

Herzlich Willkommen

Netzwerk Grundlagen AV

Inhaltsübersicht

I. Netzwerkgrundlagen

- Adressierung von Netzwerken
- Begriffe aus der IT
- Netzwerkverkabelung
- Netzwerkadministration und Bandbreiten

II. Protokolle und Exkurs USB

- AVoIP Grundfunktionsweise und Begriffe
- Exkurs USB

Netzwerkbasics

Adressierung von Netzwerkteilnehmern

IP Adresse (Internet Protokoll)

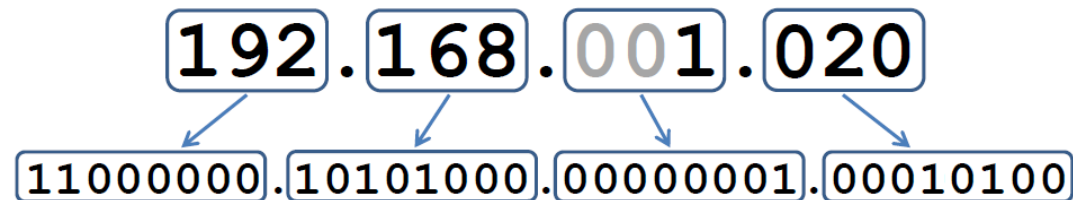
sobald sich Geräte in einem Netzwerk befinden oder sich mit dem Internet verbinden möchten, benötigen diese eine

IP Adresse

sodass Sie für den Router bzw. andere Geräte ansprechbar sind.

Beispielhaft dargestellt wie eine *Hausanschrift*.

IP Adresse



Sie besteht aus einer **Netzwerk-** und einer **Hostadresse**, beide Teile sind unterschiedlich lang, ergeben zusammen aber

stets 32 Bits bzw. 4 Byte: (8Bits=1Byte, IPv4)
= 4 Oktetten

Subnet Mask

Subnet Mask

Sie begrenzt den Teil eines Netzwerks in dem sich die IP Adresse verständigen darf und definiert dadurch die so genannte **Netzwerkadresse**: vergleichbar mit einem **Straßennamen**.

Demnach könnte man die **Hostadresse** auch als **Hausnummer** bezeichnen.

Man unterscheidet zwischen

Automatisch bezogener IP Adresse, über DHCP Server

und **statischer IP Adresse**, manuell vergeben.

Eigenschaften von Internetprotokoll, Version 4 (TCP/IPv4)

Allgemein

IP-Einstellungen können automatisch zugewiesen werden, wenn das Netzwerk diese Funktion unterstützt. Wenden Sie sich andernfalls an den Netzwerkadministrator, um die geeigneten IP-Einstellungen zu beziehen.

☐ IP-Adresse automatisch beziehen

☒ Folgende IP-Adresse verwenden

Netzwerk	Host
192 . 168 . 1	20
255 . 255 . 255	0

IP-Adresse:

Subnetzmaske:

Standardgateway: Router 192 . 168 . 1 . 1

☐ DNS-Serveradresse automatisch beziehen

☒ Folgende DNS-Serveradressen verwenden:

Bevorzugter DNS-Server: 192 . 168 . 1 . 1

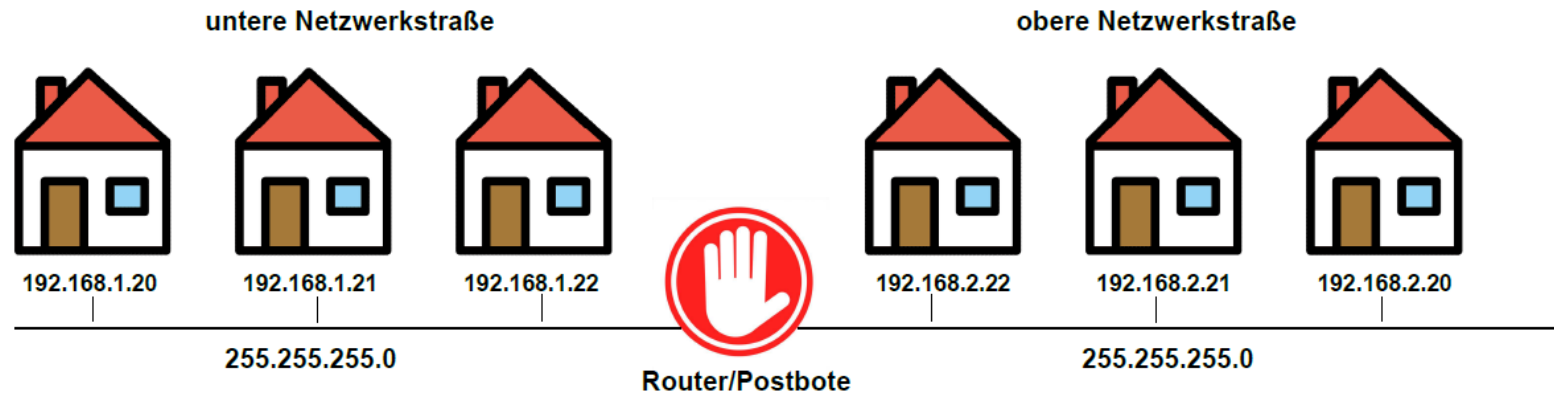
Alternativer DNS-Server: . . .

☐ Einstellungen beim Beenden überprüfen

Erweitert...

OK Abbrechen

Router



Router

Er routet Datenpakete entsprechend der IP Adressen und ist gleichzeitig auch das **Gateway**, also das Tor nach draußen.

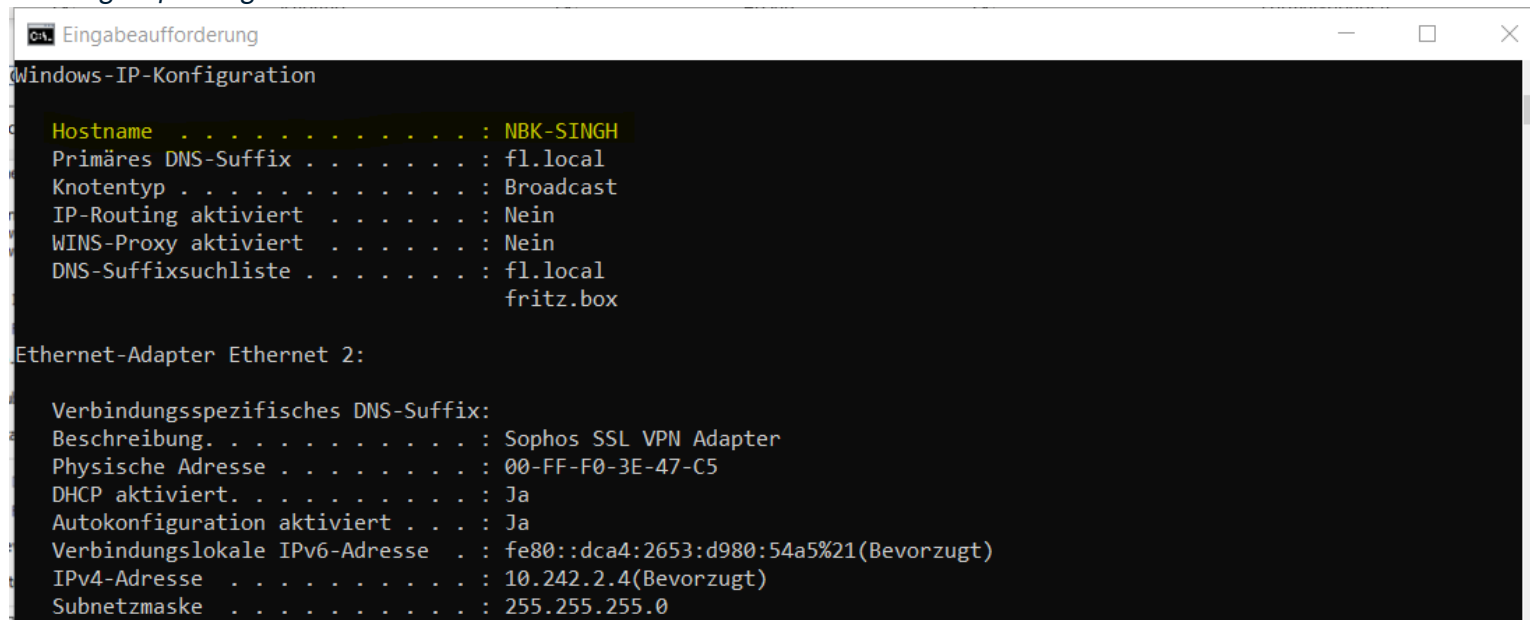
Der **Router** ist in dem Fall der **Postbote**, er kennt alle Adressen und verknüpft sie miteinander oder trennt sie voneinander.

