X-Sign
V2.6
Gebruikershandleiding

Copyright

Copyright 2020 by BenQ Corporation. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, magnetisch, optisch, chemisch, handmatig of op andere wijze worden verveelvoudigd, verzonden, getranscripbeerd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of vertaald in een menselijke of computertaal zonder voorafgaande, geschreven toegestemming van BenQ Corporation.

Alle andere logo's, producten of bedrijfsnamen die in deze handleiding worden genoemd, zijn eventueel de gedeponeerde handelsmerken of copyrights van de betreffende bedrijven, en worden uitsluitend voor informatiedoeleinden gebruikt.

Vrijwaring

BenQ Corporation doet geen toezeggingen en geeft geen garanties van welke aard dan ook, expliciet of impliciet, ten aanzien van de inhoud hiervan en wijst iedere garantie af betreffende verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel. BenQ Corporation behoudt zich het recht voor deze publicatie te wijzigen en op gezette tijden de inhoud ervan te veranderen, zonder dat BenQ Corporation verplicht is iemand van dergelijke wijzigingen op de hoogte te stellen.

Deze gebruikerhandleiding heeft als doel klanten de meest actuele en nauwkeurige informatie te verstrekken, dus kan de inhoud op gezette tijden zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Ga naar http://business-display.benq.com/ voor de nieuwste versie van deze handleiding.

Inhoudsopgave

BenQ X-Sign 5
Basis 5
Account 5
Een account registreren voor X-Sign Manager (admin) 5
Toegang tot uw account 7
Rechten instellen voor gebruikers 8
Andere gebruikers autoriseren als admins 10
Licentie 12
De licentie kopen van X-Sign Manager 12
Licentie(s) importeren in X-Sign Manager 14
De licentie toewijzen 16
De licentie-upgrademelding controleren 17
Manager 18
Het apparaat koppelen met X-Sign Manager 18
Het kanaal maken 22
Content inplannen per kanaal 24
Content inplannen per apparaat 27
De apparaatbeheerstructuur bewerken 29
Berichten in realtime op afstand naar een BenQ Smart Signage pushen 31
Het apparaat op afstand beheren 33
De apparaatspeler op afstand updaten 34
Het oproepsysteem beheren 35
Een API-tabel maken in X-Sign Manager 39
Verificatie instellen 42
De systeemmelding ophalen 47
De apparaatstatus onmiddellijk bijwerken 49
Player-rapport (bewijs van afspelen) 51
Designer Express gebruiken 51
Designer 54
Een nieuw projectbestand maken in X-Sign Designer 54
Content uploaden via Designer 57
Content maken in X-Sign Designer 59
Content afspelen vanuit Statische sjablonen 64
Een klokwidget maken in X-Sign Designer 67
Een weerwidget instellen 69
Een diavoorstelling met afbeeldingen of video's maken 71
Een afbeelding of video draaien 74
Een QR-code genereren 75
Een dataverbinding toevoegen 76
Een timerwidget instellen 78
Een API-sjabloon maken met de demokit 81
Een tv-invoerbronwidget maken in X-Sign Designer 85
Achtergrondmuziek instellen in X-Sign Designer 85
De afspeelvolgorde van pagina's veranderen 89
Een bestand verzegelen in X-Sign Designer 90
Een X-Sign 1.x-projectbestand openen 91
De taal veranderen in X-Sign Designer 93
Player 94
De modus van de Player veranderen 94
Bestanden afspelen met USB 96
Een Interactieve functie activeren in de Zelfstandige modus 98
Verzegelde bestanden afspelen in X-Sign Player 100
Beeldinstellingen veranderen in X-Sign Player (SL4302K/L5502K/SL6502K/SL7502K/SL8502K) 102
Automatisch afspelen van usb 103
Lokale levering 104
Content afspelen met Lokale levering 104
Apparaten zoeken in de modus Lokale levering 110
Een planning instellen voor de modus Lokale levering 112
Rapport 116
Het activiteitenrapport van X-Sign Manager ophalen 116
Contentrapport van speler downloaden 117
Videowall 118
De omgeving voor een videowall instellen 118
Videowallcontent maken vanuit X-Sign Designer 121
De videowall fijn afstellen vanuit X-Sign Designer 122

Premium 124
Interactief 124
Interactieve content maken met een interactief sjabloon 124
Interactieve content maken met ontworpen sjablonen en koppelingsgebied 130
De structuur van een interactief sjabloon weergeven 133
Interactieve statistieken inschakelen 140
Een interactief rapport weergeven 142
Apparaatgroepbeheer instellen 144
API 146
Een API-sjabloon maken met het ontworpen sjabloon 146

BenQ X-Sign

BenQ X-Sign is ontworpen om gebruikers van interactieve flatpanels en digitale informatiepanelen van BenQ te helpen om hun apparatuur nog beter te gebruiken. BenQ X-Sign bevat BenQ X-Sign Designer voor het maken van content en een afzonderlijke modusplanning. BenQ X-Sign bevat daarnaast BenQ X-Sign Manager en BenQ X-Sign Player voor cloudgebaseerd contentbeheer en -distributie, om X-Sign Player op afzonderlijke of gegroepeerde beeldschermen weer te geven.

Basis

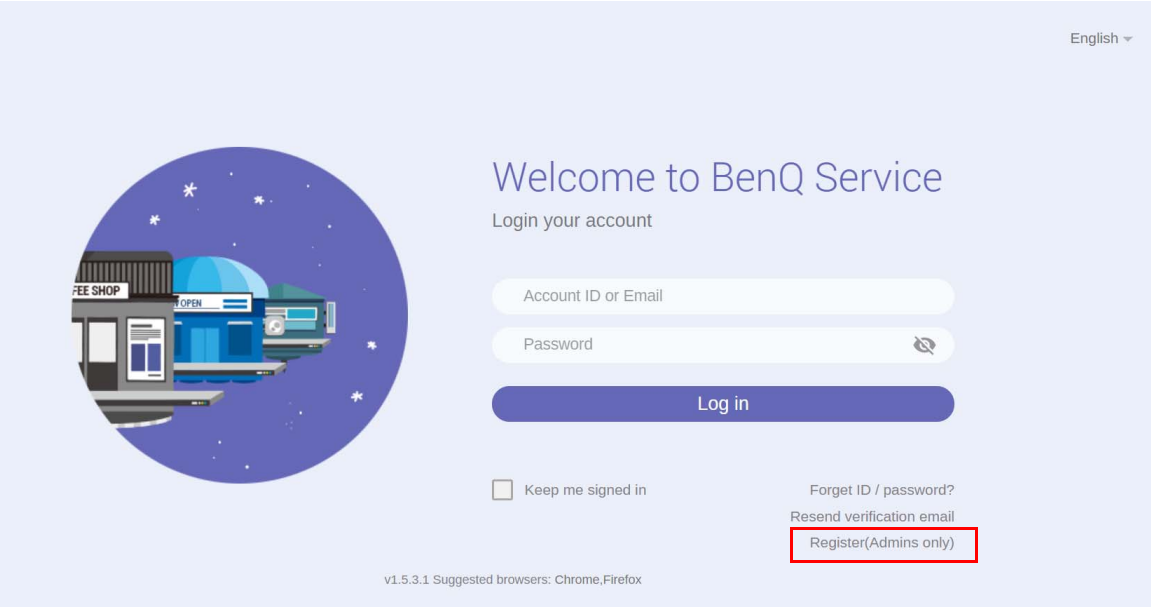
Account

Een account registreren voor X-Sign Manager (admin)

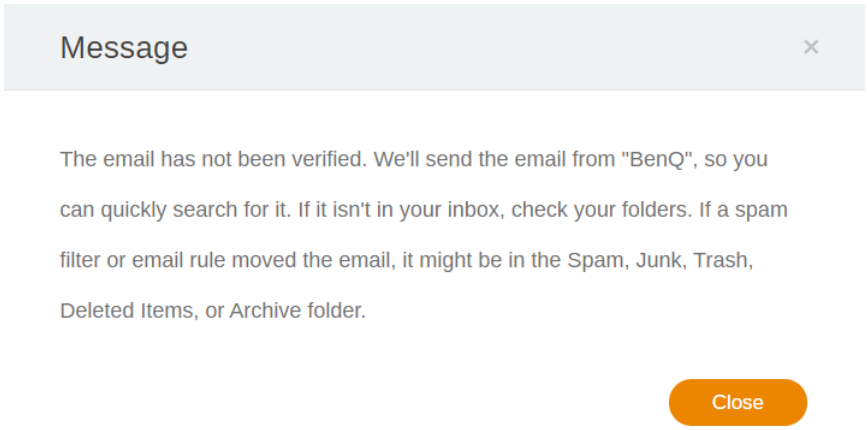
Bekijk de demonstratievideo:

Met BenQ IAM (Identify and Access Management) kunt u alle BenQ-services (waaronder X-Sign Manager) met één account beheren. Volg onderstaande stappen om een account te registreren en te verbinden met X-Sign Manager.

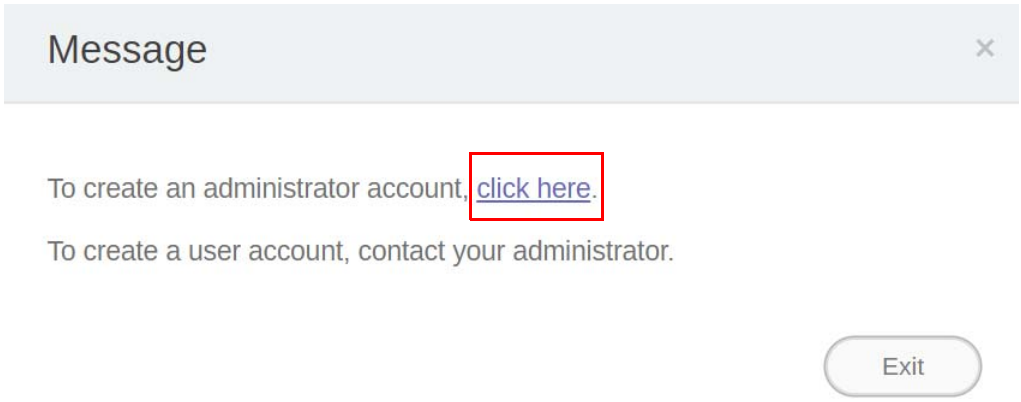
1. Ga naar de website van BenQ Service https://service-portal.benq.com/login. Aanbevolen browsers zijn Chrome, Firefox.
2. Als u een beheerder bent, klik dan op **Registreren (alleen admin)** om een beheerdersaccount voor het bedrijf te registreren.



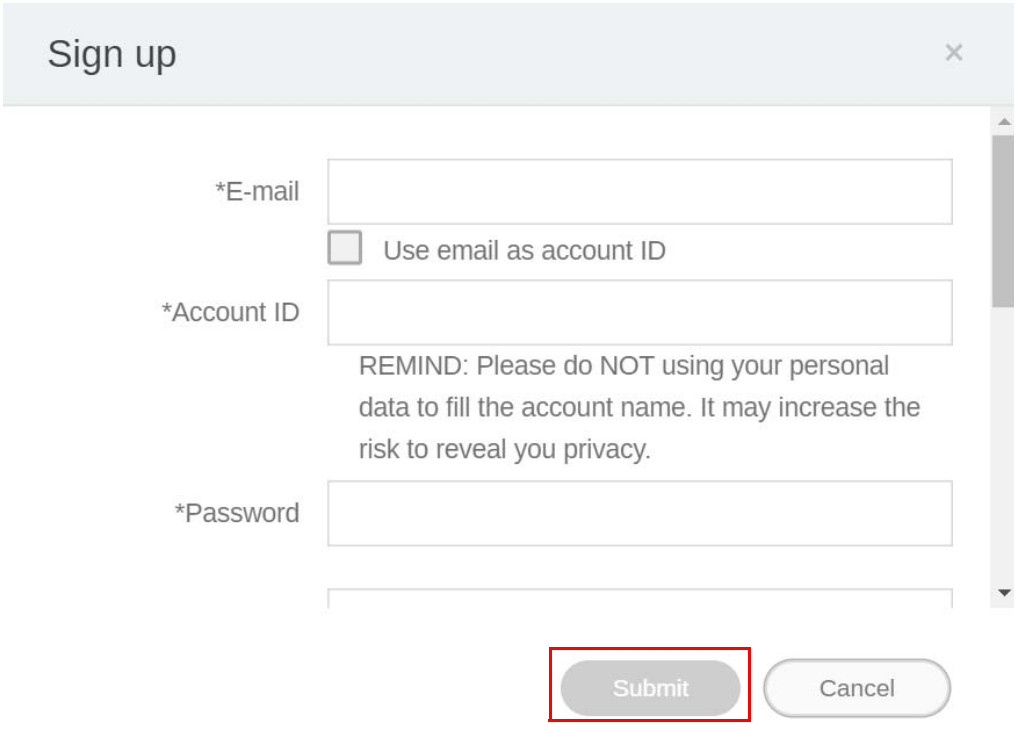
Opmerking: Als u een normale gebruiker bent, vraagt u de beheerder van het bedrijf om voor u een gebruikersaccount te maken. Als u een account hebt ontvangen, klikt u op **Aanmelden** als u uw e-mailadres hebt geverifieerd.



3. Als u op **Registreren (alleen admin)** klikt, ziet u de volgende melding. Ga naar **Hier klikken** om verder te gaan.



4. Vul de volgende velden in en klik op **Verzenden** om een nieuw Beheerdersaccount te maken.



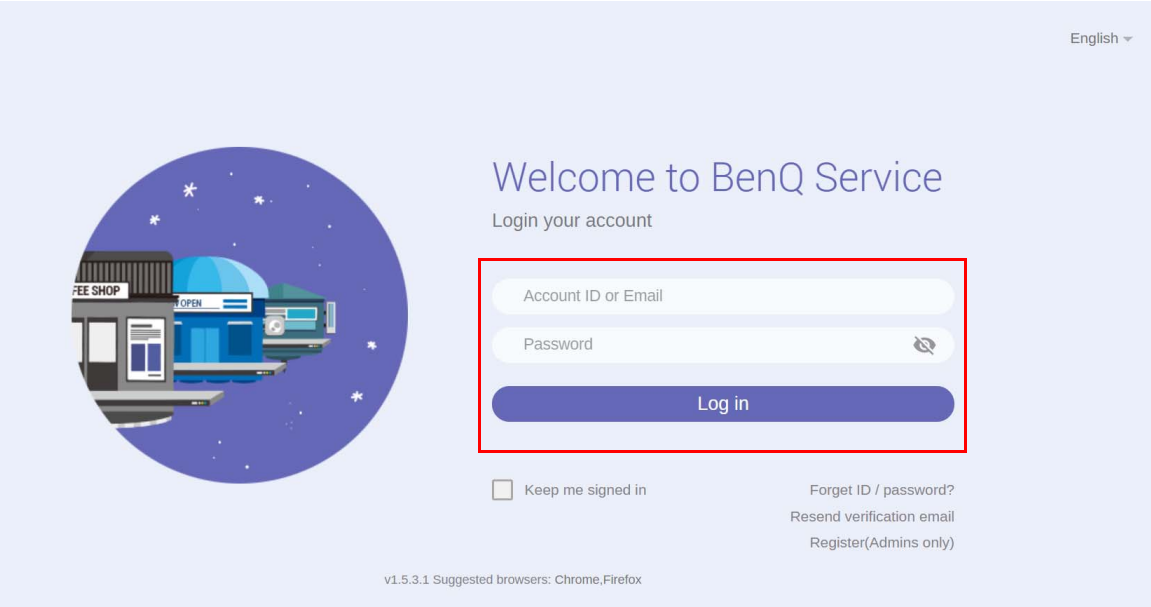
Opmerking:

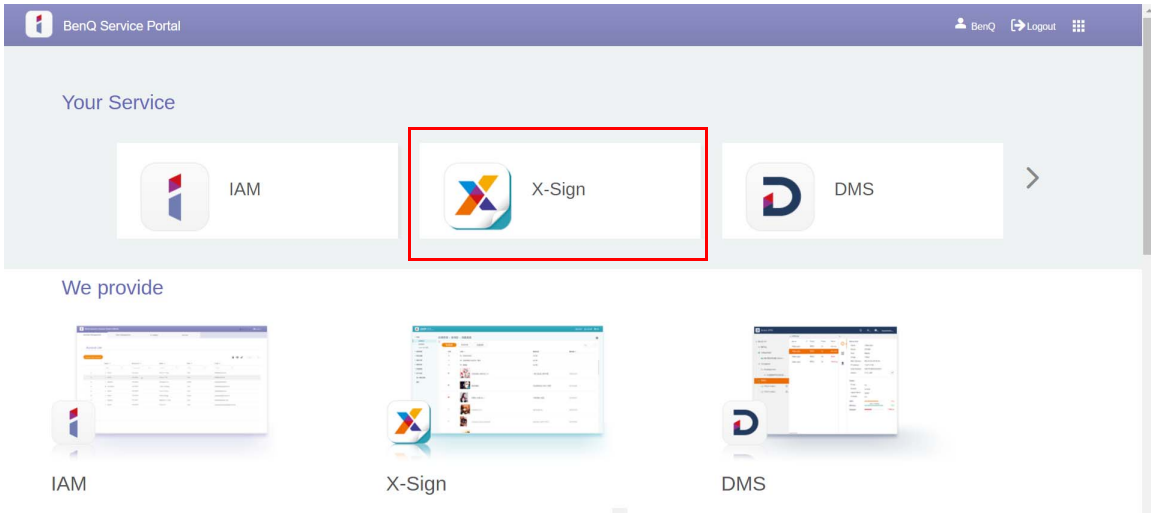
- De account-ID, moet tussen 4 en 20 tekens lang zijn. Alleen getallen (0-9), hoofdletters en kleine letters (A-Z, a-z) en de speciale tekens (-)(.)(_) zijn toegestaan in de account-ID en in de naam.
- Het wachtwoord moet een combinatie zijn van letters en getallen en moet tussen 6 en 12 tekens lang zijn. Wachtwoorden als "2945678" (alleen getallen), "eduabsc" (alleen kleine letters), "12ab" (minder dan zes tekens) en "12abcd345678efg" (meer dan twaalf tekens) worden niet geaccepteerd.
- Hoofdletters en kleine letters hoeven niet telkens als u het wachtwoord invoert op dezelfde manier te worden ingetypt.

