, senão definir nomes individuais por meio do arquivo de definição do switcher para os canais de vídeo. Uma instrução para a designação de nomes é determinada na seguinte seção.**

O exemplo seguinte explica a ordem dos canais de duas placas DUAL RGB INPUT e uma placa QUAD ANALOG VIDEO, onde na ordem PCI; a primeira é a DUAL RGB INPUT CARD, logo a QUAD ANALOG VIDEO CARD e finalmente a outra DUAL RGB INPUT CARD:

	Canal de vídeo	nome do Canal de vídeo	nome do arquivo de configuração por defeito
DUAL RGB INPUT CARD 1	1	frg0	default.frg0.vcf
	2	frg1	default.frg1.vcf
QUAD ANALOG VIDEO CARD 1	3	frg2	default.frg2.vcf
	4	frg3	default.frg3.vcf
	5	frg4	default.frg4.vcf
	6	frg5	default.frg5.vcf
DUAL RGB-INPUT-CARD 2	7	frg6	default.frg6.vcf
	8	frg7	default.frg7.vcf

Tabela 4-4

**default.frg0.vcf** é o correspondente arquivo de configuração do primeiro canal da primeira placa DUAL RGB INPUT CARD. Depois de retirar a placa DUAL RGB INPUT este arquivo estaria aplicado ao primeiro canal da placa QUAD ANALOG VIDEO.

Se usar nomes definidos no arquivo de definição switcher, para os canais de vídeo o arquivo de configuração é **default.<name>.vcf**.

Os arquivos de configuração por defeito são armazenados na pasta:

```
%USERPROFILE%\APPLICATION DATA\Seufert\VideoConf
```

Com Windows NT e os ajustes feitos na fábrica a variável %USERPROFILE% é WINNT\Profiles\**<USER>**.

Com Windows 2000 %USERPROFILE% é ?:\Documents and Settings\**<USER>**.

#### 4.3.2 Nomeando os Canais de Vídeo e Fontes de Vídeo

Nomes individuais podem ser designado para canais de vídeo e fontes de vídeo do RGB e placas de entrada de vídeo. Os nomes para canais de vídeo podem ser usados, ao iniciar uma janela de vídeo. Os nomes para as fontes serão listadas para selecionar a fonte no software de vídeo em execução.

Para o procedimento de designação o arquivo de definição switcher deve ser construído e compilado. Depois que os nomes estão disponíveis.

O arquivo de definição switcher pode ser usado para configurar ajustes de diferente complexidade. Desde um simples ARGUS, onde as fontes de vídeo são conectados diretamente às placas de entrada até o uso integrado de vídeo switchers, que permitem prover muitas fontes ou a utilização simultânea de sistemas ARGUS múltiplos. Aqui uma simples configuração é explicada. A descrição completa do arquivo de definição pode ser encontrado na seção [6.2.3 Configurando Vídeo](#).

Primariamente o compilador de idioma switcher deve estar instalado. Então verifique se os diretórios seguintes existem em ARGUS:

```
c:\Program Files\Barco\SLC
```

Se o diretório não estiver, primeiro instale o compilador. Por favor, referir-se à seção [3.5.1 Instalando o Driver do Display e Compilador de Idioma Switcher](#).

Dentro do diretório são localizados todos os arquivos que são necessários para criar os nomes individuais:

- ▶ **example.vsw**  
é um exemplo para um arquivo de definição switcher. Você pode adotar este arquivo para sua configuração ou criar um novo arquivo. Não obstante a extensão do arquivo de definição switcher deve ser **vsw**.
  
- ▶ **slc.exe**  
é o compilador. O compilador pode ser iniciado desde uma linha de comandos. Verifica a sintaxe e estrutura da configuração do arquivo de definição switcher respectivo. Dependendo da opção o resultado é exibido somente no Display ou é diretamente editado ao registro.
  
- ▶ **slc.cfg**  
provê informação sobre os componentes de hardware usados para o compilador. Este arquivo não deve ser mudado.

### Ajuste do Arquivo de Definição Switcher

O arquivo de definição switcher consiste de múltiplas seções. Dependendo do sistema descrito algumas seções podem ser omitidas ou podem ser usadas. Partes que não são usadas podem também ser comentadas por meio dos caracteres /\* e \*/ no início e não final da parte comentada, respectivamente. Dois slash // comentam todos os caracteres à direita na mesma linha.

Aqui um simples exemplo é dado para explicar o arquivo de definição switcher. Este consiste de um sistema ARGUS com seis placas BIG VIDEO. Três destas placas são combinadas para um vídeo distribuído. As seguintes seções são usadas:

- ▶ **Grabber**  
Para cada placa BIG VIDEO CARD um nome individual é designado.
- ▶ **DFRG**  
Um ou múltiplo **Grabber** adquire um nome como canal vídeo.
- ▶ **Sourcelist**  
Todas as fontes tem um nome e seu tipo de video- / RGB- definido. As fontes são combinadas em grupos, as **Sourcelists**.
- ▶ **Route**  
Aqui é determinado qual Sourcelist deve estar disponível em qual placa de entrada (**Grabber**) ou **DFRG**.
- ▶ **Cabos**  
Esta seção descreve o cabeamento de cada fonte às portas de cada placa de entrada.

### Grabber

As seis placas de BIG VIDEO adquirem os nomes. BVC-1, BVC-2, ... , BVC-6 nas seis seções **Grabber**. O nome grabber (aqui BVC-x) pode ser escolhido livremente a menos que não comece com um dígito ou com o nome por defeito do sistema (frg0, dfrg0, qfrg0,...). Depois a palavra chave device= a placa respectiva é escrita. Uma lista com identificadores podem ser encontradas na [Tabela 6-21](#). A posição da placa está indicada em parênteses quadrados..

```
Grabber "BVC-1"  
{  
  device=frg2684[0];  
}  
  
Grabber "BVC-2"  
{  
  device=frg2684[1];  
}  
  
Grabber "BVC-3"  
{  
  device=frg2684[2];  
}  
  
Grabber "BVC-4"  
{  
  device=frg2684[3];  
}  
  
Grabber "BVC-5"  
{  
  device=frg2684[4];  
}  
  
Grabber "BVC-6"  
{  
  device=frg2684[5];  
}
```

## DFRG

Na seção DFRG os nomes dos canais de vídeo são definidos. Estes nomes podem ser usados para iniciar um canal de vídeo com o software de **video**. Dentro de uma seção DFRG uma simples placa para exibição de vídeo no modo básico é listada (por exemplo, DV1, DV2 e DV3), ou múltiplas placas de diferentes segmentos PCI podem ser listados para formar um vídeo distribuído.

```
DFRG "distributed_video"          // define dfrg device with members
{
    frg2684[1],frg2684[3],frg2684[5];
}

DFRG "DV1"
{
    BVC-1;
}

DFRG "DV2"
{
    BVC-3;
}

DFRG "DV3"
{
    BVC-5;
}
```

## Sourcelist

Na seção **Sourcelist** todas as fontes usadas são listadas. Em cada linha há um nome em aspas seguido pelo tipo de vídeo e padrão do vídeo . É possível ter múltiplos **Sourcelists**, não obstante é necessário ter pelo menos um deles.

A **Sourcelist** serve para designar suas fontes na seção **ROUTES** aos canais **DFRG**.

```
Sourcelist "ListBVC"
{
//      "Comp1", Composite, PAL; // defining video sources
//      "Comp2", Composite, PAL;
    "Comp3", Composite, PAL;
//      "Comp4", Composite, PAL;
//      "Comp5", Composite, PAL;
    "Comp6", Composite, PAL;
    "SVid1", SVideo, PAL;
    "SVid2", SVideo, PAL;
//      "SVid3", SVideo, PAL;
}
```

## ROUTES

Na seção ROUTES é definido, qual **Sourcelist** está disponível para quais canais de vídeo (**DFRG**). Em cada linha está primeiro mencionado a **Sourcelist** em aspas, seguido por a palavra chave **to** e finalmente o canal **DFRG**.

```
ROUTES
{
    "ListBVC" to distributed_video;
    "ListBVC" to DV1;
    "ListBVC" to DV2;
    "ListBVC" to DV3;
}
```

## CABOS

Na seção CABOS o cabeamento está descrito exatamente. Para cada fonte de vídeo definida em **Sourcelist** (não a **Sourcelist** mesma) deve ser designada a porta de uma placa de entrada. Com a placa BIG VIDEO para cada conector uma fonte S-Video, uma ou duas fontes de vídeo Composto podem ser conectadas. Para a numeração das portas, por favor, referir-se às seções [3.2.8 Big Video Card](#) e [3.2.10 RGB Input Card](#).

Em uma linha primeiro o nome da fonte de vídeo em aspas está escrito seguido por a palavra chave **to**. Logo todas as placas de entrada são conectadas àquela são listadas, separadas por vírgula.

Para identificar a placa de entrada o nome designado na seção **Grabber** pode ser usado. Juntado àquele nome, separado por um ponto a porta conectada deve ser identificado.

```
CABLES          // define wiring for 2 s-video and 2 composite ports
{
  "Svid1"       to BVC-1.1, BVC-2.1, BVC-3.1, BVC-4.1, BVC-5.1, BVC-6.1;
  "Svid2"       to BVC-1.2, BVC-2.2, BVC-3.2, BVC-4.2, BVC-5.2, BVC-6.2;
  "Comp3"       to BVC-1.3, BVC-2.3, BVC-3.3, BVC-4.3, BVC-5.3, BVC-6.3;
  "Comp6"       to BVC-1.6, BVC-2.6, BVC-3.6, BVC-4.6, BVC-5.6, BVC-6.6;
}
```

Aqui o arquivo de definição switcher está completo. Ao longo dos dois exemplos adicionais de como a seção **CABLES** como se olhariam se só três fontes de S-vídeo seriam usadas:

```
CABLES          // define wiring for 3 s-video ports
{
  "Svid1"       to BVC-1.1, BVC-2.1, BVC-3.1, BVC-4.1, BVC-5.1, BVC-6.1;
  "Svid2"       to BVC-1.2, BVC-2.2, BVC-3.2, BVC-4.2, BVC-5.2, BVC-6.2;
  "Svid3"       to BVC-1.3, BVC-2.3, BVC-3.3, BVC-4.3, BVC-5.3, BVC-6.3;
}
```

Respectivamente seriam usadas seis fontes Compostas:

```
CABLES          // define wiring for 6 composite video ports
{
  "Comp1"       to BVC-1.1, BVC-2.1, BVC-3.1, BVC-4.1, BVC-5.1, BVC-6.1;
  "Comp2"       to BVC-1.2, BVC-2.2, BVC-3.2, BVC-4.2, BVC-5.2, BVC-6.2;
  "Comp3"       to BVC-1.3, BVC-2.3, BVC-3.3, BVC-4.3, BVC-5.3, BVC-6.3;
  "Comp4"       to BVC-1.4, BVC-2.4, BVC-3.4, BVC-4.4, BVC-5.4, BVC-6.4;
  "Comp5"       to BVC-1.5, BVC-2.5, BVC-3.5, BVC-4.5, BVC-5.5, BVC-6.5;
  "Comp6"       to BVC-1.6, BVC-2.6, BVC-3.6, BVC-4.6, BVC-5.6, BVC-6.6;
}
```

Dependendo das fontes usadas, devem ser adotadas as fontes mencionadas no **Sourcelist**.

## O Compilador

Quando o arquivo de definição switcher é editado e salvo, então deve ser compilado. Então uma linha de comando deve mudar ao diretório seguinte:

```
c:\Program Files\Barco\SLC
```

O compilador é executado pelo comando **slc.exe**. O nome do arquivo de definição switcher com a respectiva opção é adicionado:

```
c:\Program Files\Barco\SLC>slc.exe example.vsw -f
```

a opção **-f** assegura que é somente um análise, se a descrição é correta. O resultado é exibido no display, mas, não há mudanças no registro. Se o resultado não contém nem Eros nem advertências **slc.exe** pode ser iniciando novamente, mas agora sem a opção **-f**. Logo a descrição do arquivo de definição switcher é adotado ao registro.

```
c:\Program Files\Barco\SLC>slc.exe example.vsw
```

### 4.3.3 Software de Vídeo

O software de vídeo abre a janela de vídeo. Clique com o botão direito na janela de vídeo, uma caixa de diálogo para o controle do vídeo display pode ser aberta.

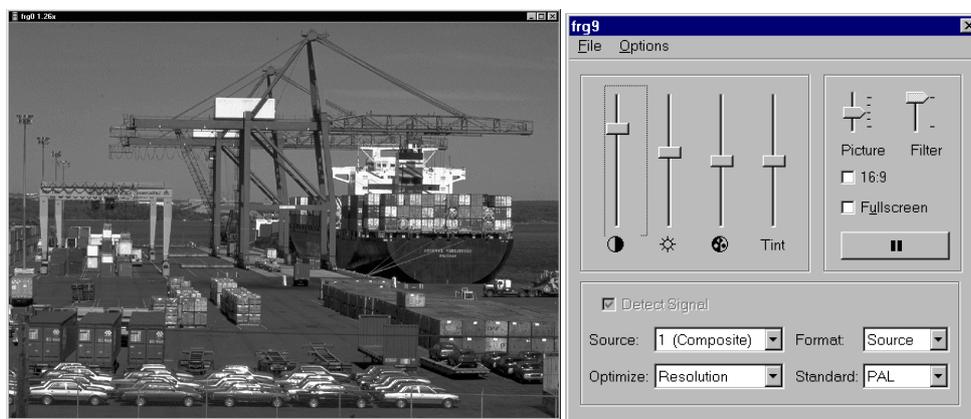


Figura 4-3  
Janela de vídeo e caixa de diálogo

	Ajuste de contraste
	Ajuste de brilho
	Ajuste de saturação
<b>Tint</b>	Ajuste de tonalidade (NTSC somente)
<b>Picture</b>	Butterfly / rim booster
<b>Filter</b>	Intensidade da sintonia da <b>Imagem</b>
<b>16:9</b>	Muda para uma relação de aspecto 16:9
<b>Fullscreen</b>	Escala o vídeo até o Display de Parede inteiro ou em um modo <b>Channel Video</b> aos cubos de projeção que atualmente exibe uma parte disto.
	Congela / retorna a reprodução (não aplicável com QUAD ANALOG VIDEO CARD) Se a fonte estiver congelada os oito ajustes acima mencionados não poderão ser mudados.
<b>Detect Signal</b>	Somente selecionável com QUAD ANALOG VIDEO CARD (se o padrão <b>Auto</b> é selecionado <b>Detect Signal</b> é automaticamente selecionado): No caso de perda de vídeo, é exibida uma janela azul Para placas BIG VIDEO No caso de perda de vídeo, é exibida uma janela preta
<b>Source</b>	<p><b>1..6 Composite</b> Seleciona um sinal de vídeo composto (não aplicável com QUAD ANALOG VIDEO CARD)</p> <p><b>7..9 S-Video</b> Seleciona um sinal S-video. (não aplicável com QUAD ANALOG VIDEO CARD)</p>
<b>Optimize</b>	<p><b>Motion</b> Modo para exibição de vídeo (max. 50/60fps, &gt; 800×600: max. 25/30fps)</p> <p><b>Resolution</b> como <b>Motion</b> com taxas de atualização reduzidas (max. 25/30fps)</p> <p><b>Bus Utilization</b> como <b>Resolution</b> com taxas de atualização reduzidas (max. 25/30fps, &gt;1280×960: max. 16,7/20fps)</p>
<b>Standard</b>	<p><b>Photo CD</b> Modo para stills (de-interlacer off, 12,5/15fps)</p> <p><b>Auto</b> Seleciona a automática detecção de vídeo padrão. (o padrão detectado é exibido, mas, a automática detecção permanece ativa). A placa QUAD ANALOG VIDEO CARD permite somente este ajuste</p> <p><b>NTSC</b> Vídeo padrão NTSC</p>

<b>Format</b>	<b>PAL</b>	Video padrão PAL
	<b>SECAM</b>	Video padrão SECAM
	<b>BW 50Hz</b>	Preto e branco a 50 quadros por segundo (PAL, SECAM)
	<b>BW 60Hz</b>	Preto e branco a 60 quadros por segundo (NTSC)
	<b>Source</b>	Muda a relação de aspecto nativo da fonte
	<b>Display</b>	Muda o aspecto nativo do display
	<b>Manual</b>	Redimensiona x e y independentemente

Tabela 4-5  
Dialogo de Video

#### Menus na caixa de Dialogo de Video

<b>F</b> ile		
<b>O</b> pen Settings ...	Carrega um jogo de ajustes de um arquivo de configuração .	
<b>S</b> ave Settings	Salva os ajustes atuais em um arquivo de configuração.	
<b>S</b> ave Settings As ...	Salva os ajustes atuais com um nome diferente.	
<b>I</b> mport / <b>E</b> xport Presets	Não aplicável para vídeo	
<b>E</b> xit	Sai do software de vídeo.	
<b>O</b> ptions		
<b>S</b> ave Settings on Exit	Os ajustes são salvados ao sair.	
<b>S</b> ave Window Position on Exit	A Posição da janela de vídeo e do painel de controle são salvados ao sair.	
<b>R</b> estore Defaults	Retorna aos ajustes originais de uma configuração.	
<b>U</b> ser Interface	<b>F</b> ullscreen Means <b>C</b> hannel Video	No modo tela-cheia o vídeo é exibido em todos os cubos de projeção, o qual exibe parte deste.
	<b>E</b> nable Cropping	Arrastando uma borda da janela RGB corta a janela
	<b>E</b> nable Keyboard Shortcuts	Os comandos freqüentemente usados podem ser ingressados também com o mouse.
	<b>L</b> eft Clique Pauses	clique esquerdo na janela RGB resulta em uma operação pausa / reprodução
	<b>L</b> ist Source Names	Na lista de entradas os nomes das fontes são listadas.
<b>W</b> indow vídeo Title	<b>D</b> evice	O nome do dispositivo é exibido na janela de título de vídeo
	<b>S</b> ource	O nome da fonte é exibido na janela de título de vídeo
	<b>W</b> indow Size	O tamanho da janela é exibido na janela de título de vídeo
	<b>W</b> indow Position	A posição da janela é exibida na janela de título de vídeo
	<b>S</b> caling Factor	O fator de escalamento é exibido na janela de título de vídeo
<b>C</b> alibration ...	não aplicável para vídeo	

**Atalhos de Teclado**

Os comandos freqüentemente usados podem ingressados também com o mouse.

Teclado	Mouse	Significado
<b>Janela de vídeo</b>		
<b>Pause</b>	clique esquerdo na janela de vídeo	Pause on/off Se a fonte é congelada os ajustes <b>b, c, s, h, r, f, F5, F6</b> não podem ser mudados
	Arraste canto da janela de vídeo	Muda o tamanho da janela de vídeo e do vídeo
	Arraste borda da janela de vídeo	Muda o tamanho da janela de vídeo em uma direção
	Arraste dentro da janela de vídeo	Zoom-in da área selecionada
	Manter <b>Shift</b> e clique esquerdo	Zoom-in ao ponteiro do mouse
<b>Backspace</b>	Manter <b>Ctrl</b> e clique esquerdo	Zoom-out de ponteiro do mouse
<b>F5</b>	Clique esquerdo e Clique na janela de vídeo	modo tela-cheia modo on/off
<b>Shift F5</b>		Relação de aspecto constante no modo tela-cheia on/off
<b>Ctrl F5</b>		Canal vídeo on/off
<b>F6</b>		Muda a relação de aspecto de 4:3 para 16:9
<b>F7</b>	clique duas vezes	Vídeo shown uncropped
<b>F8</b>		Tamanho padrão e vídeo shown uncropped
<b>F10</b>	clique direito	Mostra o painel de controle
<b>m</b>		<b>Defeito</b> (3%)/mascarar on/off
<b>1-6</b>		Seleciona canal de vídeo (composto)
<b>7-9</b>		Seleciona canal de vídeo (S-vídeo)
<b>0</b>		Desativa o canal de vídeo
<b>n</b>		Seleciona o padrão de vídeo NTSC
<b>p</b>		Seleciona o padrão de vídeo PAL
<b>e</b>		Seleciona o padrão de vídeo SECAM
<b>a</b>		Auto detecta o padrão de vídeo
<b>b</b>		Brilho (ajuste com teclas de direção)
<b>c</b>		Contraste (ajuste com teclas de direção)
<b>s</b>		Saturação de Cor (ajuste com teclas de direção)
<b>h</b>		Tonalidade para NTSC (ajuste com teclas de direção)
<b>r</b>		<b>Picture</b> (ajuste com teclas de direção)
<b>f</b>		<b>Filter</b> (ajuste com teclas de direção)
<b>F</b>		<b>Prefilter</b>
<b>&lt;up&gt;</b>		Aumenta o valor selecionado
<b>&lt;down&gt;</b>		Diminui o valor selecionado
<b>&lt;center&gt;</b>		Ajusta o valor de defeito
<b>Dialogo de Vídeo</b>		
<b>&lt;up&gt;</b>	Arraste acima	aumenta o valor selecionado

<down>	Arraste abaixo	Diminui o valor selecionado
<center>	Clique direito	Ajuste o valor de defeito

Tabela 4-7  
Atalhos para controle do display de vídeo

#### Caixa de Diálogo de Ajustes de Escalador

No diálogo **Scaler Settings** os ajustes para processamento de vídeo no OMNISCALER podem ser ajustados.

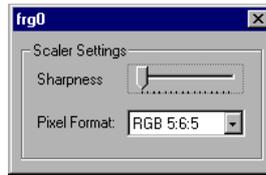


Figura 4-4  
Diálogo de Ajustes do Escalador

Ajustes do Escalador	
<b>Definição</b>	ajustes do fator de definição, default é 0
<b>Formato do Pixel</b>	16 bpp (RGB 5:6:5, default) ou 32 bpp (XRGB 8:8:8:8)

### 4.3.4 Exibindo sinais RGB

O software de **video** abre a janela para sinal RGB. Com o clique direito na janela RGB um diálogo para o controle do display RGB pode ser aberto.