DNS (Dynamic Name Server) und Hostname

Ist der Name eines Netzwerkteilnehmers in Klarschrift, z.B. „Kopierer OG“. Tatsächlich verbirgt sich dahinter auch nur eine IP Adresse oder MAC-Adresse, die der DNS Server in die IP Adresse auflöst und andersrum.

Der Hostname dient in erster Linie dem Admin zur einfacheren Verwaltung.

Eingabeaufforderung: > ipconfig -all



```

C:\> ipconfig -all

Windows-IP-Konfiguration

Hostname . . . . . : NBK-SINGH
Primäres DNS-Suffix . . . . . : fl.local
Knotentyp . . . . . : Broadcast
IP-Routing aktiviert . . . . . : Nein
WINS-Proxy aktiviert . . . . . : Nein
DNS-Suffixsuchliste . . . . . : fl.local
                                fritz.box

Ethernet-Adapter Ethernet 2:

Verbindungsspezifisches DNS-Suffix:
Beschreibung. . . . . : Sophos SSL VPN Adapter
Physische Adresse . . . . . : 00-FF-F0-3E-47-C5
DHCP aktiviert. . . . . : Ja
Autokonfiguration aktiviert . . . : Ja
Verbindungslokale IPv6-Adresse . . : fe80::dca4:2653:d980:54a5%21(Bevorzugt)
IPv4-Adresse . . . . . : 10.242.2.4(Bevorzugt)
Subnetzmaske . . . . . : 255.255.255.0
    
```

Regeln

Regeln bei der manuellen Vergabe von IP Adressen:

- doppelte IP Adressen sind nicht zulässig (Hausnummern) –Häufiges Problem bei MT Installationen!
- die kleinste IP Adresse (192.168.1.0) ist die **Netzwerkadresse eines Subnetz** (Straßenname)
- die ersten 10 IP Adressen (192.168.1.1–10) sind möglichst für Router, Switches ect. freizuhalten
- die höchste IP Adresse (192.168.1.255) ist die **Broadcastadresse eines Subnetzes** (Rundmail)

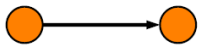
MAC Adresse

Ist die **physische Adresse**, bzw. Hardwareadresse eines Gerätes und dient als eindeutige Identifikationsnummer. **Jede netzwerkfähige Schnittstelle eines Geräts** erhält bei der Produktion eine einzigartige MAC Adresse (hexadezimal), die MAC Adresse kann **nicht verändert werden**.

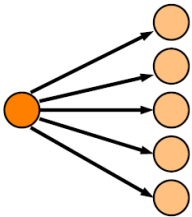
D4 : 3D : 7E : 38 : 3B : 33
└HERSTELLERKENNUNG┐ └GERÄTEKENNUNG┐

Netzwerktopologien

Unicast

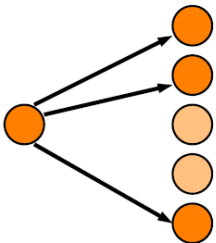


ist eine Nachricht innerhalb eines Computernetzwerks, die **an nur einen Teilnehmer** eines Netzes übertragen wird (ein persönlicher Brief)



Broadcast

ist eine Nachricht innerhalb eines Computernetzwerks, die **an alle Teilnehmer** eines Netzes übertragen wird (ein Werbeprospekt)



Multicast

Ist eine Nachricht innerhalb eines Computernetzwerk, die **nur an die Multicast-Gruppe**, also bestimmte Empfänger, wahlweise auch über Netzwerkgrenzen hinaus, übertragen wird. (Zeitungsabo)

Netzwerkbasics

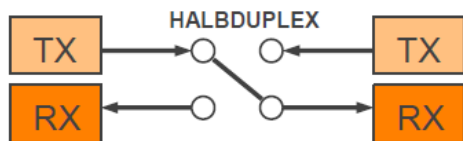
Begriffe aus der IT

Verbindungsarten



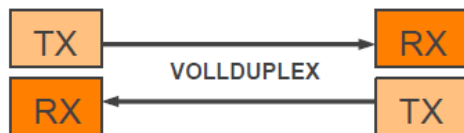
Simplex:

nur Sender und nur Empfänger, unidirektional (Empfang eines Radiosenders)



Halbduplex:

Empfänger oder Sender, aber nicht gleichzeitig (Walkie-Talkie)



Vollduplex:

Empfänger und Sender gleichzeitig (Ethernet)

Unmanaged Switch

Müssen mehrere Netzwerkteilnehmer mit nur wenig Bandbreite und keinen speziellen Netzwerkanforderungen physikalisch verbunden werden, dann genügt meist ein **nicht konfigurierbarer Switch**.

(Netgear GS108PP)



Managed Switch

ein **konfigurierbarer Switch**, wenn man eine größere Intelligenz beim Datenverkehr benötigt:

Routing, portbasierten VLANs, Uplinks, Verwaltung unterschiedlichen Protokollen, unterschiedliche Subnetze, Bandbreitenmanagement, Quality of Service.

(Netgear M4250/ Cisco CBS /Extreme X450-G2)



Zubehör

SFP Modul



**RJ45 Jack
/ E-DAT**



Patchfeld

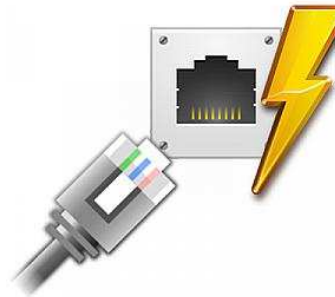


PoE (Power over Ethernet)

ermöglicht die Spannungsversorgung von Endgeräten parallel zum Datenverkehr.

PoE Spezifikationen

- PoE = über zwei Aderpaare, max 15,4W
- PoE+ = über zwei Aderpaare, max. 30W
- 4PPoE = über vier Aderpaare, max. 60W
- PoE ++ = über vier Aderpaare, max. 90W



Hinweis: man beachte die unterschiedlichen IEEE Spezifikationen für PoE! 802.3.at-bt

PoE Möglichkeiten

- | | |
|--------------------------|---|
| PoE über den Switch Port | <i>PoE Budget vom Switch und PoE Leistung vom Port beachten</i> |
| PoE über einen Host | <i>PoE kommt vom Systempartner, z.B. RX/TX</i> |
| PoE über einen Injektor | <i>PoE wird über einen PoE Injektor auf die Aderpaare eingespeist</i> |