Toegang tot uw account

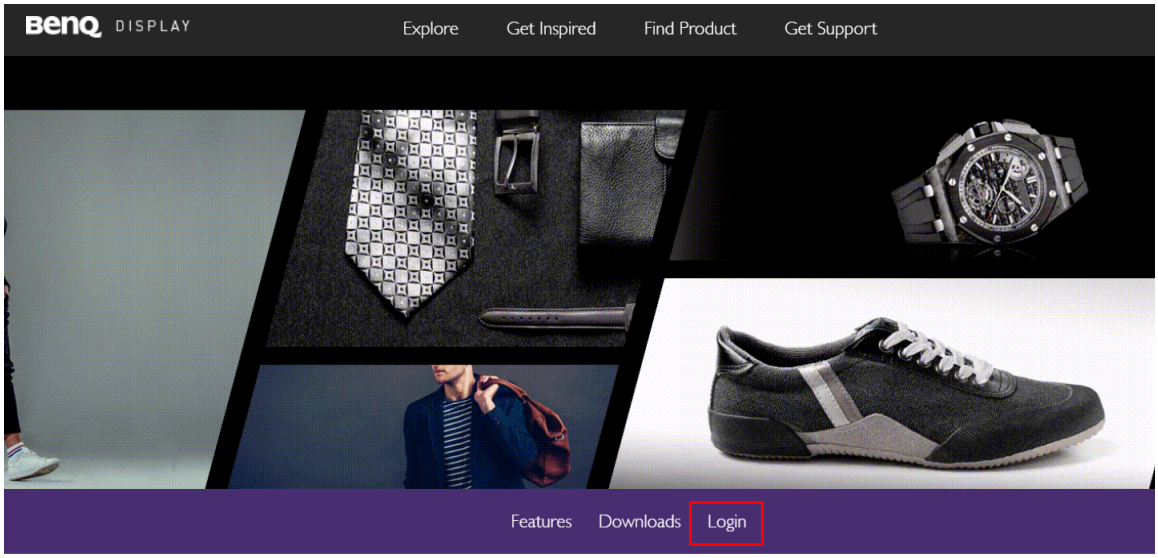
Er zijn twee methodes om toegang te krijgen tot uw account:

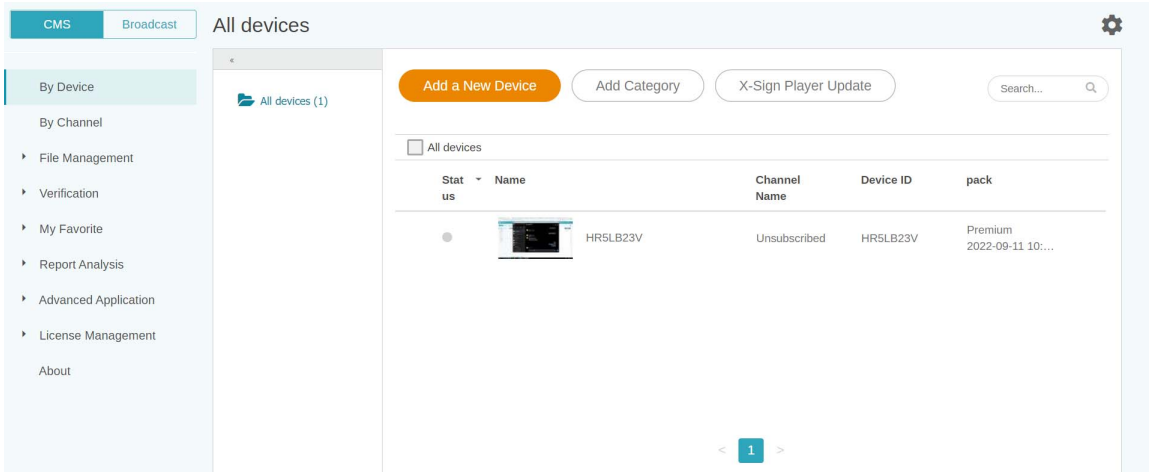
1. Ga naar de website van BenQ Service https://service-portal.benq.com/login. Meld u aan en kies **X-Sign**.





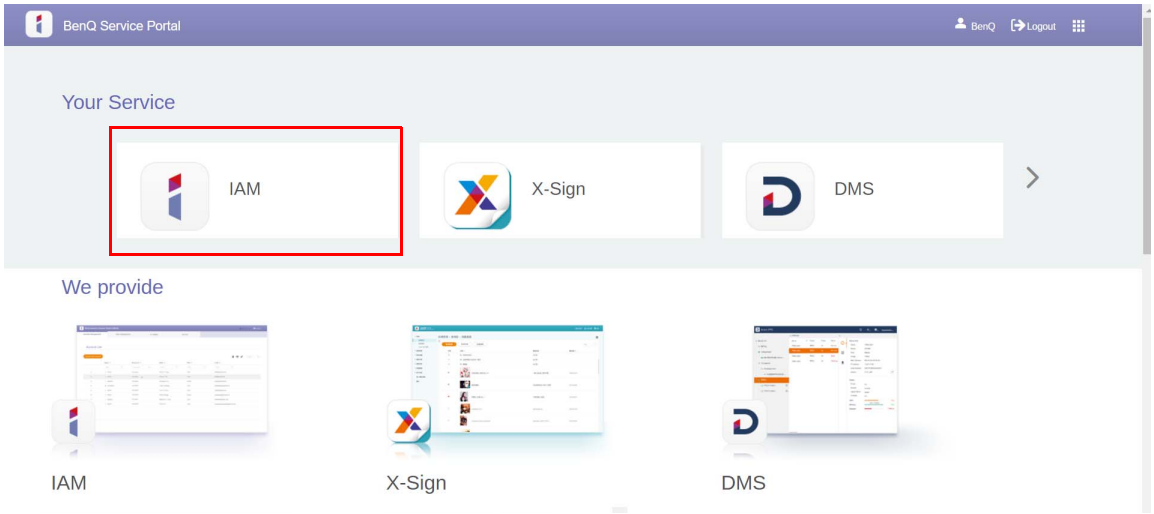
2. Ga naar de website van BenQ Service https://x-sign.benq.com/. Klik op **Aanmelden** om naar de X-Sign Manager-pagina te gaan.



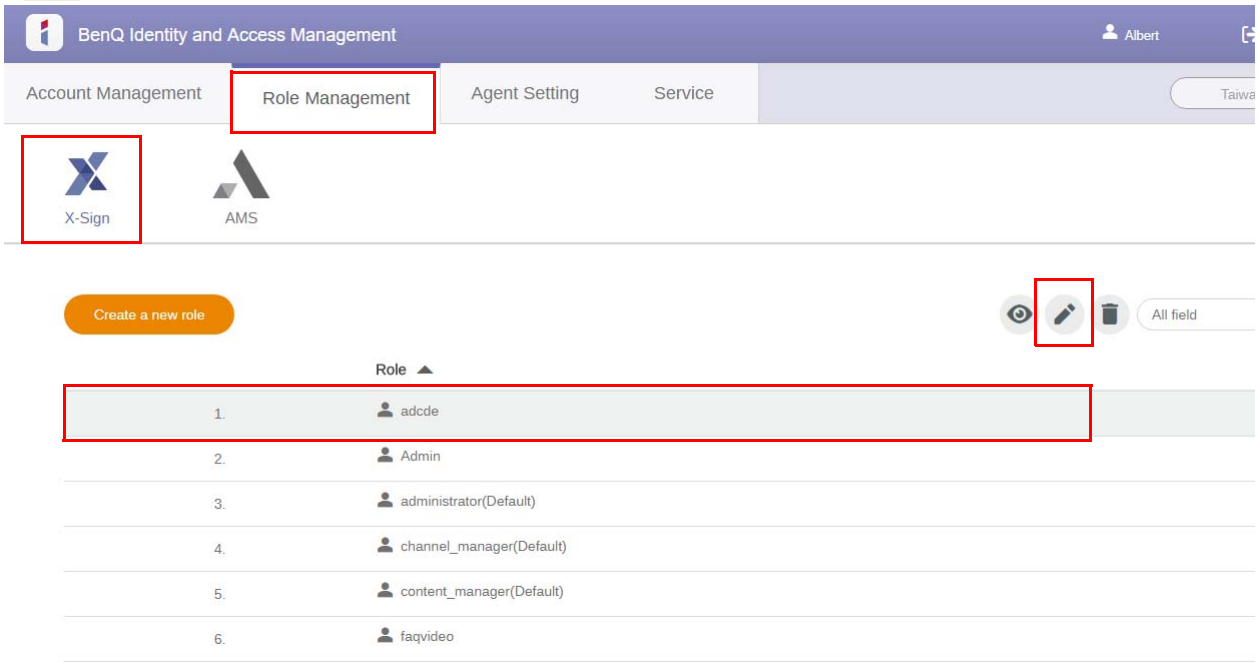


Rechten instellen voor gebruikers

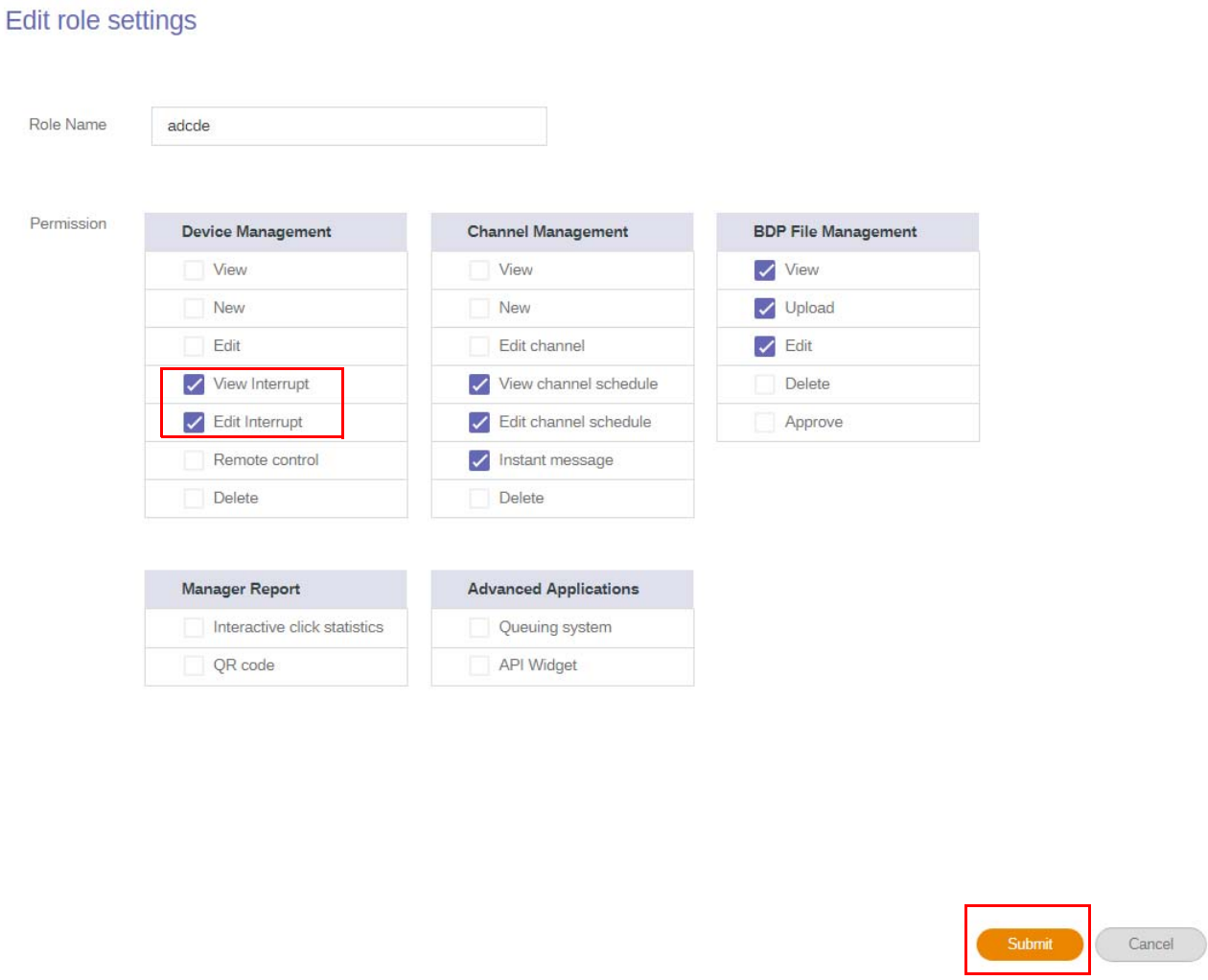
1. Stel rechten voor gebruikers in door u aan te melden en **IAM** te kiezen.



2. Kies **Rolbeheer** > **X-Sign** en vervolgens het account waarvoor u rechten wilt instellen. Klik op om verder te gaan.



3. Stel de rechten in voor het account door de vakken aan te vinken. Klik op **Verzenden** om verder te gaan.

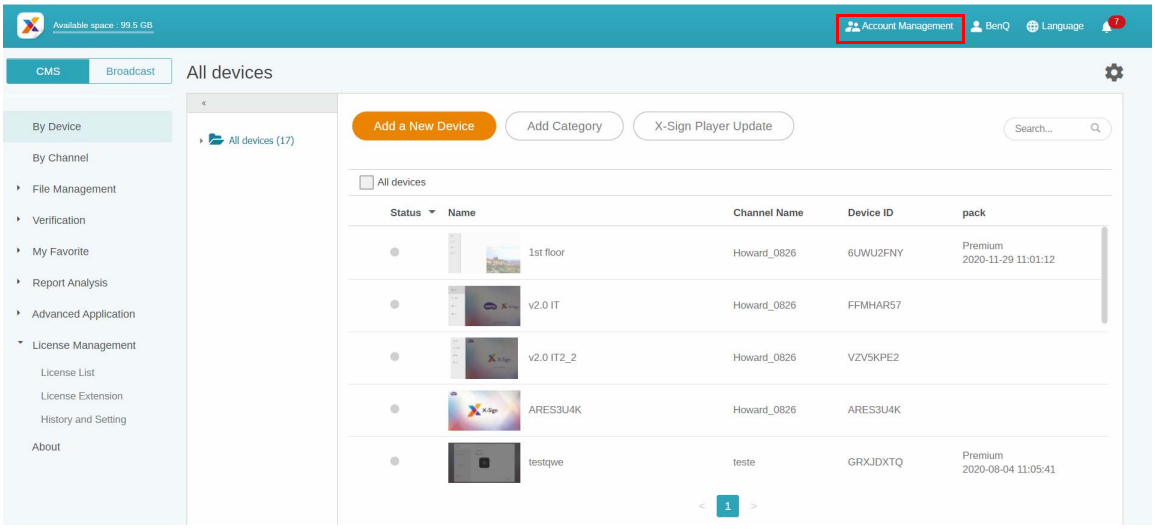


Andere gebruikers autoriseren als admins

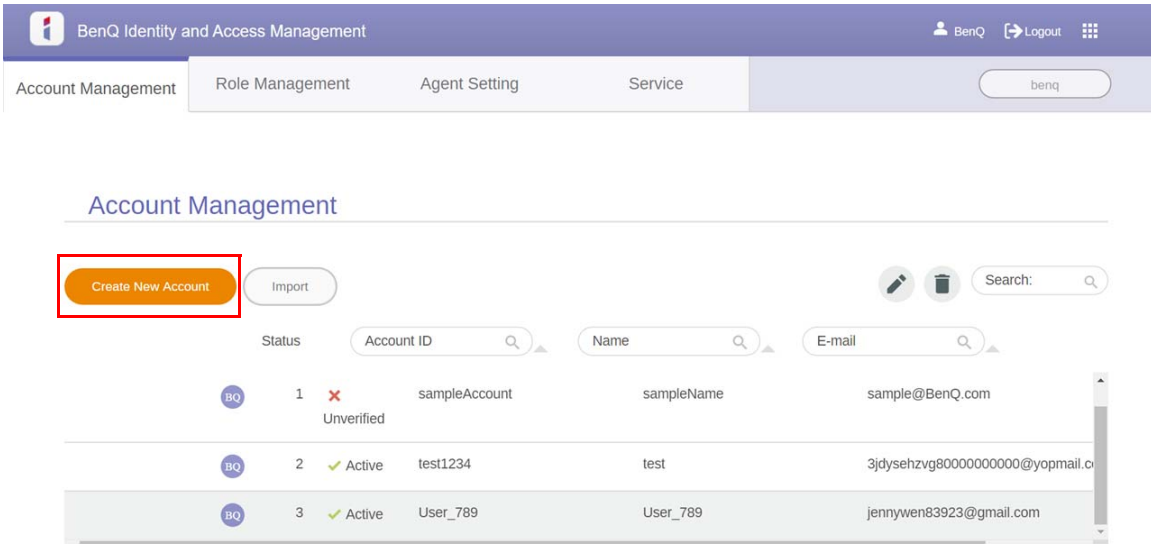
Bekijk de demonstratievideo:

De beheerder kan andere gebruikers autoriseren zodat ze X-Sign Manager kunnen beheren. Let op dat per bedrijf slechts DRIE admins mogelijk zijn, dus de oorspronkelijke admin en twee vervangende admins.

1. Ga naar **Accountbeheer** om agenten te autoriseren.

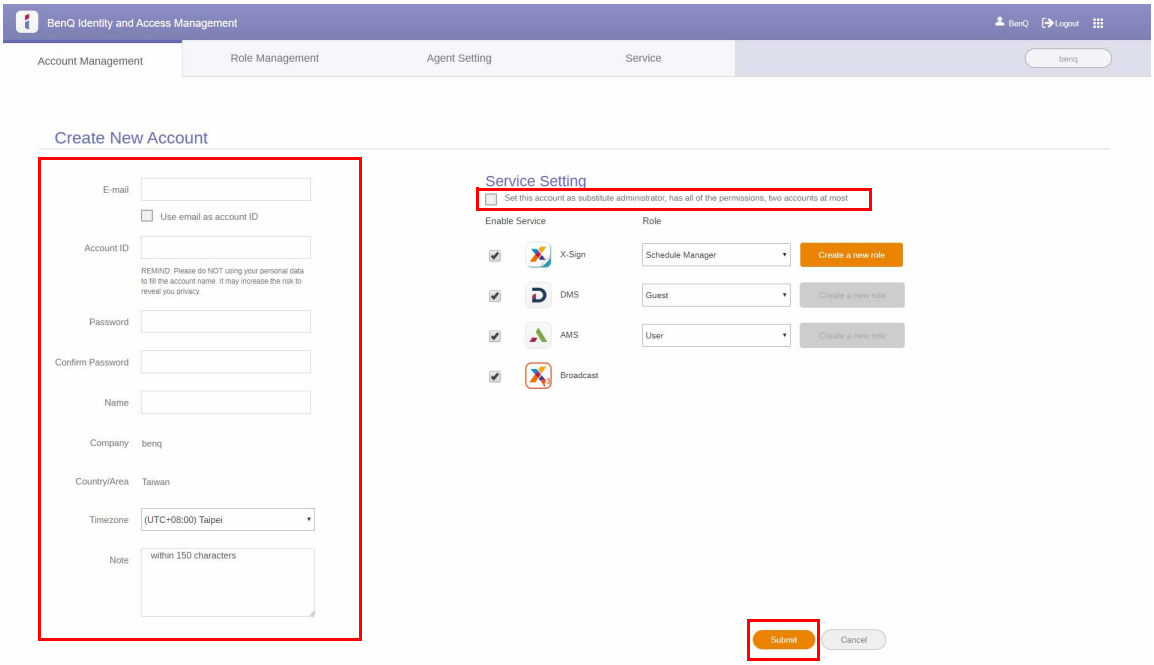


2. Klik op **Nieuw account maken** om verder te gaan.



Opmerking: als de gebruiker al een account heeft bij de oorspronkelijke admin, hoeft u geen nieuw account te maken en selecteert u gewoon om te bewerken.

3. Voer de accountgegevens in, vink het vakje aan en klik op **Verzenden**. U ontvangt een verificatiemail. Na het verifiëren van de e-mail zijn de agenten geautoriseerd.