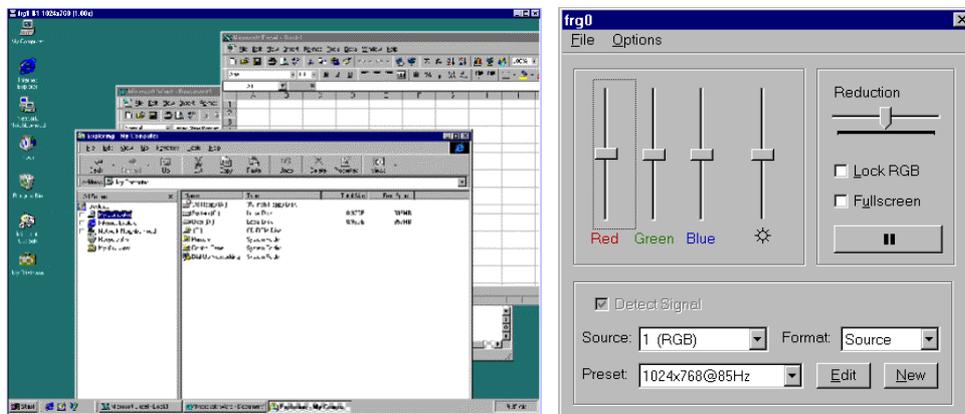


Figura 4-5  
Diálogo e janela RGB

<b>Red</b>	Ajuste de vermelho
<b>Green</b>	Ajuste de verde
<b>Blue</b>	Ajuste de azul
	Ajuste de brilho
<b>Reduction</b>	Ajuste da taxa de redução dinâmica
<b>Lock RGB</b>	Vermelho, verde e azul são identicamente mudados
<b>Fullscreen</b>	Escala o vídeo até o Display de Parede inteiro ou em um modo <b>Channel Video</b> Aos cubos de projeção que atualmente exhibe uma parte disto.
	Congela / retorna a reprodução (não aplicável com QUAD ANALOG VIDEO CARD) Se a fonte estiver congelada os sete ajustes acima mencionados não poderão ser mudados
<b>Detect Signal Loss</b>	Somente selecionável para DUAL RGB INPUT CARD e se um preset é selecionado manualmente: Se for selecionado no caso de uma perda de sinal, a janela é exibida em azul. Senão a ultima imagem é exibida como imagem congelada. A placa RGB-INPUT CARD exhibe sempre em casos de perda de sinal uma janela azul.
<b>Source</b>	<b>1 (RGB)</b> Seleciona um sinal de monitor <b>0</b> A entrada é desligada. Uma janela azul é exibida
<b>Format</b>	<b>Source</b> A relação de aspecto do sinal de entrada é preservada <b>Display</b> A relação de aspecto da janela de vídeo é preservada. Se a relação de aspecto do sinal de entrada difere da relação de aspecto da janela de vídeo, a imagem exibida será destorcida. <b>Manual</b> A relação de aspecto da janela de vídeo pode ser mudada livremente.
<b>Preset</b>	<b>Auto</b> Habilita a detecção automática do modo da tela. (o modo da tela detectada é exibido, mas a detecção automática continua) <b>&lt;screen modes&gt;</b> Os nomes dos modos de tela armazenados no arquivo preset ativo são listados (tos nomes dos presets no arquivo preset por defeito <b>rgb2774.prs</b> ou <b>rgb3010.prs</b> são combinações de resolução e taxa de atualização).

<b>E</b> dit	Edita o preset.
<b>N</b> ew	Cria um novo preset.

Tabela 4-8  
Elementos de controle no painel de controle

Ao iniciar o **vídeo** software pela primeira vez, são aplicados automaticamente os valores por defeito para os parâmetros de monitor respectivos. Desde que as placas gráficas de diversos fabricantes diferem ligeiramente a pesar de ter o mesmo modo usualmente algumas correções aos valores por defeito tem que ser feitas. Por favor, referir-se à seção [4.3.5 Configuração de RGB input](#).

#### Menus e Caixas de Diálogo na caixa de Diálogo de Vídeo

Os menus **File** e **Options** permitem administração dos **arquivos de configuração** e **arquivos de preset**.

**Os ajustes** podem ser armazenados em arquivos de configuração para futuras chamadas dos programas.

Também, o módulo do display relacionado de sinais de monitor, pode ser controlado, por exemplo, dentro da janela, mas, sobre um ou muitos módulos de projeção ou no Display de Parede inteiro.

<b>File</b>	
<b>O</b> pen Settings ...	Carrega um jogo de ajustes de um arquivo de configuração file.
<b>S</b> ave Settings	Salva os ajustes atuais em um arquivo de configuração.
<b>S</b> ave Settings <b>A</b> s ...	Salva os ajustes atuais com um nome diferente.
<b>I</b> mport / <b>E</b> xport Presets	Importa ou exporta um arquivo preset.
<b>E</b> xit	Sair do vídeo software
<b>Options</b>	
<b>S</b> ave Settings on Exit	Os Ajustes são salvados ao sair.
<b>S</b> ave Window Position on Exit	A Posição da janela RGB e do painel de controle são salvados ao sair.
<b>R</b> estore Defaults	Retorna aos ajustes originais de uma configuração.
<b>User Interface</b>	
<b>F</b> ullscreen Means Channel Video	No modo tela-cheia o vídeo é exibido em todos os módulos de projeção, que atualmente exibe em parte dela.
<b>E</b> nable Cropping	Arrastando uma borda da janela RGB corta a janela
<b>E</b> nable Teclado Shortcuts	Comandos freqüentemente usados podem ser ingressados com o teclado assim como com o mouse
<b>L</b> eft Clique Pause	O clique esquerdo na janela RGB resulta em Pausa / continua a reprodução
<b>L</b> ist Source Names	Na lista de entrada os nomes da fonte são listados
<b>Window video Title</b>	
<b>D</b> evice	O nome do dispositivo é exibido na janela de título de vídeo
<b>S</b> ource	O nome da fonte é exibido na janela de título de vídeo
<b>W</b> indow Size	O tamanho da janela é exibido na janela de título de vídeo
<b>W</b> indow Position	A posição da janela é exibido na janela de título de vídeo
<b>S</b> caling Factor	O fator de escalamento é exibido na janela de título de vídeo
<b>Calibration</b>	
Somente aplicável para RGB INPUT CARD: Se ambos ADCs são ativos eles podem ser ajustados em offset e gain (não recomendado).	
<b>S</b> caler Settings	Edita os ajustes de um OMNISCALER

Tabela 4-9  
Entrada na caixa de diálogo de vídeo

## Atalhos de Teclado

Freqüentemente usados, os comando podem ser ingressado com o teclado assim como com o mouse.

Teclado	Mouse	Significado
<b>Janela de vídeo</b>		
<b>Pause</b>	clique esquerdo na janela de vídeo	Pausa on/off Se a fonte é congelada os ajustes <b>F5</b> , b, c, h, s, r não podem ser mudados
	Arraste canto da janela de vídeo	Muda o tamanho da janela de vídeo e do vídeo
	Arraste borda da janela de vídeo	Muda o tamanho da janela de vídeo em uma direção
	Arraste dentro da janela de vídeo	Zoom-in da área selecionada
	Manter <b>Shift</b> e clique esquerdo	Zoom-in ao ponteiro do mouse
<b>Backspace</b>	Manter <b>Ctrl</b> e clique esquerdo	Zoom-out de ponteiro do mouse
<b>F5</b>	Clique esquerdo e Clique na janela de vídeo	modo tela-cheia modo on/off
<b>Shift F5</b>		Relação de aspecto constante no modo tela-cheia on/off
<b>Strg F5</b>		Canal vídeo on/off
<b>F6</b>		Muda a relação de aspecto de 4:3 para 16:9
<b>F7</b>	clique duas vezes	Mostra o vídeo uncropped
<b>F8</b>		Tamanho padrão e mostra o vídeo uncropped
<b>F10</b>	clique direito	Mostra o painel de controle
<b>m</b>		Defeito (3%)/mascarar on/off
<b>1</b>		Seleciona entrada <b>1 (RGB)</b>
<b>0</b>		Desativa entrada
<b>a</b>		Auto detecta o modo da janela
<b>b</b>		Brilho (ajuste com teclas de direção)
<b>c</b>		Vermelho (ajuste com teclas de direção)
<b>h</b>		Verde (ajuste com teclas de direção)
<b>s</b>		Azul (ajuste com teclas de direção)
<b>r</b>		Redução (ajuste com teclas de direção)
<b>&lt;up&gt;</b>		Aumenta o valor selecionado
<b>&lt;down&gt;</b>		Diminui o valor selecionado
<b>&lt;center&gt;</b>		Ajusta o valor por defeito
<b>Dialogo de Vídeo</b>		
<b>&lt;up&gt;</b>	Arraste acima	umenta o valor selecionado
<b>&lt;down&gt;</b>	Arraste abaixo	diminui o valor selecionado
<b>&lt;center&gt;</b>	Clique direito	ajusta o valor por defeito

Tabela 4-10

## Preset Editor

O **Preset Editor** permite a criação e ajustes de **presets**. Por favor, referir-se à seção **4.3.5 Configuração de RGB input**.



Figura 4-6  
Preset Editor

Preset	
<b>Name</b>	Ingresse um nome para um novo preset
<b>Change</b>	Clique este botão para ingressar uma resolução correta se a resolução mostrada difere da resolução de seu modo de tela.
Timing	
<b>HPos</b>	A posição horizontal do sinal do monitor em relação a janela é ajustada
<b>VPos</b>	A posição vertical do sinal do monitor em relação a janela é ajustada
<b>PLL Divider</b>	O valor representa o número atual de pixels por linha
<b>Phase</b>	Ajuste da fase
Advanced	
<b>Set manually</b>	Habilita a configuração automática dos seguintes parâmetros:
<b>VCO Range</b>	VCO Gama
<b>Charge Pump Current</b>	Charge Pump Current

## Caixa de Diálogo Scaler Settings

Na caixa de diálogo **Scaler Settings** os ajustes para processamento RGB no OMNISCALER podem ser ajustados.

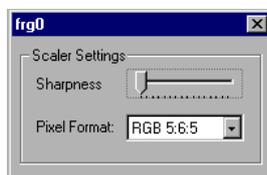


Figura 4-7  
Caixa de diálogo de ajustes do escalador

Ajuste do escalador	
<b>Sharpness</b>	ajuste do fator de agudeza, por falta é 0
<b>Pixel Format</b>	16 bpp (RGB 5:6:5, defeito) ou 32 bpp (XRGB 8:8:8:8) 32 bpp somente aplicável para a placa RGB INPUT

### 4.3.5 Configuração do RGB input

A placa RGB INPUT CARD digitaliza sinais de monitor com uma frequência de pixel entre 20 MHz e 140 MHz. A placa DUAL RGB INPUT CARD até mesmo 270 MHz. O software de **vídeo** é pré-configurado para exibição dos mais comuns VESA-Timings. Por favor, referir-se [Tabela 7-10](#) e [Tabela 7-11](#) para todos os timings pré-configurados (presets).

Desde que a maioria de sinais de monitor diferem ligeiramente dos VESA-timings, o usuário pode ajustar os modos pré-configurados para os sinais de monitor providos. Também podem ser ingressados timings adicionais e podem ser armazenadas como novos presets.

Normalmente os presets auto-selecionados dos arquivos de preset por falta **rgb2774.prs** ou **rgb3010.prs** tem que ser ajustados individualmente. Para criar seu preset de usuário individual encontre a resolução e a taxa de atualização de sua placa gráfica e monte um padrão de teste.

#### Ajustando um padrão de teste

Para a configuração das placas DUAL RGB INPUT ou RGB INPUT é útil ter um padrão de teste satisfatório, basicamente linhas verticais pretos finas verticais e brancas:

<b>Windows 95/98, Windows NT/2000/XP, Macintosh, PowerMacintosh</b>	Feche as aplicações e mude o padrão desktop para: alternando um pixel largo, linhas verticais pretos e brancas.
<b>Sun Workstation</b>	Em console window ( <b>cmdtool</b> ) ingresse <b>xsetroot -mod 4 4</b> , (enter <b>xsetroot -mod 4 4</b> . para remover o padrão novamente).
<b>Others</b>	Exibir texto, que contém muitos <b>HHHHHHH</b> .

Tabela 4-11

#### Ajustando o preset

- ▶ Monte um padrão de teste satisfatório no computador conectado
- ▶ Comece o software de **vídeo**.
- ▶ Tenha certeza que o sinal é exibido em tamanho padrão e ralação de aspecto, pressionando a tecla **F8** no teclado de ARGUS.
- ▶ Na lista de entrada **Input** da caixa de diálogo de **vídeo** clique **1 (RGB)**. Na lista de **Preset** clique **Auto**.

Um preset é automaticamente aplicado. O nome deste preset é mostrado na caixa **Preset**.

- ▶ Verifique o sinal de monitor exibido. Se for exibido em qualidade apropriada, a configuração da placa RGB INPUT ou DUAL RGB INPUT CARD é terminada.
- ▶ Se a imagem é exibida tremida, aumentando o valor para **Reduction** pode resolver isto.

Se o sinal do monitor não é exibido ainda em qualidade apropriada você tem que ajustar o timing pré-configurado.

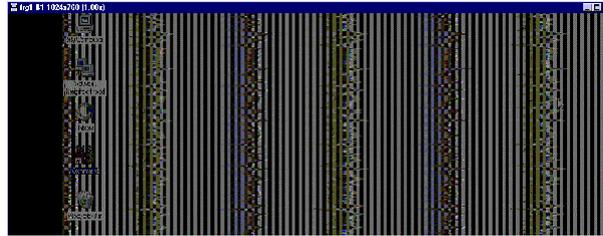


Figura 4-8  
Tem que ser ajusto o preset automaticamente selecionado

Se o sinal do monitor exibido parece com isto o similar, selecione **Edit** para ajustar este preset ou selecione **New** para criar um novo preset baseado no preset atual. O **Preset Editor** é exibido.

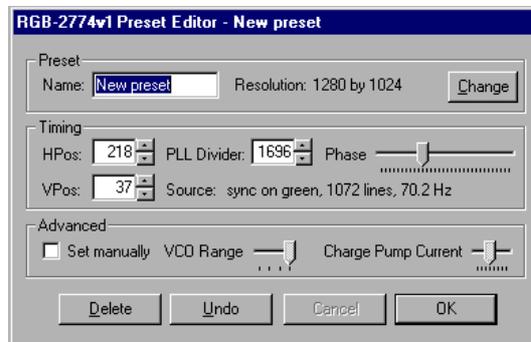


Figura 4-9  
Preset Editor

Para um novo preset ingresse o nome na caixa **Name** baixo **Preset**.

Compare a resolução exibida com a resolução atual do sinal de monitor conectado. Se eles diferem. Clique **Change** para ingressar a resolução correta.

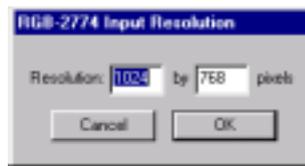


Figura 4-10

O parâmetro mais importante a ser ajustado é **PLL Divider**: Observe o desenho dos caracteres, transições de cor ou fundo do desktop listado!. Se houver uma interferência visível, o valor do **PLL Divider** tem que ser ajustado.

- ▶ O valor do **PLL Divider** é aproximadamente 1.3 vezes a resolução horizontal. Na caixa **PLL Divider**, digite o clique nas setas para selecionar este valor. Usualmente será necessário aumentar este valor ligeiramente para remover todas as franjas interferentes. A direção de ajuste está correta assim como número de franjas verticais diminua.
- ▶ Verifique a posição do sinal do monitor exibido em relação com as bordas da janela. Para mover a janela à esquerda, aumente o valor de **HPos**. Para ajustar a posição vertical, mude o valor de **VPos**.
- ▶ Se for necessário sintonize **Phase** até que o padrão de teste seja exibido sem pestanejo.
- ▶ Com os ajustes em **Advanced** podem ser revisados para futuros melhoramentos da qualidade da imagem.

Com um preset otimizado o resultado parece com:

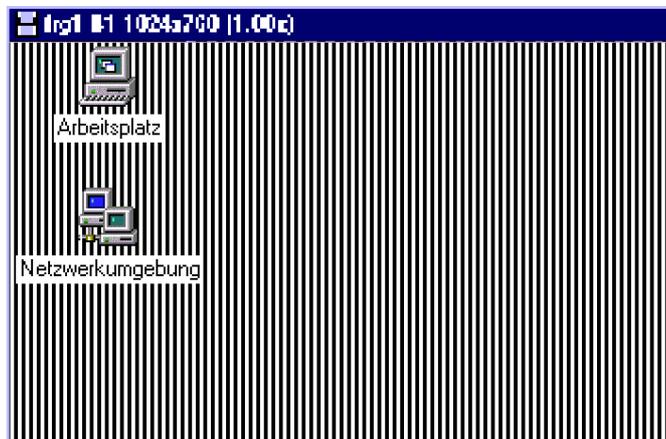


Figura 4-11  
Preset otimizado

Agora você pode mudar o desktop para uma aplicação totalmente colorida e ajuste **settings** por meio da caixa de diálogo **video** (**Red**, **Green**, **Blue**, **Brightness** e assim).

### Gerenciando Arquivos Preset

Os timings pré-configurados assim como os timings adicionais definidos pelo usuário são armazenados como presets em arquivos de presets. Ao usar a placa RGB INPUT pela primeira vez o arquivo preset por defeito **rgb2774.prs** é aplicado ou ao usar a placa DUAL RGB INPUT CARD o arquivo preset por defeito **rgb3010.prs** é aplicado. Do menu **File** escolha **/Export Presets ...** para gerenciar os presets:



Figura 4-12  
Gerenciando presets

<b>Default Presets</b>	Este arquivo ( <b>rgb2774.prs</b> e <b>rgb3010.prs</b> respectivamente) é fornecido junto com a placa RGB INPUT e a placa DUAL RGB INPUT e é idêntico aos <b>Active Presets</b> ao usar a placa de entrada pela primeira vez. Este arquivo não pode ser mudado.
<b>Active Presets</b>	Um novo preset é armazenado em <b>Active Presets</b> . Os <b>Active Presets</b> são armazenados no registro. Todas as modificações de um preset são executadas instantaneamente e armazenados sem nenhum comando <b>Save</b> . Estes presets estarão também disponíveis depois de reiniciar ARGUS.
<b>.PRS File</b>	Um .prs arquivo é um arquivo preset definido pelo usuário que pode ser importado e exportado. Clique <b>Select File</b> para especificar um arquivo de preset..

Tabela 4-12

Presets podem ser adicionados ou removidos de **Active Presets** assim como de um arquivo de preset selecionado. Eles podem ser mudados de esquerda a direita (>>) e vice versa (<<). Para selecionar os presets clique neles com o mouse. Pressione **Shift** enquanto clica para habilitar a seleção de muitos presets. Pressione **Contr** enquanto clica para anular a seleção do preset clicado.

O botão **Select** oferece acesso à caixa de diálogo **Select Presets**:

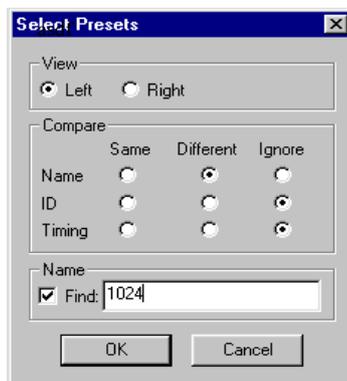


Figura 4-13  
Selecionando presets

<b>View</b>	
<b>Left</b>	presets da coluna esquerda serão selecionados
<b>Right</b>	presets da coluna direita serão selecionados
<b>Compare</b>	compara <b>Name</b> , <b>ID</b> e <b>Timing</b> das colunas de presets esquerda e direita
<b>Same</b>	presets com nome idêntico, ID ou Timing serão selecionados
<b>Different</b>	presets com diferente nome, ID ou Timing serão selecionados
<b>Ignore</b>	a categoria não será levado em consideração
<b>Name</b>	
<b>Find</b>	seleciona os presets cujos nomes contêm a cadeia de caracteres inserida (pequenas letras iniciais e maiúsculas serão tomados em conta)

Tabela 4-13



**Não podem ser adicionados ou removidos presets dos Presets por defeito rgb2774.prs e rgb3010.prs.**

### Gerenciamento dos Arquivos de Configuração.

Ao exibir um sinal de monitor, ajustes como cores e brilho podem ser ajustados. Adicionalmente podem ser personalizados os atributos da janela de vídeo. Estas propriedades que são válidas, independentes da fonte de sinal são chamados de **Settings** e podem ser armazenados em um arquivo de configuração (por exemplo. **default.frg4.vcf**) e re-carregados.

Do menu **File** escolha **Open Settings** para carregar um certo arquivo de configuração. Escolha **Save Settings** ou **Save Settings As ...** para armazenar seus ajustes.



Figura 4-14  
Gerenciamento de arquivos de configuração

O **video** software pode ser também iniciado da linha de comandos com a opção **/c:** especificando um certo arquivo de configuração. Por favor, referir-se à seção [4.3.1 Exibição em uma Janela](#).



**Se usa a opção /c;, tenha cuidado ao indicar o caminho completo absoluto ou relativo do arquivo de configuração!**

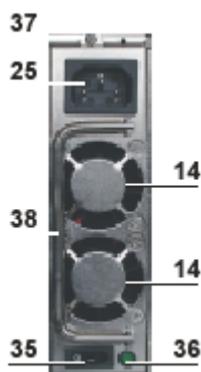
## **5 Manutenção**

ARGUS requer muita pouca manutenção. Algumas operações de manutenção são no entanto necessárias para manter a operação do ARGUS livre de distorção.

## 5.1 ARGUS PROCESSOR

### 5.1.1 Módulos de força Redundantes de ARGUS PROCESSOR

O PROCESSOR com módulos de força redundantes pode ser conectado a duas redes de alimentação independentes. Se um dos dois módulos de força ou uma rede de alimentação falha, você pode escutar uma alarma que pode ser zerada pressionando o botão vermelho **buzzer reset** [5] localizado na frente do PROCESSOR, por favor, referir-se à seção **3.1.1 Argus Processor**. Também se ilumina o LED **módulo de força failed** [6] localizado na frente. Este LED continua ligado assim como a falha persista ainda se o botão **buzzer reset** foi pressionado.



14	fornecimento de ar
25	conexão principal
35	interruptor de força
36	LED verde: módulo de força operando
37	parafuso
38	alça

Figura 5-1  
Módulo de força na parte traseira do ARGUS PROCESSOR para operação redundante

O módulo de força defeituoso ou a caída da rede de energia pode ser localizado examinando os LED individuais **módulo de força operating** [36] na parte de atrás do PROCESSOR. Se o LED verde de um módulo de força está apagado ainda se ele está ligado, o módulo ou está defeituoso e deve ser substituído ou a rede de energia conectada tem falhado.

#### Troca de um Módulo de força Redundante



**Nunca toque os contactos traseiros de um módulo de força. Há perigo de ser prejudicado através de voltagem residual! Além disso, a operação do módulo de poder poderia ser afetada através de impurezas!**



**Use luvas para remover o módulo de força. A tampa do módulo de força é usado com trocador de calor para esfriamento, usualmente a temperatura é ao redor de 50-60 ° Celsius baixo condição total de operação!**

- ▶ Localizar o módulo de força examinando o LED verde [36] em cada módulo de força individual. Se um LED não está iluminado ainda que esteja ligado, o módulo de força respectivo está defeituoso.
- ▶ Apague o interruptor de alimentação individual [35] do módulo de força defeituoso! Solte os parafusos [39] no topo do módulo de força!
- ▶ Remova o módulo de força defeituoso, puxando a alça [38]!