Netzwerkbasics

Netzwerkverkabelung

Strukturierte Gebäudeverkabelung

Primärverkabelung

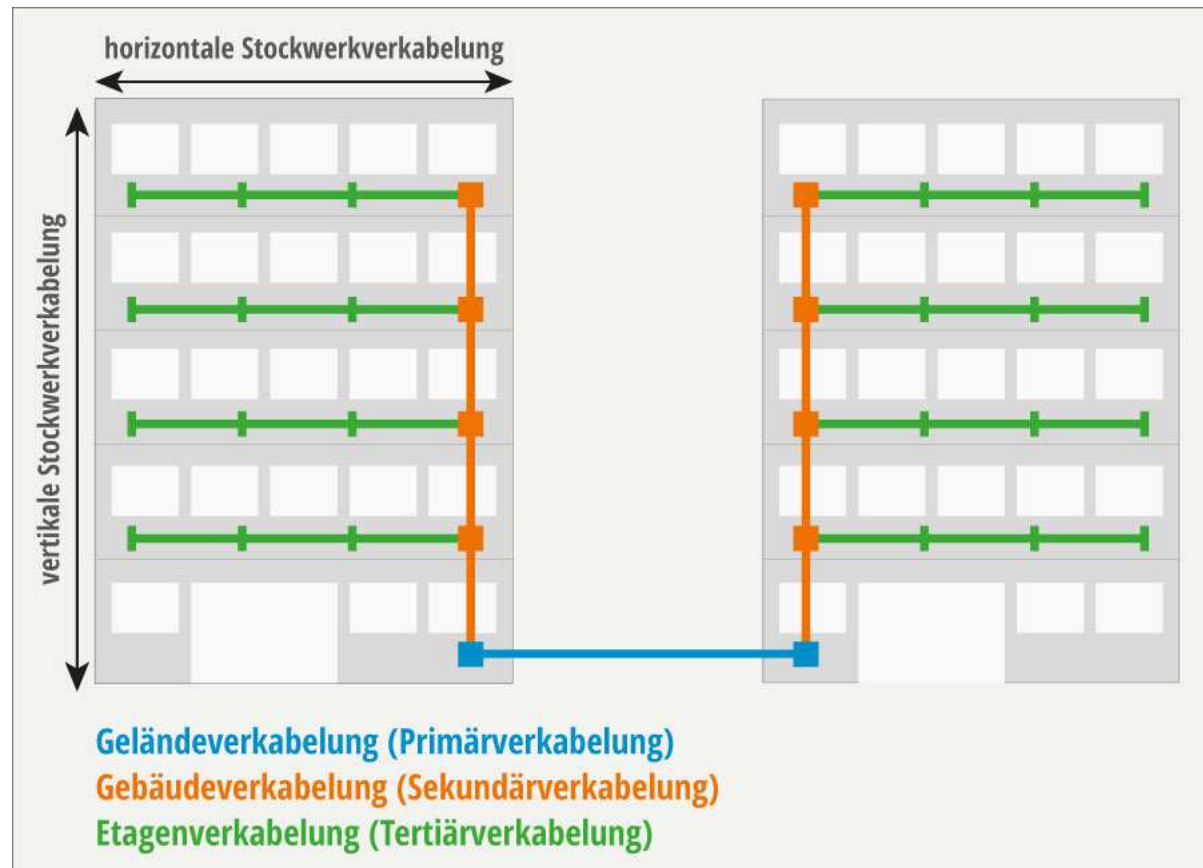
Verkabelung zwischen den EDV Zentralen, Gebäudeverteilern (Switches), meist LWL

Sekundärverkabelung

Verkabelung in die Stockwerke hin zum Etagenverteiler (Switch) meist LWL

Tertiärverkabelung

Verkabelung vom Switch hin zur Patchdose im Raum, meist CAT Verlegeleitungen, **max. 90m**, da Patchkabel von Dose zu PC ebenfalls hinzugezählt wird!



Die CAT Leitung

Datenübertragung mittels Schwachstromfrequenzen

CAT (Kategorie)

Gibt Aussage über die Übertragungsgeschwindigkeit und Frequenz, jedoch nicht über die Art der Schirmung!

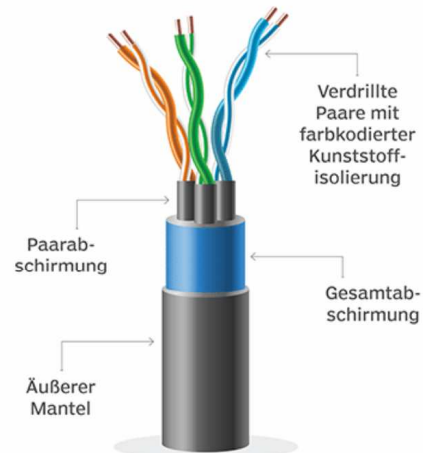
Die maximale Kabellänge bezieht sich immer auf die Distanz zwischen zwei aktiven Komponenten.

UTP-KATEGORIE	DATENRATE	MAX. KABELLÄNGE	ANWENDUNG
Cat1	Bis zu 1 MBit/s.	–	Altes Telefonkabel
Cat2	Bis zu 4 MBit/s	–	Token-Ring-Netzwerke
Cat3	Bis zu 10 MBit/s	100 m	Token Ring und 10Base-T Ethernet
Cat4	Bis zu 16 MBit/s	100 m	Token-Ring-Netzwerke
Cat5	Bis zu 100 MBit/s	100 m	Ethernet, Fast Ethernet, Token Ring
Cat5e	Bis zu 1 GBit/s	100 m	Ethernet, Fast Ethernet, Gigabit Ethernet (GbE)
Cat6	Bis zu 10 GBit/s	100 m, 55 m für 10 GbE	Gigabit Ethernet, 10 GbE
Cat6a	Bis zu 10 GBit/s	100 m, 55 m für 10 GbE	Gigabit Ethernet, 10 GbE
Cat7	Bis zu 10 GBit/s	100 m	Gigabit Ethernet, 10 GbE
Cat8	Bis zu 40 GBit/s	Bis zu 30 m	Rechenzentrumsnetzwerke und Serverräume

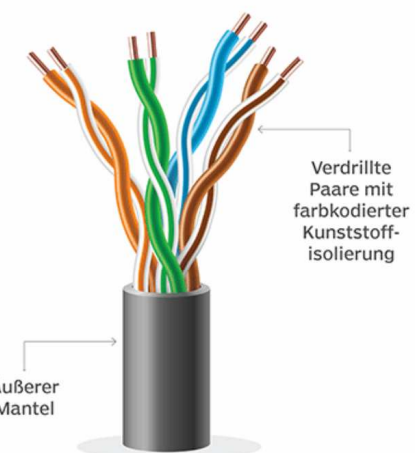
Die Schirmung

Art der Schirmung

relevant für Biegeradius,
Störungsanfälligkeit und Dämpfung



Shielded Twisted Pair



Unshielded Twisted Pair



UTP-Schirmung:

- kein Gesamtschirm
- Adernpaare ungeschirmt



SF/UTP-Schirmung:

- Gesamtschirm aus Geflecht und Folie
- Adernpaare ungeschirmt



F/UTP-Schirmung:

- Gesamtschirm aus Folie
- Adernpaare ungeschirmt



S/FTP-Schirmung:

- Gesamtschirm aus Geflecht
- Adernpaare mit Folienschirmung

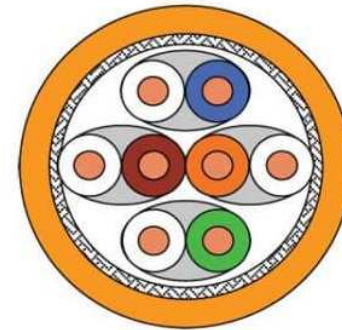


F/FTP-Schirmung:

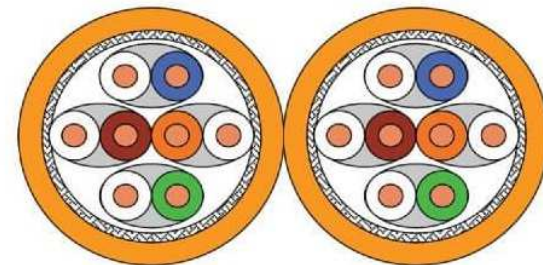
- Gesamtschirm aus Folie
- Adernpaare mit Folienschirmung