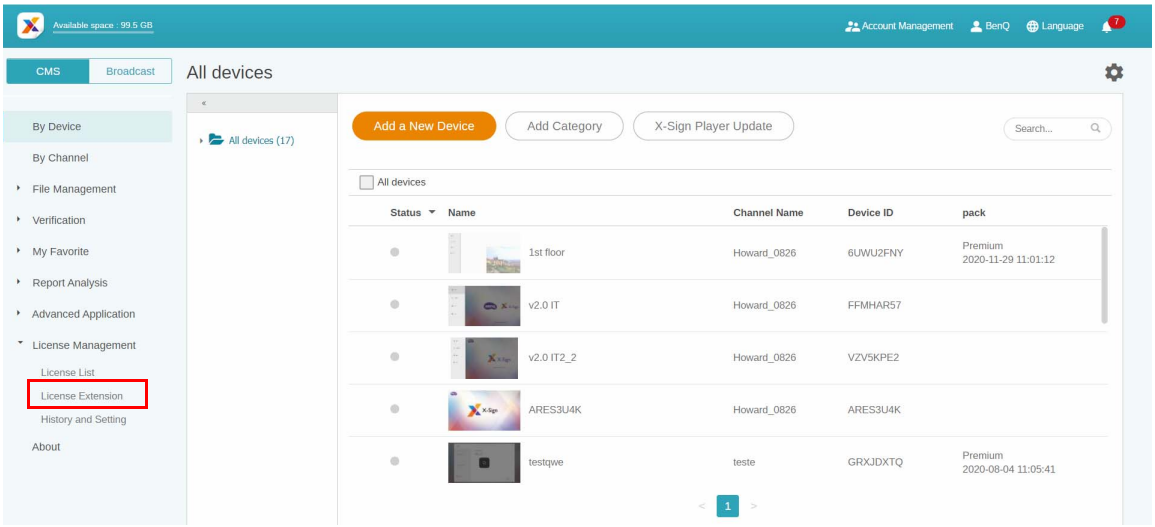


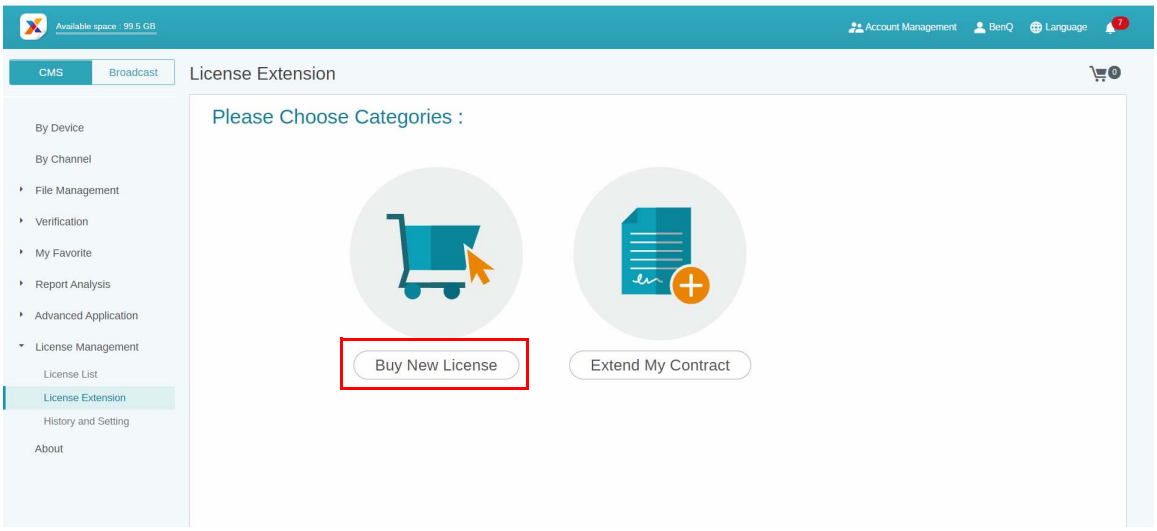
Licentie

De licentie kopen van X-Sign Manager

Bekijk de demonstratievideo:

U kunt de licentie van X-Sign Manager kopen in **Licentiebeheer > Licentie-uitbreiding**.

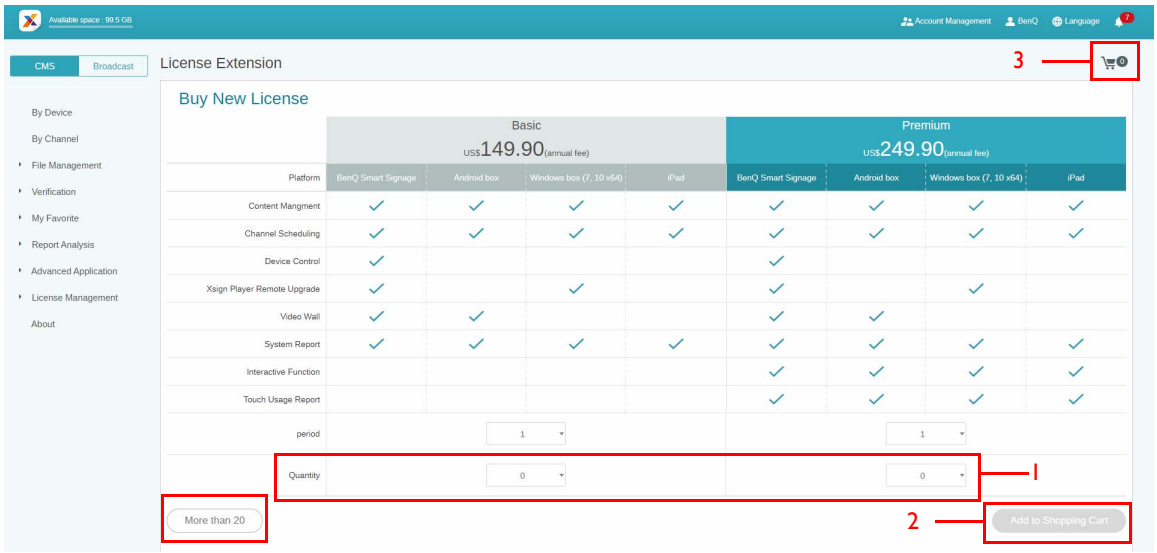




Klik op **Nieuwe licentie kopen** en vervolgens:

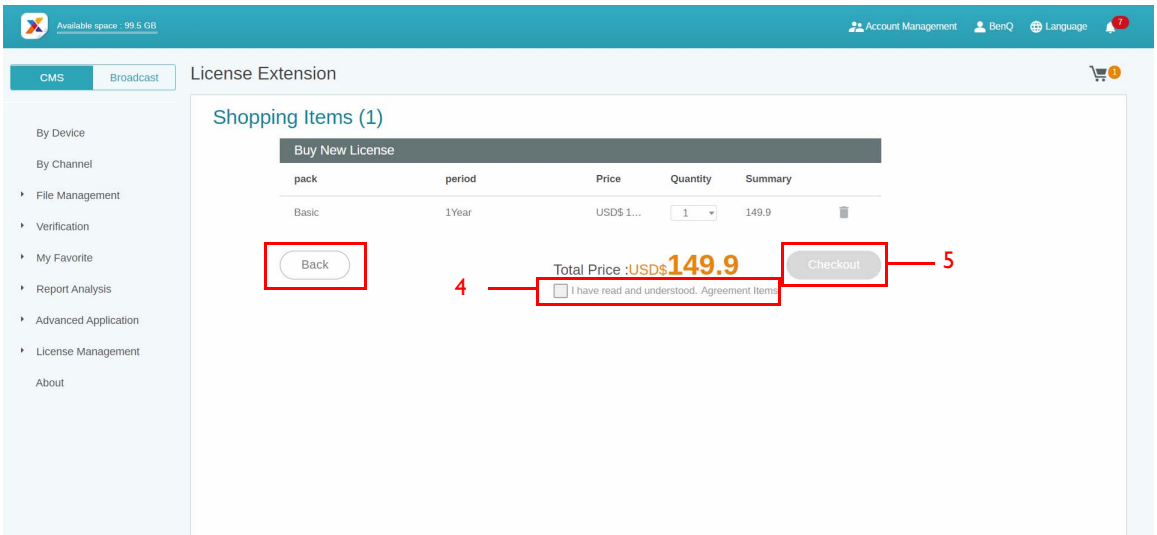
1. Kies hoeveel licenties u wilt aanschaffen. Er zijn twee types: Basis en Premium.
2. Selecteer **Toevoegen aan winkelwagen**.
3. Klik op het pictogram van de winkelwagen om de afrekenpagina te openen.

Opmerking: Als u meer dan 20 stuks wilt kopen, wordt aangeraden dat u de optie **Ik wil meer dan 20** kiest.

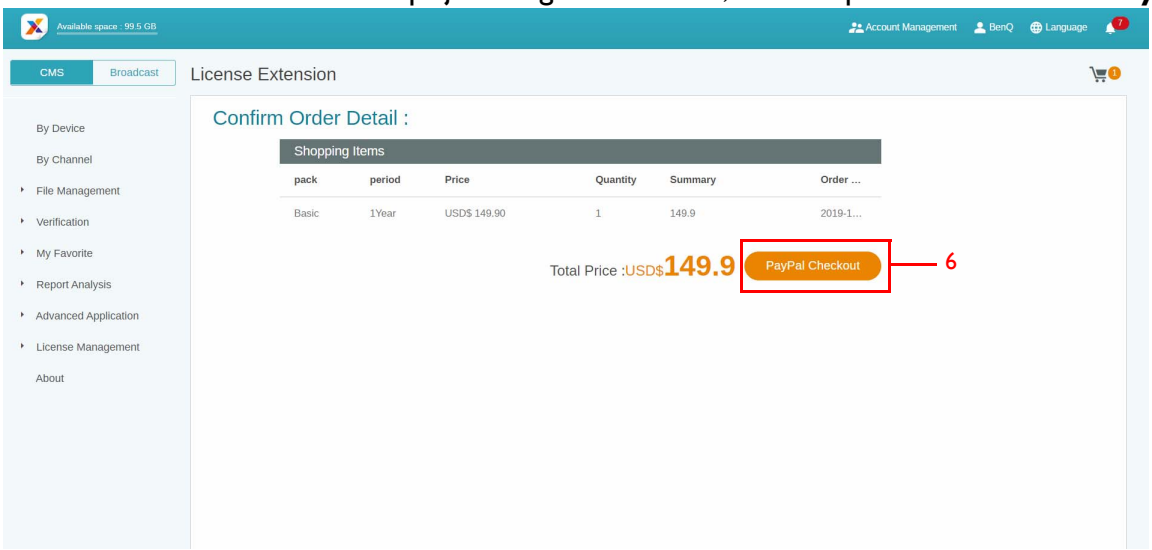


4. Als u de voorwaarden van de overeenkomst hebt gelezen, vinkt u het vakje aan.
5. Klik op **Afrekenen** om naar de betaalpagina te gaan.

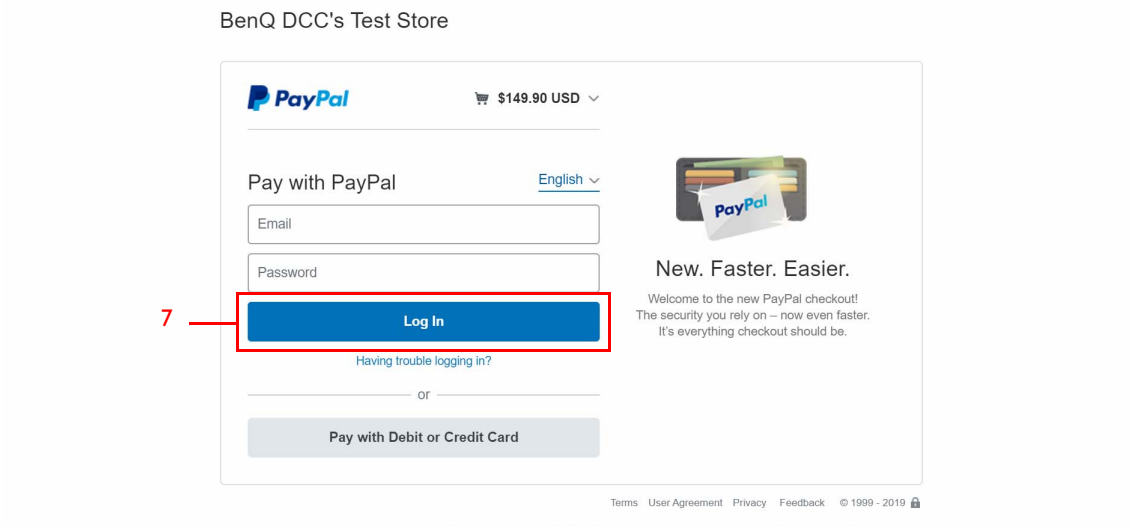
Opmerking: u kunt terugkeren naar de vorige pagina door op de knop **Terug** te klikken.



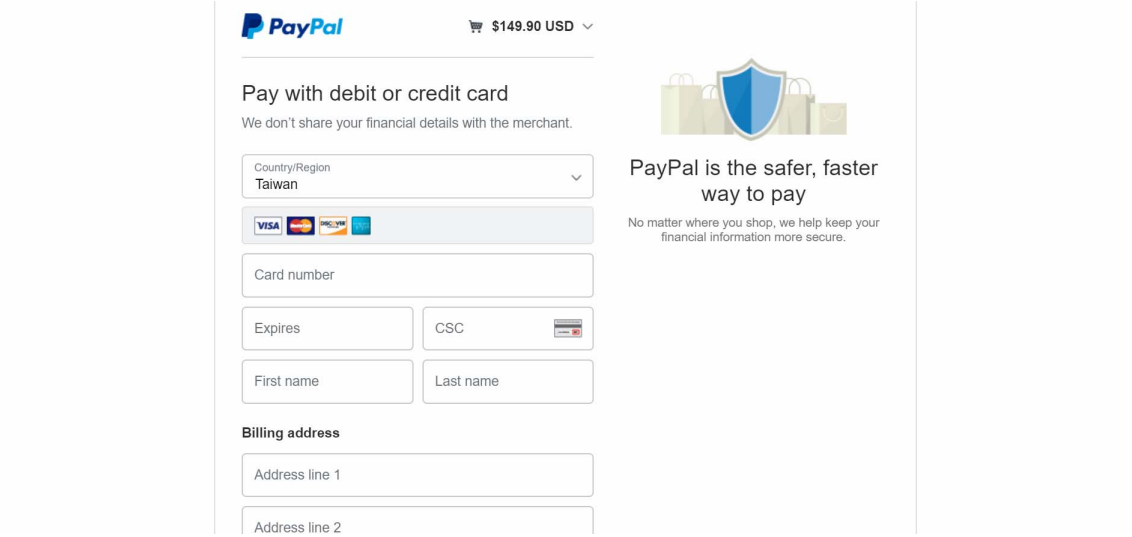
6. Als u de hoeveelheid en de totale prijs hebt gecontroleerd, klikt u op **Afrekenen met PayPal**.



7. Meld u aan bij uw Paypal-account om de betaling te voltooien.



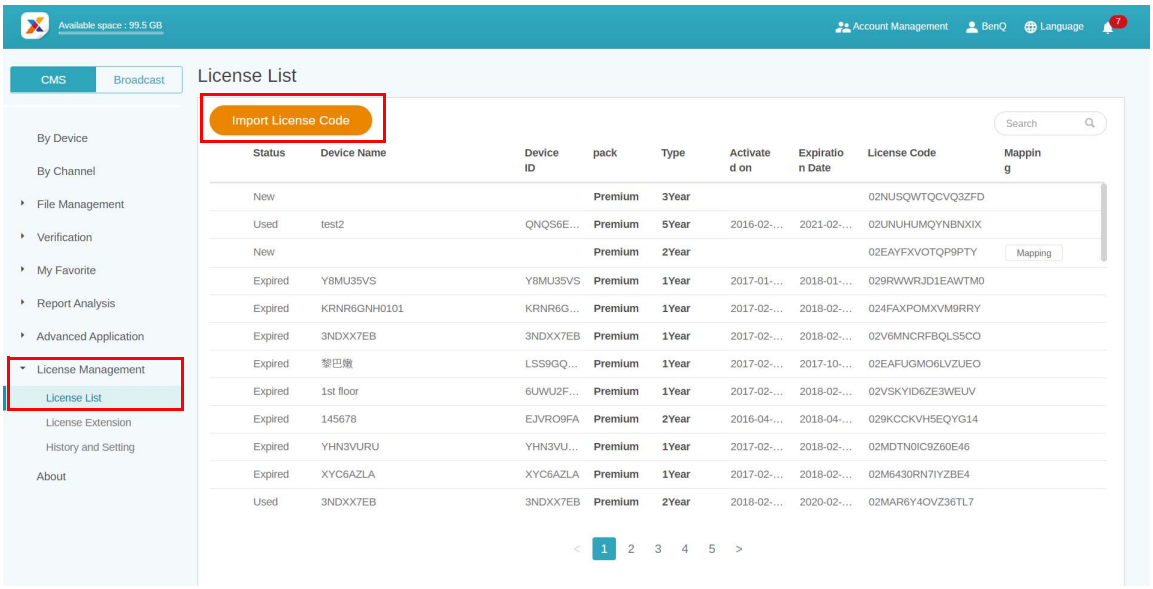
8. U kunt ook betalen met uw creditcard.



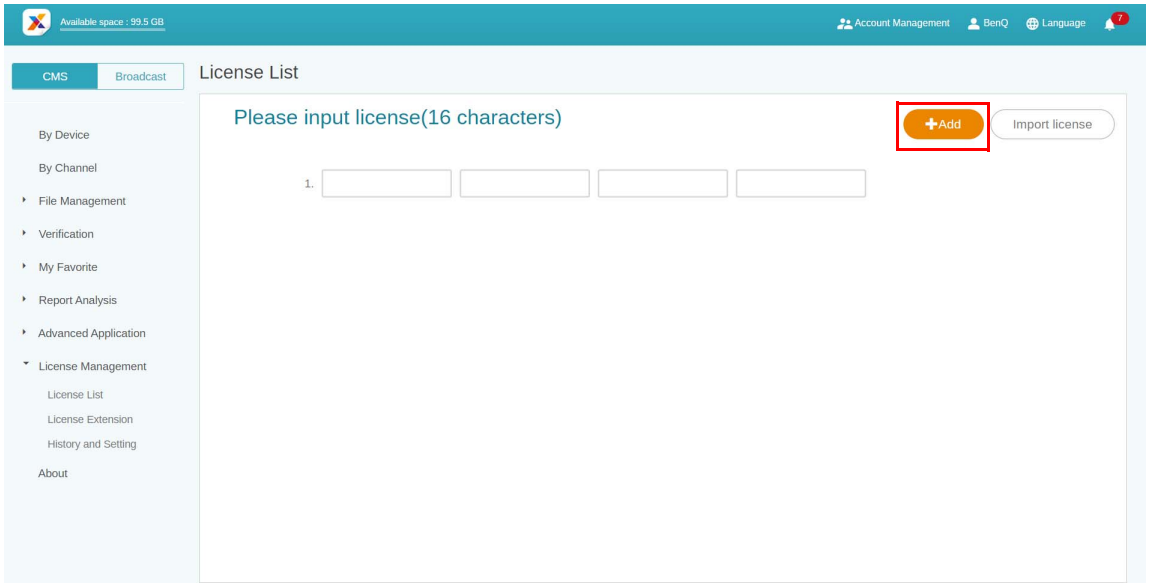
Licentie(s) importeren in X-Sign Manager

Voordat u het apparaat kunt besturen of content op afstand kunt afspelen, moet u het apparaat koppelen met de licentie in X-Sign Manager.

1. Koop licenties direct vanuit Manager of van uw BenQ-verkoper. Als u vanuit Manager koopt, wordt de licentie direct naar uw Manager-account gestuurd. Als u van uw verkoper koopt, moet u de licentie(s) zelf importeren.
2. Ga naar **Licentiebeheer** > **Licentielijst** en klik op **Importeren** **Licentiecodetoekenning**.



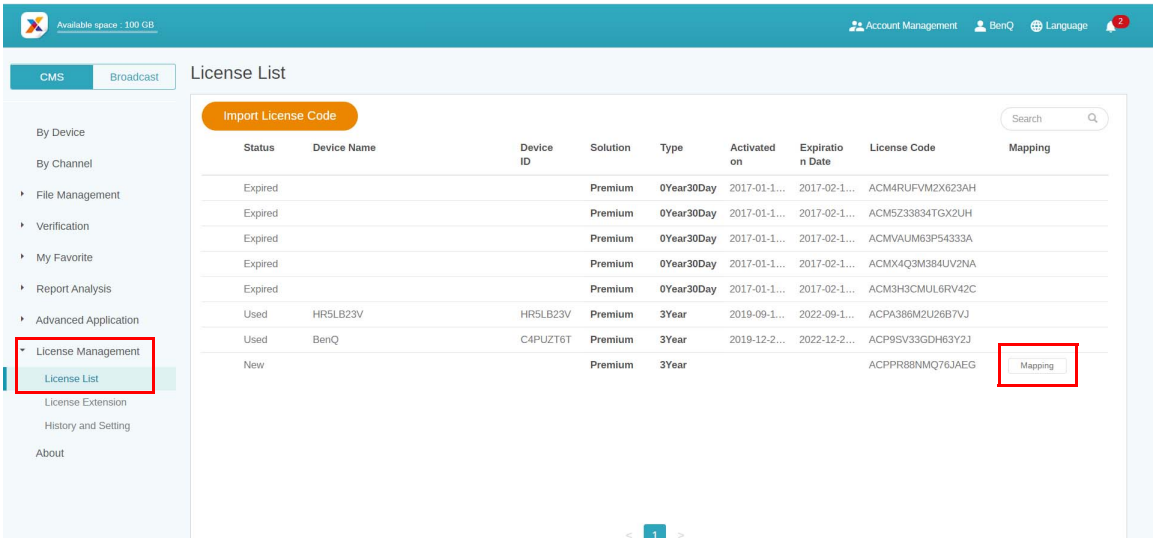
3. Voer hier de licentie in. Klik op **Toevoegen** om in één keer meerdere licenties te importeren.