- ▶ Tome um novo módulo de força e verifique que seu interruptor de energia [35] esteja apagado.
- ▶ Insira o módulo no sistema. Tome cuidado de inserir o módulo na mesma orientação como o outro módulo com a conexão principal [25] no lado superior!
- ▶ Ajuste os parafusos!
- ▶ Ligue o módulo de força com o interruptor de energia [35]! Verifique que o LED verde [36] ascenda!
- ▶ Verifique que o LED vermelho **módulo de força failed** [6] localizado na frente do PROCESSOR pare de iluminar!

### 5.1.2 RAID

Instruções de operação dos discos rígidos RAID podem ser encontradas no manual do usuário do fabricante anexadas.

### 5.1.3 Substituição do Filtro de ARGUS PROCESSOR

A almofada do filtro do ARGUS PROCESSOR tem que ser substituído em intervalos, dependendo do grau de poluição do ar.

O filtro de ar está localizado atrás das fendas de ventilação na frente do ARGUS PROCESSOR.

- ▶ Destranque a cobertura dianteira do ARGUS PROCESSOR com a chave!
- ▶ Puxe a alça da montagem de filtro [2] na sua direção! Tire a montagem do filtro à direita!
- ▶ Substitua a velha almofada do filtro! Insira uma nova almofada de filtro!
- ▶ Insira a montagem dentro do ARGUS PROCESSOR até que a alça encaixe! Tranque a tampa dianteira!



**Assim como a almofada do filtro não esteja bloqueado irreversivelmente, a limpeza como um aspirador é também um método aceitável para manter uma boa ventilação de ar dentro do sistema!**

---

#### 5.1.4 Substituição da Bateria do ARGUS PROCESSOR

A bateria está localizada dentro do ARGUS PROCESSOR na placa mãe.

- ▶ Abra o gabinete segundo o descrito na Seção [6.1.1 Abrindo o Gabinete do Argus Processor!](#)
- ▶ Localize a bateria na placa mãe!
- ▶ Levante a abraçadeira até que a bateria saia!

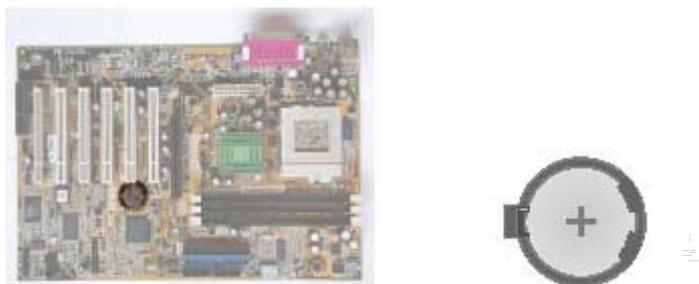


Figura 5-2  
Bateria na placa mãe

- ▶ Substitua a bateria com uma nova: **Lithium Cell, CR2032, 3V**. Não use nenhum outro tipo!
- ▶ Substitua a tampa superior.



**A bateria pode explodir se é maltratada. Não disponha no fogo! Não desmonte ou tente recarregar!**

---

## 5.2 ARGUS OMNIBUS

### 5.2.1 Abrindo a frente do ARGUS OMNIBUS

Todo o serviço para OMNIBUS é feito desde a parte dianteira do dispositivo. Então para manutenção do OMNIBUS é necessário abrir o flap de ventilação da frente. Este flap pode ser aberto durante a operação para fazer algumas operações hot-plug.



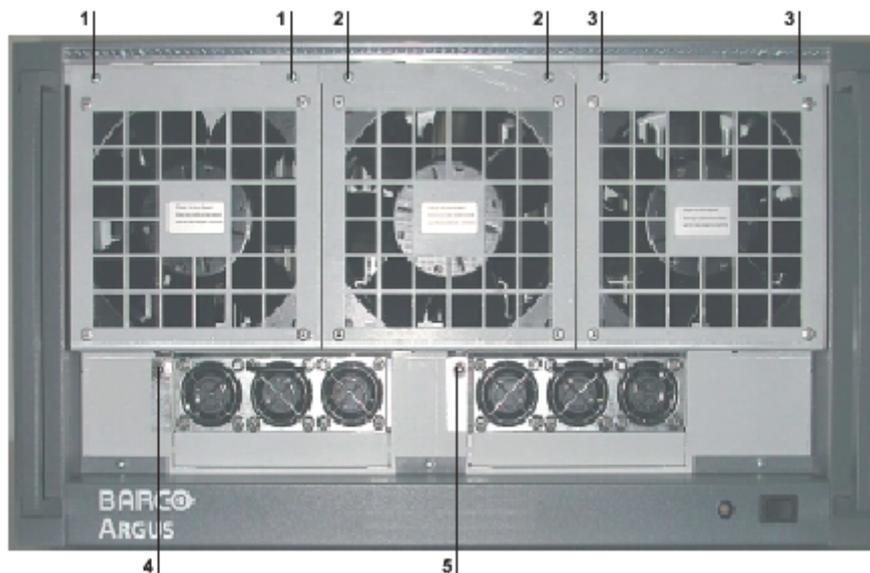
**Atrás do flap de ventilação na frente superior estão localizados os ventiladores. Estes ventiladores estão girando muito rapidamente. Ao abrir o flap eles já não estarão com energia, não obstante eles precisam algum tempo para parar. Durante este período eles são ainda capazes de fazê-lhe dano. Não adira seus dedos ou objetos nos ventiladores!**

**Tenha muito cuidado, ao abrir o flap! Os ventiladores estão perto dos parafusos que você soltou. Não adira seus dedos no Omnibus para abrir o flap! Depois de abrir o flap, espere até os ventiladores deixem de girar antes de tocar qualquer coisa à frente do Omnibus!**



**Ao abrir o flap de ventilação do Argus OmniBus, os ventiladores pararão e o esfriamento do dispositivo será suspenso contanto que o flap esteja aberto. Então o flap não deveria estar aberto mais de 5 minutos, para garantir esfriamento suficiente a toda hora!**

- ▶ Remover os parafusos [1], veja [Figura 3-4 Frente do Argus OmniBus](#) na parte dianteira superior do ARGUS OMNIBUS com uma chave de fenda Phillips!
- ▶ Abra o flap, virando para baixo e tirando!
- ▶ Com o flap removido. Há acesso para os três ventiladores e para um ou dois módulos de força, por favor, veja a figura abaixo:



1, 2, 3	parafuso para assegurar o ventilador 1, 2 e 3
4 (, 5)	parafuso para assegurar módulo de força 1 (e módulo de força 2 redundante opcional)

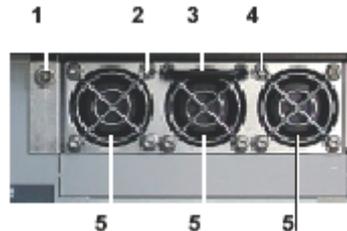
Figura 5-3  
Frente do ARGUS OMNIBUS, visão interior

Quando manutenção é feito não esqueça de reajustar o flap de ventilação na frente do OMNIBUS e aperte os três parafusos do lado superior.

### 5.2.2 Módulos de força redundante ARGUS OMNIBUS

O OMNIBUS com módulos de força redundantes hot-plug, pode ser conectado a duas redes de alimentação independentes. Se um dos dois módulos de força ou a rede de energia cai, o LED **operating status** [3] na frente muda de verde para vermelho e começa a piscar. Este LED permanece piscando contanto a falha persista, por favor, referir-se à seção **3.1.2 Argus OmniBus**. Uma das possíveis razões poderia ser que um módulo de poder falhou. Então proceder como segue:

- ▶ Abra o flap de ventilação segundo o explicado na seção **5.2.1 Abrindo a frente do Argus OmniBus**.
- ▶ Examine os módulos de força. Eles estão localizados na parte dianteiros inferior do OMNIBUS.



1	parafuso
2	LED verde: saída de energia boa
3	alça
4	LED verde : entrada de energia boa
5	fornecimento do ar

Figura 5-4  
Vista frontal do módulo de força

Cada módulo de força tem novamente dois LED's para indicar o estado da alimentação, o LED direito LED; **Input power good** [4] é aceso se a conexão da alimentação de energia está OK. O LED esquerdo; LED **Output power good** [2] é aceso, se a saída de energia do módulo é OK. A tabela abaixo lista as diferentes combinações dos estados do LED e seu significado

LED [4] Input power good	LED [2] Output power good	Significado
On	On	Há energia fornecida ao módulo de força e está trabalhando bem.
On	Off	Há energia fornecida ao módulo de força. O módulo de Força falhou e tem quer ser substituído.
Off	Off	Não há energia fornecida ao módulo de força, por exemplo, a alimentação da rede falhou ou o cabo de força não está conectado. Em casos raros poderia ser possível que haja um defeito nos contactos do módulo de força. Então poderia ajudar trocar o módulo de força.

Tabela 5-1  
Estados do LED do módulo de força

Se você detecta que um módulo de força deve ser trocado, desligue a alimentação por meio do respectivo interruptor de energia [26] na parte traseira do OMNIBUS, por favor, referir-se a seção **3.1.2 Argus OmniBus**. O LED **Input power good** [4] deveria logo se apagar.

Na frente libere os parafusos [1] do módulo de força defeituoso. Você necessita uma chave Allen tamanho 3/16" para fazer girar o parafuso. Esta Chave Allen foi provida com o sistema. Quando o parafuso é liberado use a alça [3] para remover o módulo..



**Nunca toque os contactos da parte traseira de um módulo de força. Há perigo de danos por voltagem residual! Além disso a operação do módulo de força pode estar afetado por impurezas!**

---



Figura 5-5  
Removendo o módulo de força

- ▶ Tome um novo módulo de força para ser inserido no slot vazio tanto como possível. Logo o parafuso [1] a menos que o módulo esteja apertado no alojamento.
- ▶ Na parte traseira do OMNIBUS ligue alimentação respectiva e verifique o LED no módulo de força. Ambos LEDs deveriam estar acesos.
- ▶ Reajuste o flap de ventilação na frente do OMNIBUS e assegure os três parafusos do lado superior.

### 5.2.3 Substituindo o Filtro do ARGUS OMNIBUS

A almofada do filtro do ARGUS OMNIBUS tem que ser substituído em intervalos, dependendo do grau de poluição do ar. Então prossiga como segue

- ▶ Abra o flap de ventilação segundo o explicado na seção [5.2.1 Abrindo a frente do Argus OmniBus](#).
- ▶ A almofada do filtro está presa dentro do flap. Remova e prenda um novo filtro nele!
- ▶ Substitua a velha almofada do filtro! Insira uma nova almofada de filtro!
- ▶ Reajuste o flap de ventilação na frente do OMNIBUS e assegure os três parafusos do lado superior.



**Assim como a almofada do filtro não esteja bloqueada irreversivelmente, a limpeza como um aspirador é também um método aceitável para manter uma boa ventilação de ar dentro do sistema!**

---

## 5.2.4 Substituindo um ventilador do ARGUS OMNIBUS

Se um ventilador estiver defeituoso, este pode ser trocado durante a operação do ARGUS OMNIBUS. Para trocar um ventilador siga os passos seguintes:

- ▶ Abra a parte da frente do OMNIBUS segundo o explicado na seção [5.2.1 Abrindo a frente do Argus OmniBus](#).
- ▶ Depois de remover o flap de ventilação, olhe os ventiladores. Eles ainda estão girando, mas, o ventilador defeituoso girará muito lento ou não.
- ▶ Esperar até que todos os ventiladores parem de girar!
- ▶ Abra os **parafusos** [1], [2] ou [3] do ventilador defeituoso, por favor, veja [Figura 5-3 Frente do Argus OmniBus, vista interior](#).
- ▶ O ventilador é aderido mecanicamente ao alojamento e seu cabo de força está conectado a alimentação. Então o primeiro flap do ventilador é puxado ligeiramente para frente e logo levantado um pouco para liberar de seu ajuste. Logo coloque na frente do alojamento de tal um modo que o cabo não esteja tenso, veja a figura abaixo:

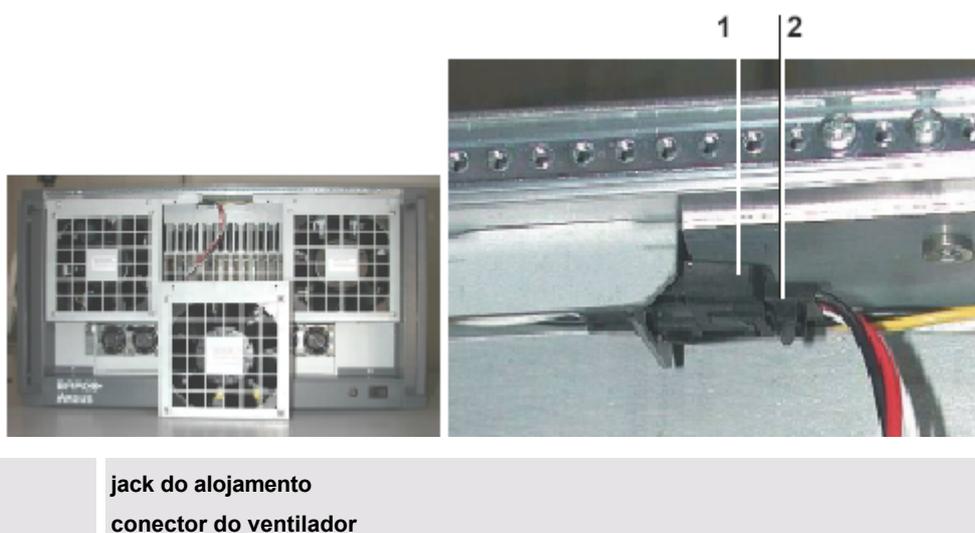


Figura 5-6  
Substituindo um ventilador (esquerda) e detalhe da conexão do cabo (direita)

- ▶ No conector do cabo há um gancho. Empurre este gancho, para permitir que o conector se desconecte [2].
- ▶ Tome um novo ventilador e plugue o conector no jack.
- ▶ Reconectar o novo ventilador ajustando e virando para acima. Tome cuidado para não segurar o cabo entre o ventilador e o alojamento.
- ▶ Ajuste os parafusos do ventilador [1], [2] ou [3], que você soltou antes.
- ▶ Reajuste o flap de ventilação na frente do OMNIBUS e ajuste os três parafusos do lado superior.

### 5.3 Limpeza

Use um pano suave para limpar periodicamente o gabinete. Manchas rebeldes podem ser removidas com um pano ligeiramente umedecido com uma suave solução detergente. Nunca use solventes fortes como tiner ou benzina, ou limpadores abrasivos, pois eles podem danar o gabinete.

Desconecte o dispositivo da tomada antes da limpeza.



**Nunca limpe o gabinete de um dispositivo ARGUS sem primeiro desconectar todos os cabos da alimentação!**

**Não use limpadores líquidos ou aerossóis!**

---

## **6 Configuração Avançada**

Este capítulo provê ajuda para re-configuração de software e hardware de seu ARGUS.

## 6.1 Instalando um Hardware Adicional

### 6.1.1 Abrindo o Gabinete do ARGUS PROCESSOR



Antes de abrir o gabinete, desligue o ARGUS com o botão de energia na frente!  
Desconecte todos os plugues de energia! Remova todos os cabos!



As placas de ARGUS contêm componentes CMOS. Não toque os componentes, eles poderiam ser destruídos!



Figura 6-1  
Posição dos parafusos do lado do ARGUS PROCESSOR

Solte os parafusos 1 e 2 mostrados na figura acima em ambos lados do gabinete. Para estes parafusos como também para os parafusos interiores do ARGUS PROCESSOR você precisa de uns chave de fenda Phillips tamanho 2. Alguns parafusos dentro do ARGUS PROCESSOR podem ser soltados com uma chave 5.5 de parafuso.



Figura 6-2  
Parafusos do gabinete do ARGUS PROCESSOR

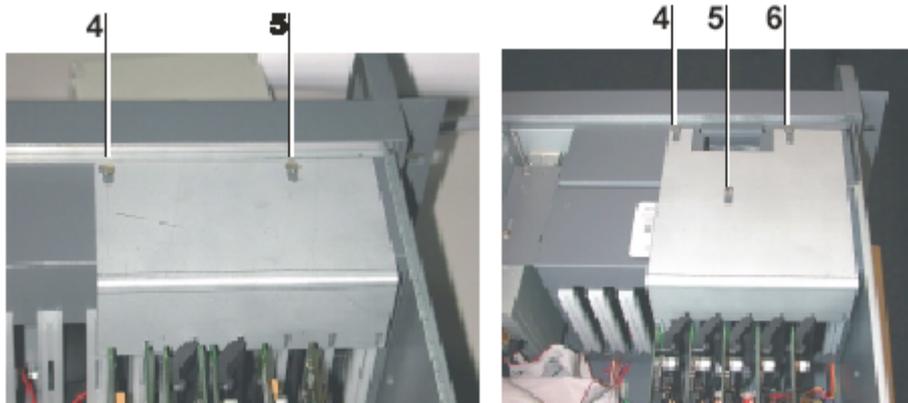
Agora você pode facilmente remover a tampa do topo.



Se você removeu a tampa do topo do Argus Processor para adicionar placas ou memória ou para trocar a bateria, assegure substituir a tampa antes de religar novamente!

Dentro do alojamento há um seguro de transporte, que também deve ser removido para poder inserir placas de expansão. Solte os parafusos 4, 5 (e 7) e tire o prato.

Antes de fechar o alojamento o seguro de transporte deve ser reajustado. Então primeiro insira o prato, logo gire os parafusos, mas, não os aperte. Empurre o prato contra as placas tanto quanto seja possível. Logo aperte os parafusos.



#### PCI Slots

Na placa mãe do ARGUS PROCESSOR há seis slots PCI para inserir placas de expansão. Os slots PCI do ARGUS PROCESSOR estão pensados para inserir placas de rede para conectar a placas de rede link interface para conectar as placas ARGUS OMNIBUS e placas Multiport I/O..

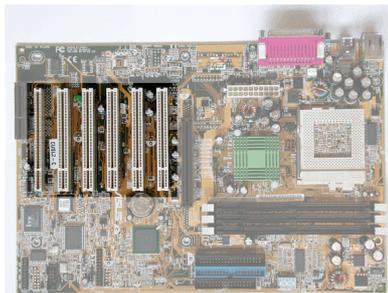


Figura 6-3  
PCI slots of ARGUS PROCESSOR



**BARCO recomenda certas placas de expansão para o uso com ARGUS! Se você usar outras placas é baixo seu próprio risco. As capacidades de vídeo e gráficas descritas de ARGUS estão somente disponíveis com as placas de expansão originais de BARCO.**

## 6.1.2 Abrindo o gabinete de ARGUS OMNIBUS



Antes de abrir o gabinete, desligue ARGUS com o botão de energia localizado atrás! Desconecte todos os plugues da alimentação! Remova todos os cabos!



As placas de ARGUS contêm componentes CMOS. Não toque os componentes, eles poderiam ser destruídos!

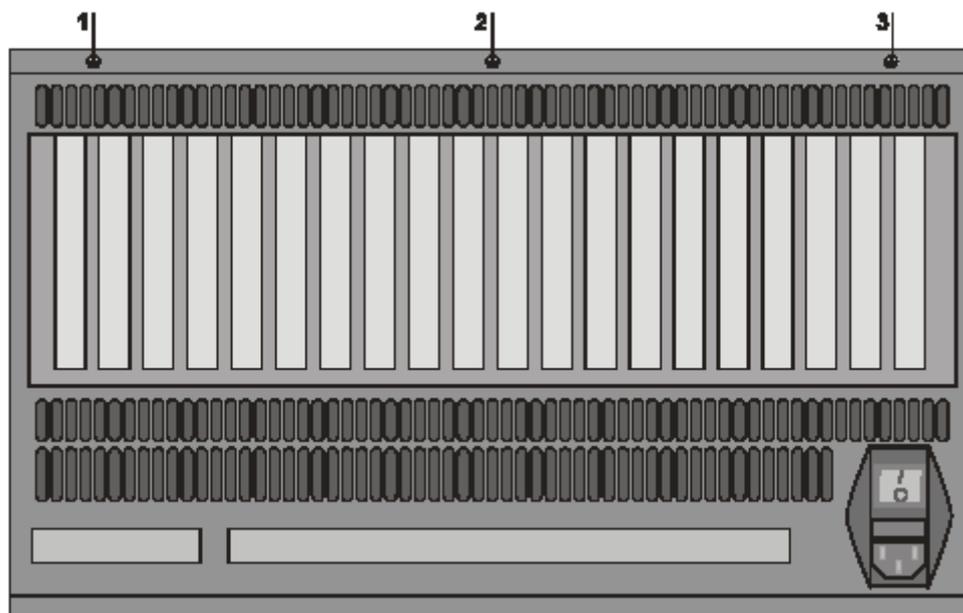


Figura 6-4  
Posição dos parafusos na parte traseira do ARGUS

OMNIBUS

Solte os parafusos [1 - 3] mostrados na figura acima na parte de atrás do gabinete. Para estes parafusos como também para os parafusos interiores do ARGUS PROCESSOR você precisa de uma chave de fenda Phillips tamanho 2. Alguns parafusos dentro do ARGUS PROCESSOR podem ser soltados com uma chave 5.5 de parafuso.



Figura 6-5  
Parafusos na parte de atrás do gabinete do ARGUS PROCESSOR

Tire a tampa superior a menos que esteja fixada aos lados do alojamento. Agora pode ser facilmente removida.

Pela placa de expansão uma abraçadeira elástica é montada. Também deve ser removida. Então cuidadosamente solte o parafuso [4] em cada lateral do OMNIBUS

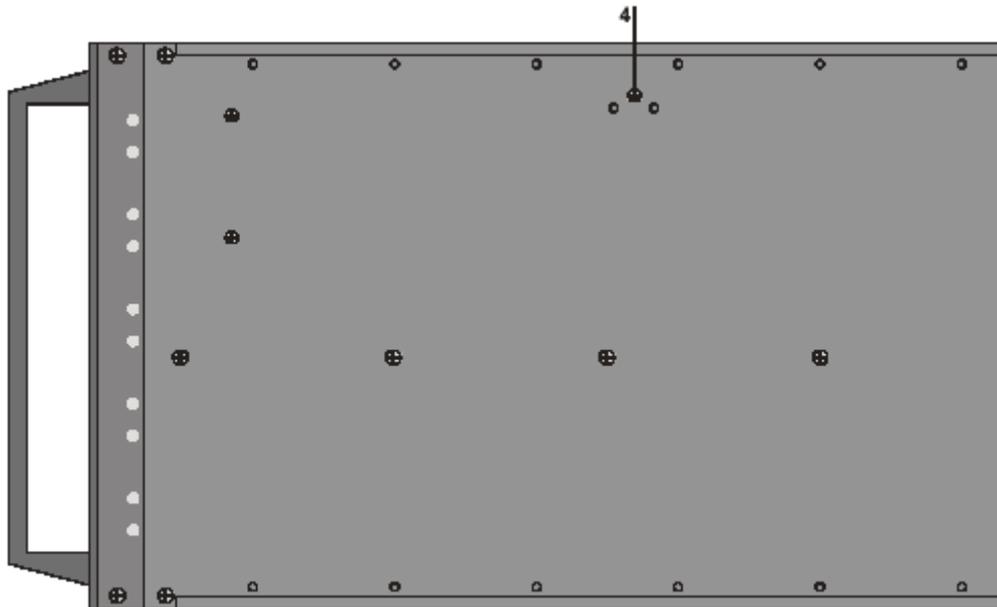


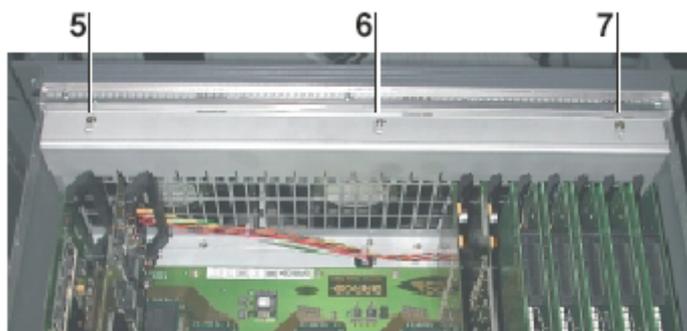
Figura 6-6  
Posição dos parafusos na lateral do ARGUS OMNIBUS



**Se você tiver removido a tampa superior e abraçadeira elástica do Argus OmniBus pra adicionar placas, esteja seguro substituir ambas as partes antes de ligar novamente!**

Dentro do alojamento há um seguro de transporte, que também deve ser removido para poder inserir placas de expansão. Solte os parafusos (5, 6 (e 7) e tire o prato.