Simplex und Duplex

SIMPLEX

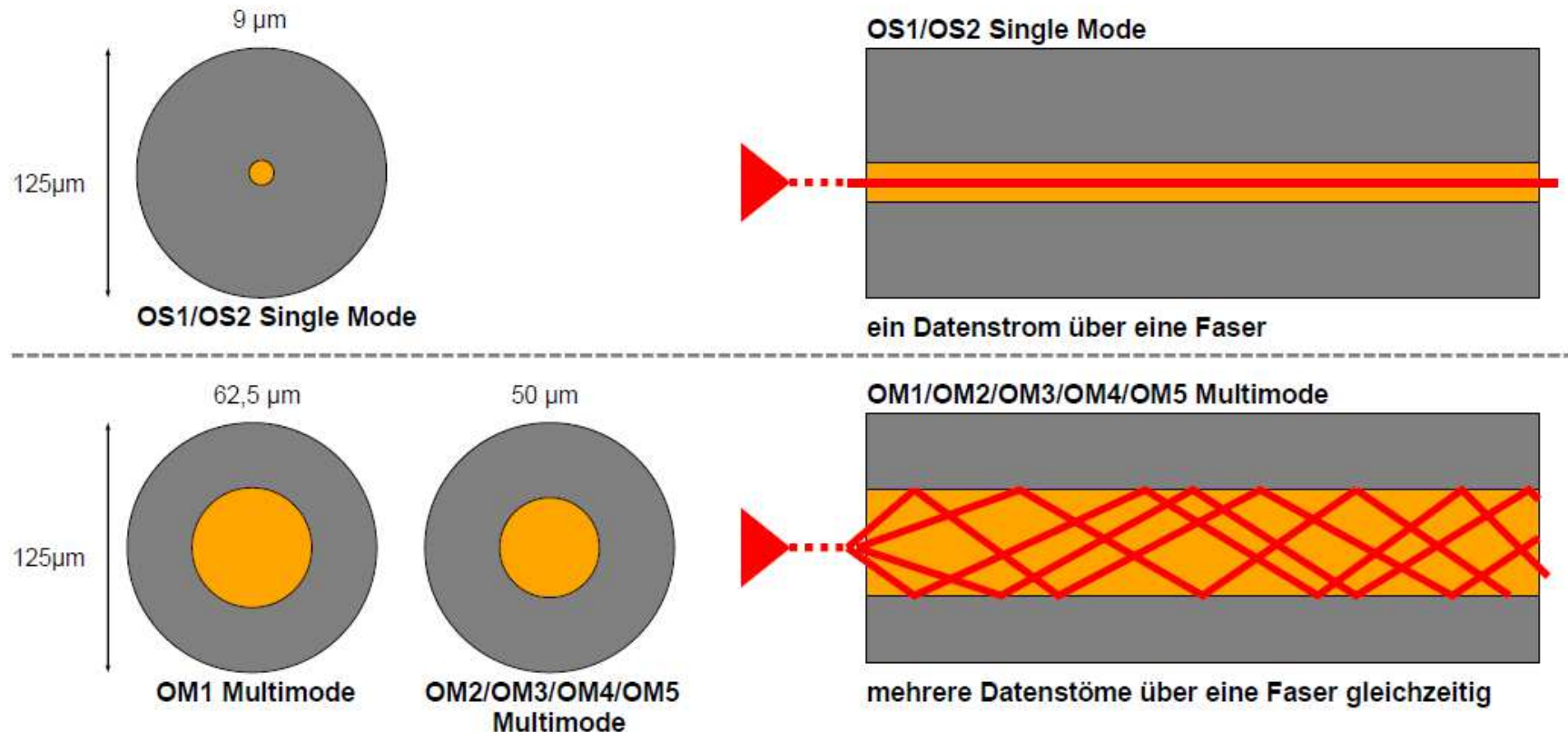


DUPLEX



Glasfaser / Lichtwellenleiter (LWL)

Datenübertragung mittels optischen Lichts



Glasfaser / Lichtwellenleiter (LWL)

Arten und Distanzen

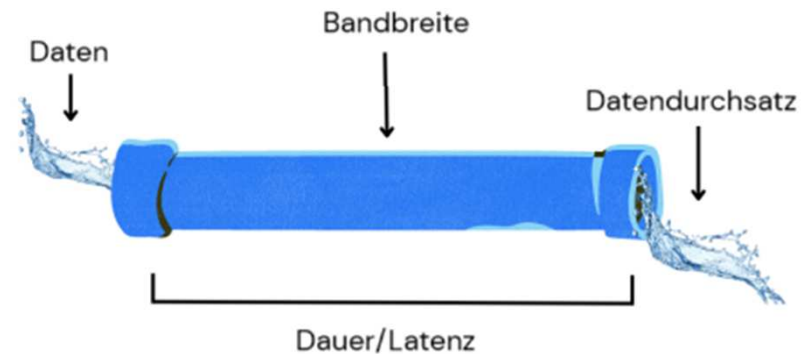
FASERARTEN					
	Multimode				Single-mode
Kategorie →	OM1 (62,5µm)	OM2 (50µm)	OM3 (50µm)	OM4 (50µm)	OS1/2 (9/125µm)
Übertragungsrate ↓	Distanz ca.				
100 MBit FX/SX	2000/300m	2000/300m	2000/300m	2000/300m	100 km
1 GBit	257 m	550 m	900 m	1.100 m	40 km
10 GBit	33 m	84 m	300 m	550 m	40 km
40 GBit	./.	./.	100 m	150 m	10 km
100 GBit	./.	./.	100 m	150 m	40 km

Netzwerkbasics

Netzwerkadministration und Bandbreite

Bandbreite

ist die Datenmenge, die in einem Netzwerk in einer bestimmten Zeit von einem Punkt zu einem anderen übertragen werden kann, vergleichbar mit einem Rohr – je größer desto besser

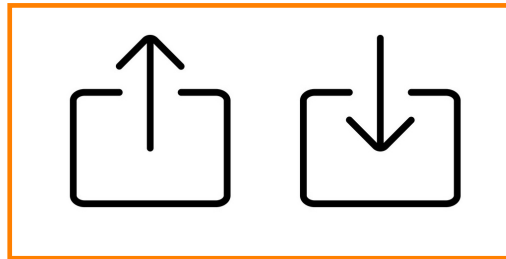


Hier spielt sowohl die zur Verfügung stehende Verkabelung als auch die Auswahl der Hardware Komponenten eine wichtige Rolle.

Ohne entsprechende Voraussetzungen kann auch die beste Netzwerkkonfiguration kein geeignetes Netzwerk aufbauen

Uplinks

werden benötigt, wenn man eine Verbindung (Link) zu einem anderen Switch oder Netzwerk benötigt. Der Uplink Port ist ein Knotenpunkt und häufig auch ein Knackpunkt bei der Netzwerkplanung, speziell das Thema **Bandbreite** muss hierbei berücksichtigt werden!