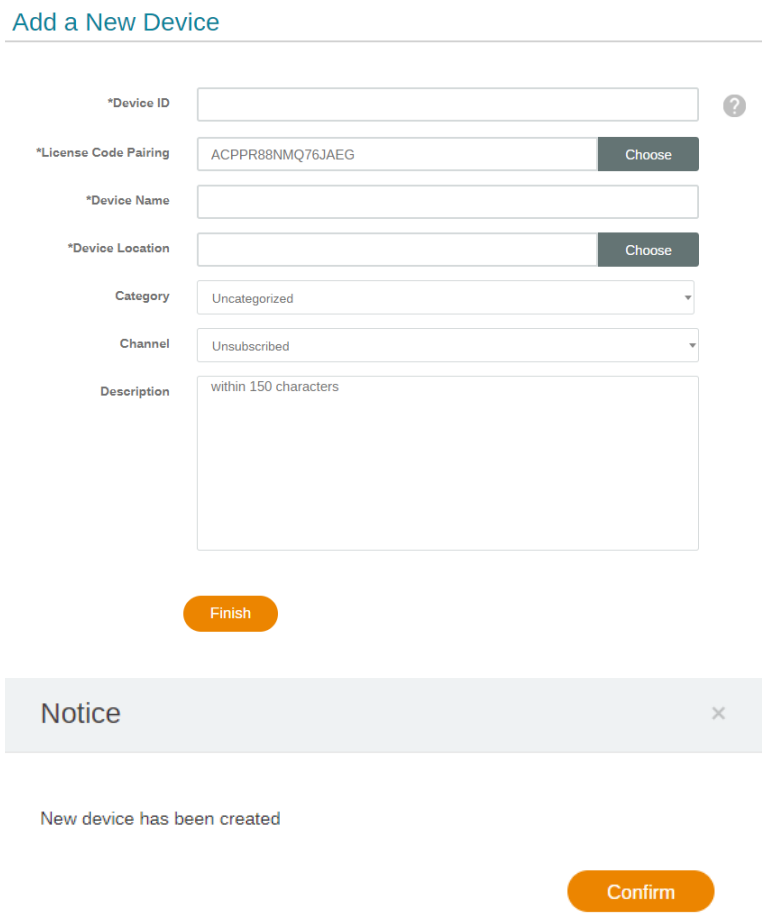
4. Nadat u de licentiecode hebt ingevoerd, klikt u op **Licentie importeren**.
5. U ziet de geïmporteerde licenties in de licentielijst.
6. U kunt nu uw apparaten koppelen.

De licentie toewijzen

1. U wijst de licentie toe via **Licentiebeheer** > **Licentielijst**. Klik op **Toewijzing** om verder te gaan.

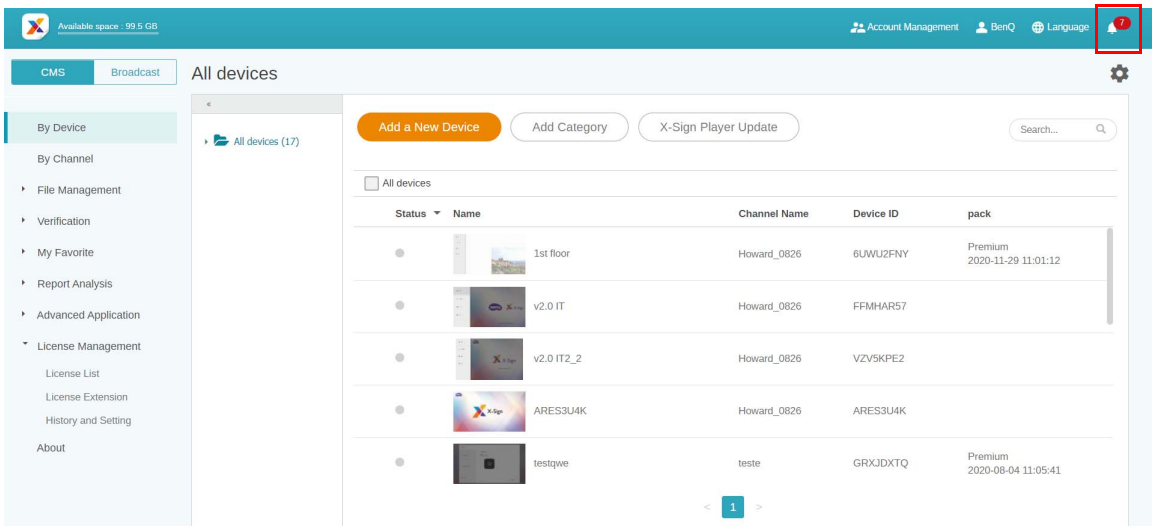


2. Vul de volgende velden in en klik op **Voltooien** om de licentie toe te wijzen.

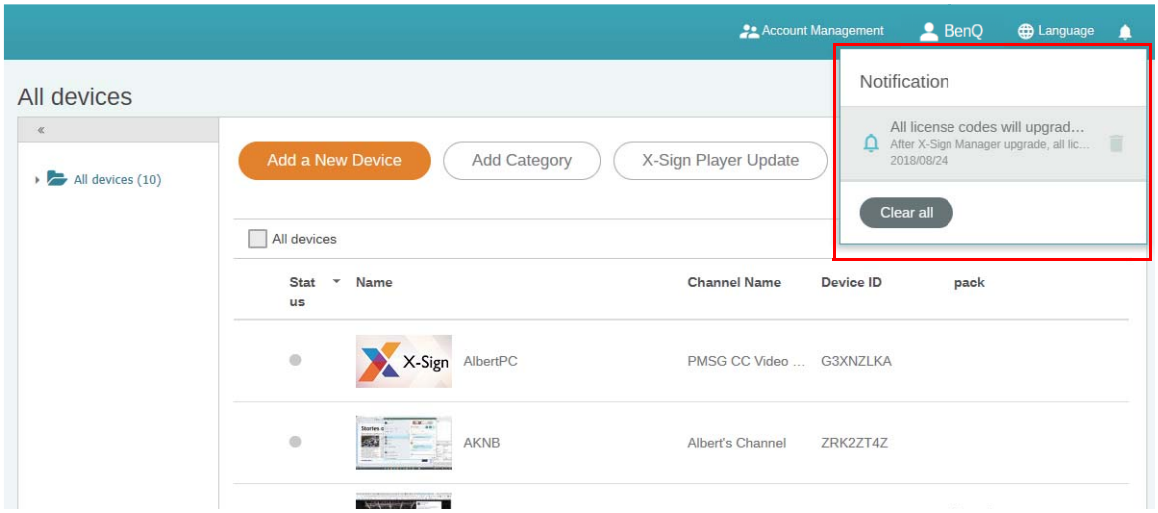


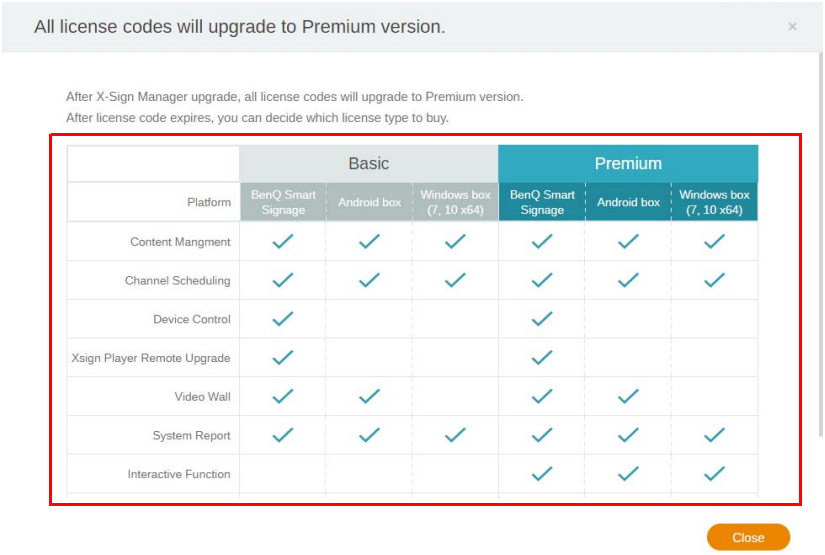
De licentie-upgrademelding controleren

1. U bekijkt de licentie-upgrademelding door rechtsboven op te klikken.



2. U ziet dan de melding(en). Klik om meer informatie te zien.





Opmerking: u kunt de melding verwijderen door op het pictogram van de prullenbak te klikken . Klik op **Alles wissen** om alle meldingen te verwijderen.

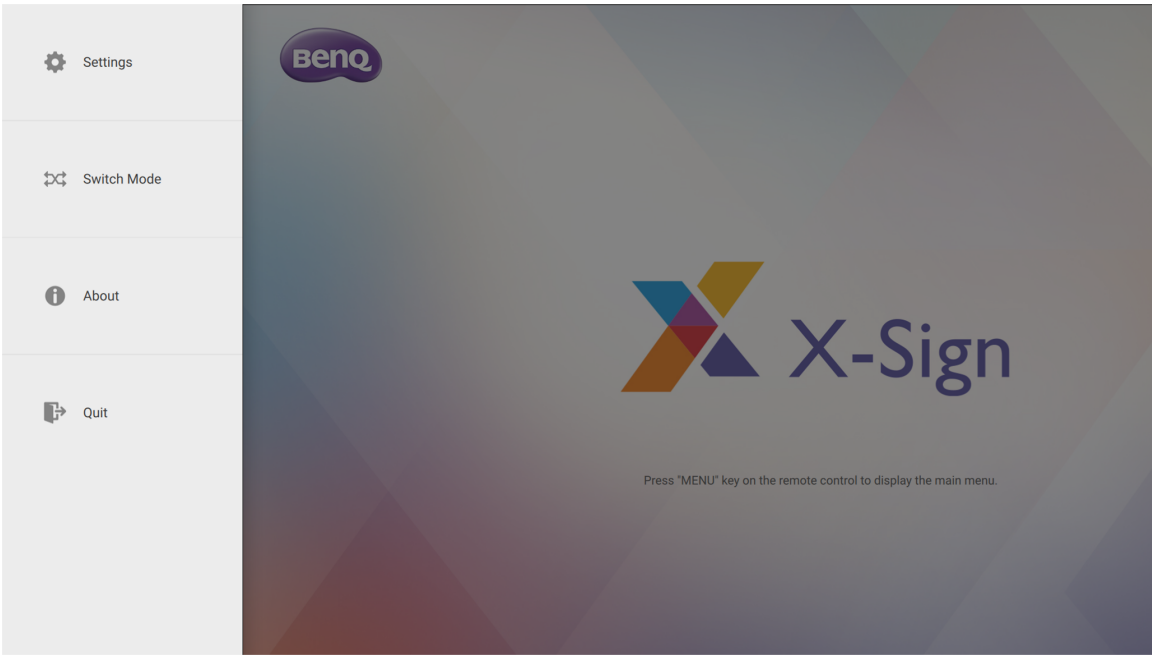
Manager

Het apparaat koppelen met X-Sign Manager

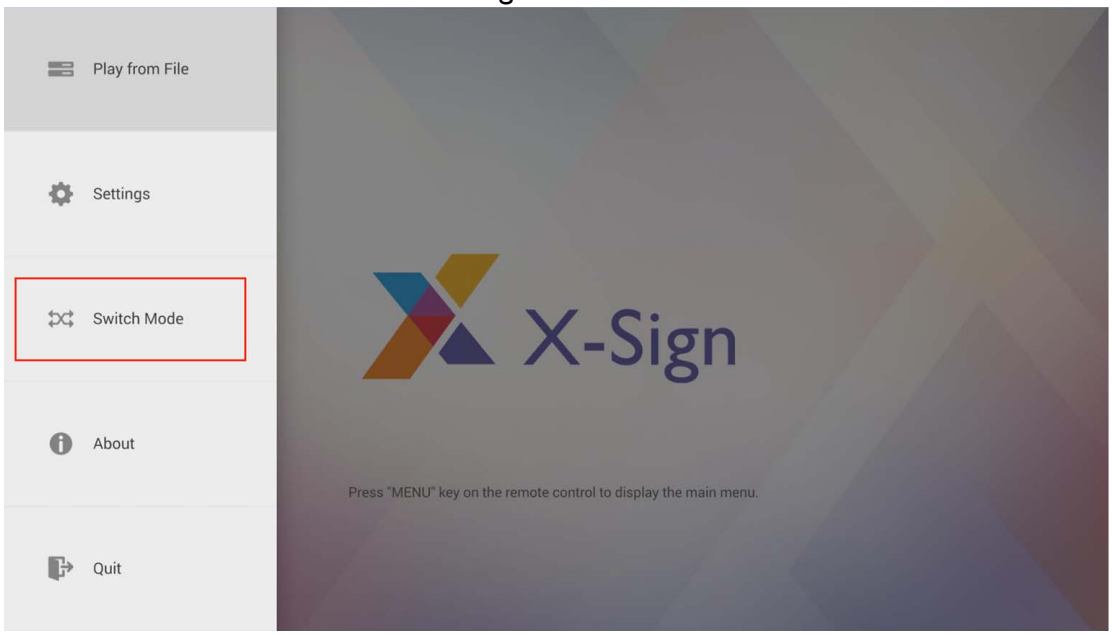
Bekijk de demonstratievideo:

Als u content wilt afspelen vanaf internet of meerdere apparaten op afstand wilt besturen, moet u het apparaat koppelen met X-Sign Manager.

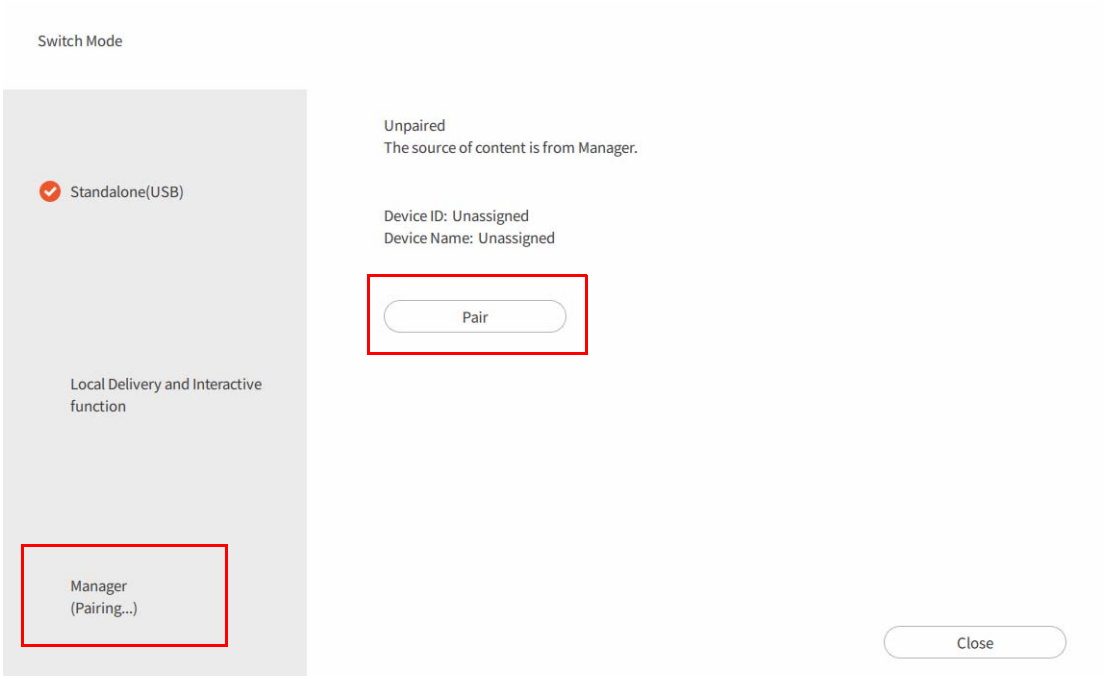
1. Start X-Sign Player.
2. Druk op de Esc-knop in de Windows Player of op MENU op de afstandsbediening om de menubalk te openen.



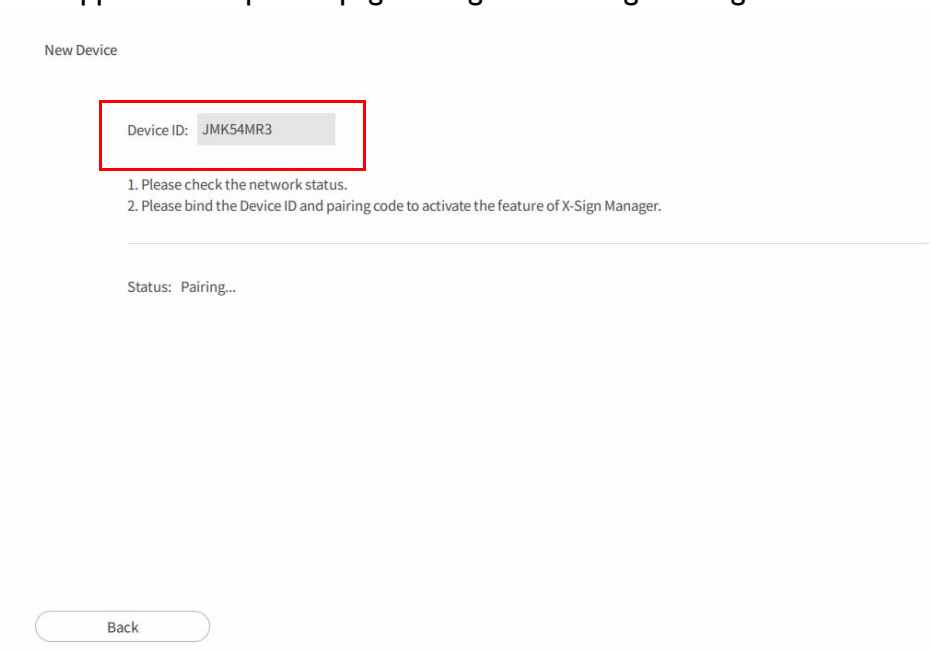
3. Kies **Modus schakelen** om naar de Managermodus te schakelen.