Antes de fechar o alojamento o seguro de transporte deve ser reajustado. Então primeiro insira o prato, logo gire os parafusos, mas, não os aperte. Empurre o prato contra as placas tanto quanto seja possível. Logo aperte os parafusos.



### Slots PCI

Na placa mãe do ARGUS OMNIBUS há 18 slots PCI para inserir placas de expansão de BARCO. Os slots PCI de OMNIBUS estão pensados para inserir placas UGX ou AGX GRAPHIC, OMNISCALERS, QUAD ANALOG VIDEO, BIG VIDEO (versão **FRG-2684-04** e superior), DUAL RGB INPUT e RGB INPUT (versão **RGB-2774-14** e superior).



Figura 6-7  
Slots PCI de ARGUS OMNIBUS



**BARCO recomenda certas placas de expansão para o uso com ARGUS! O Uso de outras placas poderia causar dano ao OmniBus ou danar as placas mesmas! As capacidades de vídeo y gráficas descritas de ARGUS estão disponíveis somente com as placas de expansão originais de BARCO.**

### 6.1.3 Inserindo Memória Principal Adicional

Na configuração padrão o ARGUS PROCESSOR está equipado com memórias principais de 256MB DDR RAM. Com módulos de memória adicionais a memória principal pode ser aumentada até 1 GB.



**E altamente recomendado obter DIMMs de BARCO. Por favor, referir-se à seção 7.3 Códigos para Ordenar. Se você usar outros módulos de memória, BARCO não pode garantir o funcionamento apropriado e estável do sistema.**

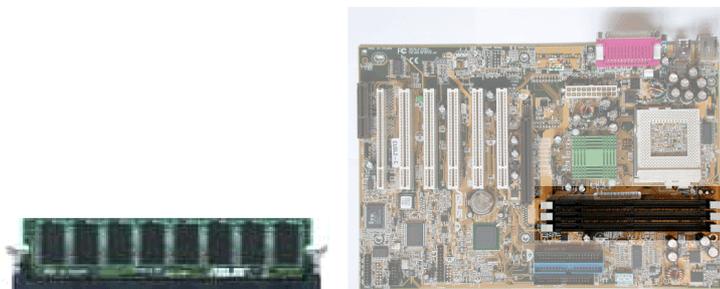


Figura 6-8  
Inserindo memória adicional



Os módulos de memória são feitos de componentes eletrônicos delicados que são extremamente sensíveis à eletricidade estática. Quantidades ordinárias de estática de suas roupas ou entorno de trabalho os podem destruir. Transporte os módulos de memória somente na embalagem original segundo o envio do fabricante. Manipule-os somente pelas bordas. Não toque os componentes. Use um lugar de trabalho aterrado e uma correia de pulso aterrado; pelo menos descarregue a eletricidade estática de seu corpo tocando uma superfície com conexão a terra, por exemplo, um chassi de metal de um sistema corretamente aterrado.

- ▶ Abrir o gabinete segundo o descrito na seção 6.1.1 **Abrindo o gabinete do Argus Processor!**
- ▶ Localize os soquetes de memória: os slots de 184-pin são alinhados paralelos e você encontrará perto da CPU. Porque o número de pins é diferente do outro lado, o módulo somente encaixa na correta orientação.
- ▶ Examine os módulos de memória antes de tirá-os do saco antiestática. Se houver dano visível, não instale o módulo e contate com o fabricante.
- ▶ Não tire o módulo de memória do saco antiestática se você não estiver pronto para instalar ele. Use um lugar de trabalho aterrado. Não ponha partes no saco antiestática. Somente o interior é antiestática. A ordem dos módulos de memória deve ser tomada em consideração. O soquete mais próximo da CPU é o soquete 1 seguido pelo soquete 2 e soquete 3. A tabela abaixo lista as combinações possíveis:

Socket 1	Socket 2	Socket 3
MEM-3213-0 ou -3	-	-
MEM-3213-1 ou -4	-	-
MEM-3213-0 ou -3	MEM-3213-0 ou -3	-
MEM-3213-1 ou -4	MEM-3213-0 ou -3	-
MEM-3213-0 ou -3	MEM-3213-1 ou -4	-
MEM-3213-1 ou -4	MEM-3213-1 ou -4	-
MEM-3213-0 ou -3	MEM-3213-0 ou -3	MEM-3213-0 ou -3
MEM-3213-1 ou -4	MEM-3213-0 ou -3	MEM-3213-0 ou -3

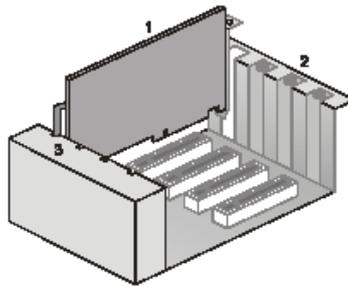
Tabela 6-1  
Combinações de DDR RAM para ARGUS PROCESSOR

#### 6.1.4 Inserindo uma placa de Expansão Adicional



As placas de expansão são feitas de componentes eletrônicos delicados que são extremamente sensíveis à eletricidade estática. Quantidades ordinárias de estática de suas roupas ou entorno de trabalho as podem destruir. Transporte placas gráficas somente na embalagem original segundo o enviado pelo fabricante. Manipule somente pelas bordas e sua banda de metal. Não toque os componentes nem os conectores que plugam nos slots de expansão. Use um lugar de trabalho aterrado e use uma pulseira aterrada, pelo menos descarregue a eletricidade de seu corpo tocando uma superfície aterrada. Por exemplo, um chassi de metal com um sistema de terra adequado.

- ▶ Abra o gabinete do ARGUS PROCESSOR ou ARGUS OMNIBUS, dependendo da placa que você deseja inserir. Por favor, veja a seção [6.1.1 Abrindo o gabinete do Argus Processor](#) ou [6.1.2 Abrindo o gabinete do Argus OmniBus!](#)
- ▶ Remova os seguros no slot que você deseja usar. Mantenha o parafuso que você tem que remover e manter os seguros para possível uso futuro.
- ▶ Examine a placa antes de remover o saco antiestática. Se houver qualquer dano visível, não instale a placa e contate a BARCO.
- ▶ Não retire a placa do saco antiestática até que você esteja pronto para instalar. Use um lugar de trabalho aterrado. Não coloque partes no saco antiestática. Some o interior é antiestática.
- ▶ Se você estiver inserindo uma placa Multiport I/O, por favor, verifique se o jumper de ajustes e a ordem da placa primeiro, veja à seção [6.1.7 Multiport I/O Card](#).
- ▶ Alinhe cuidadosamente os conectores da placa com o soquete e pressione firmemente. O retentor ISA ao extremo da placa deve encaixar na guia respectiva.



- |   |   |
|---|---|
| 1 | placa   |
| 2 | parênteses                                    |
| 3 | guia no gabinete de ventilação / ISA retentor |

Figura 6-9  
Inserindo uma placa de expansão

- ▶ Segure a placa no slot com o parafuso que você tirou no passo 2.
- ▶ Se você inserir uma placa gráfica você tem que selecionar a resolução apropriada com um interruptor rotativo na placa segundo o descrito na seção [6.1.5 Switching Resolução e Placas Gráficas](#).

Substitua a tampa superior



Após a inserção das placas de entrada você tem que configurar as placas gráficas adicionais, veja a seção [3.5.2 Configurando o Display Driver](#), se Argus estiver trabalhando sob Windows NT. Se Argus estiver operando com Windows 2000 você tem que instalar o display driver para as placas novas inseridas, veja a seção [6.1.6 Instalando display drivers para placas novas](#).

### 6.1.5 Mudando a resolução das placas gráficas



Figura 6-10

Interruptor rotativo para a seleção da resolução apropriada

A resolução apropriada é selecionada com um interruptor rotativo na placa. A figura acima mostra este interruptor localizado no topo de uma placa gráfica inserida. Todas as placas devem ser ajustadas à mesma resolução!. A seguinte tabela mostra os ajustes possíveis.

switch	módulo de projeção	resolução	DDC ativo
0	OVERVIEW-ML	VGA 640×480	não
1	OVERVIEW-ML	SVGA 800×600	não
	OVERVIEW-MD	SVGA 800×600	
	OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	
2	OVERVIEW-ML	XGA 1024×768	não
4	OVERVIEW-MP	XGA 1024×768	não
	ATLAS C4 67" poly-silicon engine	XGA 1024×768	
5	OVERVIEW-MP	SVGA 800×600	não
	ATLAS C4 67" poly-silicon engine	SVGA 800×600	
	OVERVIEW-ME	SVGA 800×600	
6	digital output, 60 Hz VESA timing	SXGA 1280×1024	não
7	OVERVIEW-MP	XGA 1024×768	não
	ATLAS67C4-PSI modules from Q2/03 and newer		
8	OVERVIEW MDR50/67-DL <sup>(1)</sup>	SXGA 1280×1024	não
9	ATLAS CS4, S70 digital output via DVI connector	SXGA 1280×1024	não
F	digital output with DDC connected display device provides DDC information	VGA 640×480	sim
		SVGA 800×600	
		XGA 1024×768	
		SXGA 1280×1024	
	analog output (CRT) without DDC	software defined	não
analog output (CRT) with DDC connected monitor provides DDC information.	DDC defined	sim	

Tabela 6-2

Resolução selecionavel das placas gráficas UGX e AGX

- (1) Para OVERVIEW-MDR50/67-DL usualmente a posição do interruptor **F** é selecionado pois provê informação ao DDC. Não obstante em um ajuste onde o DDC não pode ser avaliado, a posição **8** do switcher pode ser usada.



**Para as placas gráficas AGX a posição do switcher 7 e 8 estão somente disponíveis com a revisão da BIOS FMW-3000-06 ou superior e a posição do switcher 9 está somente disponível com a revisão da BIOS FMW-3000-08 ou superior. A versão da revisão da BIOS está impressa no micro-controlador da placa gráfica.**



### 6.1.6 Instalando display drivers para novas placas

Se ARGUS for operado com Windows 2000/XP e o driver já foi instalado, depois de inserir a nova placa gráfica ou RGB ou placa de entrada de vídeo, uma verificação de hardware detectará as placas novas quando mude para ARGUS. A instalação dos drivers para os novos componentes é iniciada automaticamente.

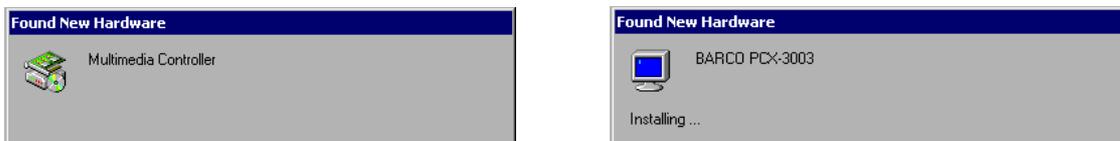


Figura 6-11  
Novo Hardware encontrado e instalação do driver

Depois da instalação terminar você tem que confirmar com **Finish**:



Figura 6-12  
Instalação é terminada

Dependendo do hardware inserido você será perguntado para reiniciar ARGUS. Neste caso é recomendado clicar em **No** e reiniciar manualmente somente uma vez depois que o procedimento explicado acima tenha sido aplicado para todas as placas.



Figura 6-13  
Mudança dos ajustes do sistema



Depois da instalação dos driver você tem que configurar as placas gráficas adicionais, veja a seção [3.5.2 Configurando o Driver do Display](#).

### 6.1.7 Placa Multiport I/O

A placa Multiport I/O suporta dois dispositivos serie. Até três placas podem ser inseridas em um ARGUS.

#### Ajustes do Jumper

Antes de inserir uma placa Multiport I/O o jumper na placa tem que ser ajustado na forma correta. As posições seguintes para **JP1** podem ser escolhidas:

pin	max. speed in bps	significado
2 e 3	921600	recomendado, opção de velocidade aumentada
1 e 2	115200	velocidade de compatibilidade para acesso porta direta

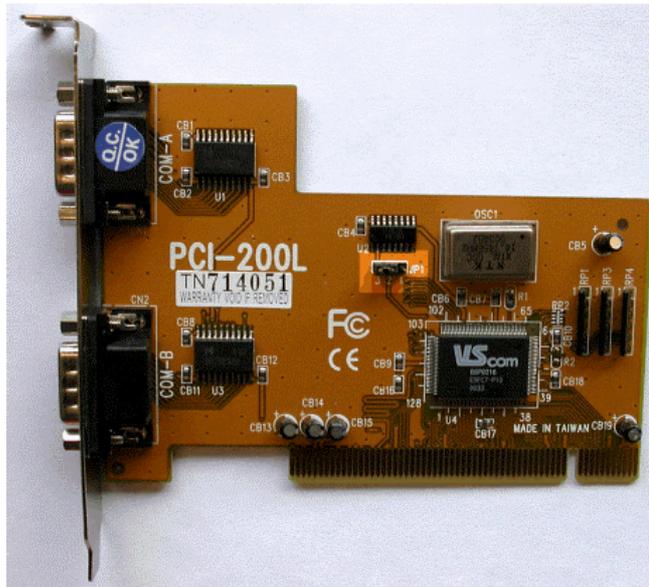


Figura 6-14  
Ajuste do jumper em placa on Multiport

#### Configuração

O procedimento de configuração corre automaticamente. Depois de reiniciar ARGUS. Os dispositivos são nomeados de acordo com a tabela abaixo, dependendo do número de placas Multiport I/O inseridas, múltiplos dispositivos são adicionados:

Conexão	número de placa Multiport I/O
COM3	1
COM4	1
COM5	2
COM6	2
COM7	3
COM8	3

Tabela 6-3  
Comandos para a instalação de portas serial adicionais

### PCI slots Proibidos

Se a placa Multiport I/O é usada junto com a placa Ethernet 10/100 Mbps ou Ethernet 10/100/1000 Mbps algumas restrições concernentes ao uso dos slots PCI tem que ser tomados em conta, dependendo do modelo de ARGUS. As combinações de slots PCI podem não ser usada para inserir ambas placas. Não obstante uma das placas mencionadas pode ser inserida sem problema nenhum em aquele slot PCI.

Modelo do Argus	slots proibidos para uma combinação de placa Multiport I/O e placa Card 10/100 Mbps ou 10/100/1000 Mbps
AGS-3270-0 e superior	PCI2 e PCI6

Tabela 6-4

A localização dos slots PCI em seu ARGUS é descrita na seção [3.1.1 Argus Processor](#). O modelo do ARGUS você pode ver no rotulo na parte traseira do alojamento do ARGUS.

## 6.2 Configuração avançada do Software

O driver do display de seu ARGUS pode ser configurado seguindo o descrito na seção [3.5.2 Configurando o Driver do Display](#) e [3.5.3 Configurando o Display de Parede](#).

Algumas características avançadas não estão acessíveis desde o painel de controle. Eles podem ser configurados diretamente no registro do Windows.

### 6.2.1 Editando o Registro

#### Editor de Registro

Clique no botão **Start** na barra de tarefas e escolha **Run ...** para exibir a caixa de diálogo **Run**:

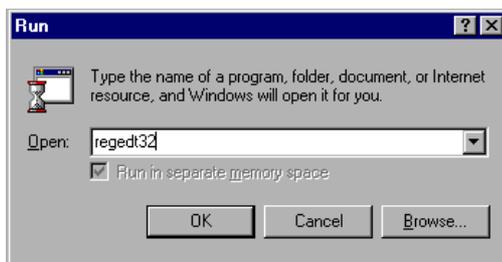


Figura 6-15  
Run regedt32

Ingresse **regedt32** assim o programa abra e clique **OK**. O **Editor de Registro** é iniciado. Siga o caminho:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE
\System
\CurrentControlSet
\Services
\OverView
\Device0
```

Abra a entrada desejada clicando duas vezes no nome na lista. Se não existir ainda crie uma entrada com os comandos **Edit** e **New**.

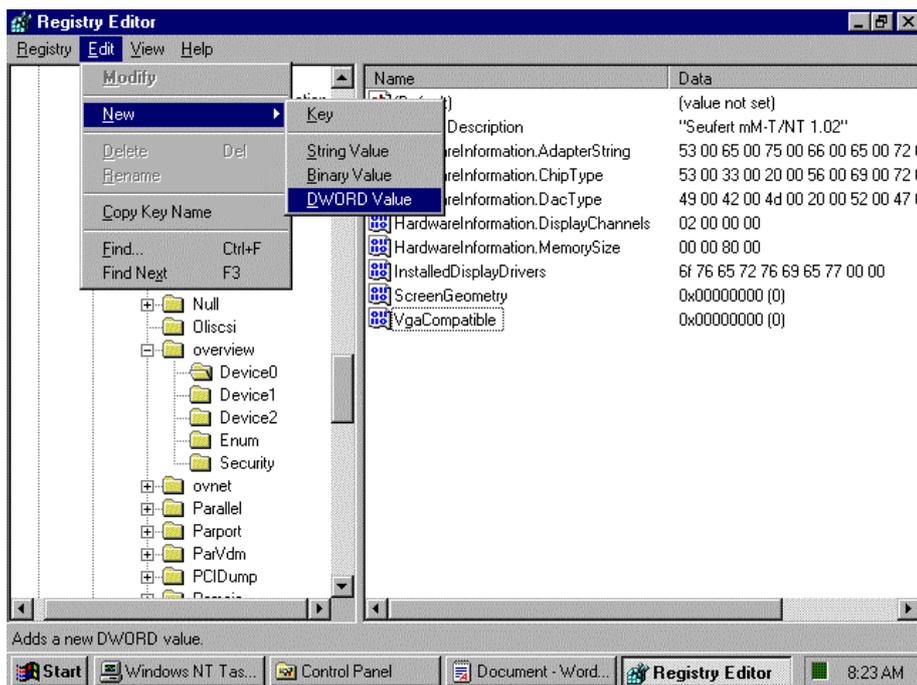


Figura 6-16  
Cria uma nova entrada no registro

Na caixa de diálogo **Edit DWORD Valor**, por exemplo, você pode editar **Valor data** e especificar se os valores base são hexadecimal ou decimal.

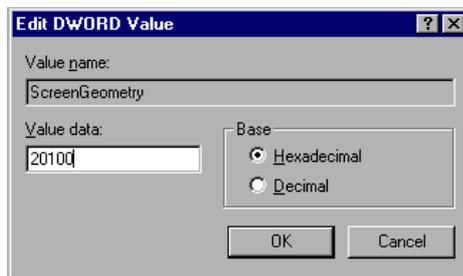


Figura 6-17  
Editando uma entrada no registro

Clique **OK** e saia do editor de registro a menos que você queira fazer mudanças futuras ao registro. A menos que seja indicado, todas as mudanças tomarão efeito depois de reiniciar.

## 6.2.2 Referência do Registro

### ScreenGeometry

O valor `ScreenGeometry` determina o arranjo dos cubos de projeção, projetores ou monitores BARCO conectados.

<b>Nome</b>	ScreenGeometry
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	XXYY00 hex, XX = 0..FF, YY = 0..FF
<b>Defeito</b>	0
<b>Efetivo</b>	depois de iniciar

Tabela 6-5

O principal `0x` declara o número para ser hexadecimal, os seguintes dígitos são divididos em três grupos: `<(XXX)X>` `<YY>` `<..>`. O primeiro grupo determina o número de módulos na direção horizontal `X`, o segundo dá o número na direção vertical `Y`, o terceiro tem que ser `00`. Somente o número de módulos que excedem um arranjo 1×1 é tomado em consideração. Então um arranjo de módulos 3×2 (3 colunas, 2 linhas) é escrito como: `00020100`. Porém os zeros principais são saltados: `20100`.

A seguinte tabela lista exemplos de alguns arranjos:

linhas	Colunas				
	1	2	3	4	...
1	00000	10000	20000	30000	
2	00100	10100	20100	30100	
3	00200	10200	20200	30200	
4	00300	10300	20300	30300	
...					...

tabela 6-6

### ScreenOrder

A ordem na qual os cubos de projeção, projetores ou monitores de BARCO, são designados a canais gráficos de ARGUS, é armazenado como `ScreenOrder` no registro.

<b>Nome</b>	ScreenOrder
<b>Tipo</b>	Valor Binario
<b>Valor</b>	Cadeia binária com até 256 bytes
<b>Defeito</b>	000102...FF
<b>Efeito</b>	Depois de ajustar as propriedades de display ou boot

Tabela 6-7

O valor `ScreenOrder` é dividido em pares: `<AA><BB><CC><DD>...`. O primeiro par especifica qual canal está designado ao primeiro cubo de projeção, o segundo par especifica qual canal está designado ao segundo cubo de projeção e assim em diante. Os cubos de projeção são contados começando com zero.

Por defeito os cubos de projeção BARCO e canais gráficos são designados em colunas do topo ao fundo começando com a coluna da direita como se mostra na [Figura 3-52](#). Esta designação pode ser mudada por alguma razão, por exemplo, pode ser vantajoso mudar a ordem, assim, que os canais são nomeados em filas em vez de colunas como mostrado na [Figura 3-52](#). A seguinte tabela lista alguns exemplos:

arrangement x*y	Assigning cubes and channels in columns	Assigning cubes and channels in rows
4×1	00010203	00010203
2×2	00010203	00020103
3×2	000102030405	000301040205
2×3	000102030405	000204010305
4×2	0001020304050607	0004010502060307

Tabela 6-8

Por favor, referir-se à seção [3.5.3 Configurando o Display de Parede](#) para mais detalhes

### MappingCache

A quantidade de memória disponível para cache de mapeio PCI é armazenado como MappingCache no registro

<b>Nome</b>	MappingCache
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Values</b>	4 . . 64
<b>Defeito</b>	64
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-9

O valor é especificado em Megabytes. Cada placa AGX GRAPHIC CARD requer 16 KB espaço de sistema no compartilhado e 16 MB espaço de sistema compartilhável. Os 4 MB ou 16 MB compartilhável são feitos visível para o CPU pelo mapeio do Windows reservado como especificado no ajuste no registro MappingCache.

Se outros drivers precisam muitas páginas de sistema ou se eles são forçados a fazer assim através de aplicações há duas possibilidades para fazer o espaço necessário disponível.

De um lado você pode mudar o ajuste para as páginas do sistema para um valor suficientemente grande. A entrada de páginas do sistema pode ser encontrada no registro sob o caminho seguinte:

```
HKEY-LOCAL-MACHINE
\System
\CurrentControlSet
\Control
\Session Manager
\Memória Management
\SystemPages
```

A tabela abaixo lista a quantidade de um valor suficientemente grande para as páginas do sistema, dependendo do sistema operativo.

Sistema Operativo	Paginas do Sistema	Tamanho em MB
Windows NT 4.0	30000	117
Windows 2000	50000	195
Windows XP	110000	429

Tabela 6-10

Por outro lado você pode diminuir o valor para o MappingCache. Isto pode conduzir a uma perda pequena de desempenho para algumas operações gráficas.

### Vfrequencies

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### UseSoftwareCursor

Se o driver do display é forçado a usar um software-cursor ou não é armazenado como UseSoftwareCursor no registro.

<b>Nome</b>	UseSoftwareCursor
<b>Tipo</b>	DWORD Valor
<b>Valor</b>	0 ou 1
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-11

Por favor, referir-se à seção [3.5.2 Configurando o Display Driver](#) para mais detalhes (**Use software mouse pointer**).

### ForceHardwareCursor

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### SynchronizeEngine

Com a entrada de SynchronizeEngine no registro o desempenho gráfico pode ser aumentado aceitando um longo tempo de interrupção.

<b>Nome</b>	SynchronizeEngine
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0 ou 1
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-12

Por favor, referir-se à seção [3.5.2 Configuring the Display Driver](#) para maiores detalhes (**Synchronize with graphics engine**).

### UseDeviceBitmaps

Se dispositivos de bitmaps (memória de video off-screen) são usados ou não são armazenados como UseDeviceBitmaps no registro.

<b>Nome</b>	UseDeviceBitmaps
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0, 1 or 800000..B000000 hex (8..176MB)
<b>Defeito</b>	1
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-13

Por favor, referir-se à seção [3.5.2 Configurando o Display Driver](#) para mais detalhes (**Use device bitmaps**).

Se for ativado o uso do dispositivo bitmaps, o driver do display tenta armazenar os bitmaps na memória física da placa gráfica. Se esta memória não é suficiente a memória do sistema é usada (Paged Pool), que poderia conduzir a conflitos com os processos do sistema. O paged pool é gerenciado pelo Windows e somente liberado a uma quantidade específica. É aconselhável aumentar, este espaço de armazenamento de 0MB (administração dinâmica) para o máximo 192MB (hex de C000000). Isto é ajustado no editor de registro debaixo do caminho seguinte:

```
HKEY-LOCAL-MACHINE
\System
\CurrentControlSet
\Control
\Session Manager
\Memória Management
\PagedPoolSize
```

Você pode encontrar descrição detalhada para calcular o tamanho de paged pool em:

► **Microsoft Knowledge Base**, Article ID: Q126402

Por defeito o driver do display de ARGUS deixará pelo menos 16MB de espaço paged pool para outras aplicações em sistemas com 32MB RAM ou mais. Ajustando a entrada do registro UseDeviceBitmaps a um valor entre 800000 e B000000 hex (8..176MB), o paged pool usado para dispositivos bitmaps pode ser limitado até mesmo mais adiante. É recomendado fazer uso desta possibilidade somente se aplicações e/ou outros drivers correndo na máquina necessitam uma quantidade combinada de paged pool maior que 16MB.

### Orbiting

Com a entrada Orbiting no registro o orbitamento da exibição pode ser começado e o tempo de orbitamento pode ser definido.

<b>Nome</b>	Orbiting
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0..FFFFFFFF hex
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de uma revolução ou, começando de 0, depois de reiniciar

Tabela 6-14

Por favor, referir-se à seção [3.5.2 Configurando o Display Driver](#) para mais detalhes (**Orbiting**).

### PanelResolutionOnly

Com a entrada PanelResolutionOnly é determinado se uma placa AGX GRAPHIC pode ser operada com a resolução nativa do driver do display ou se poderia ser operada também em uma menor resolução. Este ajuste se aplica somente a displays digitais.

<b>Nome</b>	PanelResolutionOnly
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0 ou 1
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-15

Se o valor for ajustado a 1 somente a resolução nativa pode ser selecionada no diálogo de propriedades do display. Isto e também o caso, se o OMNISCALER é usado junto com a placa gráfica. Se o valor for 0, também a mais baixa resolução pode ser selecionada.

### ConvertPatternsToMono

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### TransparentBlit

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### WriteCombining

Com a entrada `WriteCombining` no registro. Write combining pode ser habilitado em CPUs com processadores Pentium Pro, Pentium II, Pentium III, Pentium IV ou Celeron.

<b>Nome</b>	<code>WriteCombining</code>
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0 ou 1
<b>Defeito</b>	1
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-16

Write combining habilita a CPU para transferir imagens para as placas gráficas mais rápido, mas, pode causar erros de envio sob estranhas condições.

### Coring

Com a entrada `Coring` no registro o threshold of Coring é definido.

<b>Nome</b>	<code>Coring</code>
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0..FF hex
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de ajustar as propriedades do display ou depois de reiniciar

Tabela 6-17

Com o `Coring` ativado todos os valores RGB na tabela de hardware de cor até o valor preto definido são cortados.

Ajustando `Coring` a 10 hex pode reduzir o ruído na exibição de vídeo e aumentar o contraste. Este ajuste afeta somente profundidades de cor de 15, 16 ou 32 bit da placa AGX GRAPHIC CARD.

### RedGamma, GreenGamma, BlueGamma

Com a entrada `RedGamma`, `GreenGamma` ou `BlueGamma` no registro, cada canal de cor do sinal do vídeo pode ser adaptado as propriedades do display do monitor ou projetor. Então cores e contraste podem ser exibidos otimamente.

<b>Names</b>	<code>RedGamma, GreenGamma, BlueGamma</code>
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0..65535 dec
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de ajustar as propriedades do display ou depois de reiniciar

Tabela 6-18

Esta funcionalidade é efetiva somente, se todas as três variáveis têm valores diferentes de zero. Um gama de 1.0 é representado por o valor decimal de 10000 (e.g. 2.2 é codificado como 22000).

### GrayScale

Com a entrada `GrayScale` no registro um formato simples de 8 bpp pode ser selecionado.

<b>Nome</b>	GreyScale
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	0 or 1
<b>Defeito</b>	0
<b>Efeito</b>	depois de reiniciar

Tabela 6-19

Ajustado a 1, o display driver oferece um formato simples de 8 bpp com uma paleta fixa contendo até 256 tonalidades de cinza (linear ou gamma corrigido).

### DuoViewClock

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### DesktopX

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### DesktopY

Esta opção não tem nenhum efeito nas propriedades de exibição de ARGUS.

### Start

Com a entrada `Start` no registro o direito para começar e operar vídeo e RGB é estabelecido. A entrada `Start` fica então situada debaixo de outro caminho às outras entradas:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE
\System
\CurrentControlSet
\Services
\<framegrabber>
```

<b>Nome</b>	Start
<b>Tipo</b>	DWORD
<b>Valor</b>	2, 3 ou 4
<b>Defeito</b>	2
<b>Efeito</b>	depois de parar o display driver, depois de reiniciar

Tabela 6-20

Ajuste a 2 os drivers da placa de entrada de vídeo e placas RGB INPUT são iniciadas ao começo do sistema. Isto habilita a todos os usuários para exibir vídeo ou RGB respectivamente.

Ajuste a 3 somente um usuário, com pelo menos Direitos de Usuário de Poder é capaz de iniciar os drivers necessários.

Ajuste a 4 desabilita o driver da placas de entrada.

Isto é aplicável somente para Windows NT. Windows 2000/XP oferece independentemente dos direitos de acesso do usuário, total acesso às funcionalidades de exibição.

### 6.2.3 Configurando Vídeo

Com o arquivo de definição switcher , os nomes definidos pelo usuário podem ser designados à entrada, um switcher vídeo pode ser integrado no sistema e ser controlado, vídeo distribuído pode ser configurado e um switcher vídeo pode ser usado simultaneamente através de múltiplos computadores.

Então a informação sobre a configuração do hardware de vídeo (i.e. placas de entrada, cabeamento, switchers, computadores, etc) precisa ser especificado no arquivo de definição de switcher e compilado no registro com o compilador de idioma switcher.

Se o compilador de idioma switcher já é instalado os arquivos precisados podem ser achados na pasta: **C:\Program Files\BARCO\SLC\** ou se não foram instalados na pasta por defeito, então na pasta indicada durante o processo de instalação. Se o compilador de idioma switcher tem que ser instalado, por favor, referir-se à seção [3.5.1 Instalando o Display Driver e o Compilador de Idioma Switcher!](#)

Um arquivo de definição switcher simples **example.vsw** é incluído. Este arquivo pode ser adaptado para sua configuração específica e o nome do arquivo pode ser mudado. O arquivo **slc.exe** é o compilador que lê o indicado arquivo de definição switcher e cria entradas ao registro. Os outros arquivos contêm informação estática do hardware e não pode ser mudado.

#### O arquivo de definição switcher

O arquivo de definição switcher contém todos os parâmetros individuais da configuração do hardware relacionado: computadores, vídeo switcher, definição de fontes de vídeo, routing de fontes de vídeo a placas de entrada e cabeamento.

Comentários de linha são marcados com **//** no início da linha, os comentários começam com **/\*** e terminam com **\*/**.

No seguinte será necessário entrar na configuração do switcher vídeo e das placas de entrada instaladas ou os canais de entrada usados respectivamente no arquivo de definição de switcher. Para referir ao tipo de hardware instalado, veja a tabela abaixo. A numeração por cada tipo de placa de entrada começa com **[0]**. As placas /canais de entrada são numeradas subsequentemente correspondendo à ordem dos slots PCI, veja seção. [2.14 Argus OmniBus](#).

<b>vsw2974[x]</b>	Video Switcher (Valid for models AutoPatch 1YDM, AutoPatch 1Y-16, AutoPatch 4YDM)
<b>frg2684[x]</b>	BIG VIDEO CARD
<b>rgb2774v1[x]</b>	RGB INPUT CARD
<b>frg3008[x]</b>	QUAD ANALOG VIDEO CARD ou DUAL RGB INPUT CARD

Tabela 6-21  
Indicação de placas de entrada

Dependendo de sua configuração algumas seções **Switcher**, **Computer**, **Grabber**, **DFRG** no arquivo de definição switcher podem ser omitidos. Não obstante as seções **Sourcelist**, **Routes** e **Cables** são obrigatórias.

No seguinte, seções do arquivo de configuração são explicados. Adicionalmente um arquivo de exemplo é listado nos respectivos lugares. O exemplo cobre dois Displays de Parede, cada um é controlado por um Argus. Vídeo –e fontes RGB são providas por meio de um vídeo switcher. ARGUS 1 funciona como Server e controla o vídeo switcher via conexão serial. ARGUS 2 é conectado ao ARGUS 1 via a LAN. As saídas do vídeo switcher são divididas em dois sub-dispositivos lógicos. Um para a saída RGB, o outro para a saída de vídeo. Para cada um dos sub-dispositivos uma porta no Servidor é definida. Em ambos Displays de parede há um vídeo e uma janela RGB exibidas. O vídeo no Display de Parede 1 é vídeo distribuído, veja a seção [4.2.6 Vídeo Distribuído](#).

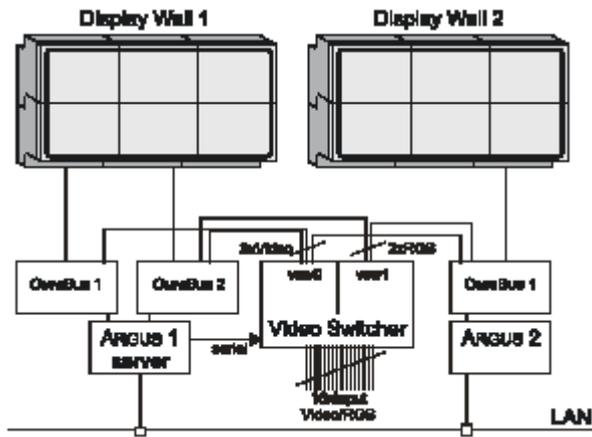


Figura 6-18  
Exemplo para o uso de um vídeo switcher

### Switcher

Cada seção que começa com **Switcher** define um vídeo switcher. Para determinar o tipo de dados, selecione uma das seguintes expressões: **composite**, **svideo**, **rgb**, **rgbc**, **rgbhv**. Dados com necessidade de menos canais podem também ser transmitidos, se por exemplo **rgbhv** é selecionado, dados do tipo **rgb** e **rgbc** pode ser transmitido. Os Vídeo switchers podem ser divididos em mestre e um sub-dispositivo; por exemplo, as entradas são afiliadas ao dispositivo mestre. As saídas são divididas em vídeo switchers lógicos múltiplos. Isto habilita o uso de um vídeo switcher físico para um vídeo, fontes RGB ou somente para uma clara descrição.

<b>Switcher</b>	O nome inserido em aspas é nome acessível ao usuário.
<b>Device</b>	Nome do vídeo switcher, veja Tabela 6-21 e texto acima, por favor! Sub dispositivos são numerados com um índice juntado, começando com [1] contado ascendente subseqüentemente se mais sub-dispositivos são usados.
<b>Connection</b>	Determina a porta serial do servidor.
<b>Inputs</b>	Determina o número de entradas disponíveis do vídeo switcher. Precisa ser indicado para o dispositivo mestre. Sub-dispositivos usa as entradas do dispositivo mestre.
<b>Outputs</b>	Determina o número de saídas disponíveis do mestre ou sub-dispositivos.
<b>Level</b>	Reservado para configuração avançada.
<b>Videotype</b>	Determina que tipo de sinal pode ser transmitida pelas saídas. Selecione <b>composite</b> , <b>svideo</b> , <b>rgb</b> , <b>rgbc</b> ou <b>rgbhv</b> .
<b>Host</b>	Indica o computador, conectado via a serial interface, com o nome do usuário acessível segundo o definido na seção <b>computer</b> .. Somente usado com computadores múltiplos!
<b>Port</b>	Número de porta no servidor conectado ao vídeo switcher. Mestre e sub-dispositivos necessitam números de portas separados. Somente usado com múltiplos computadores.
<b>RemoteType</b>	Reservado para configuração avançada

```

Switcher "vsw0"
{
    Device = vsw2974[0];
    Connection = com2;
    Inputs = 4;
    Outputs = 4;
    Videotype = rgbhv;
    Host = server;
    Port = 4999;
}

Switcher "vsw1"
{
    Device = vsw2974[0][1];
    Outputs = 4;
    Videotype = svideo;
    Port = 5000;
}

```

### Computer

Cada seção começando com **Computer** define o nome e opcionalmente o endereço IP de cada ARGUS PROCESSOR que controlará o switcher.

<b>Computer</b>	O nome inserido em aspas é o nome definido pelo usuário.
<b>Nome</b>	Nome do computador dentro do domínio.
<b>IPAddress</b>	Opcional, se o endereço IP for indicado é tomado para identificar o computador em vez do nome.

```

Computer "server"
{
    Nome = argus-1;
    IPAddress = 150.158.181.149;
}

Computer "argus-2"
{
    Nome = argus-2;
}

```

### Grabber

Cada seção começando com **Grabber** designará uma única placa ao nome acessível do usuário.

<b>Grabber</b>	O nome inserido em aspas é o nome acessível do usuário. O nome <b>frgX</b> com <b>X</b> Como um inteiro causará uma alarma porque há conflitos potenciais com dispositivos nomeados automaticamente.
<b>Device</b>	Nome da placa de entrada, veja Tabela 6-21 e texto acima, por favor! Se houver qualquer computador definido, o nome do computador tem que ser anteposto. O separador depois de um nome de computador são dois pontos.

```

Grabber "bvc-on-server"
{
    device = server:frg2684[0];
}

Grabber "rgb-on-server"
{
    device = server:rgb2774v1[0];
}

```

## DFRG

Cada seção começando com **DFRG** define os membros de um grupo de vídeo distribuído e designa este grupo a um nome acessível de usuário. As placas de entrada listadas nesta seção são separadas com vírgula.

<b>DFRG</b>	O nome inserido em aspas é o nome acessível do usuário. O nome <b>frgX</b> com <b>X</b> Como um inteiro causará uma alarme porque há conflitos potenciais com dispositivos nomeados automaticamente.
<b>Input device</b>	Nome da placa de entrada, veja Tabela 6-21 e texto acima ou nome definido de usuário da seção <b>Grabber!</b> Se houver qualquer computador definido, o nome do computador tem que ser anteposto. O separador depois de um nome de computador são dois pontos

```
DFRG "dvideo-1"
{
    bvc-on-server, server:frg2684[1];
}
```

## Sourcelist

Cada seção começando com **Sourcelist** define um grupo de fontes de vídeo e designa este grupo a um nome acessível de usuário.

Os nomes fontes na sourcelist devem ser únicos, mas, cada fonte pode ser usada várias vezes, com o mesmo tipo de vídeo e preset.

<b>Sourcelist</b>	O nome inserido em aspas é o nome acessível de usuário.
<b>"nome"</b>	Designa uma fonte de vídeo a um nome. As fontes de vídeo são listadas na ordem em que elas foram conectadas ao vídeo switcher.
<b>video type</b>	Designa um tipo de vídeo à fonte de vídeo. Veja seção <b>Switcher</b> para definição de tipos de vídeo
<b>preset</b>	Opcional. Designa um preset a uma fonte de vídeo. Este sobre-escreve a opção auto-deteção. São possíveis presets <b>NTSC, PAL, SECAM, BW50 e BW60.</b>

```
Sourcelist "video-a"
{
    "Video-1", composite, PAL;    // defining video sources
    "Video-2", svideo, PAL;
}

Sourcelist "rgb-a"
{
    "rgb-1", rgb;
    "rgb-2", rgbhv;
}
```

## ROUTES

A seção **ROUTES** define o roteamento da lista de fontes a grupos de vídeos distribuídos ou placas de entradas simples.

Na primeira entrada em cada linha marca a lista de fontes, a última expressão marca a placa de entrada roteada ou grupo de vídeo distribuído. Muitas placas de entrada ou grupos de vídeo distribuído podem ser listados separados com uma vírgula. Muitas listas podem ser roteadas para uma placa de entrada. Se houver qualquer computador definido, o nome do computador tem que ser anteposto. O separador depois de um nome de computador são dois pontos

```
ROUTES
{
    "video-a" to argus-2:frg2684[0];
    "Video-a" to dvideo-1;
    "rgb-a" to rgb-on-server, argus-2:rgb2774v1[0];
}
```

## CABLES

A seção **CABLES** define a conexão de fontes de vídeo ao vídeo switcher e vídeo switcher a placas de entrada.

A primeira entrada em cada linha, marca a fonte. Por exemplo, o soquete de saída da fonte de vídeo ou vídeo switcher, a última expressão marca o destino, por exemplo, o soquete de entrada do vídeo switcher ou a placa de entrada.

<b>video source</b>	Nome da fonte de vídeo ingressada na seção <b>Sourcelist</b> em aspas.
<b>video switcher</b>	Nome do vídeo switcher como definido na seção <b>Switcher</b> e o número de soquete. A numeração começa com <b>1</b> . Nome e número são separados por um ponto
<b>input card</b>	Nome da placa de entrada como definido na Tabela 6-21 ou na seção <b>Grabber</b> e o número de soquete. A numeração começa com <b>1</b> . Nome e número são separados por um ponto. Se houver qualquer computador definido, o nome do computador tem que ser anteposto. O separador depois de um nome de computador são dois pontos

Se uma fonte for conectada a mais destinos, os destinos podem ser listados um atrás do outro, separados com uma vírgula ou para cada conexão uma única linha.

```
CABLES
{
  "rgb-1"      to vsw0.2;
  "rgb-2"      to vsw0.1;
  "Video-1"    to vsw0.3;
  "Video-2"    to vsw0.4;
  vsw0.4       to rgb-on-server.1;
  vsw0.2       to argus-2:rgb2774v1[0].1;
  vsw1.1       to argus-2:frg2684[0].1;
  vsw1.2       to server:frg2684[0].1;
  vsw1.3       to server:frg2684[1].1;
}
```

### O Compilador

Depois de mudar o arquivo de definição switcher, ele tem que ser compilado e os dados tem que ser inseridos no registro

Execute o arquivo **slc.exe** com a sintaxe:

```
> slc.exe <switcher definition file> [-Option] [-Option] ..
```

Se não foram usadas opções e o compilador corre sem nenhum erro no arquivo de definição switcher, as mudanças no registro são feitas imediatamente. Arquivos com mudanças no registro são salvados também na pasta atual com o nome: **<switcher definition file>.<computer nome>.reg** para propósitos de arquivo.