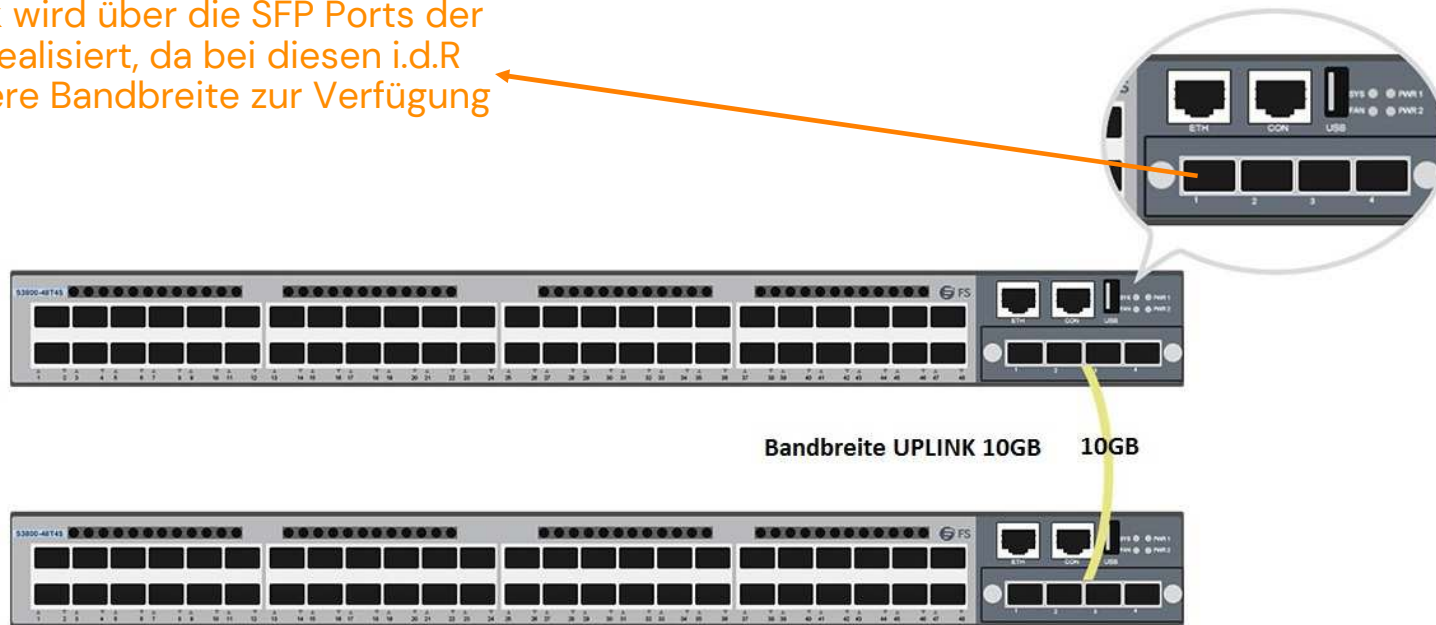


Achtung: Der **Uplink Port** bekommt seinen Namen zwar vom Wort „Upload“ die Kommunikation im Netzwerk findet allerdings **bidirektional** statt, deshalb wird über diesen Port auch der **Downlink (Download) in gleicher Bandbreite** realisiert!

Uplink Varianten

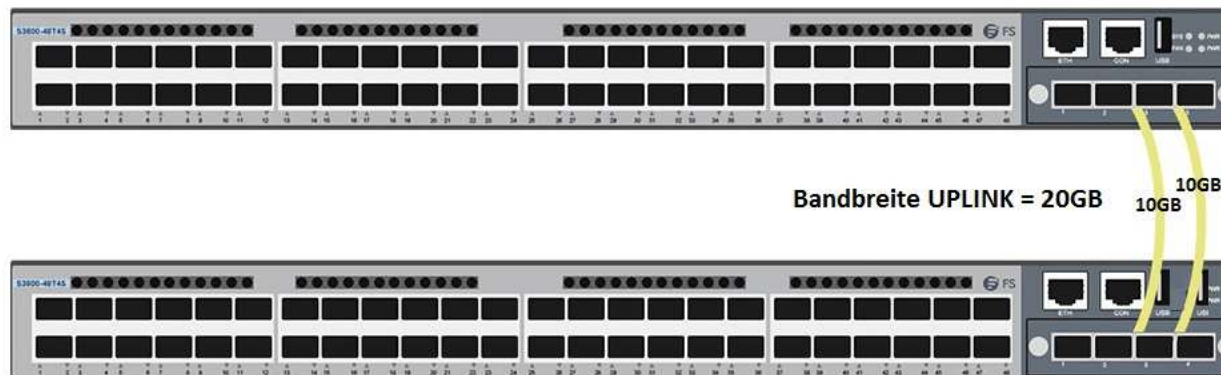
Einfacher Uplink (Bandbreite 10GB)

Ein Uplink wird über die SFP Ports der Switches realisiert, da bei diesen i.d.R. eine höhere Bandbreite zur Verfügung steht!



Uplink Varianten

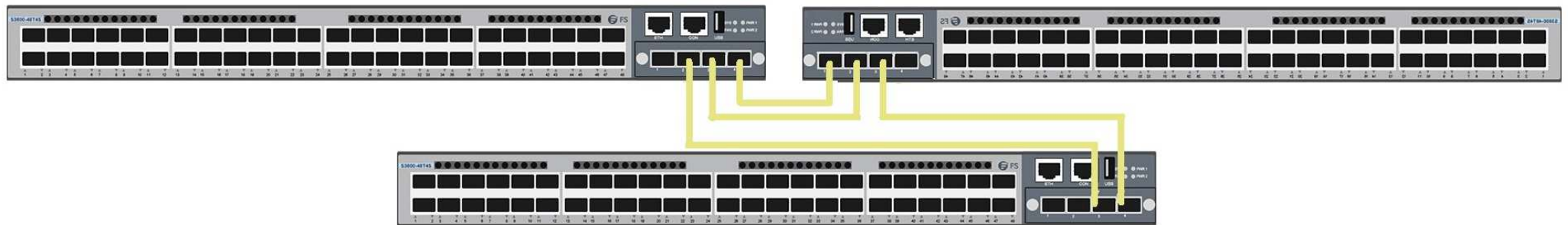
Mehrfacher Uplink (Bandbreite redundant 10GB oder als LAG (TRUNK) Konfiguration 20GB)



Uplink Varianten

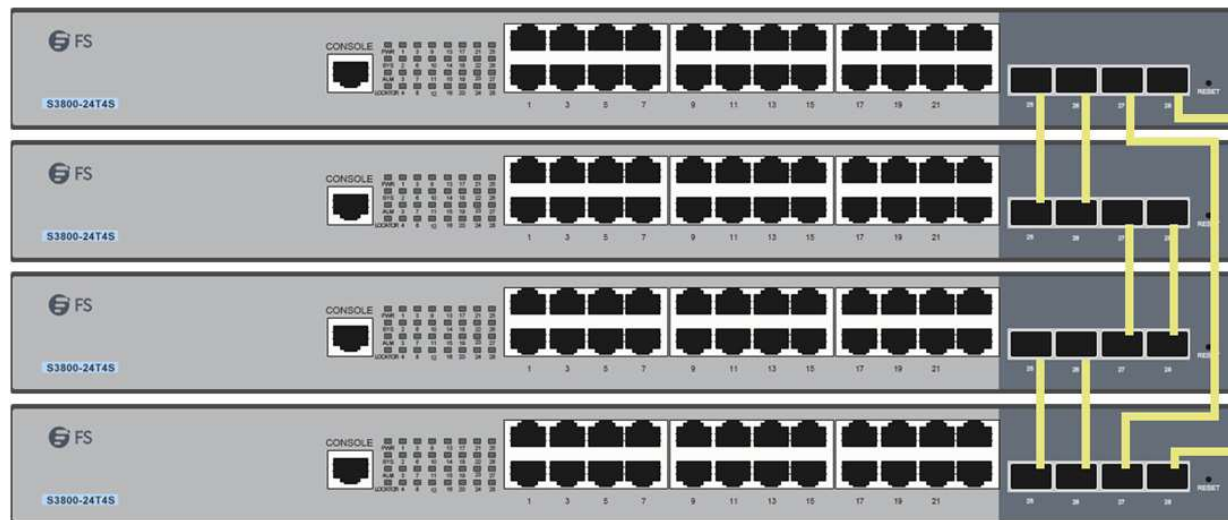
Vermaschter Uplink mit Core Switch

(Kabel und Hardware Redundanz als MLAG Konfiguration – Aufallsicherheit)