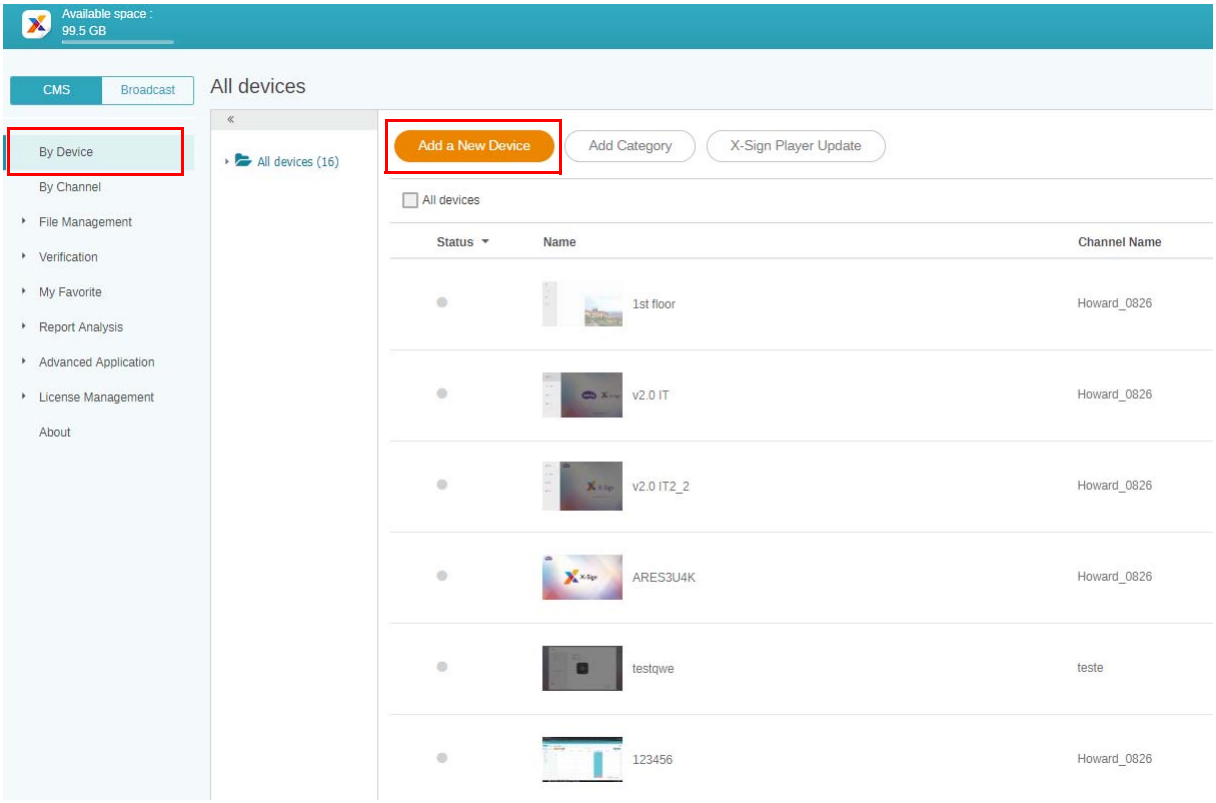
4. Kies **Koppelen** om het koppelen te starten.



5. Bewaar de Apparaat-ID op deze pagina en ga naar X-Sign Manager om de licentie te koppelen.

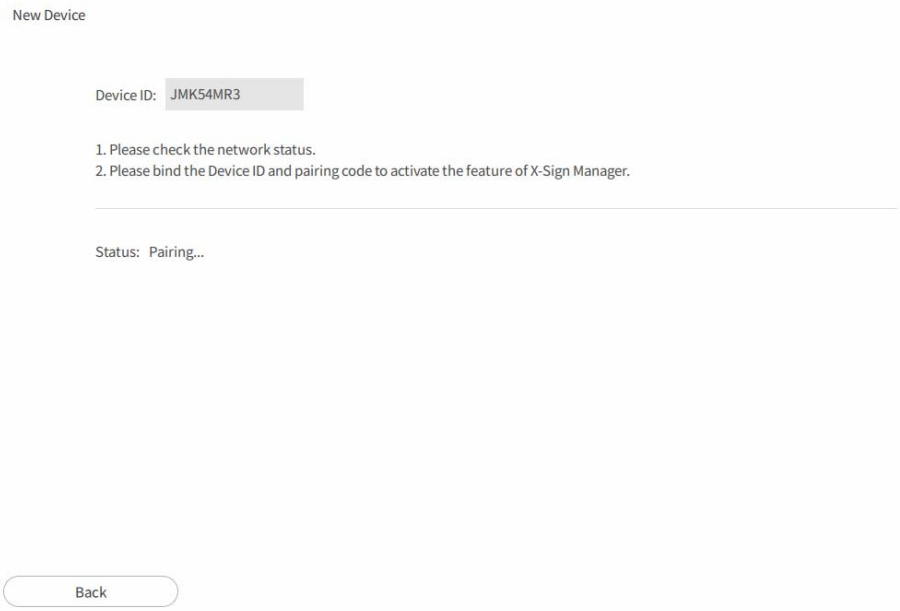


6. Ga naar X-Sign Manager. Ga vervolgens naar **Op apparaat** en kies **Een nieuwe apparaat toevoegen**.



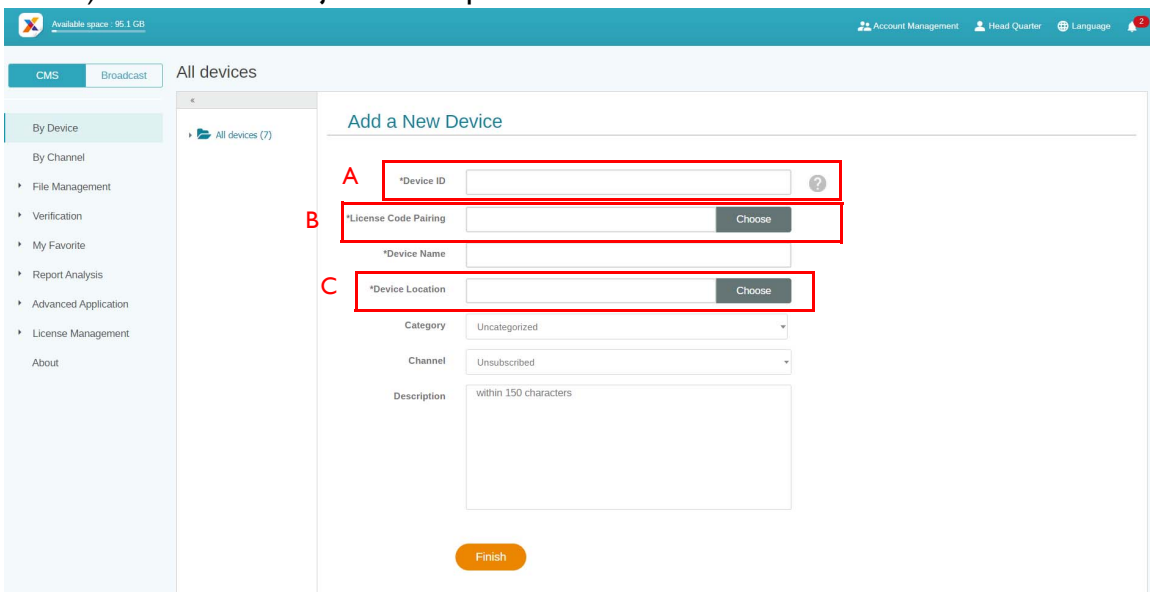
7. Voer de vereiste gegevens in zoals hieronder is aangegeven.

- **Apparaat-ID**: de apparaatinformatie van X-Sign Player.

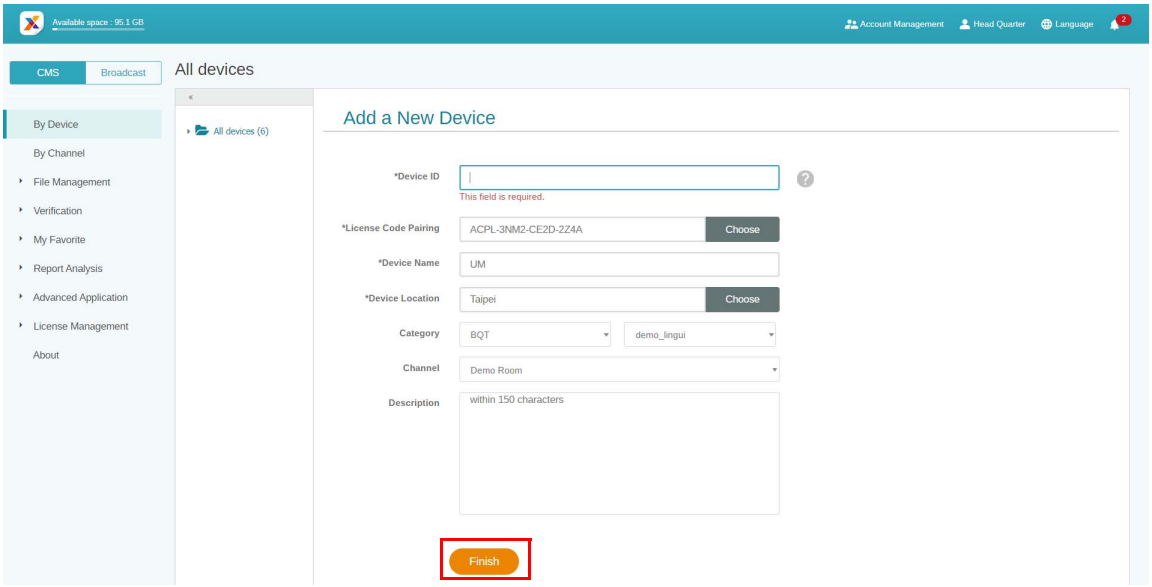


- **Toe te wijzen licentiecode**: Kies de licentie die u met het apparaat wilt koppelen. Zorg dat u de licentie al hebt gekocht en in X-Sign Manager hebt geïmporteerd.

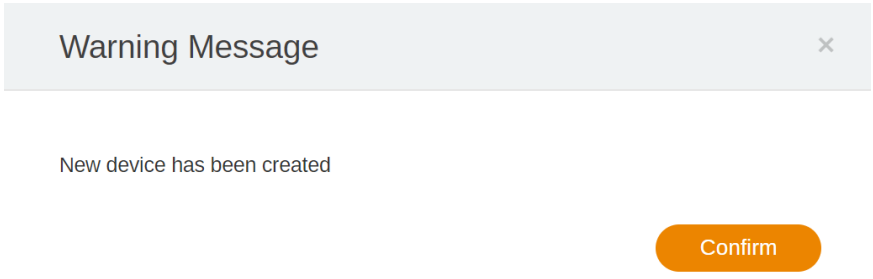
- **Apparaatlocatie**: Kies de stad waar het apparaat wordt gebruikt. De tijdzone van het apparaat (Android) moet dezelfde zijn als in de plaats die u hier kiest.



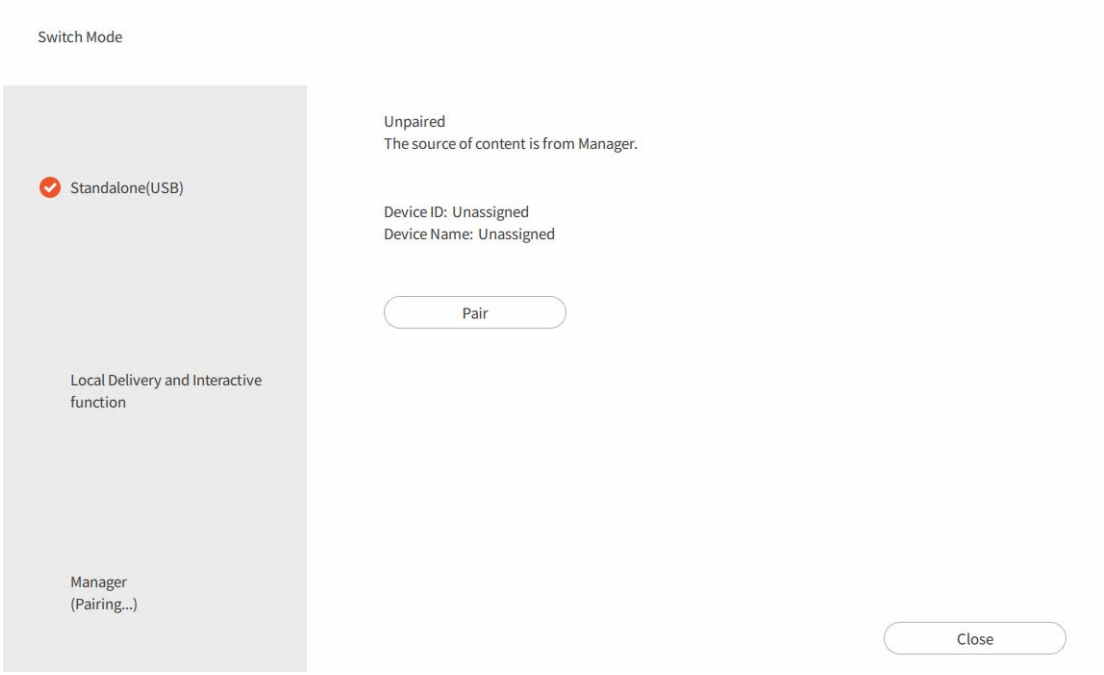
8. Als u klaar bent met de instellingen klikt u op **Voltooien** om door te gaan.



9. De melding "Nieuw apparaat gemaakt" verschijnt op het scherm als het informatiepaneel met X-Sign Manager is gekoppeld.



10. De melding verschijnt ook op het informatiepaneel.



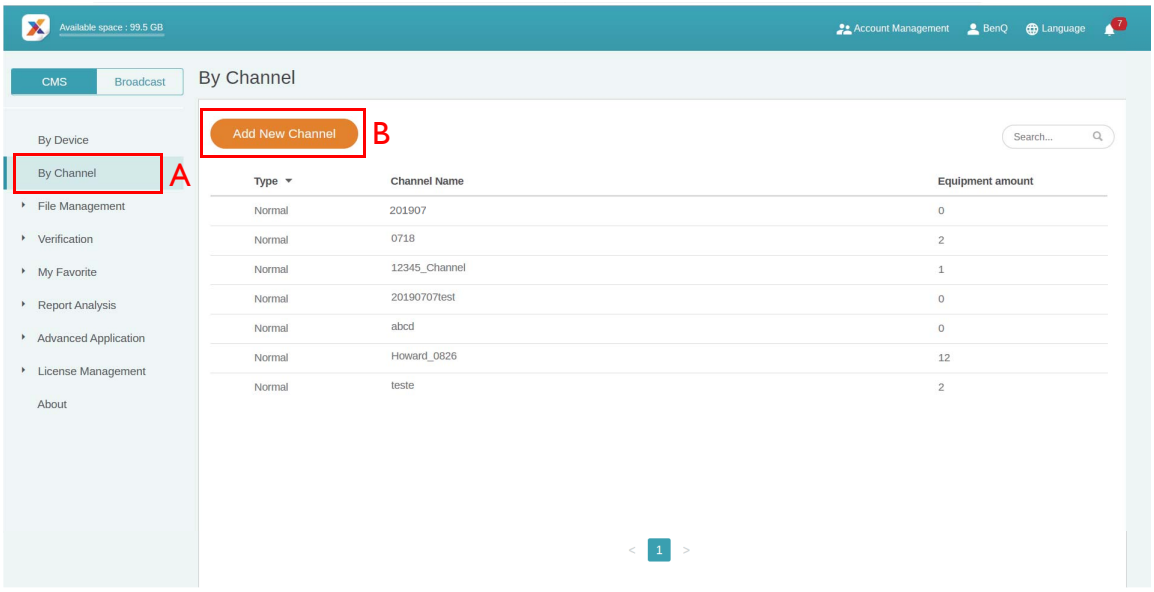
11. U kunt nu uw apparaat besturen en content op afstand afspelen vanuit X-Sign Manager.

Het kanaal maken

Bekijk de demonstratievideo:

Volg stappen A tot en met N om het kanaal te maken.

- A. Klik op **Op kanaal**.
- B. Klik op **Nieuw kanaal toevoegen** op de maakpagina.

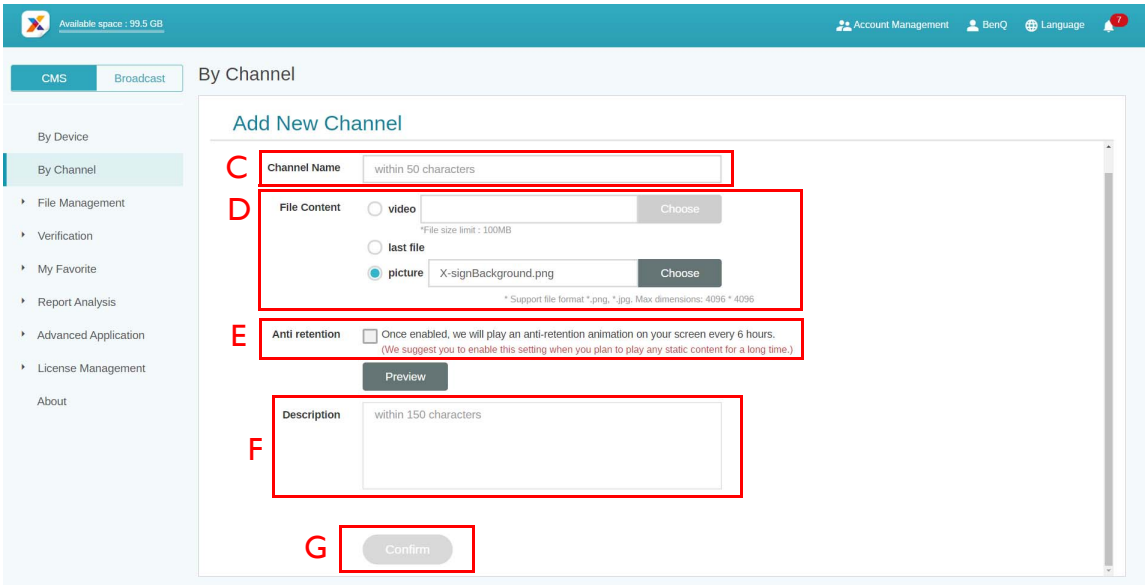


- C. Voer de kanaalnaam in.
- D. Selecteer de content die standaard wordt afgespeeld als dit kanaal niet is ingepland.

• E. Schakel de anti-beeldretentie in of uit.

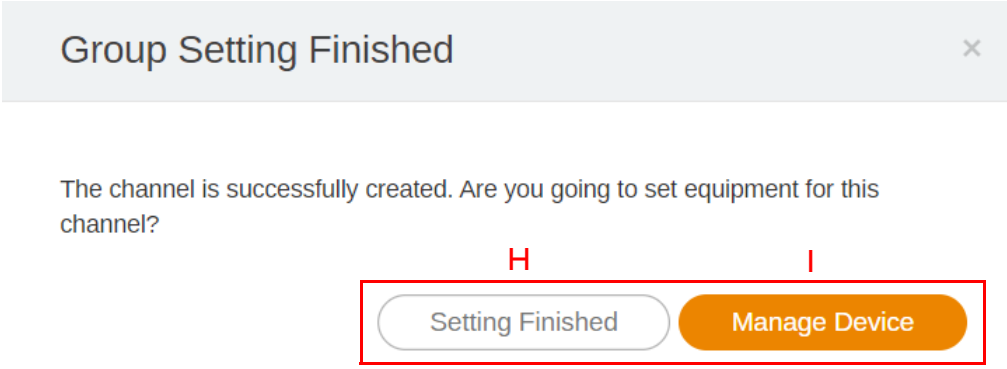
• F. Voer een beschrijving in voor het kanaal.

• G. Klik op **Bevestigen** om de maakpagina te sluiten.



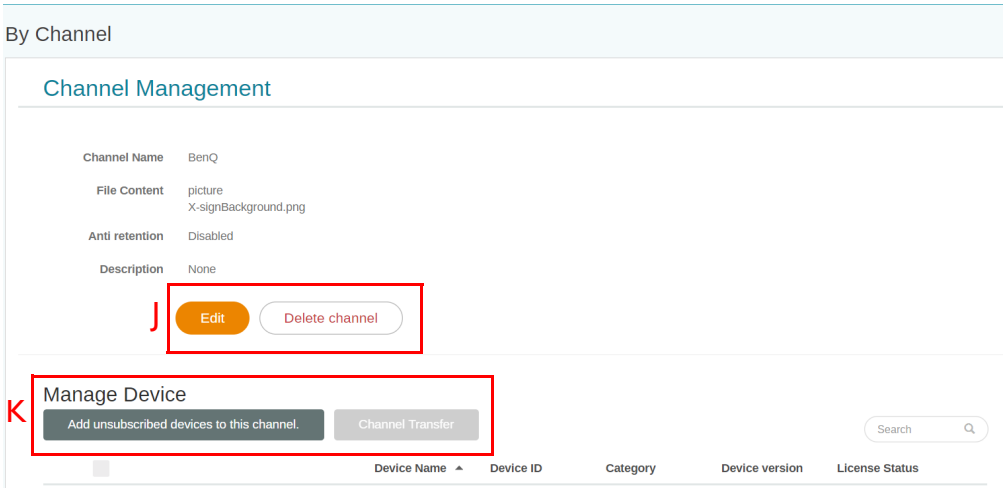
• H. Kies om de instellingen te voltooien.