### Opção

<b>?</b>	imprimir esta informação de ajuda
<b>f</b>	imprimir resultados em arquivo texto somente. Não são permitidas mudanças no registro
<b>p</b>	imprimir caminhos encontrados para todas as placas de entrada
<b>dev</b>	imprimir dispositivos encontrados
<b>def</b>	imprimir definições encontradas
<b>c'filename'</b>	selecione o arquivo de definição switcher

Tabela 6-22



**Se são configurados múltiplos Argus Processors, cada um deles precisa estar em operação enquanto o compilador está sendo executado. O usuário tem que ter direitos de administrador em cada um destes dispositivos Argus.**

## O idioma de definição do Switcher na notação BNF

A continuação o idioma de definição switcher é declarado no BNF (Backus Naur Form):

```
alpha ::= 'a' .. 'z' | 'A' .. 'Z' | '-' | '!' | '_'
digit ::= '0' .. '9'
nome ::= alpha {alpha | digit} dev_nome ::=
nome | ('' nome '') string ::= nome | (''
{any} '') number ::= digit {digit}
eq ::= '='
bits ::= '4' .. '8'
parity ::= 'n' | 'e' | 'o' stopbits ::=
'1' | '1.5' | '2' file_nome ::= nome ['. '
nome] sw_types ::= dev_nome frg_types ::=
dev_nome
sw_nome ::= dev_nome cmp_nome
::= string
sw_dev ::= sw_type '[' number ']' '[' number ']'
listname ::= string sourcename ::=
string dfrg_nome ::= dev_nome
frg_nome ::= dev_nome
frg_dev ::= [cmp_nome ':' ] frg_type '[' number ']' sw_output
::= (sw_nome | sw_dev) '.' number sw_input ::= sw_output
frg_input ::= (frg_nome | frg_dev) '.' number

file ::= {section}
section ::= include | switcher | computer | grabber | dfrg | sourcelist |
⊗ routes | cables
include ::= 'include' file_nome
switcher ::= 'switcher' sw_nome '{' {sw_def} '}' computer ::=
'computer' cmp_nome '{' {cmp_def} '}' grabber ::= 'grabber'
frg_nome '{' grabber_def '}' dfrg ::= 'dfrg' dfrg_nome '{'
dfrg_def '}'
sourcelist ::= 'sourcelist' listname '{' source_def '}'
routes ::= 'routes' '{' {route_def} '}'
cables ::= 'cables' '{' {cable_def} '}'
sw_def ::= device | connection | baudrate | type | inputs | outputs | level |
⊗ videotype | host | port | remotetype cmp_def
::= hostname | ipaddress
host ::= cmp_nome
hostname ::= 'nome' eq nome ';' ipaddress ::=
'ipaddress' eq ip_def ';' port ::= 'port' eq number
ipdef ::= digit[digit][digit].digit[digit][digit].digit[digit][digit].
⊗ digit[digit][digit]
device ::= 'device' eq sw_dev ';' connection ::=
'connection' eq nome ';' baudrate ::= 'baudrate' eq
number ';' type ::= 'type' eq number
inputs ::= 'inputs' eq number ';' outputs ::=
'outputs' eq number ';' level ::= 'level' eq
number ';'
videotype ::= 'videotype' eq vid_types ';'
grabber_def ::= 'device' eq frg_dev ';'
dfrg_def ::= (frg_nome | frg_dev) '{',' frg_nome | frg_dev } ';'
source_def ::= source_descr {source_descr}
source_descr ::= sourcename ',' nome [',' nome] ';'
route_def ::= listname 'to' (frg_nome | frg_dev | dfrg_nome ){'',' (frg_nome |
⊗ frg_dev | dfrg_nome) } ';'
cable_def ::= sourcename | sw_output 'to' sw_input | frg_input {'',' sw_input |
⊗ frg_input }';'
```

## 6.2.4 Atualizando o Display Driver

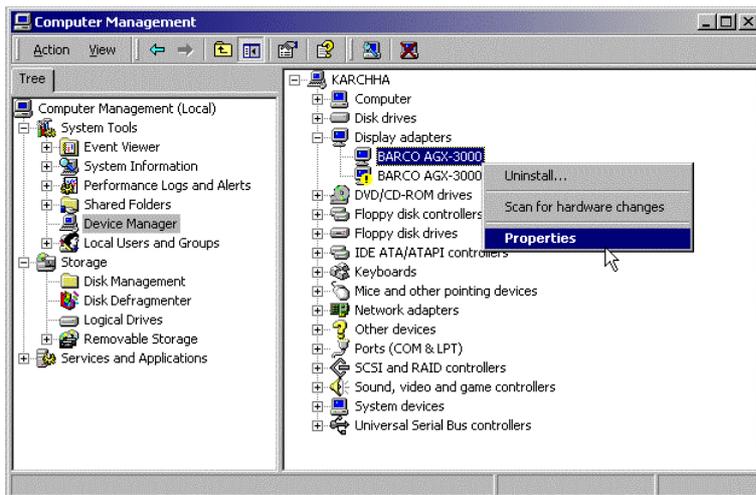
a forma em que um display driver é atualizado depende do sistema operativo usado.

### Atualização sob Windows NT

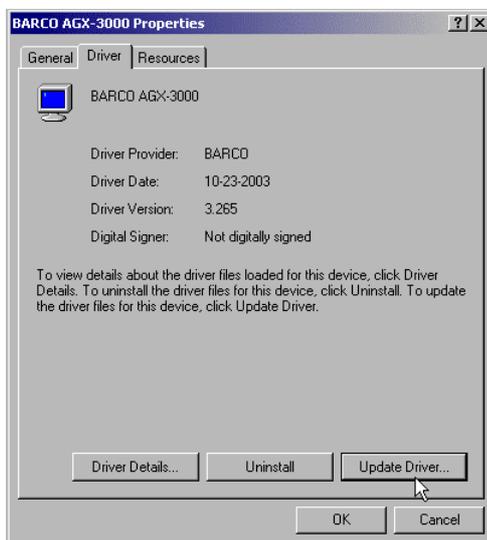
Ao instalar uma nova versão do driver proceder como explicado na seção [3.5.1 Instalando o Display Driver e Compilador de Idioma Switcher](#).

### Atualização sob Windows 2000/XP

Para instalar uma nova versão do driver, abrir o gerenciador de dispositivos (**Start -> Settings -> Control Panel -> System -> Hardware** **Aba -> Device Manger ...** ). No gerenciador de dispositivos abrir **display adapters**. Uma lista contendo todos os canais gráficos de ARGUS é exibida. Com um clique direito sobre o primeiro dispositivo o menu de talho aparece; selecione **Properties**.



No diálogo **Properties** vai para a aba **Driver** e clique sobre **Udate Driver ...** .



Isto abre o **Update Device Driver Wizard**. Este procedimento com este assistente é o mesmo como o **Found new Hardware Wizard** ao inserir novas placas gráficas. Também deve ser seguido para cada canal gráfico. Depois disso, o arquivo de ajuste para o display driver deve ser executado. Por favor, referir-se a seção [3.5.1 Instalando o Display Driver e o Compilador de Idioma Switcher](#).



### 6.2.5 Desinstalação do Display Driver (agxuninst.exe)

Se o driver Barco deve ser removido do sistema, a ferramenta `agxuninst.exe` deveria ser usada. Isto é necessário se você quiser reverter a uma versão anterior do driver.

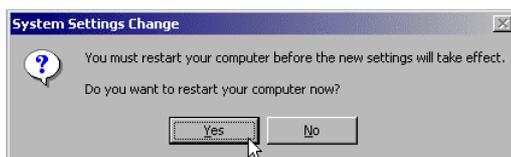
Para executar `agxuninst.exe`, você deve ingressar como um administrador. O arquivo está localizado no CD Control Room Suite **CRS-3045-C** no diretório seguinte:

```
E:\Windows Drivers (OVS-2686)\Windows Drivers X.X
```

Com um clique duplo no primeiro arquivo um diálogo com a pergunta se os drivers realmente deveriam ser removidos. Para desinstalar confirme com **Yes**.



Então a desinstalação é executada até que você seja perguntado para iniciar o computador. Confirme novamente com **Yes**.



Novamente depois disto um driver deve ser instalado. Se você quiser reverter a uma versão anterior, por favor, referir-se ao manual do usuário que foi provido com seu driver para instruções sobre a instalação!

## 6.2.6 Requerimentos especiais quando instale Windows NT

Se você quiser reinstalar e configurar Windows NT no disco rígido ARGUS, é requerido um procedimento especial. A seguinte descrição aponta nos detalhes que devem ser considerados para executar um sistema que otimamente suporta o hardware e software ARGUS, mas, não pretende dar uma descrição completa da instalação do sistema Windows NT. Se você precisar informação para a configuração do Windows NT, por favor, veja a seção [3.4.2 Sugestão de literatura sobre Windows NT](#).

### Partes Requeridas

Para a instalação os seguintes CD-ROMs são necessários:

- ▶ Microsoft Windows NT Professional
- ▶ **CRS-3045-C**, Control Room Suite for Windows NT/2000/XP

### Instalação do Windows NT

Para a instalação de Windows NT, somente siga as instruções do setup. Ao completar a instalação, não esqueça de instalar o pacote de serviço 6<sup>a</sup>. Os arquivos requeridos estão localizados no CD Control Room Suite na pasta seguinte:

```
<CDROM>:\3rd Party\Windows NT\Service Pack 6a\SP6I386XX.EXE\
```

Para o pacote de serviço, selecione o mesmo idioma como sua instalação de Windows é!

### Adaptador de Rede

Windows NT configurará uma placa de rede automaticamente, mas, não na forma correta. É necessário fazer isso manualmente. Então copie a pasta com os arquivos necessários do Control Room Suite para o disco rígido, por exemplo, para a pasta temp. No Control Room Suite os arquivos necessários estão localizados em:

```
<CDROM>:\3rd Party\Intel Pro100 Ethernet Adapter (NET-2792) Remova o adaptador de rede que o Windows NT já configurou (Start -> Settings -> Control Panel -> Network -> Adapter, selecione o adaptador de rede -> Remove). Depois reinicie o novamente sobre a aba Adapter pressione add e indique a pasta que você copiou antes. A placa de rede agora está instalada e você é capaz de configurá-la agora.
```

### Driver gráfico

Finalmente o driver gráfico ARGUS/EOS pode ser instalado. Por favor, proceder segundo o explicado na seção [3.5.1 Instalando o Display Driver e o Compilador de idioma Switcher](#).

## 6.2.7 Requerimentos especiais quando instale Windows 2000/XP

Se você quiser reinstalar e configurar Windows 2000 ou Windows XP no disco rígido ARGUS, é requerido um procedimento especial. A seguinte descrição aponta nos detalhes que devem ser considerados para executar um sistema que otimamente suporta o hardware e software ARGUS, mas, não pretende dar uma descrição completa da instalação do sistema Windows 2000/XP. Se você precisar informação para a configuração do Windows 2000/XP, por favor, veja a seção [3.4 Sistema operacional](#)

### Partes Requeridas

Para a instalação, os seguintes CD-ROMs são necessários:

- ▶ Microsoft Windows 2000 Professional ou Microsoft Windows XP Professional respectivamente e
- ▶ **CRS-3045-C**, Control Room Suite for Windows NT/2000/XP

### Seqüência Boot

Nos ajustes da BIOS, defina a seqüência de inicio para 1. **Floppy**, 2. **ATAPI CD-ROM**, 3. **IDE Hard Drive**. Se o disco rígido estiver dividido você tem que pressionar a tecla quando o texto seguinte aparecer: *Press any key to boot from CD . . .* se o disco rígido não estiver dividido o sistema inicia automaticamente desde o CD

### Tipo de Computador

Quando a utilidade setup pergunte para pressionar **F6** para a instalação dos drivers SCSI/RAID, pressione **F5** isto mostrará uma lista dos diferentes tipos de computadores que são suportados por Windows 2000/XP. Nesta lista selecione **Standard-PC**.

### Tamanho da Divisão

Quando você seja perguntado pelo tamanho da divisão, crie uma divisão com o endereço **c:**. O tamanho de esta divisão não deve ser maior do que 8 GB. Dê formato a esta partição no sistema de arquivos NTFS. Se houver uma divisão com estas propriedades, não obstante é recomendado re-formatar!

### Seqüência Boot

Ao reiniciar mude novamente a seqüência boot nos ajustes da BIOS para 1. **Floppy**, 2. **IDE Hard Drive**, 3. **ATAPI CD-ROM**. Windows 2000/XP inicia agora desde o disco rígido.

### Autorização

Dentre outras coisas você será requerido para inserir o número de licença de seu Windows 2000/XP. O número de licença está rotulado no interior da caixa do ARGUS PROCESSOR. Depois que o sistema tenha copiado os arquivos para o disco rígido a instalação está pronta e você será requerido para remover o CD do drive e reiniciar o computador.

Se o assistente mágico de identificação de redes aparecer, saia dele com **Cancel**.

### Driver Gráfico

Agora os drivers gráficos devem estar instalados. Proceder como o explicado na seção [6.2.4 Atualizando o Driver do Display](#).

### Atualize o Driver da placa de Rede

Insira o CD Control Room Suite no CD-ROM drive e configure o driver do adaptador de rede por meio de um driver atualizado no gerenciador de dispositivo. Então abra o gerenciador de dispositivo (**Start -> Settings -> Control Panel -> System -> Hardware Tab -> Device Manger ...** ). Na lista de dispositivos selecione **Ethernet Controller**. Depois de um clique direito nele, selecione **Properties -> Driver Tab -> Update Driver**. Agora você pode selecionar o driver apropriado para a placa de rede do diretório do **Control Room Suite** para uma placa de rede de 10/100Mbps:

```
<CDROM>:\3rd Party\Intel Pro100 Ethernet Adapter (NET-2792)
```

ou para uma placa de rede 10/100/1000Mbps:

```
<CDROM>:\3rd Party\Intel Pro1000 Ethernet Adapter (NET-3283)
```

### Pacote de serviço do Windows

Instale o pacote de serviço recomendado adequado, por favor, referir-se à seção **3.4 Sistema operacional**. Tome cuidado para instalar o pacote de serviço na mesma língua que sua instalação Windows. O pacote de serviço para Windows 2000 pode ser encontrado no diretório:

```
<CDROM>:\3rd Party\Windows 2000\Service Pack 3\W2KSP3xx\
```

e para Windows XP:

```
<CDROM>:\3rd Party\Windows XP\Service Pack 1a\WXPSP1axx\
```

### Otimização do Cursor do Mouse para o sistema Argus

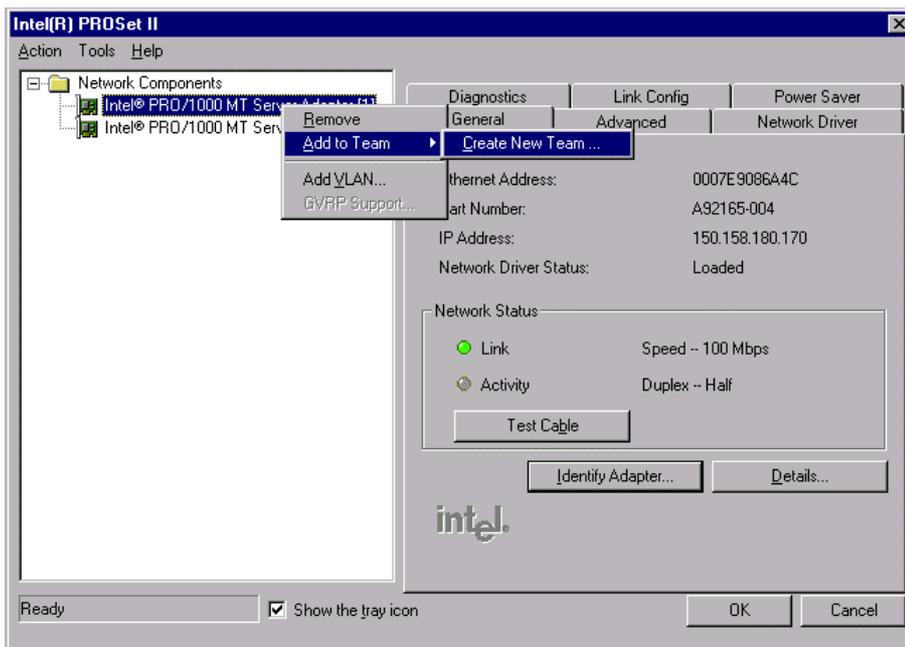
Para um ótimo display do ponteiro do mouse quando o mova sobre as janelas de vídeo, desative a sombra do ponteiro (**Start -> Settings -> Control Panel -> Mouse -> Pointers Tab -> Enable pointer shadow**), por favor, referir-se também à seção **3.6.1 Cursor Apropriado para aplicações de Vídeo** para informação futura sobre o cursor software e hardware.

## 6.2.8 Adaptador de rede Redundante

Para obter uma conexão de rede redundante para a LAN o ARGUS PROCESSOR pode estar equipado com placas de rede múltiplas, que formam uma equipe AFT (Adapter Fault Tolerance). A equipe consiste de duas ou mais placas de rede do mesmo tipo, ou exclusivamente placas de rede de 10/100 Mbps ou exclusivamente de placas de rede 10/100/1000 Mbps. Pelo menos uma das placas deve ser o adaptador do servidor. O outro pode ser adaptador de servidor ou desktop. Não obstante nós recomendamos para um adaptador de rede redundante usar exclusivamente adaptadores de servidor para alcançar um fácil manejo das partes.

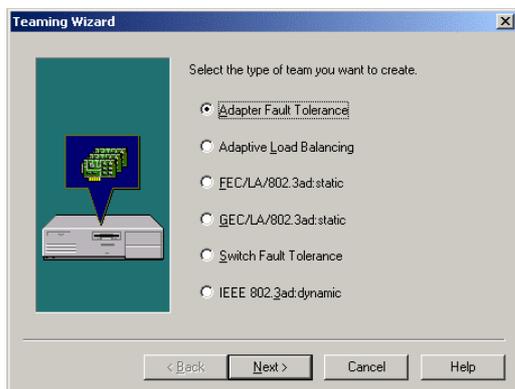
### Configuração de uma equipe AFT

Para configurar uma equipe AFT você deveria ingressar como administrador. Abra o gerenciador de dispositivo (**Start -> Settings -> Control Panel -> System -> Hardware Tab -> Device Manager ...**). Da lista de dispositivos selecione **Network Adapters**. Isto inicia o software de configuração Intel PROSet II:

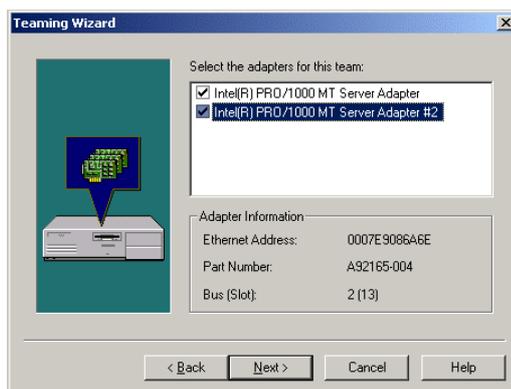


Da lista de componentes de rede disponíveis selecione uma placa de rede que seja um membro da equipe. As propriedades da placa selecionada são exibidas na aba General à direita.

Com o clique direito sobre a lista de placas de rede, abra o menu e selecione **Add to Team -> Create New Team ...**. Isto abre o assistente **Teaming Wizard**. No mágico selecione **Adapter Fault Toleranz** e clique duas vezes no **Next >**:



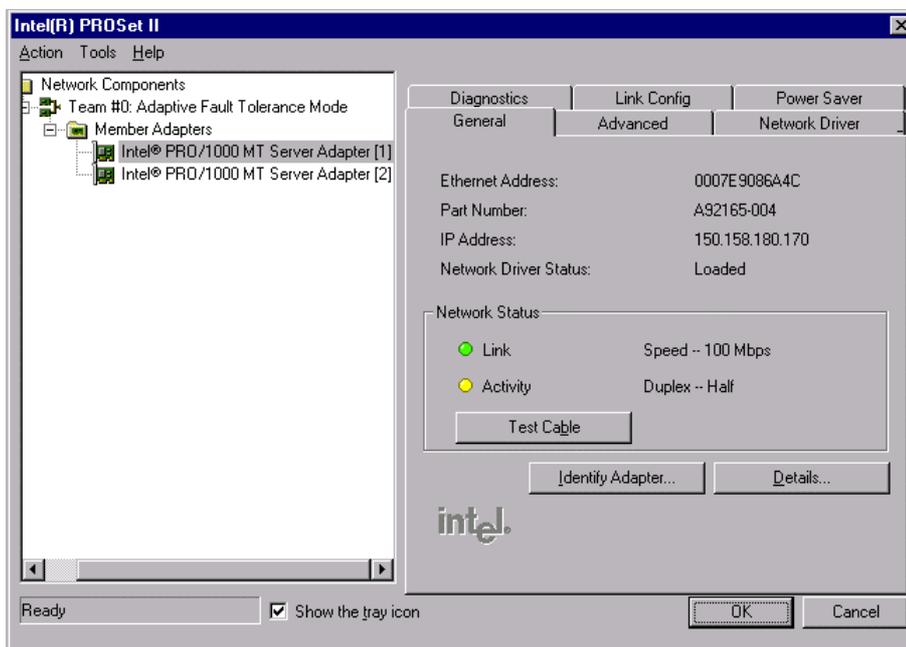
no seguinte passo marque as caixas para selecionar todas as placas que serão parte da equipe e clique **Next >**.



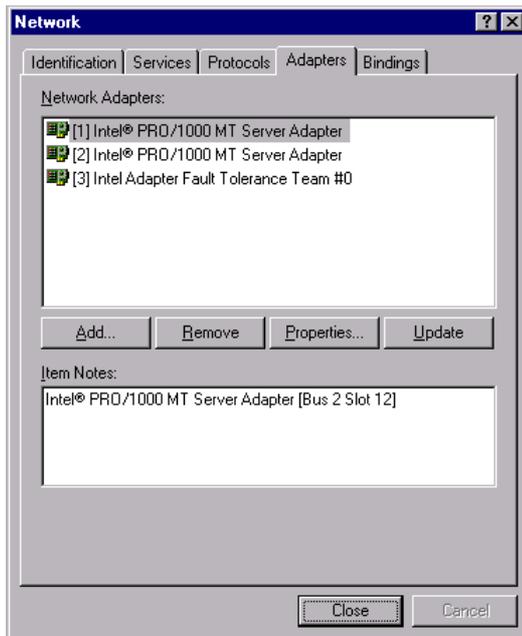
Agora o mágico lista todas as placas de rede da equipe AFT. Clique em **Finish** para confirmar a configuração:



A equipe agora é ingressada aos componentes de rede. Não obstante ainda não esteja instalada. Então clique em **OK**.



A equipe é ingressada na lista de adaptadores de rede. Clicando em **Close** finalmente instala a nova equipe.

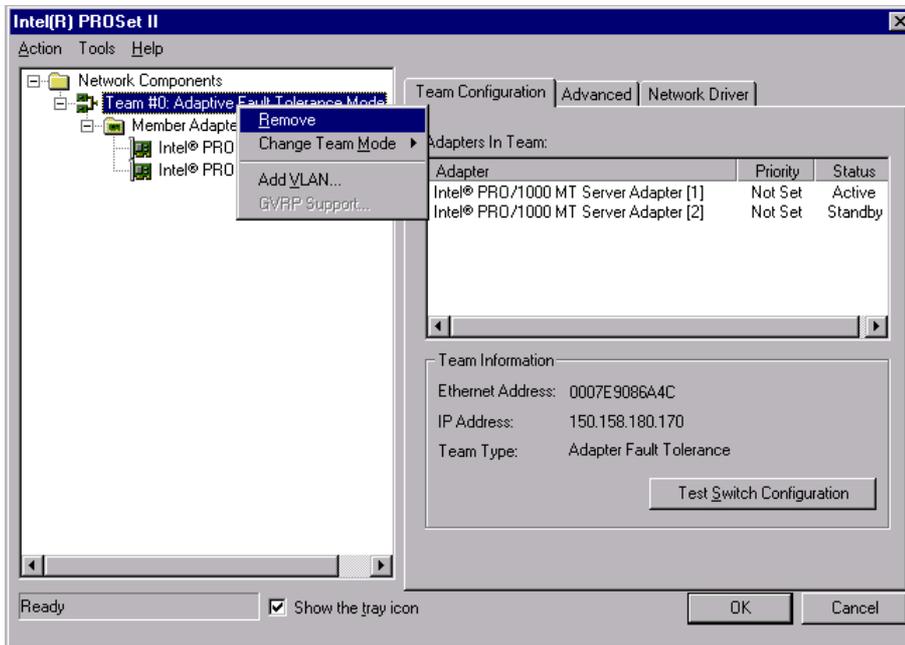


Você será requerido para ingressar os ajustes TCP/IP para a equipe AFT. Depois que o sistema requiere reiniciar, para que as mudanças tenham efeito.