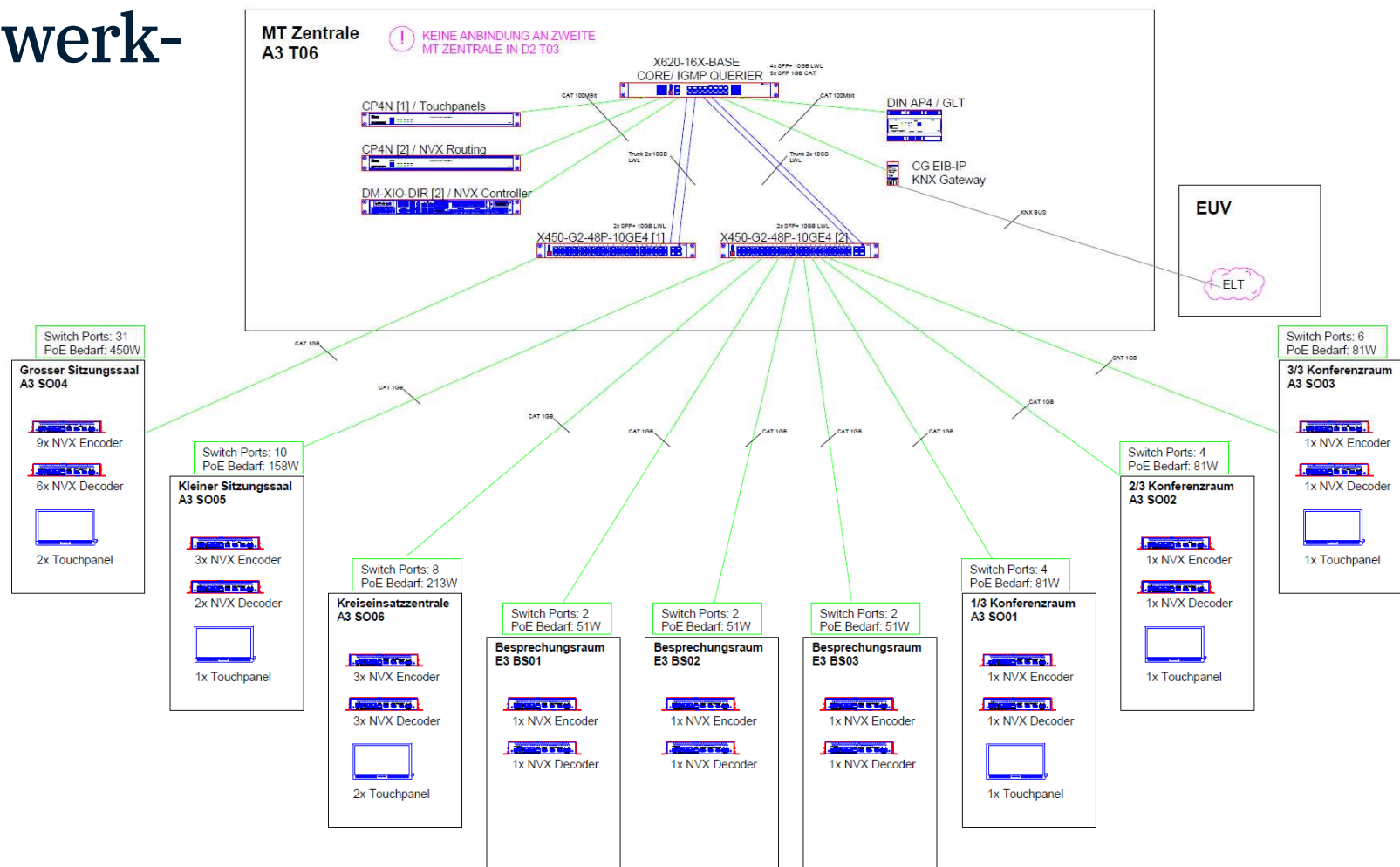


Uplink Varianten

Stacking (Verbund mehrerer Switche zu einem redundanten System)



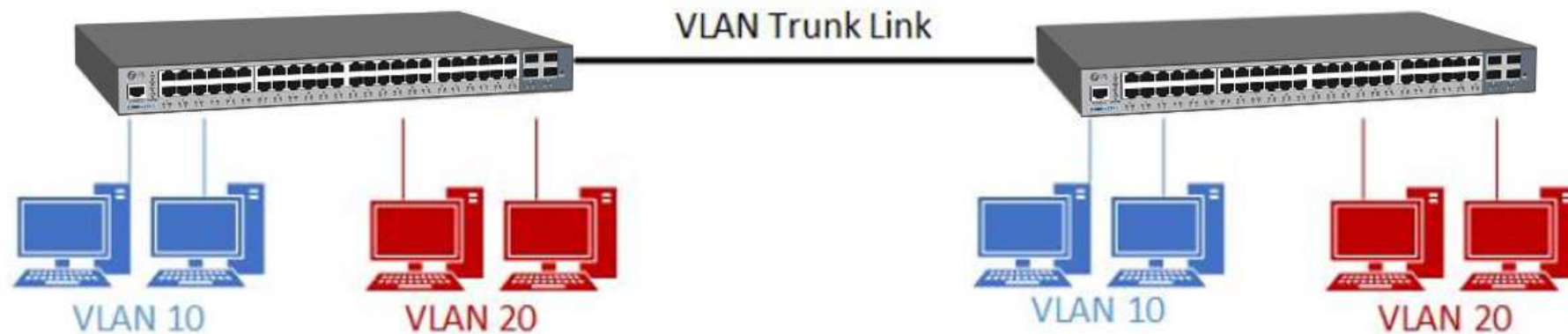
Netzwerkplan



V-LAN (Virtual Local Area Network)

ist ein virtuell generiertes Netzwerksegment innerhalb eines Switches bzw. eines Netzwerks. Es kann sich über mehrere Switches hinweg ausdehnen.

Beim VLAN arbeitet man entweder **portbasiert/untagged** (am Switch) oder **rechnerbasiert/tagged** (am Client). Es ermöglicht eine Netzwerksegmentierung und wird aus Struktur- als auch Sicherheitsgründen angelegt; häufig auch in Kombination mit einem Subnet.

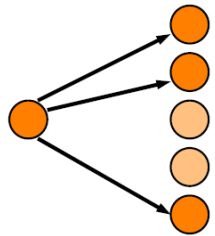


AV over IP

AV over IP - Grundfunktionsweise und Begriffe

AVoIP (Audio Video over Internet Protocol)

Dabei handelt es sich um **Multicast Streams**, die herstellerübergreifend jedoch **nicht kompatibel** zueinander sind.



Der **Multicast-Stream (AV)** wird vom streamenden Gerät (TX oder Publisher) im Netzwerk zur Verfügung gestellt und erreicht zunächst alle Netzwerkteilnehmer, sobald der Stream gestartet wird.

Da **nicht jeder die Streams des Senders** benötigt und dies zu massiven Bandbreitenproblemen führt, kommt das Protokoll IGMP (Internet Group Management Protocol) mit **IGMP Snooping** und dem **IGMP Querier** ins Spiel.

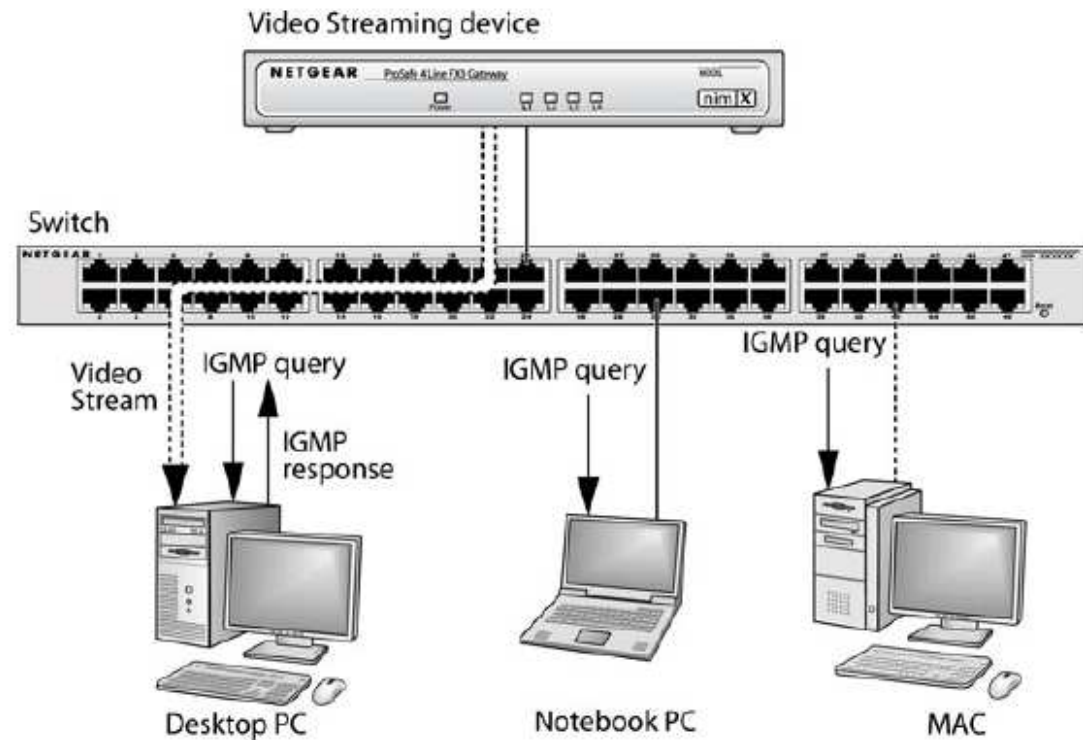
Hinweis: IGMP Plus (nur beim Hersteller Netgear)