• I. Kies om het bestaande apparaat toe te voegen aan het kanaal.



• J. Bewerk de informatie van het kanaal opnieuw.

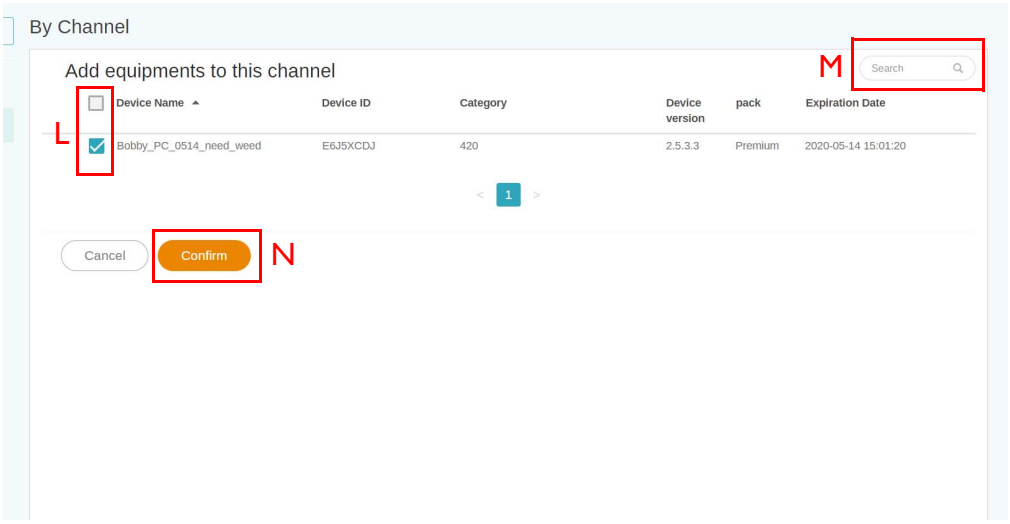
• K. Voeg het bestaande apparaat toe aan het kanaal en vervolgens wordt een nieuwe pagina geopend.



• L. Selecteer meerdere apparaten om toe te voegen in het kanaal.

• M. U kunt via de zoekbalk de naam van het apparaat zoeken.

• N. Klik op **Bevestigen** om de bewerking te voltooien.

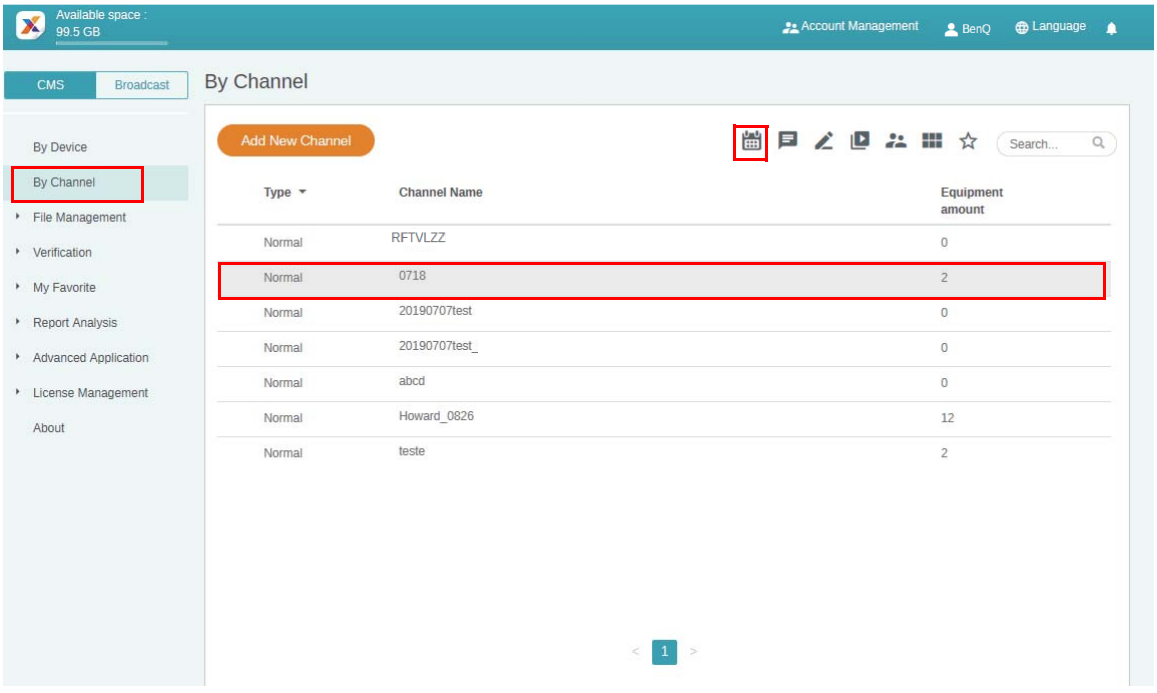


Content inplannen per kanaal

Bekijk de demonstratievideo:

Met X-Sign Manager kunt u eenvoudig op afstand dezelfde content op verschillende apparaten afspelen. U kunt ook naar wens verschillende content afspelen.

1. Zorg ervoor dat de licentie van het apparaat in het kanaal niet is verlopen.
2. Ga naar **Op kanaal** en kies het kanaal waarop u de content wilt afspelen.
3. Klik op  en u ziet de planningsbeheerpagina van het Kanaal. Klik op de tijd die u wilt inplannen.



4. Het instellingenvenster van de planning wordt geopend. Hieronder vindt u de vereiste informatie.

   A. Selecteer het project dat u op het kanaal wilt afspelen. Zorg dat het projectbestand al naar Manager is geüpload.

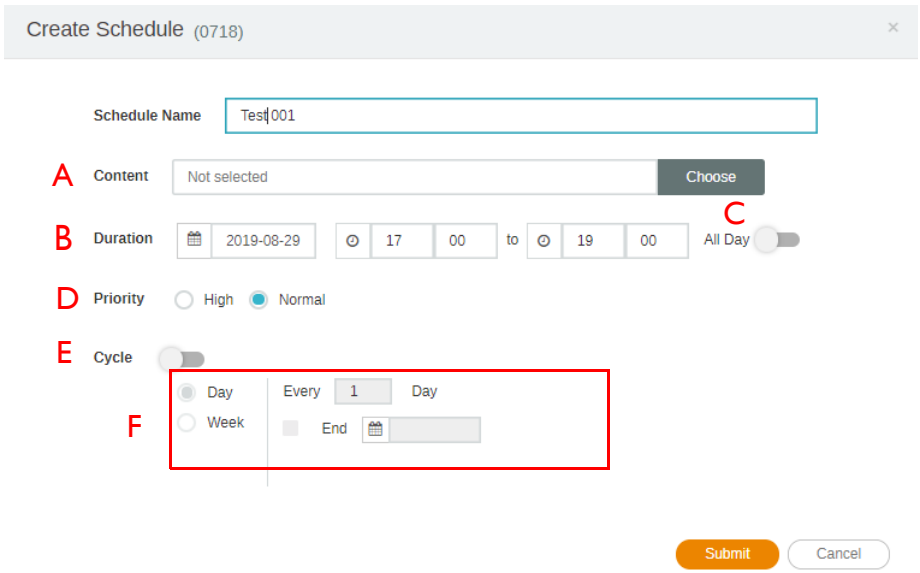
   B. Stel de planningstijd in waarop de content moet worden afgespeeld.

   C. Kies of content de hele tijd wordt afgespeeld.

   D. Selecteer de prioriteit van het project. Als het dringend is, kiest u **Hoog** om de planning te onderbreken. Een planning van hoge prioriteit kan een planning van normale prioriteit overschrijven door tijdblokken te overlappen.

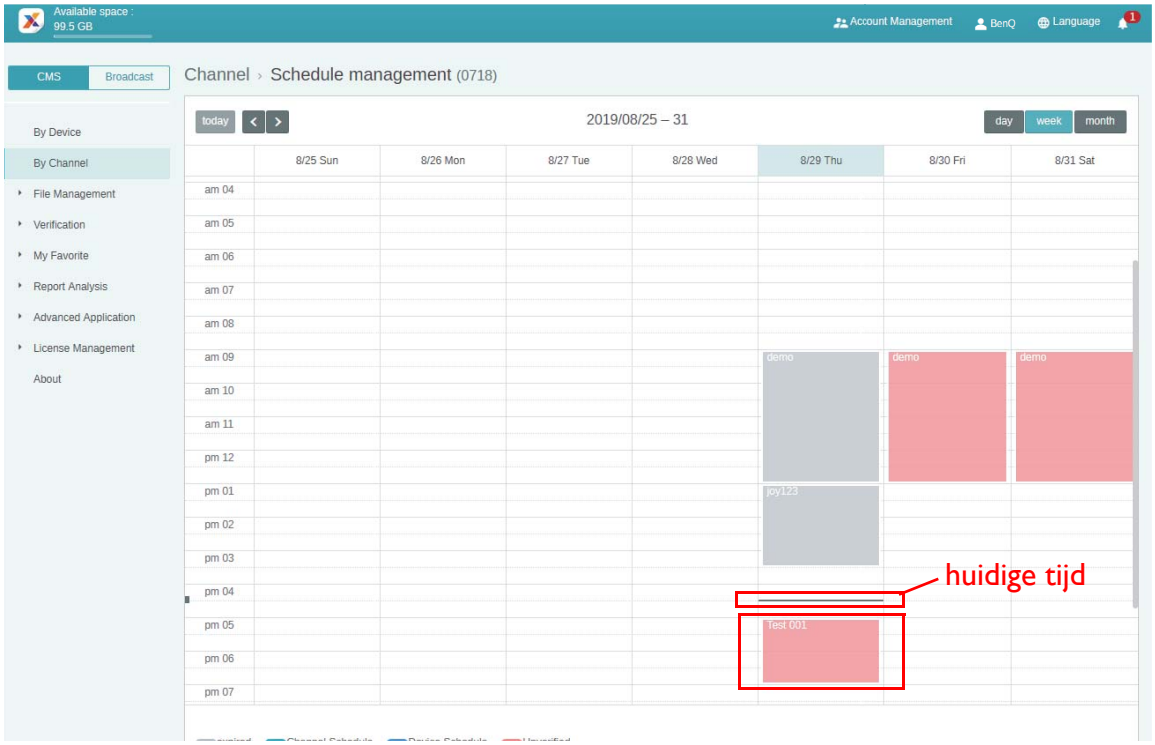
   E. Kies of content periodiek wordt afgespeeld.

   F. Hier stelt u de tijd in. Stel de einddatum in en geef aan of herhaald wordt op dag of op week.



5. Als alle instellingen zijn geconfigureerd, klikt u op **Verzenden**.

6. U ziet de planning op de managementpagina.

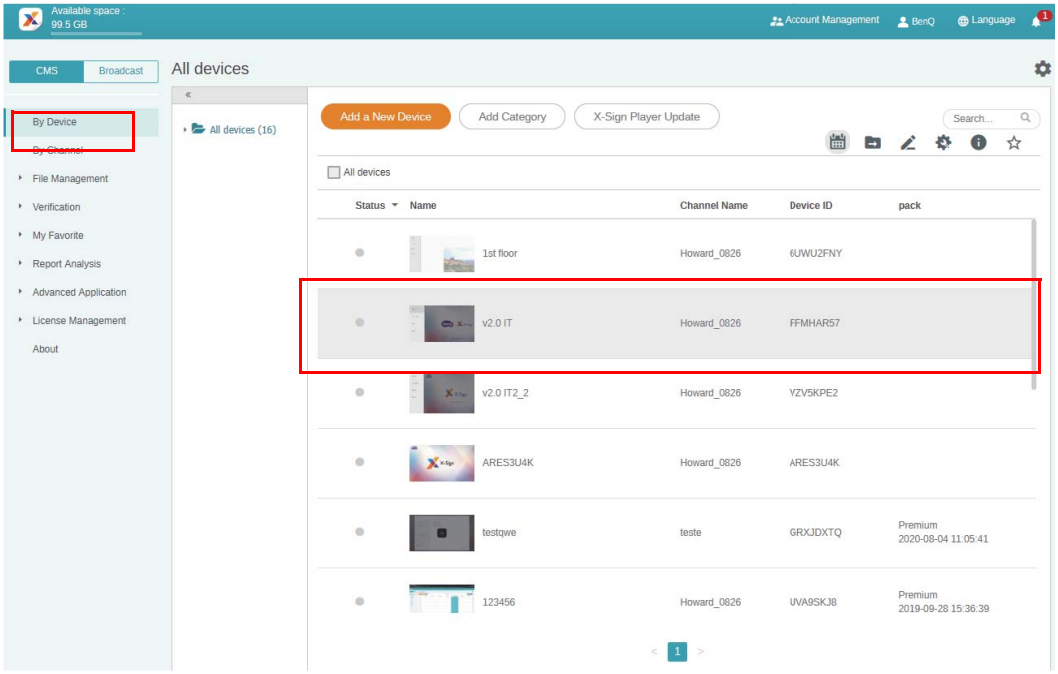


7. Dubbelklik op de planningsgebeurtenis en u ziet de status van de apparaten in het kanaal.
8. U kunt in de tijdtabel tijdblokken maken en bewerken door te klikken en te verslepen. Dit kan per apparaat of per kanaal.

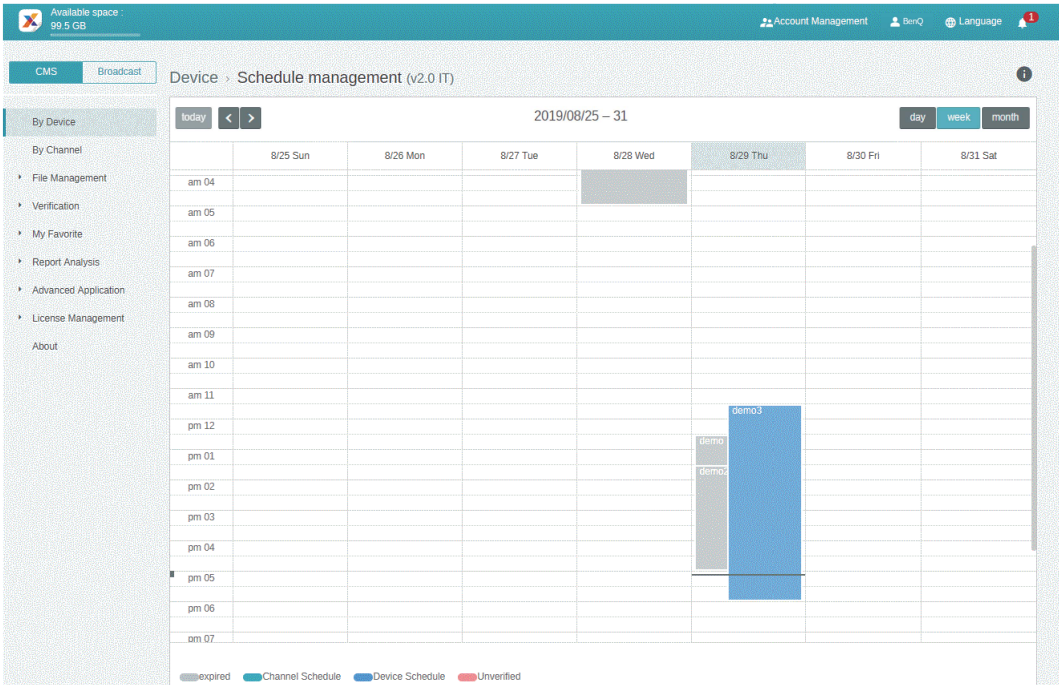
Content inplannen per apparaat

Bekijk de demonstratievideo:

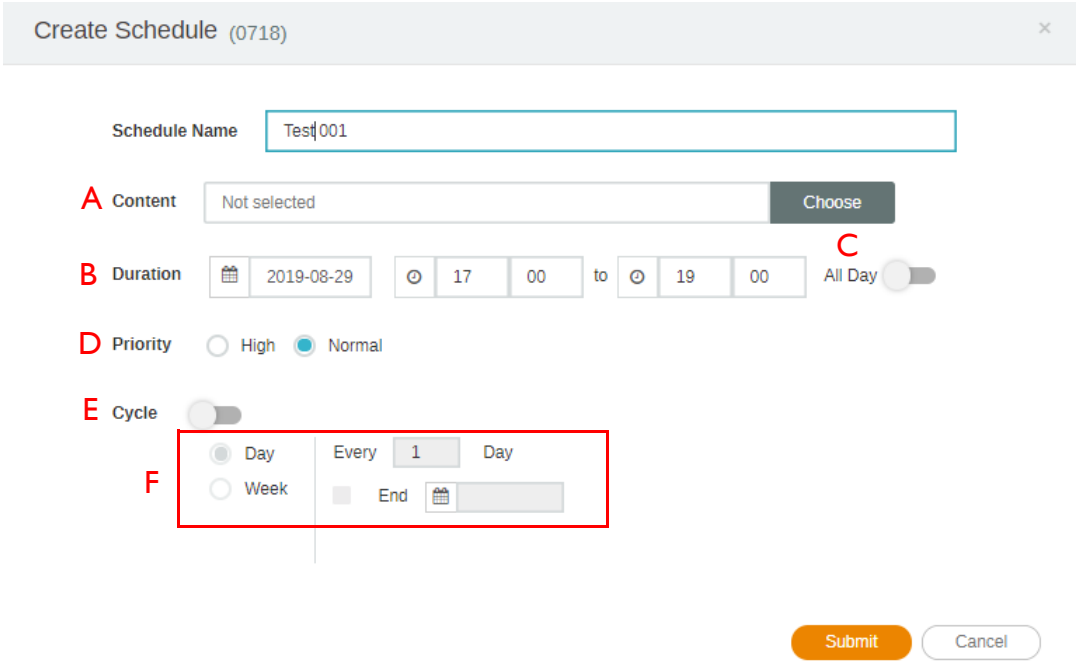
1. Ga naar **Op apparaat** en kies het apparaat waarop u de content wilt afspelen. Klik op om naar de planningsbeheerpagina te gaan.



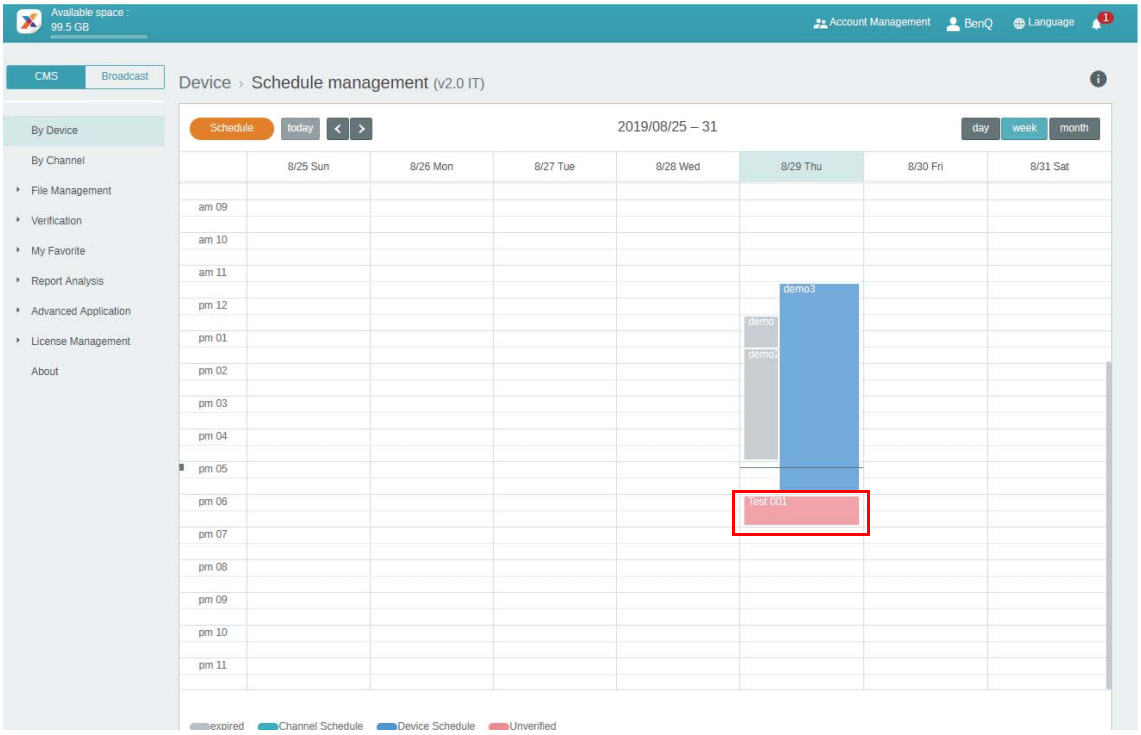
2. Klik op de tijd die u wilt inplannen.