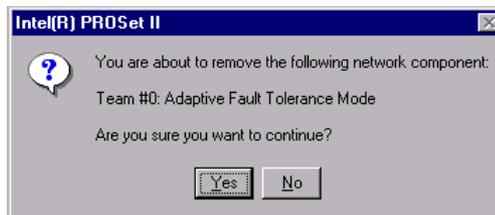


### Revocando uma equipe AFT

Os membros de uma equipe AFT podem ser liberados também, Para fazer isto ingresse como **administrador** e inicie o software de configuração Intel PROSet II segundo o explicado acima. Selecione uma placa de rede que seja parte da equipe , que você deseje revocar. Abra o menu fazendo clique direito na entrada da placa e escolha **Remove**.



Depois de confirmar o diálogo seguinte, a equipe será removida e o computador necessitará reiniciar.



## 6.2.9 Genlock

A taxa de atualização do módulo de projeção não é em geral um múltiplo da taxa de atualização do vídeo. Então ao exibir vídeo, em intervalos regulares um quadro do vídeo cai. Isto conduz a uma exibição tremida do vídeo. Genlocking pode evitar este comportamento não desejado. Isto causa que os módulos de projeção adaptem suas taxas de atualização à taxa de atualização de uma fonte de vídeo. Fontes de placas QUAD ANALOG VIDEO CARD e BIG VIDEO CARDS possam ser usadas para genlocking.

**Para o uso de fontes da placa Big Vídeo, o sistema Argus deve estar equipado com os seguintes componentes e a versão segundo o mencionado ou superior:**



Argus OmniBus	AGS-3013-11
OmniScaler	AGX-3002-0
Big Video Card	FRG-2684-14

### Uso

Genlock é controlado por meio da ferramenta linha de comando **genlock**. Para poder usar abra a linha de comando e ingresse o genlock com as opções respectivas, como por exemplo:

```
C : >genlock /sel:frg0
```

Para especificar a placa de entrada, que provê a fonte de vídeo que é usada para genlocking. As opções seguintes estão disponíveis :

Opção	
/start	Executar <b>genlock</b> sem opções, retorna a lista completa de opções. inicia a utilidade do genlock isto deve ser ingressado primeiro para habilitar a funcionalidade futura
/sel : [ <FRG-nome> ⊗   EXT   INT ]	<FRG-nome> seleciona a placa de entrada, cujo sinal será usado para genlocking; ou o nomes do sistema por defeito ou nomes definidos no arquivo de definição switcher, veja seção <a href="#">4.3.2 Designando canais de vídeo e fontes de vídeo</a> , pode ser usado EXT para selecionar uma entrada externa. A opção INT é reservada para uso futuro
/on	os dados nos módulos de projeção são exibidos em sync Antes de usar /on primeiro, uma fonte deve ser selecionada com a opção /sel
/off	a exibição em sync é parada.
/sts	retorna o estado de todos os parâmetros que são relevantes para genlocking de todas as placas gráficas
/stop	sai da utilidade genlock deveria ser chamada para uma saída apropriada da ferramenta <b>genlock</b>

Tabela 6-23

Opções do genlock



**O estado atual da utilidade genlock é armazenada no registro. Então depois de iniciar automaticamente os ajustes anteriores do genlock são aplicados.**



**Ao usar genlock se assegure que o cabeamento genlock dói estabelecido segundo o explicado na seção [3.2.13 Placa CPU](#).**



**Se um sinal externo for conectado somente external pode ser selecionado. Se selecionar internal ou um sinal de vídeo, o vídeo será perturbado por um sinal externo. Então o sinal externo deveria ser desligado antes de comutar a um outro tipo de genlock!**

## **7 Apêndice Técnico**

Este capítulo provê um resumo tabular sobre detalhes técnicos de ARGUS, seus componentes e interfaces.

## 7.1 Dados Técnicos

### ARGUS PROCESSOR

<b>Dimensiones (h/w/d) gabinete padrão para operação redundante</b>	177mm/440mm/450mm   6.97 in./17.32 in./17.72 in. 177mm/440mm/516mm   6.97 in./17.32 in./20.32 in.
<b>dimensiones (h/w/d) com pés de borracha, fixação, manipulação gabinete padrão para operação redundante</b>	183mm/482mm/500mm   7.20 in./18.98 in./19.76 in. 183mm/482mm/565mm   7.20 in./18.98 in./22.24 in.
<b>Peso</b>	15.7kg   34.6lbs.
<b>Alimentação</b>	100-240V, 60Hz/50Hz
<b>Consumo de energia</b>	
<b>Alimentação padrão</b>	300 W
<b>Alimentação redundante</b>	400 W
<b>condições de operação</b>	0 .. 40° Celsius at max. 80% umidade, sem condensação

Tabela 7-1

### ARGUS OMNIBUS

<b>dimensiones (h/w/d)</b>	267mm/449mm/420mm   10.51 in./17.68 in./16.54 in.
<b>dimensiones (h/w/d) com pés de borracha e manipulação</b>	270mm/449mm/461mm   10.62 in./17.68 in./18.15 in.
<b>peso com</b>	
<b>Alimentação padrão</b>	19.8 kg   43.7lbs.
<b>Alimentação redundante</b>	21.8 kg   48.1lbs.
<b>Alimentação</b>	100-240V, 60Hz/50Hz
<b>Consumo de energia</b>	600 W
<b>condições de operação</b>	0 .. 40° Celsius at max. 80% umidade sem condensação

Tabela 7-2

**AGX GRAPHIC CARD**

<b>Acelerador gráfico</b>	2×RAGE MOBILITY-128 M
<b>Memória</b>	1×64MB SDRAM
<b>Resolução &amp; cores (análogo)</b>	8 bpp, 15 bpp, 16 bpp, 32 bpp
640×480	85 Hz
800×600	85 Hz
1024×768	85 Hz
1280×960	85 Hz
1280×1024	85 Hz
1600×1200	85 Hz
1900×1440	60 Hz
<b>resolução &amp; cores (digital)</b>	8 bpp, 15 bpp, 16 bpp, 32 bpp
640×480	61 Hz
800×600	60 Hz
800×600	72 Hz (somente não escalado)
1024×768	60 Hz
1024×768	68 Hz (somente não escalado)
1280×1024	60 Hz (somente 8 bpp, 15 bpp, 16 bpp)
<b>estado da saída de vídeo</b>	pixel clock digital 135 MHz, pixel clock analog max. 250 MHz
<b>conexão do bus</b>	PCI bus, 32bit / 33 MHz, 64bit / 66 MHz
<b>voltagem</b>	5 V (±5%), 3.3 V (±0.3 V)
<b>consumo de corrente</b>	max. 5 V / 1.5 A, max. 3.3 V / 2.0 A
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at max. 80% umidade, sem condensação
<b>dimensiones</b>	Placa longa PCI 312.00 mm × 121.92 mm com ISA retentor e prato frontal 352.18 mm × 121.92 mm
<b>peso</b>	270 gr
<b>plugues</b>	1 64/32bit, Dual Voltage Signaling PCI edge connector 1 Dual-DVI connector

Tabela 7-3

## UGX GRAPHIC CARD

<b>Acelerador gráfico</b>	4×Radeon 7500 (M7-CSP32)
<b>Memória</b>	1×64MB SDRAM
<b>Resolução &amp; cores (análogo)</b>	8bpp, 15 bpp, 16 bpp, 24 bpp, 32 bpp
<b>640×480</b>	85 Hz
<b>800×600</b>	85 Hz
<b>1024×768</b>	85 Hz
<b>1280×960</b>	85 Hz
<b>1280×1024</b>	85 Hz
<b>1600×1200</b>	85 Hz
<b>1920×1440</b>	60 Hz
<b>resolução &amp; cores (digital)</b>	8 bpp, 15 bpp, 16 bpp, 32 bpp up to 1600×1200@60Hz
<b>estado da saída de vídeo</b>	pixel clock digital 165 MHz, pixel clock analog max. 350 MHz
<b>conexão do bus</b>	PCI bus, 32bit / 33 MHz, 64bit / 66 MHz
<b>voltagem</b>	5 V (±5%), 3.3 V (±0.3 V)
<b>consumo de corrente</b>	5 V / max. 4.0 A, 3.3 V / max. 2.0 A
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8% - 80% umidade sem condensação
<b>dimensiones</b>	PCI long card 312.00 mm × 121.92 mm with ISA retainer and front plate 352.18 mm × 121.92 mm
<b>peso</b>	280 g
<b>plugues</b>	1 64/32bit, Dual Voltage Signaling PCI edge connector 2 Dual-DVI connector

Tabela 7-4

## OMNISCALER

<b>Formato da entrada Vídeo /RGB</b>	YUV4:2:2, XRGB8:8:8:8, RGB8:8:8, RGB5:6:5
<b>Formato dos dados de entrada</b>	bpp PanelLink
<b>Formato dos dados de saída</b>	24 bpp PanelLink na resolução e timing da entrada até 1280×1024 AGX-3002 até 1600×1200 AGX-3313
<b>fonte de vídeo RAM</b>	64 MB DDR SDRAM, 64 bit
<b>conexão do bus</b>	PCI bus, 64bit / 66 MHz
<b>alimentação</b>	5 V (±5%), 3.3 V (±5%)
<b>consumo de corrente</b>	5 V / 2.5 A, 3.3 V / 0.8 A      AGX-3002 5 V / 2.6 A, 3.3 V / 1.3 A      AGX-3313
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8% - 80% umidade, sem condensação
<b>dimensiones</b>	PCI long card 312.00 mm × 121.92 mm with ISA retainer and front plate 352.18 mm × 121.92 mm
<b>peso</b>	250 gr
<b>plugues</b>	1 64/32bit, Dual Voltagem Signaling PCI edge conector. 1 Dual-DVI conector in, 1 Dual-DVI conector out

Tabela 7-5

#### QUAD ANALOG VIDEO CARD

<b>decodificador de vídeo</b>	4 x Micronas VPC3230D
<b>de-interlacer</b>	4 x Micronas SDA9400
<b>escalador</b>	4 x Silicon Optix sxZX1 for 1:1 ou downscaling
<b>CPU</b>	NEC VR5000A, 64bit MIPS Processor @ 200MHz
<b>Controlador de sistema</b>	NEC VRC5074, 64bit/66MHz PCI-Interface, 100MHz CPU-Bus/Memória-Interface, 2 DMA Channels
<b>CPU-/Frame-Memória</b>	64MB SDRAM
<b>Formatos de entrada</b>	Y/C, FBAS PAL B,G,H,I,M,N NTSC M, N, 4.43 SECAM
<b>cores</b>	internal data path YUV 4:2:2 (16 bit wide)
<b>Vídeo padrão</b>	ITU-R601 and ITU-R656 compatível
<b>bus</b>	PCI bus, 64 bit, 3.3/5 V, max, 66 MHz
<b>alimentação</b>	5 V (±2%), 3.3 V (±0.3 V), 12 V (±10%), -12 V (±10%)
<b>consumo de energia</b>	5 V / 1.5 A, 3.3 V / 3.5 A, 12 V / 100 mA, -12 V / 100 mA
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8 - 80% umidade, sem condensação
<b>dimensões</b>	PCI long-card, 312.00 mm x 121.92 mm
<b>peso</b>	425 g
<b>conectores</b>	1 x 64 bit, 3.3 V/5 V PCI edge conector 1 x 160pol. LFH conector

Tabela 7-6

#### BIG VIDEO CARD

<b>decodificador de vídeo</b>	Philips SAA7110A, Square Pixel, PAL, NTSC, SECAM
<b>de-interlacer</b>	Genesis gmVLD8
<b>escalador</b>	Genesis gm833x3F, 33 tap FIR Filter vertical and horizontal
<b>memória de campo de de-interlacing</b>	1MB field buffer NEC PD42280 768kB field buffer NEC PD42280
<b>redução de memória de campo</b>	8kB synchronous FIFO IDT723641
<b>memória de linha de escalamento</b>	2 x 6MB synchronous DRAM, 10 ns
<b>swing buffer</b>	512kB SRAM, 85 ns
<b>descriptor do buffer</b>	PLX technology PCI9060SD
<b>PCI interface</b>	
<b>DMA controlador</b>	
<b>Resolução</b>	free down and up-scaling (max. 1600×1200 pixels)
<b>cores</b>	15 bpp / 32K, 16 bpp / 64K, 32 bpp / 16M
<b>padrão de vídeo</b>	CCIR 601 compatível
<b>bus</b>	PCI bus, 32 bit, 5 V, max. 33 MHz
<b>alimentação</b>	5 V (±2%), 12 V (±10%)
<b>consumo de energia</b>	5 V, 2,1 A and 12 V, 0,25 A
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8 - 80% humidity, non-condensing
<b>dimensões</b>	PCI long-card, 312.00 mm x 121.92 mm
<b>peso</b>	266 g
<b>conectores</b>	1 x 32 bit, 5 V PCI edge connector 3 x 4-pin mini-DIN connectors

Tabela 7-7

**DUAL RGB INPUT CARD**

<b>A/D converter</b>	2 x Analog Devices AD9888
<b>scaler</b>	4 x Silicon Optix sxZX1 for 1:1 or downscaling
<b>CPU</b>	NEC VR5000A, 64bit MIPS Processor @ 200MHz
<b>System Controller</b>	NEC VRC5074, 64bit/66MHz PCI-Interface, 100MHz CPU-Bus/Memória-Interface, 2 DMA Channels
<b>CPU-/Frame-Memória</b>	64MB SDRAM
<b>input</b>	Dual input mode (up to SXGA 1280×1024@75 Hz): Pixel clock 20 MHz – 135 MHz Line frequency 15 kHz – 115 kHz  Single input mode (up to UXGA 1920×1440@75 Hz): Pixel clock 20 MHz – 270 MHz Line frequency 15 kHz – 115 kHz  Hsync+Vsync, Csync, Sync-on-Green
<b>Cores</b>	15 bpp / 32K, 16 bpp / 64K
<b>bus</b>	PCI bus, 64 bit, 3.3/5 V, max. 66 MHz
<b>Alimentação</b>	5 V (±2%), 3.3 V (±0.3 V), -12 V (±10%)
<b>Consumo de energia</b>	5 V / 1.5 A, 3.3 V / 3.1 A, -12 V / 20 mA
<b>Condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8% - 80% humidity, non-condensing
<b>dimensões</b>	PCI long-card, 312.00 mm x 121.92 mm
<b>peso</b>	425 g
<b>conectores</b>	1 x 64 bit, 3,3/5 V PCI edge connector 2 x 15-pin SubMinD HD connector, VGA compatible

Tabela 7-8

**RGB INPUT CARD**

<b>A/D converter</b>	Analog Device AD 9884A
<b>scaler</b>	Genesis gm833x3F, 33 tap FIR Filter vertical and horizontal
<b>frame memória</b>	2×16MB synchronous DRAM, 10 ns
<b>scaling line memória</b>	2 x 8kB synchronous FIFO IDT723641
<b>swing buffer</b>	2 x 12MB synchronous DRAM
<b>descriptor buffer</b>	1MB SRAM, 12 ns
<b>PCI interface</b>	PLX technology PCI9080
<b>Controlador DMA</b>	
<b>entrada</b>	Pixel clock 20 MHz – 140 MHz line frequency 15 kHz – 130 kHz Hsync+Vsync, Csync, Sync-on-Green
<b>Saída</b>	free down and up-scaling (max. 2200×1650 pixels)
<b>cores</b>	15 bpp / 32K, 16 bpp / 64K, 32 bpp / 16M
<b>bus</b>	PCI bus, 32 bit, 3.3/5 V, max. 33 MHz
<b>alimentação</b>	5 V (±2%), 12 V (±10%), -12 V (±10%)
<b>consumo de energia</b>	5 V, 2.2 A, 12 V, 0.4 A and -12 V, 0.15 A
<b>condições de operação</b>	0 .. 50° C at 8% - 80% humidity, non-condensing
<b>dimensões</b>	PCI long-card, 312.00 mm x 121.92 mm
<b>peso</b>	246 g
<b>conectores</b>	1 x 32 bit, 3,3/5 V PCI edge connector 2 x 15-pin SubMinD HD connector, VGA compatible

Tabela 7-9

Presets da placa DUAL RGB INPUT CARD

Presets por Defeito (Arquivo: rgb3010.prs)

Timing	FLL_DIVIDER	H_SIZE	V_TOT	V_SIZE	V_PERIOD	V_POS	H_POS	H_POL	V_POL
[640x350@70Hz]	800	640	449	350	14285	60	137	1	1
[640x400@70Hz]	800	640	450	400	14285	35	137	1	1
[720x400@70Hz]	900	720	449	400	14285	36	154	1	0
[640x350@85Hz]	832	640	445	350	11764	63	160	0	1
[640x400@85Hz]	832	640	445	400	11764	44	160	1	0
[720x400@85Hz]	936	720	446	400	11764	45	180	1	0
[640x480@60Hz]	800	640	525	480	16666	35	144	1	1
[640x480@72Hz]	832	640	520	480	13888	31	168	1	1
[640x480@75Hz]	840	640	500	480	13333	19	184	1	1
[640x480@85Hz]	832	640	509	480	11764	28	136	1	1
[800x600@56Hz]	1024	800	625	600	17857	24	200	0	0
[800x600@60Hz]	1056	800	628	600	16666	27	216	0	0
[800x600@72Hz]	1040	800	666	600	13888	29	184	0	0
[800x600@75Hz]	1056	800	625	600	13333	24	240	0	0
[800x600@85Hz]	1048	800	631	600	11764	30	216	0	0
[1024x768@43Hz]	1264	1024	817	768	23256	24	232	0	0
[1024x768@60Hz]	1344	1024	806	768	16666	35	296	1	1
[1024x768@70Hz]	1328	1024	806	768	14285	35	280	1	1
[1024x768@75Hz]	1312	1024	800	768	13333	31	272	0	0
[1024x768@85Hz]	1376	1024	808	768	11764	39	304	0	0
[1152x864@75Hz]	1600	1152	900	864	13333	35	384	0	0
[1280x960@60Hz]	1800	1280	1000	960	16666	39	424	0	0
[1280x960@75Hz]	1686	1280	1000	960	13333	39	386	0	0
[1280x960@85Hz]	1728	1280	1011	960	11764	50	384	0	0
[1280x1024@60Hz]	1688	1280	1066	1024	16666	41	360	0	0
[1280x1024@75Hz]	1688	1280	1066	1024	13333	31	392	0	0
[1280x1024@85Hz]	1728	1280	1072	1024	11764	47	384	0	0
[1600x1200@60Hz]	2160	1600	1250	1200	16666	49	496	0	0
[1600x1200@65Hz]	2160	1600	1250	1200	15384	49	496	0	0
[1600x1200@70Hz]	2160	1600	1250	1200	14285	49	496	0	0
[1600x1200@75Hz]	2160	1600	1250	1200	13333	49	496	0	0
[1600x1200@85Hz]	2160	1600	1250	1200	11764	49	496	0	0
[1792x1344@60Hz]	2448	1792	1394	1344	16666	49	528	1	0
[1792x1344@75Hz]	2456	1792	1417	1344	13333	72	568	1	0
[1856x1392@60Hz]	2528	1856	1439	1392	16666	46	576	1	0
[1856x1392@75Hz]	2560	1856	1500	1392	13333	107	576	1	0
[1920x1440@60Hz]	2600	1920	1500	1440	16666	59	552	1	0

Tabela 7-10

Presets da placa RGB INPUT CARD

Presets por Defeito (Arquivo: rgb2774.prs)

Timing	PLL_DIVIDER	H_SIZE	V_TOT	V_SIZE	V_PERIOD	V_POS	H_POS	H_POL	V_POL	SYNC_MODE
[640x350@70Hz]	800	640	449	350	14285	60	96	1	1	0
[640x350@85Hz]	832	640	445	350	11764	60	96	0	1	0
[640x400@70Hz]	800	640	450	400	14285	41	96	1	1	0
[640x400@85Hz]	832	640	445	400	11764	41	96	1	0	0
[640x480@60Hz]	800	640	525	480	16666	25	40	1	1	0
[640x480@72Hz]	832	640	520	480	13888	20	120	1	1	0
[640x480@75Hz]	840	640	500	480	13333	16	120	1	1	0
[640x480@85Hz]	832	640	509	480	11764	25	80	1	1	0
[720x400@85Hz]	936	720	446	400	11764	42	108	1	0	0
[800x600@56Hz]	1024	800	625	600	17857	22	128	0	0	0
[800x600@60Hz]	1056	800	628	600	16666	23	88	0	0	0
[800x600@72Hz]	1040	800	666	600	13888	23	64	0	0	0
[800x600@75Hz]	1056	800	625	600	13333	21	160	0	0	0
[800x600@85Hz]	1048	800	631	600	11764	27	152	0	0	0
[1024x768@60Hz]	1344	1024	806	768	16666	29	160	1	1	0
[1024x768@70Hz]	1328	1024	806	768	14285	29	144	1	1	0
[1024x768@75Hz]	1312	1024	800	768	13333	28	176	0	0	0
[1024x768@85Hz]	1376	1024	808	768	11764	36	208	0	0	0
[1152x864@75Hz]	1600	1152	900	864	13333	32	256	0	0	0
[1280x960@60Hz]	1800	1280	1000	960	16666	36	312	0	0	0
[1280x960@85Hz]	1728	1280	1011	960	11764	47	224	0	0	0
[1280x1024@60Hz]	1688	1280	1066	1024	16666	38	248	0	0	0
[1280x1024@75Hz]	1688	1280	1066	1024	13333	38	248	0	0	0
[1280x1024@85Hz]	1728	1280	1072	1024	11764	44	224	0	0	0

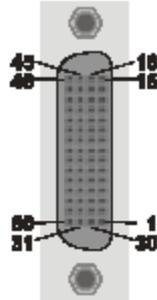
Tabela 7-11



## 7.2 Interfaces

Visto desde fora ARGUS.