Hier kommunizieren die Switches untereinander und senden nur noch den Netzwerktraffic, der tatsächlich notwendig ist. So ist es nun auch möglich mit niedrigen Uplinks komplexe Anlagen zu bauen. Aktuell ist Netgear der einzige Hersteller mit diesem Feature.

IGMP Querier

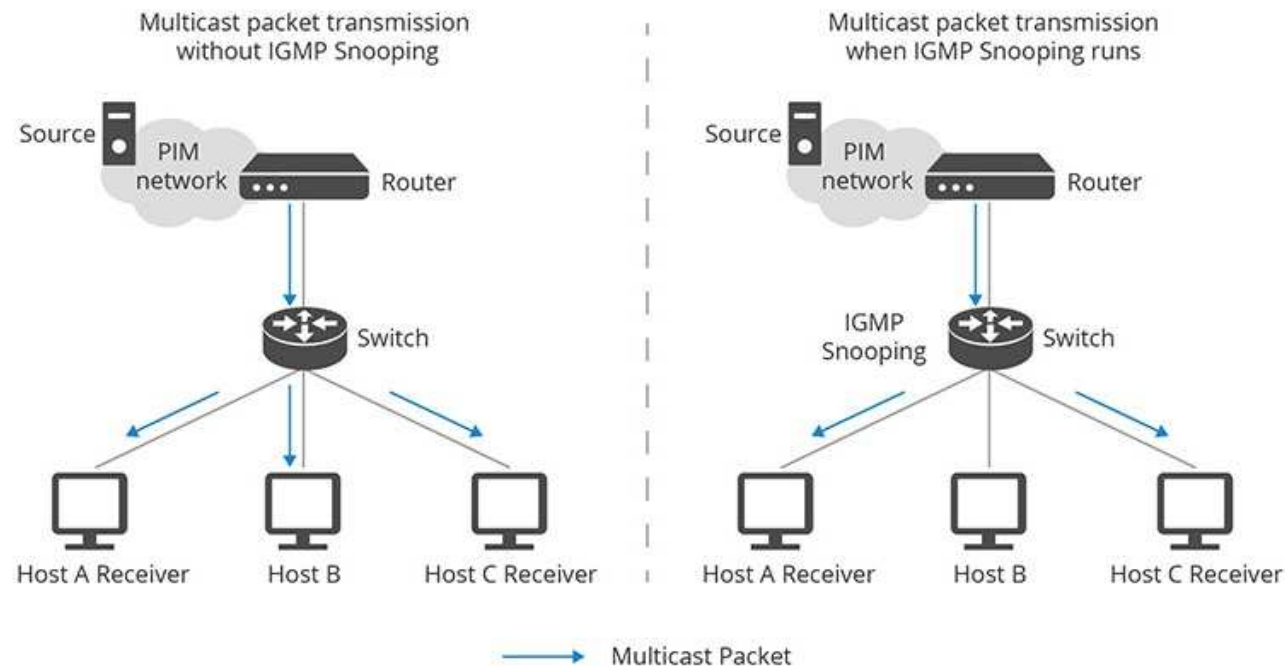
Um **IGMP Snooping** zu ermöglichen, benötigt man den **IGMP Querier**. Dieser ist softwaremäßig im Switch integriert und regelt den Datenverkehr der Multicaststreams, indem er mittels **IGMP Query (Anfragen)** alle Hosts abfragt, wer den Stream empfangen möchte.

Um dies auch bei größeren Netzwerken über mehrere Switches hinweg zu realisieren, muss ein **zentraler IGMP Querier** definiert werden.



IGMP Snooping

wird **IGMP Snooping** (Schnüffler) aktiviert, kann ein Multicast-Stream durch den Switch so gefiltert werden, dass er nur Stellen gesendet wird, die ihn auch empfangen/abonnieren möchten (RX oder Subscriber)



Multicastbereich Crestron:
 224.0.0.0 → 239.255.255.255

Audio over IP

DANTE & AES67

DANTE (Digital Audio Networking Through Ethernet)



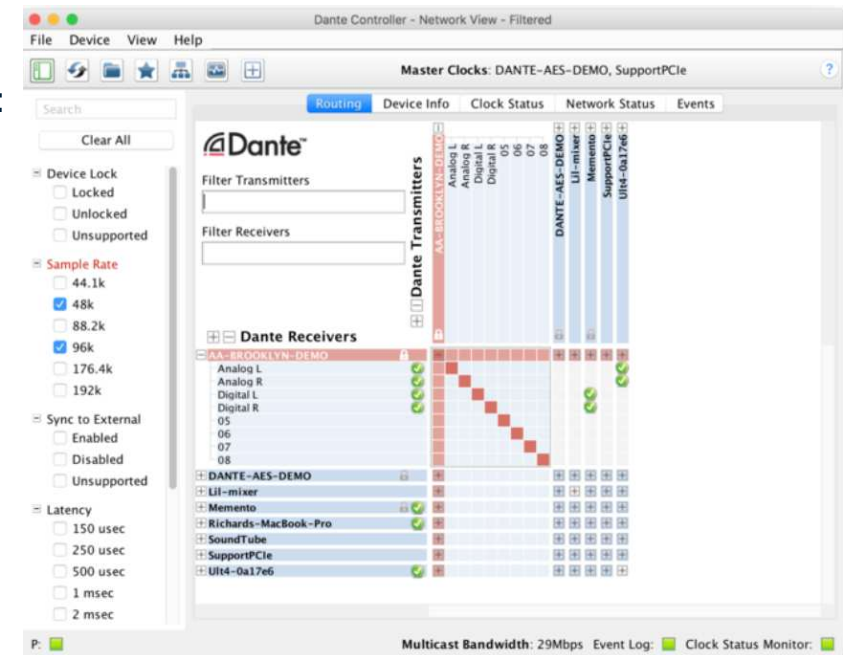
setzt auf IP basierende Kommunikation in Datenpaketen, was es ermöglicht mehrere Kanäle über IP-Verbindungen abzubilden. Mittels eines DANTE Controllers (Matrix) können die Kanäle dann entsprechend geroutet werden.

Redundantes DANTE Netzwerk durch **Primary** und **Secondary Port**

Um neben Kabelredundanz auch Systemredundanz zu erhalten muss auch über unterschiedliche Switches verkabelt werden.

Hersteller „Audinate“ empfiehlt:

- managebare Switches – keine IEEE 802.3 (Energy Efficient Ethernet)
- Gigabit Ports
- kann auf Grund seiner geringen Bandbreite auch in Enterprise Netzwerken koexistieren.
- Bandbreite liegt je nach Anzahl der Kanäle zwischen 6–96 Mbits/sec



AES67



Bei AES67 handelt es sich um ein digitales Audioprotokoll das ähnliche wie DANTE funktioniert, bietet allerdings als offener Standard mehr Flexibilität und Interoperabilität.

- **AES67 ist lizenzfrei**
- **Die meisten DANTE-Ports können zwar auch AES67 abbilden, stehen dann aber für DANTE nicht mehr zur Verfügung!**
- **Einige DSPs können jedoch simultan AES67 und DANTE abbilden.**
- **Multicastbereich AES67 239.69.0.0 -> 239.69.255.255**

MERKE: DANTE und AES67 sind nicht das gleiche!