3. Het instellingenvenster van de planning wordt geopend. Zie Content inplannen per kanaal op pagina 24 voor meer informatie over A-F.



4. Als alle instellingen zijn geconfigureerd, klikt u op **Verzenden**.
5. U ziet de planning op de managementpagina.



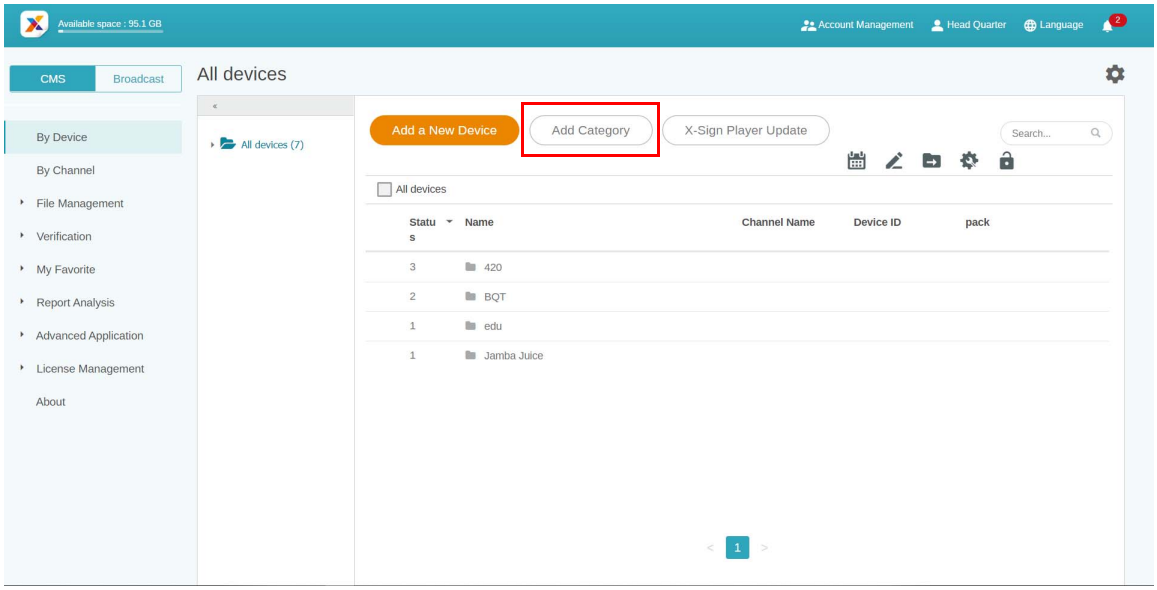
6. U kunt in de tijdtabel tijdblokken maken en bewerken door te klikken en te verslepen. Dit kan per apparaat of per kanaal.

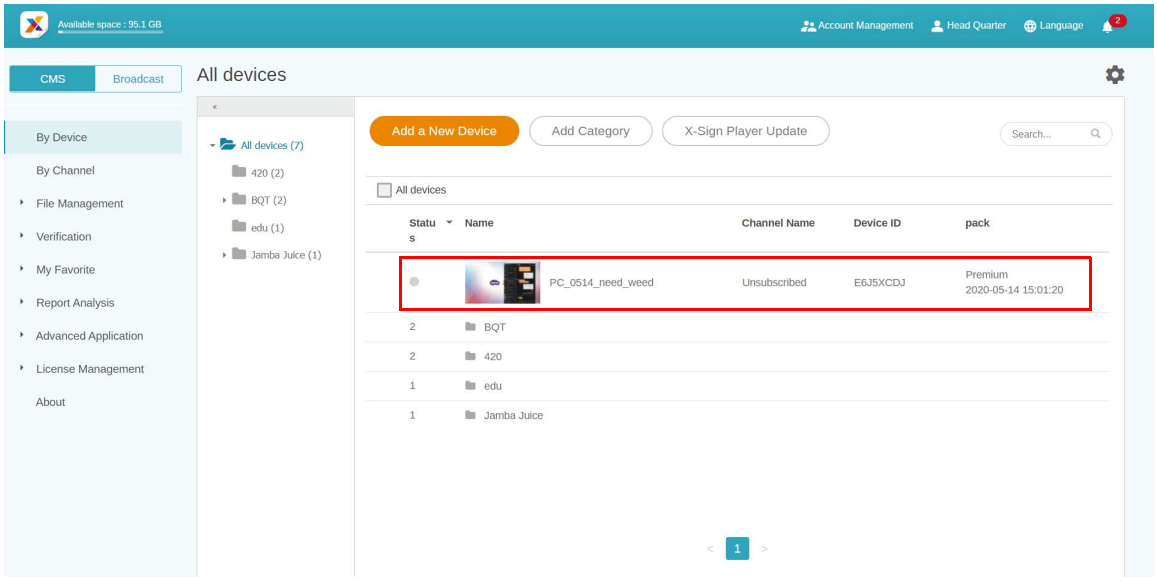
De apparaatbeheerstructuur bewerken

Bekijk de demonstratievideo:

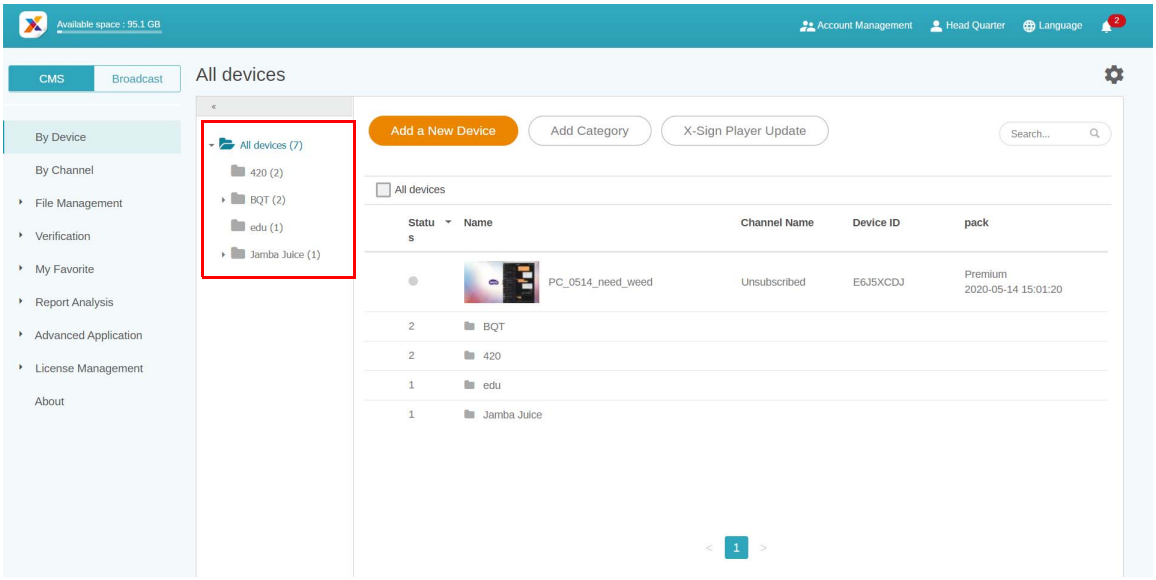
U kunt in X-Sign Manager apparaten beheren met hiërarchische structuren waarin u meerdere apparaten eenvoudig kunt beheren.

1. Klik op **Categorie toevoegen** om een map te maken.

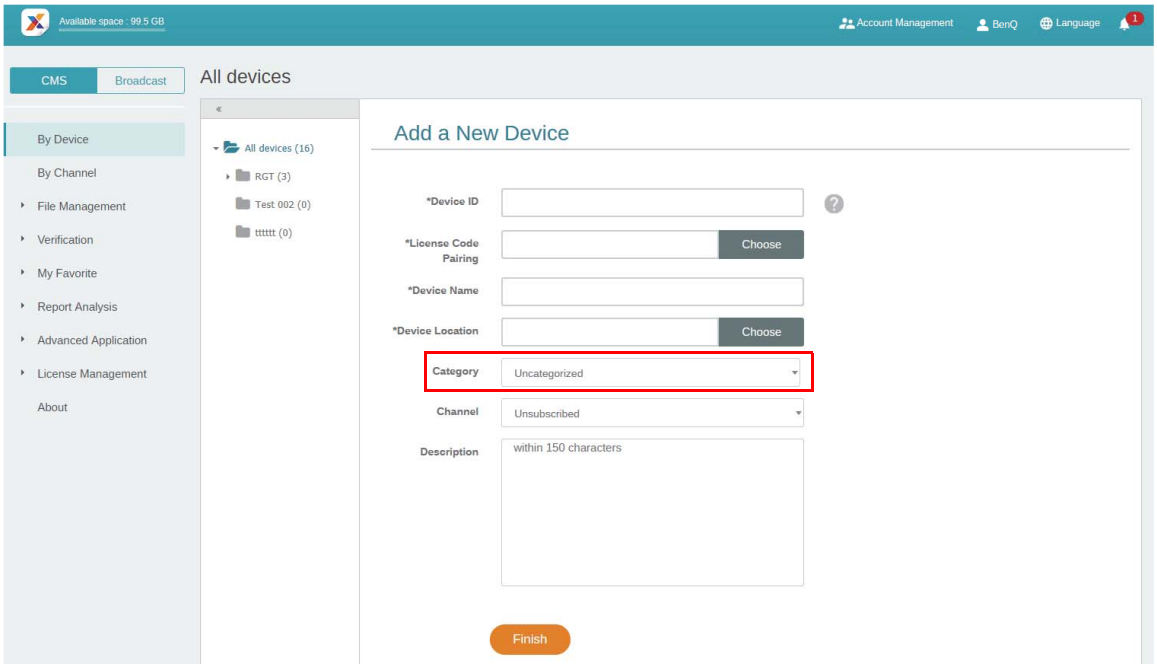




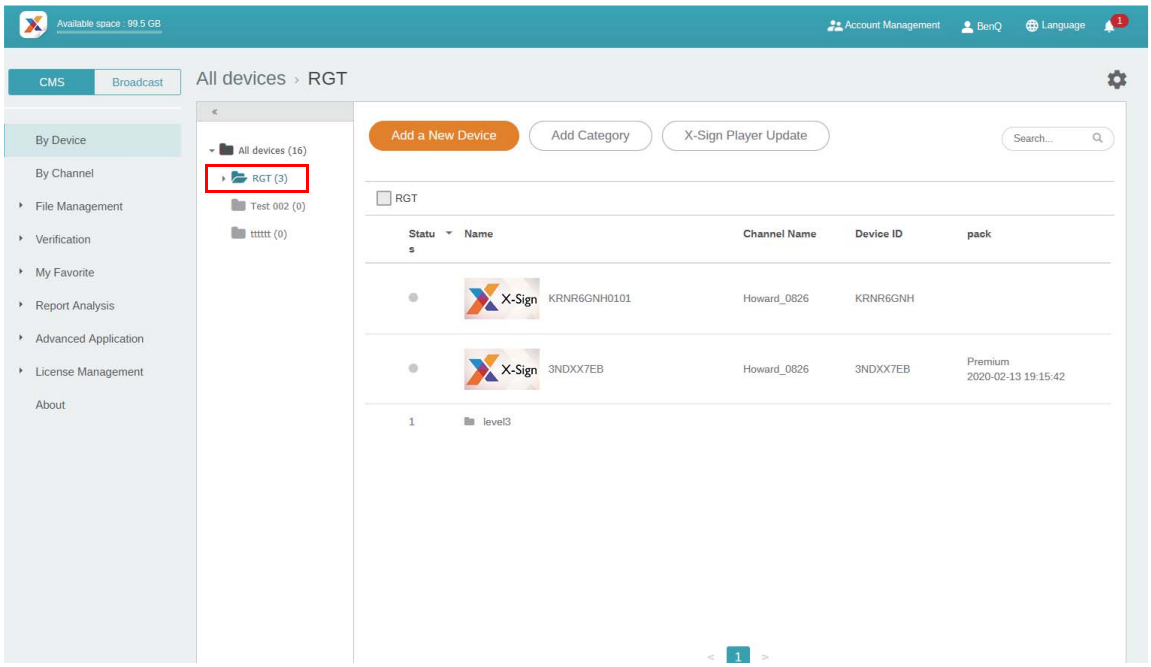
2. De mapstructuur ziet u aan de linkerkant. U kunt eenvoudig een hiërarchische mapstructuur maken.



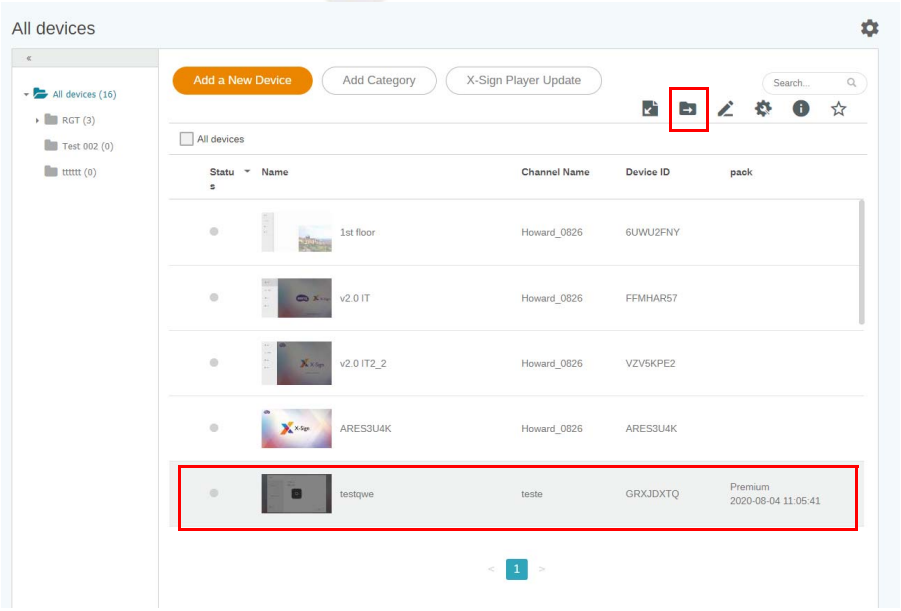
3. Klik op **Een nieuw apparaat toevoegen** en stel de passende categorie in.



4. U ziet het apparaat in de betreffende map.



5. Voor bestaande apparaten klikt u op  om deze naar de juiste map over te dragen.



6. U kunt nu de apparaatstructuur aanpassen.

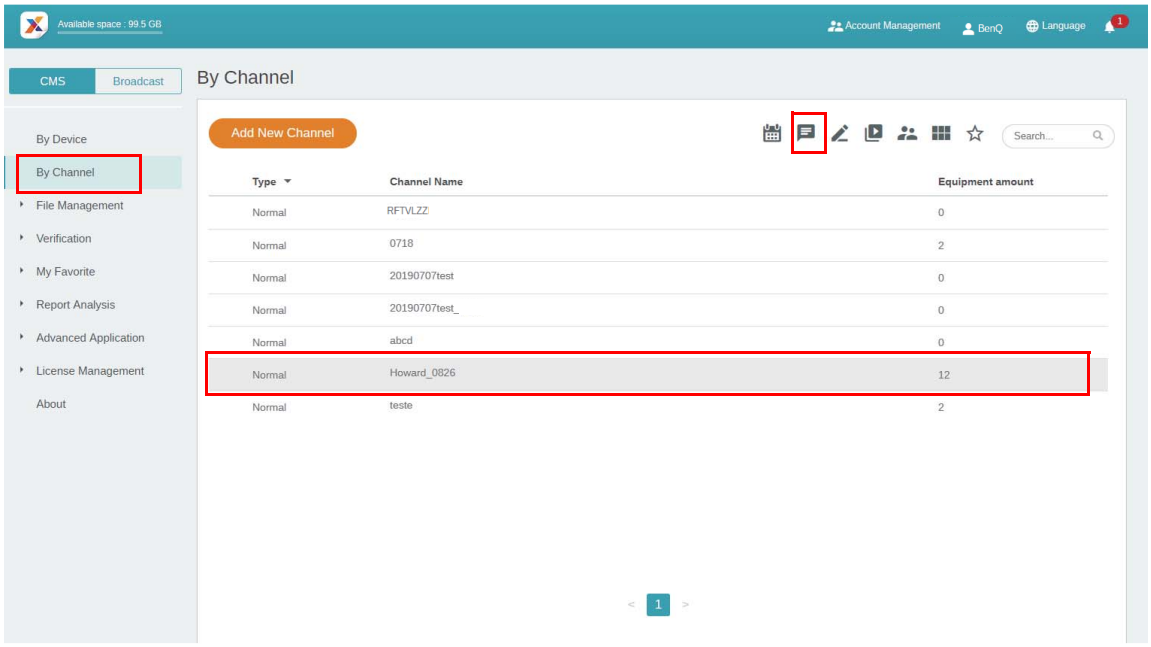
Berichten in realtime op afstand naar een BenQ Smart Signage pushen

Bekijk de demonstratievideo:

Met realtime berichten in **Op kanaal** kunt u eenvoudig berichten naar een of meer apparaten pushen. U hoeft de inhoud niet opnieuw te bewerken.

1. Zorg dat het apparaat al met X-Sign Manager is gekoppeld.
2. Maak een kanaal en verplaats een of meer apparaten erheen.