AGX GRAPHIC CARD e UGX GRAPHIC CARD saída digital e análoga



<b>46</b>	GND (shield, return for +5V, Hsync and Vsync)	<b>45</b>	0 - Data 1+	<b>16</b>	0 - Data0+	<b>15</b>	GND
<b>47</b>	0 - green	<b>44</b>	0 - Data 1-	<b>17</b>	0 - Data0-	<b>14</b>	0 - red
<b>48</b>		<b>43</b>	0 - Clock+	<b>18</b>	0 - Data2+	<b>13</b>	0 - blue
<b>49</b>	GND	<b>42</b>	0 - Clock-	<b>19</b>	0 - Data2-	<b>12</b>	GND
<b>50</b>	0 - Hsync	<b>41</b>		<b>20</b>		<b>11</b>	0 - +5V Power
<b>51</b>	0 - Vsync	<b>40</b>	0 - Hot Plug detect	<b>21</b>		<b>10</b>	0 - DDC clock
<b>52</b>	GND	<b>39</b>	0 - LED PGA	<b>22</b>		<b>9</b>	0 - DDC data
<b>53</b>		<b>38</b>	Scaler detect	<b>23</b>	Int Scaler	<b>8</b>	GND
<b>54</b>	GND	<b>37</b>	1 - LED PGA	<b>24</b>		<b>7</b>	1 - DDC data
<b>55</b>	1 - Vsync	<b>36</b>	1 - Hot Plug detect	<b>25</b>		<b>6</b>	1 - DDC clock
<b>56</b>	1 - Hsync	<b>35</b>		<b>26</b>		<b>5</b>	1 - +5V Power
<b>57</b>	GND	<b>34</b>	1 - Clock-	<b>27</b>	1 - Data2-	<b>4</b>	GND
<b>58</b>		<b>33</b>	1 - Clock+	<b>28</b>	1 - Data2+	<b>3</b>	1 - blue
<b>59</b>	1 - green	<b>32</b>	1 - Data 1-	<b>29</b>	1 - Data0-	<b>2</b>	1 - red
<b>60</b>	GND	<b>31</b>	1 - Data 1+	<b>30</b>	1 - Data0+	<b>1</b>	GND

Figura 7-1  
Conector Dual-DVI saída digital /análoga

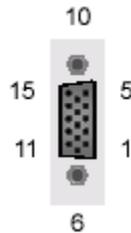
Cabo Adaptador Dual-DVI a 2xDVI-D



17	Data0-	9	Data1-	1	Data2-
18	Data0+	10	Data1+	2	Data2+
19	Data0 Shield	11	Data1 Shield	3	Data2 Shield
20		12		4	
21		13		5	
22	Clock Shield	14	+5V Power	6	DDC Clock
23	Clock+	15	Ground (return for +5V)	7	DDC Data
24	Clock-	16	Hot Plug Detect	8	
		C5			

Figura 7-2  
Conector DVI-D

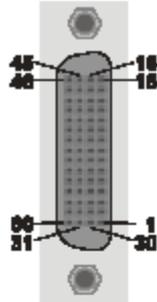
Cabo Adaptador Dual-DVI a 2xCRT



1	red	6	red GND	11	
2	green	7	green GND	12	DDC data
3	blue	8	blue GND	13	Hsync
4		9	+5V Power	14	Vsync
5	GND	10	GND	15	DDC clock

Figura 7-3

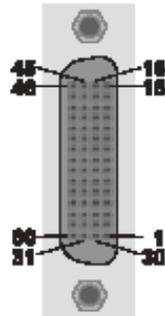
Entrada digital OMNISCALER



46	GND (shield, return for +5V)	45	1 - Data1+	16	1 - Data0+	15	GND
47		44	1 - Data1-	17	1 - Data0-	14	
48		43	1 - Clock+	18	1 - Data2+	13	
49	GND	42	1 - Clock-	19	1 - Data2-	12	GND
50		41		20		11	
51		40	1 - Hot Plug detect	21		10	1 - DDC clock
52	GND	39	1 - LED PGA	22		9	1 - DDC data
53		38	Scaler detect	23	Int Scaler	8	GND
54	GND	37	0 - LED PGA	24		7	0 - DDC data
55		36	0 - Hot Plug detect	25		6	0 - DDC clock
56		35		26		5	
57	GND	34	0 - Clock-	27	0 - Data2-	4	GND
58		33	0 - Clock+	28	0 - Data2+	3	
59		32	0 - Data1-	29	0 - Data0-	2	
60	GND	31	0 - Data1+	30	0 - Data0+	1	GND

Tabela 7-12  
Conector Dual-DVI digital in

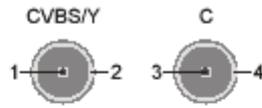
Saída Digital OMNISCALER



46	GND (shield, return for +5V, Hsync and Vsync)	45	0 - Data1+	16	0 - Data0+	15	GND
47		44	0 - Data1-	17	0 - Data0-	14	
48		43	0 - Clock+	18	0 - Data2+	13	
49	GND	42	0 - Clock-	19	0 - Data2-	12	GND
50		41		20		11	0 - +5V Power
51		40	0 - Hot Plug detect	21		10	0 - DDC clock
52	GND	39	0 - LED PGA	22		9	0 - DDC data
53		38	Scaler detect	23	Int Scaler	8	GND
54	GND	37	1 - LED PGA	24		7	1 - DDC data
55		36	1 - Hot Plug detect	25		6	1 - DDC clock
56		35		26		5	1 - +5V Power
57	GND	34	1 - Clock-	27	1 - Data2-	4	GND
58		33	1 - Clock+	28	1 - Data2+	3	
59		32	1 - Data1-	29	1 - Data0-	2	
60	GND	31	1 - Data1+	30	1 - Data0+	1	GND

Figura 4  
Conector Dual-DVI digital out

QUAD ANALOG VIDEO CARD Breakout Cable



	CVBS/Y		C	
	1	2	3	4
<b>S-Video</b>	Y	GND	C	GND
<b>Composite</b>	FBAS	GND	not connected	not connected
<b>channel 1</b>	blue wire		grey wire	
<b>channel 2</b>	black wire		white wire	
<b>channel 3</b>	red wire		orange wire	
<b>channel 4</b>	yellow wire		green wire	

Figura 7-5

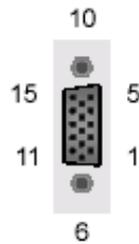
BIG VIDEO CARD



	S-Video	Composite
1	GND	GND
2	GND	GND
3	Y	FBAS
4	C	FBAS

Figura 7-6

RGB INPUT CARD In/Out, DUAL RGB INPUT CARD In



1	red	6	red GND	11	
2	green	7	green GND	12	
3	blue	8	blue GND	13	H/C SYNC
4		9		14	VSYNC
5	sync GND	10	sync GND	15	

Figura 7-7

Teclado PS/2 e Mouse PS/2

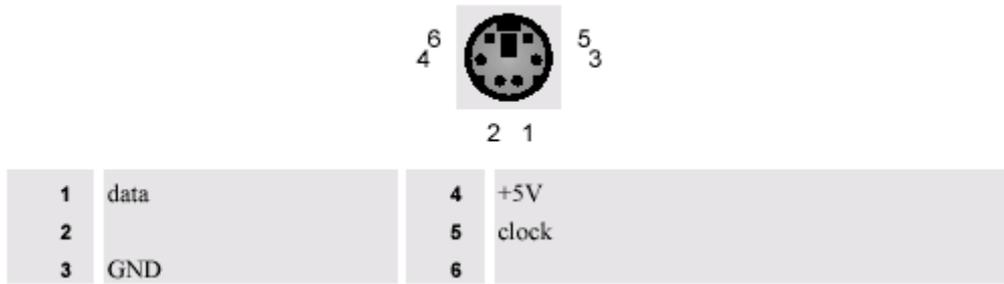


Figura 7-8

COM1 e COM2

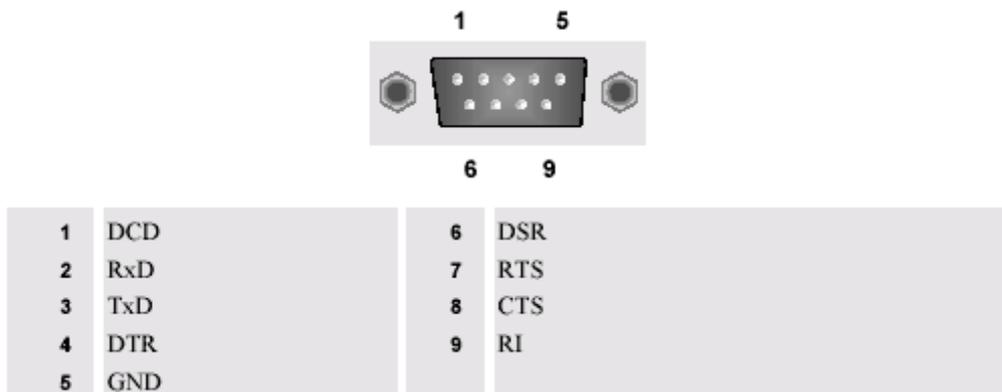


Figura 7-9

Multiport I/O Card

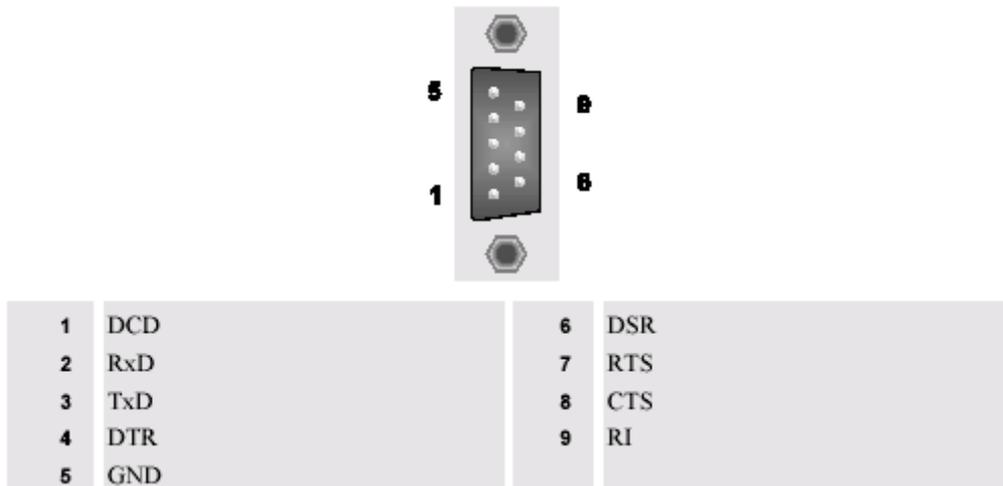
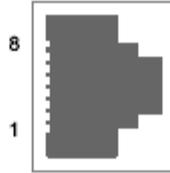


Figura 7-10  
Designação dos pins do conector serial

**Placa de rede e Adaptador LAN Onboard**

Para detalhes completos sobre cabeamento, por favor, referir-se à especificação **IEEE802.3**, seção 8.4, **Coaxial Cables and Electrical Parameters**.



<b>1</b>	TD+	<b>5</b>	
<b>2</b>	TD-	<b>6</b>	RD-
<b>3</b>	RD+	<b>7</b>	
<b>4</b>		<b>8</b>	

Figura 7-11  
Designações para conector pin RJ-45

**Cabo de conexão (Extensão do Teclado)**



Plug 1	twisted pairs	Plug 2
<b>1</b>	1 and 14	<b>1</b>
<b>2</b>	2 and 15	<b>2</b>
<b>3</b>	3 and 16	<b>3</b>
	etc.	
<b>13</b>	–	<b>13</b>
	etc.	
<b>23</b>	23 and 10	<b>23</b>
<b>24</b>	24 and 11	<b>24</b>
<b>25</b>	25 and 12	<b>25</b>
Shield connected to plug housing		Shield connected to plug housing
Ferrit		Ferrit

Figura 7-12

### 7.3 Códigos para Ordenar

Documentação	
<b>RSDOC32662</b>	manual do usuário ARGUS Workstation para Windows, Inglês
<b>RSDOC32660</b>	manual do usuário ARGUS Workstation para Windows, Alemão
Hardware	
<b>RSAGS32700</b>	ARGUS PROCESSOR, 19 In.
<b>RSAGS33280</b>	ARGUS PROCESSOR, 19 In. Atualizável para operação redundante
<b>RSAGS33281</b>	ARGUS PROCESSOR, 19 In. Com fonte de alimentação redundante
<b>RSAGS33200</b>	ARGUS OMNIBUS, 19 In., 600 W alimentação – Atualizável para redundancia - Ventiladores hot-swappable
<b>RSAGS33201</b>	ARGUS OMNIBUS, 19 In., alimentação redundante 2×600 W, hot-swappable fans
<b>RSMEM32133</b>	Memória 256MB DDR RAM-DIMM
<b>RSMEM32134</b>	Memória 512MB DDR RAM-DIMM
<b>RSEOS31153</b>	Disco rígido em dispositivo removível, Windows NT Inglês.
<b>RSEOS31154</b>	Disco rígido em dispositivo removível, Windows NT Alemão.
<b>RSEOS31155</b>	Disco rígido em dispositivo removível, Windows 2000 Inglês.
<b>RSEOS31156</b>	Disco rígido em dispositivo removível, Windows 2000 Alemão.
<b>RSDRV33100</b>	controlador RAID, incluindo 2 discos rígidos
<b>RSMMT27330</b>	CD-ROM drive para atualizações de software
<b>RSPSU32840</b>	alimentação redundante 2×400 W para ARGUS PROCESSOR <b>RSAGS3328</b>
<b>RSPCX33212</b>	módulo de força 600 W para ARGUS OMNIBUS <b>RSPCX33160</b>
<b>RSPCX33420</b>	módulo ventilador para ARGUS OMNIBUS <b>RSPCX33160</b>
<b>RSAGX32811</b>	UGX GRAPHIC CARD com adaptador de cabo DVI-D, digital <b>AGX-3281-0:</b> Placa Gráfica UGX GRAPHIC CARD para ARGUS, conector Dual-DVI de 4 canais <b>CBL-3242-0:</b> cabo adaptador Dual-DVI a 2xDVI-D
<b>RSAGX32812</b>	UGX GRAPHIC CARD com adaptador de cabo CRT, análogo <b>AGX-3281-0:</b> Placa gráfica UGX GRAPHIC CARD para ARGUS, conector Dual-DVI de 4 canais <b>CBL-3243-0:</b> cabo adaptador Dual-DVI a 2xCRT
<b>RSAGX32710</b>	AGX GRAPHIC CARD com cabo adaptador DVI-D, digital <b>AGX-3000-0:</b> Placa gráfica AGX GRAPHIC CARD para ARGUS, conector Dual-DVI, 2 canais. <b>CBL-3242-0:</b> Cabo adaptador Dual-DVI a 2xDVI-D
<b>RSAGX32711</b>	AGX GRAPHIC CARD com cabo adaptador CRT, análogo <b>AGX-3000-0:</b> AGX GRAPHIC CARD para ARGUS, conector Dual-DVI, 2 canais <b>CBL-3243-0:</b> Cabo adaptador Dual-DVI to 2xCRT
<b>RSAGX33131</b>	OMNISCALER com cabo Dual-DVI, digital <b>AGX-3313-0:</b> OMNISCALER, Dual-DVI conector, 2 canais <b>CBL-3264-0:</b> cabo adaptador Dual-DVI a Dual-DVI
<b>RSFRG32920</b>	Placa de Vídeo análoga QUAD ANALOG VIDEO com cabo de vídeo breakout, BNC
<b>RSFRG32930</b>	Placa de Entrada DUAL RGB INPUT CARD
<b>RSFRG26840</b>	Placa de Vídeo BIG VIDEO CARD
<b>RSRGB27741</b>	Placa de Entrada RGB INPUT CARD
<b>RSNET27920</b>	Placa Ethernet 10/100 Mbps,

<b>RSNET27923</b>	Placa Ethernet 10/100 Mbps, server
<b>RSNET32830</b>	Placa Ethernet 10/100/1000 Mbps,
<b>RSNET32833</b>	Placa Ethernet 10/100/1000 Mbps, server
<b>RSEOS30521</b>	Multiport-I/O card
<b>RSTAS32320</b>	Mouse ótico Logitech PS/2, cabo 2,5m
<b>RSWST23664</b>	Teclado, MF-II Inglês
<b>RSWST23665</b>	Teclado, MF-II Alemão
<b>RSTAS27471</b>	PC- teclado /PS/2 extensão do mouse TAS-3195: Caixa de extensão local TAS-3196: Caixa de extensão remota TAS-2710: Cabo de conexão 20m TAS-3201: Cabo de conexão PC
	Módulo ventilador para ARGUS OMNIBUS
<b>RSPCX32250</b>	Filtro de pó para ARGUS OMNIBUS
<b>RSEOS31040</b>	Filtro de pó para ARGUS PROCESSOR

#### Cabos e adaptadores

	<b>CONTROLE REMOTO</b>
<b>RSGBP26050</b>	cabo, 9 m
<b>RSGBP26051</b>	cabo, 0,2 m
<b>RSGBP26052</b>	cabo, 3,5 m
<b>RSGBP26053</b>	cabo, 5 m
<b>RSGBP26060</b>	shortening plug graphical data
	DVI-D → MDR26, máx. XGA, 1,5 m
	DVI-D → MDR26, máx. XGA, 2 m
	DVI-D → MDR26, máx. XGA, 10 m
<b>RSCBL31360</b>	DVI-D ↔ DVI-D, máx. SXGA, 2 m
<b>RSCBL31361</b>	DVI-D ↔ DVI-D, máx. XGA, 5 m
<b>RSCBL31362</b>	DVI-D → DVI-D ótico, máx. SXGA, 10 m
<b>RSCBL32060</b>	DVI-D → DVI-D ótico, máx. SXGA, 20 m
<b>RSCBL32062</b>	DVI-D → DVI-D ótico, máx. SXGA, 50 m
<b>RSCBL32040</b>	Dual-DVI → 2xDVI-D cabo adaptador
<b>RSCBL32041</b>	Dual-DVI → 2xCRT cabo adaptador
<b>RSCBL32042</b>	Dual-DVI ↔ Dual-DVI cabo
<b>RSCBL32420</b>	Dual-DVI → 2xDVI-D cabo adaptador
<b>RSCBL32430</b>	Dual-DVI ↔ Dual-DVI cabo
<b>RSCBL32450</b>	DVI-D → MDR26 adaptador
<b>RSCBL32050</b>	DVI-A → VGA adaptador
<b>RSCBL31900</b>	
<b>RSCBL32240</b>	Cabo Remoto power on/off

#### Software

<b>RSCRS3045C</b>	CD-ROM Control Room Suite incluindo drivers ARGUS/EOS
<b>RSMMT27450</b>	Windows NT licencía OEM, Alemão
<b>RSMMT27451</b>	Windows NT licencía OEM, Inglês
<b>RSEOS30980</b>	Windows 2000 licencía OEM, Alemão
<b>RSEOS30981</b>	Windows 2000 licencía OEM, Inglês
<b>RSLIC32910</b>	ARGUS base licencía
<b>RSLIC32911</b>	licencía de driver para dois canais gráficos

Tabela 7-13

## 8 Seguimento de Falhas

### 8.1 ARGUS não inicia

Quando o ARGUS não está iniciando apropriadamente é importante estabelecer em que ponto do processo de iniciação a falha ocorre. O display ao iniciar é como segue, assim você pode ver onde o processo para.

No primeiro display (**board 1/port 0**, veja seção [3.2.5 Placas Gráficas](#)):

```
M3 PCI 128b

DDCinfo: Native DFC resolution is 1024x768@68Hz

ARGUS AGX-3000
VGA BIOS-3000-04    06.08.02    COPYRIGHT © 2002 BARCO Control Rooms

PCX-3000[0] -> MIPS RAM Base: $F000000 -> Number of VGAs: 0
PCX-3000[1] -> MIPS RAM Base: $E600000 -> Number of VGAs: 6 (PGA inside)
Total amount of VGAs: 6

Scan system for AGX-3000

Dev BP Bus Slot
=== == === =====
 0  1  3  0  init...  BAs: $1C000008/$0000B401/$48640000  done  PGA
 1  1  3  1  init...  BAs: $20000008/$0000B401/$48644000  done
 2  1  8  0  init...  BAs: $2C000008/$0000B401/$48720000  done
 3  1  8  1  init...  BAs: $30000008/$0000B401/$48724000  done
 4  1 11  0  init...  BAs: $38000008/$0000B401/$48C40000  done
 5  1 11  1  init...  BAs: $3C000008/$0000B401/$48C44000  done
```

O relatório de auto teste de um PC é exibido e as linhas seguintes aparecem:

```
MS (R) WindowsNT (TM)
ARGUS Display Driver X.XX Copyright (C) 1997-2002 BARCO
...
```

Os outros displays mostram seus respectivos bus e slot, por exemplo:

```
M3 PCI 128b

ARGUS AGX-3000
VGA BIOS-3000-04    06.08.02    COPYRIGHT © 2002 BARCO Control Rooms

Dev:  1,  BP:  1,  PCI Bus: 3,  Slot: 1  BAs: $20000008/$0000B401/$48644000

DDCinfo: Native DFP resolution is 1024x768@68Hz
```

fault	cause/steps
o processo de boot é abortado enquanto... Dev BP Bus Slot === == === ===== 0  1  3  0  init...  BAs: \$1C000008 ⊗ /\$0000B401/\$48640000  done  PGA 1  1  3  1  init...  BAs: \$20000008 ⊗ /\$0000B401/\$48644000  done etc. é exibido.	Há um problema provavelmente com as placas gráficas. Tenha certeza que todos as placas gráficas estejam inseridos corretamente. Referir a seção <a href="#">6.1.4 Inserindo uma placa de Expansão Adicional</a> , Por favor, se a falha permanece, contate com BARCO.
O processo de boot é abortado, e aparece no display um erro do tipo: CMOS checksum error	A bateria está vazia. Substitua por uma nova. Por favor, referir a seção <a href="#">5.1.4 Substituindo a bateria do Argus Processor</a> .
O processo boot é abortado, e aparece no display: This PC has no hard disk or hard disk is unreadable. SYSTEM HALTED	Verifique o dispositivo removível do disco rígido, Se ele está inserido adequadamente e fechado. Se a mensagem de erro permanece depois de reiniciar ARGUS, contate BARCO, por favor.

## 8.2 Outras Falhas

falha	causa / passos
O display de ARGUS é monocromático depois do Windows 2000 ter sido instalado e o ARGUS ter sido iniciado.	O procedimento de instalação não foi seguido segundo o descrito. Reinicie ARGUS em modo de segurança segundo o explicado na seção <a href="#">6.2.7 Requerimentos especiais ao instalar Windows 2000/XP</a> .

### 8.3 Contato

#### Linha Quente

Sinta-se livre para nos contatar se você tiver qualquer pergunta adicional!

#### **BARCO N.V. Projection Systems - Europe**

Noordlaan 5, B-8520 Kuurne

Phone: +32-56-368-211, Fax: +32-56-368-251

E-mail: [support.bcd@barco.com](mailto:support.bcd@barco.com), Web: [www.barcocontrolrooms.com](http://www.barcocontrolrooms.com)