Exkurs

Exkurs USB

USB (Universal Serial Bus)



Bei USB handelt es sich um ein digitales Datenübertragungssystem zur Verbindung eines Computers mit externen Geräten. Es wird sowohl für Steuerdaten und Audiodaten als auch für Videodaten und zur Stromversorgung verwendet.

- USB arbeitet immer **bidirektional** und **Punkt zu Punkt**
- USB unterscheidet sich primär in zwei Dingen:

Steckertype und Standard

MERKE: Anhand eines Steckertyps kann man leider nicht den Standard erkennen!

USB Standards



USB 1.0/1.1 bis 12MBit/s – heute nur noch selten verwendet für HID

USB 2.0 bis 480Mbit/s – am gängigsten für Kamera, HID, Drucker und div.

USB 3.0 / 3.1 (Gen1) bis 5 Gbit/s mit bis 900mA Ladeleistung – Video

USB 3.1 (Gen2) bis 10 Gbit/s mit bis 5A Ladeleistung – Video

USB 3.2 bis 20 Gbit/s mit bis 5A Ladeleistung – USB/C Stecker erforderlich

USB 4.0 bis 40Gbit/s

MERKE: die USB Spannung liegt i.d.R bei 5V, die USB 3.0 Nachfolger können jedoch bis 48V Ladespannung liefern

USB Steckertypen



USB Typ A



USB Typ B



USB Typ Mini- B



USB Typ Micro-B



USB Typ C

MERKE: seit Dezember 2024 ist der USB/C Anschluss in Consumer Geräten verpflichtend!

USB Probleme

Kabellängen:

USB 2.0 bis maximal 5m

USB 3.0 bis maximal 1,8m

Kabelgüte:

schlecht verarbeitete Kabel

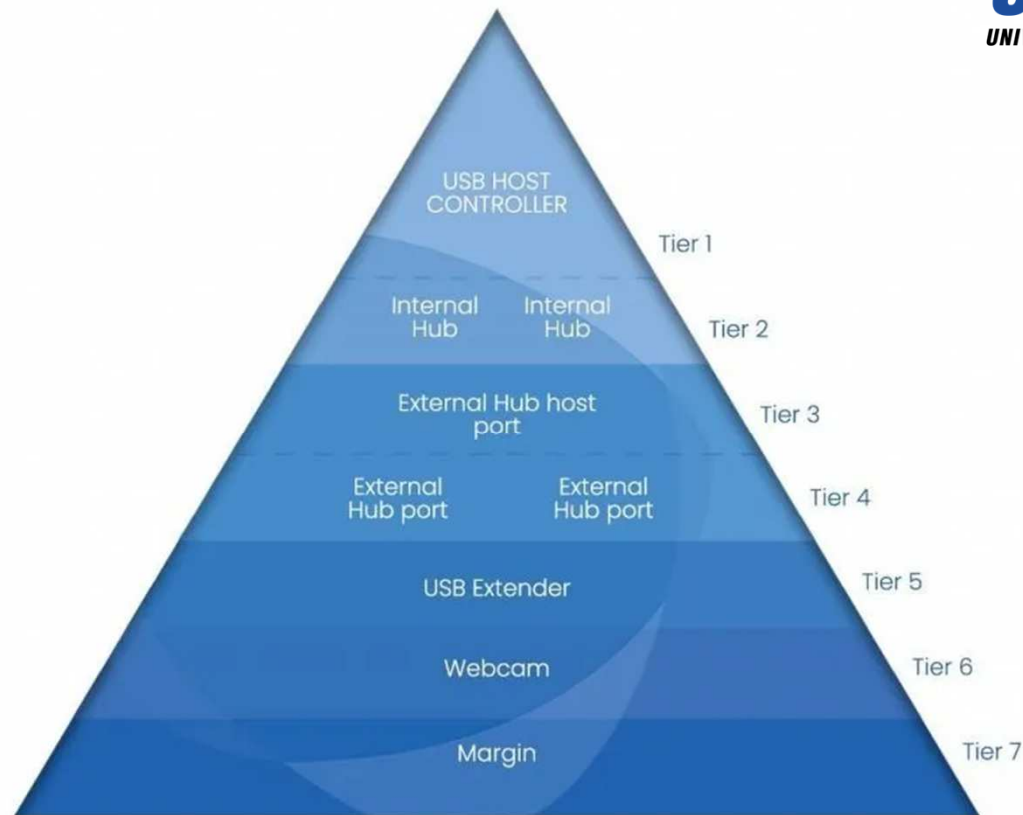
Hubs:

Möglichst mit eigenem Netzteil

Hub Stufen (Tiers):

Die Anzahl der Ebenen die in einem Setup verwendet werden können,

maximal 7 Hubstufen



Hilfe! USB/C



Wenn präsentiert werden soll, ist bitte immer darauf zu achten, das alle Steckstellen/Kabel die **Display-Port Alt-Mode bzw. Thunderbolt 3 / 4** unterstützten!

Leider gibt es aktuell keine Standardlösung um das direkt am Kabel, Gerät oder Steckstelle herauszufinden, demnach muss man hier meist in die Produktspezifikation der Hersteller schauen.

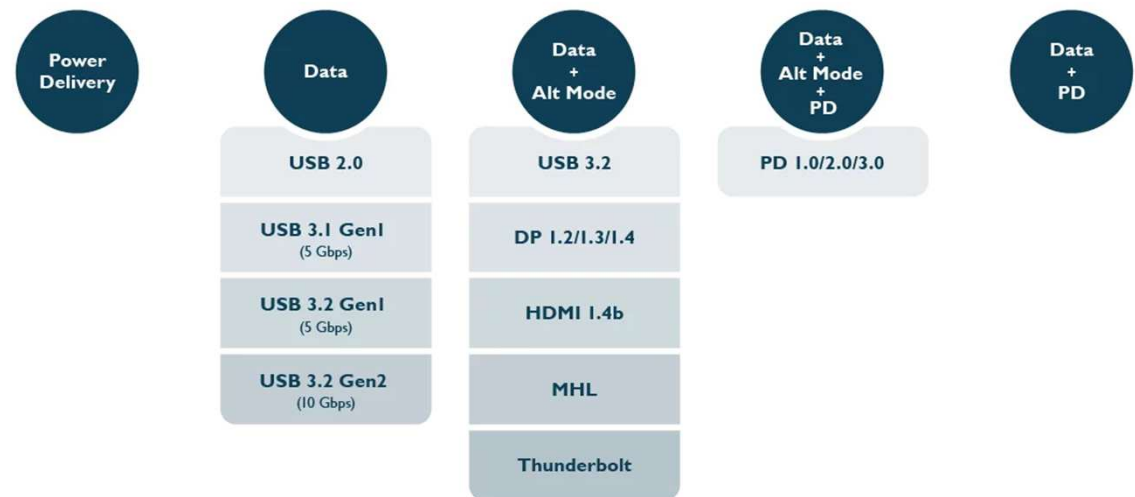
Bei „Full Spec“ Kabeln spricht man von Leitungen, die alle Features aufweisen, also für alle Anwendungen einsetzbar sind.

Achtung für Dual Display Anwendungen bestehen weitere Anforderungen an den Endgeräten:

Windows: MST (Multi Stream Transport)

MAC: DisplayLink

USB Typ-C in der realen Welt (Laptop)



*Nicht alle Laptops und Mobiltelefone mit USB-C-Anschlüssen unterstützen die volle USB-C-Funktion.

**Laptops und Mobiltelefone haben unterschiedliche Kombinationen von USB-C-Funktionen.

The background of the slide is composed of several 3D rectangular blocks of varying sizes and colors. There are blue blocks on the left, a large white block in the center, and several orange blocks scattered throughout. The blocks are arranged in a way that creates a sense of depth and perspective.

Vielen Dank!