3. Ga naar **Op kanaal**, selecteer het kanaal waarop het bericht moet worden gepusht. Klik vervolgens op .

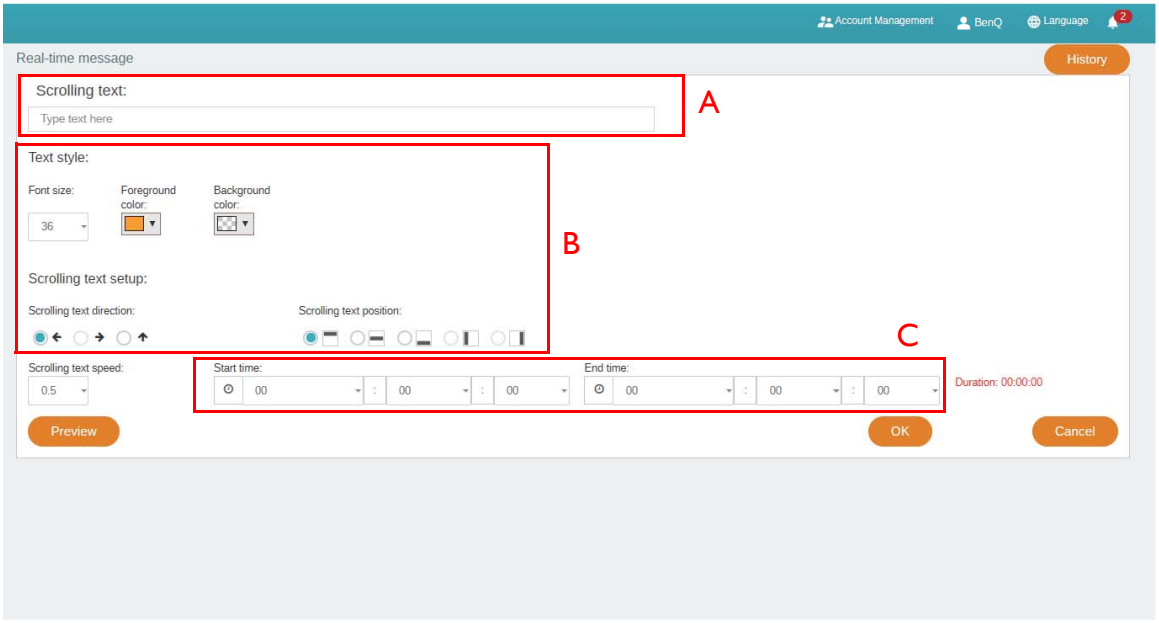


4. De berichtinstellingenpagina wordt geopend.

A. Voer het bericht in dat u wilt pushen.

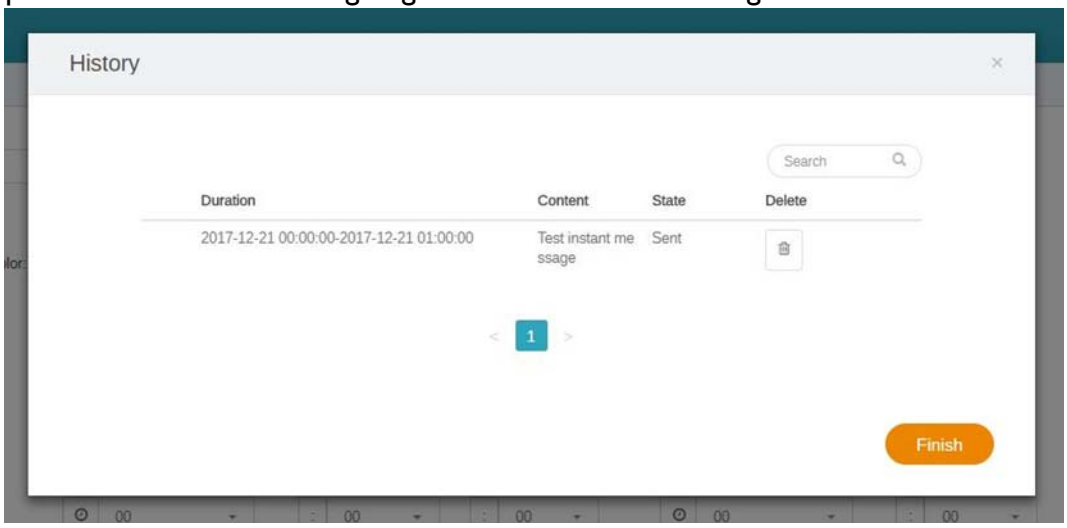
B. Kies de stijl en opmaak voor het bericht.

C. Stel de duur in voor het afspelen van het bericht. De maximumtijd om het bericht af te spelen is 24 uur.



5. Klik op **Voorbeeld** en u ziet hoe het bericht eruitziet op de weergave.
6. Als u klaar bent met instellen klikt u op **OK**.

7. Klik op **Geschiedenis** voor de geregistreerde realtime berichtgebeurtenissen.



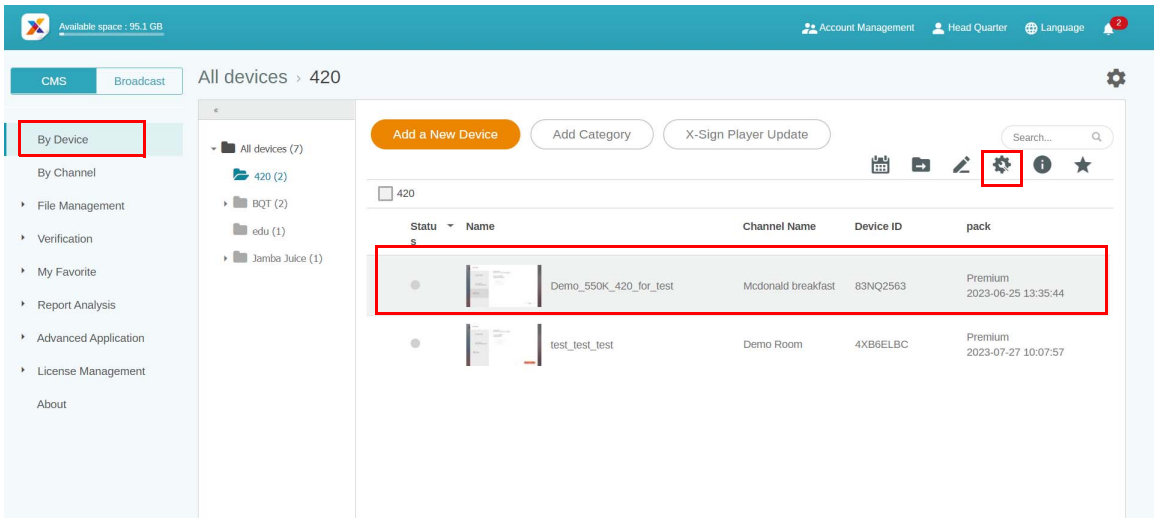
8. U kunt ook de status zien en deze zelfs verwijderen.

Het apparaat op afstand beheren

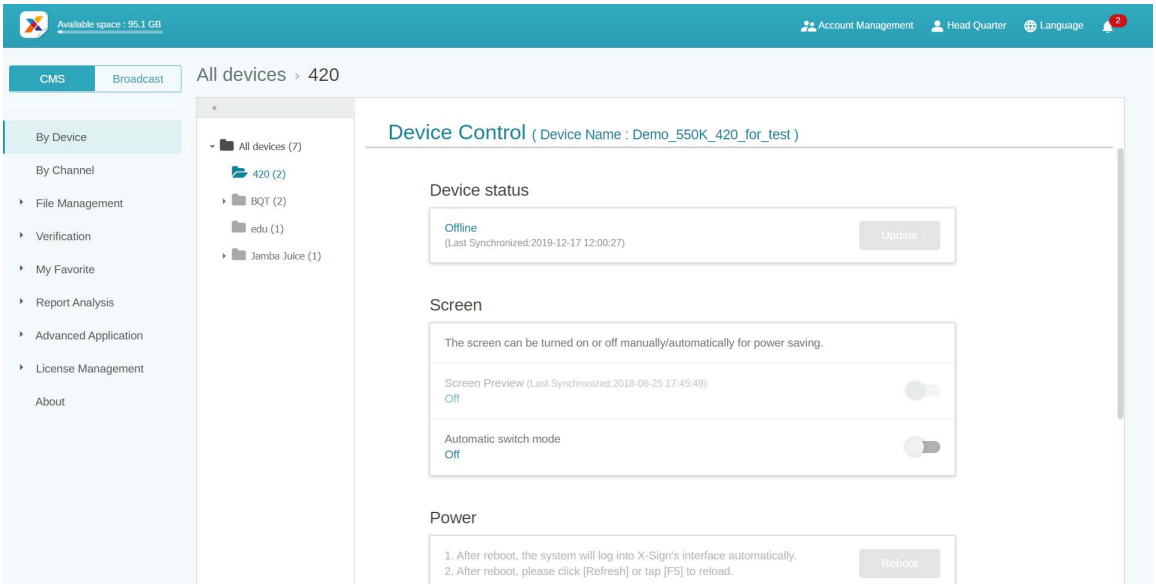
Bekijk de demonstratievideo:

Met X-Sign Manager kunt u uw apparaten op afstand besturen. Deze functie is alleen compatibel met hardware uit de BenQ Smart Signage Series.

1. Zorg dat het apparaat al met X-Sign Manager is gekoppeld en online is.
2. Ga naar **Op apparaat** en kies het apparaat dat u wilt beheren en klik op .



3. U ziet de pagina **Apparaatbesturing**. U kunt **Apparaatstatus/Scherm/Energie/Spraak/ Overige (data wissen)** beheren.



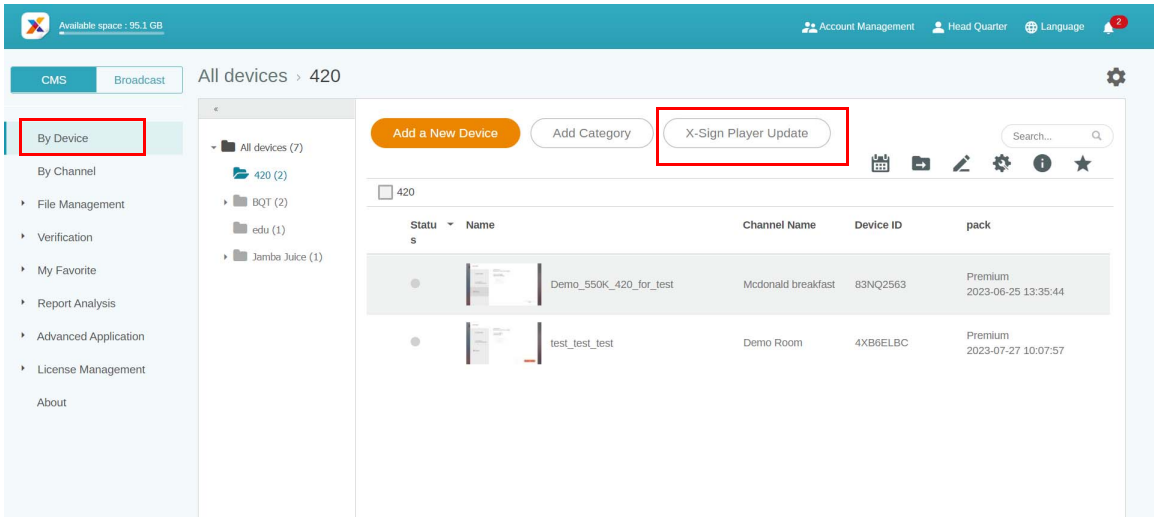
4. U moet deze pagina opnieuw laden als het apparaat is ingesteld om de nieuwste status op te halen.

De apparaatspeler op afstand updaten

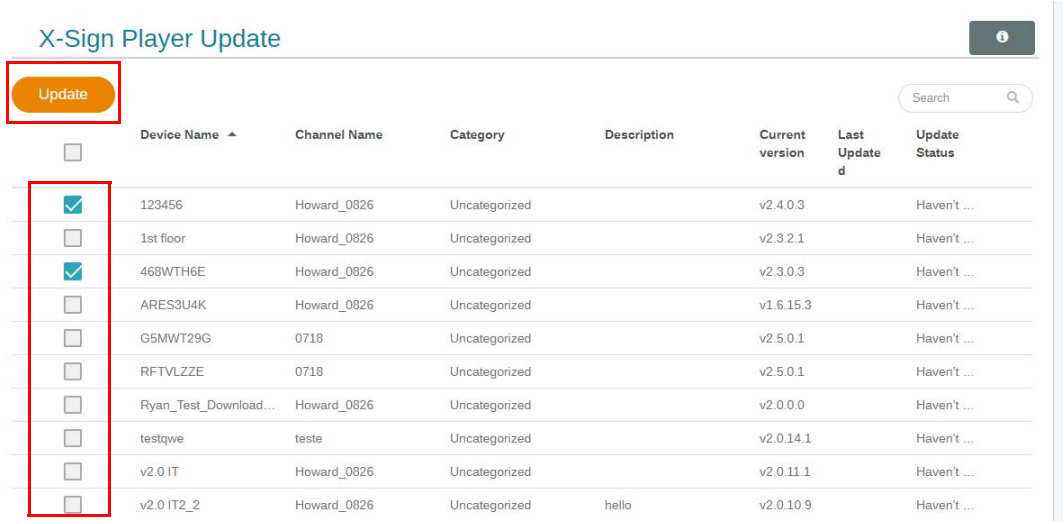
Bekijk de demonstratievideo:

Met X-Sign Manager kunt u eenvoudig op afstand X-Sign Player updaten op verschillende apparaten.

1. Ga naar **Op apparaat** en klik op **X-Sign Player updaten**.



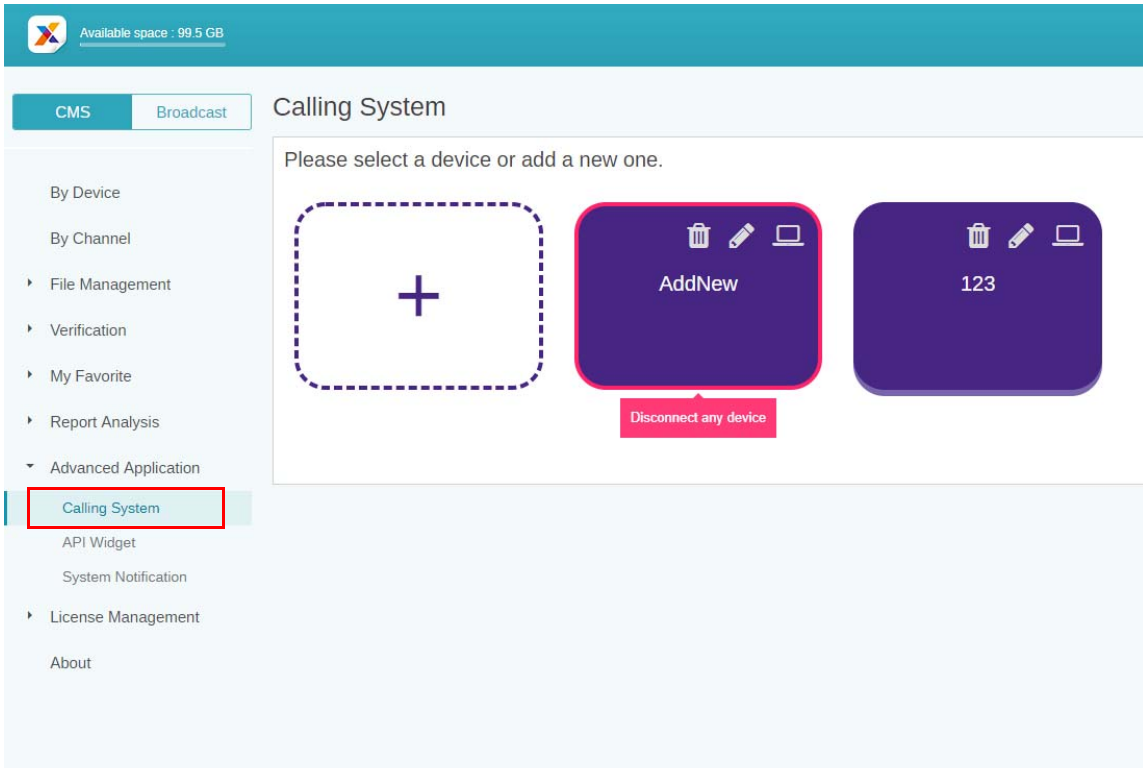
2. U ziet een lijst met apparaten die kunnen worden geüpdatet. Selecteer de apparaten die u wilt updaten.



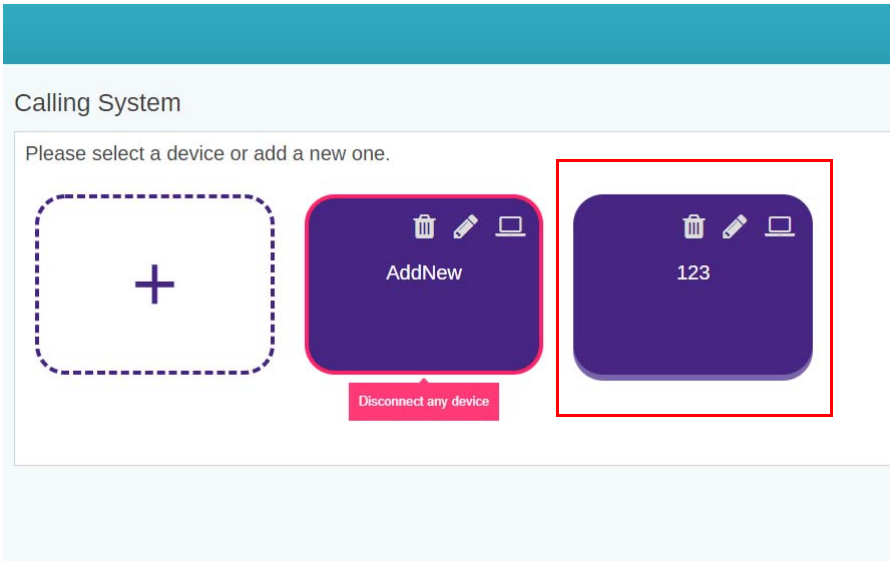
3. Tijdens het updaten wordt het afspelen tijdelijk gestopt.
4. Als het apparaat is geüpdatet, wordt het uit de lijst verwijderd. Het apparaat wordt geüpdatet naar de nieuwste versie van de Player.
5. Als het apparaat offline is, wacht het systeem totdat het apparaat online is en stuurt vervolgens een updateverzoek.
6. Als u de Player wilt updaten, moet u het apparaat opnieuw opstarten omdat de content anders niet normaal kan worden afgespeeld. Ga naar de pagina **Apparaatbesturing** en druk op **Opnieuw opstarten** bij **Energie**. Zie Het apparaat op afstand beheren op pagina 33 voor meer informatie.

Het oproepsysteem beheren

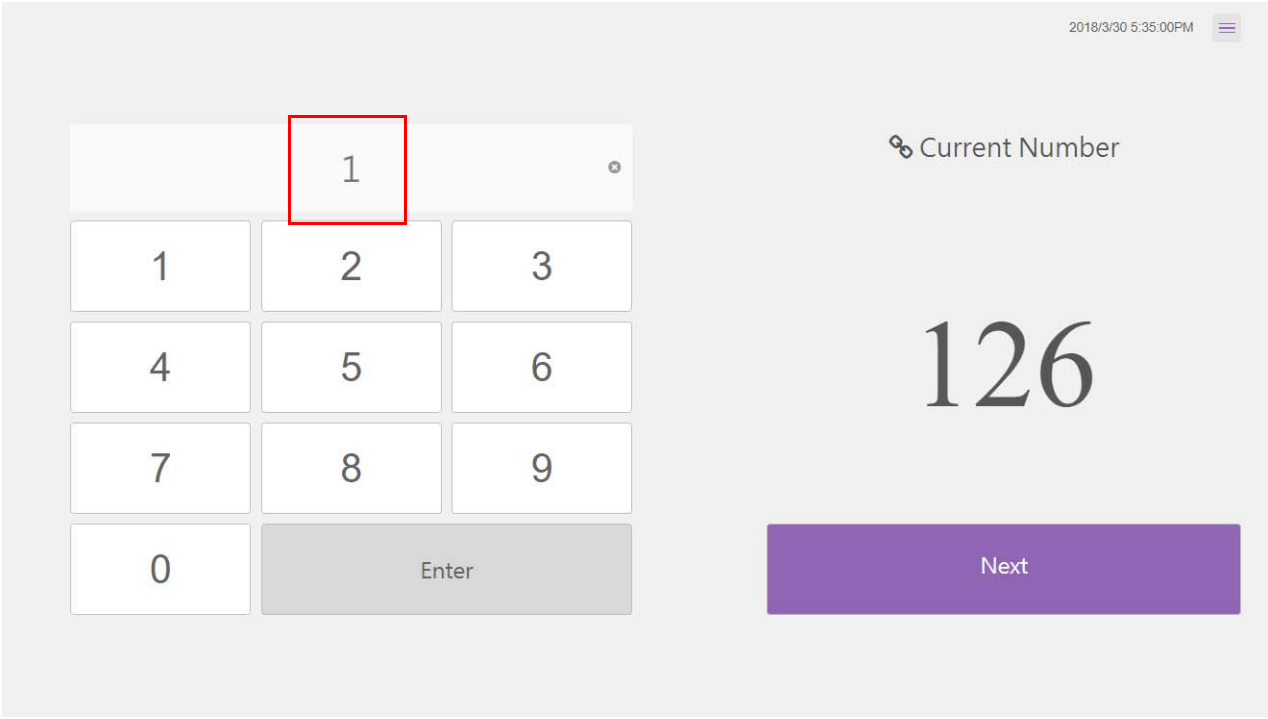
1. Beheer het oproepsysteem via **Geavanceerde toepassing** > **Oproepsysteem**.



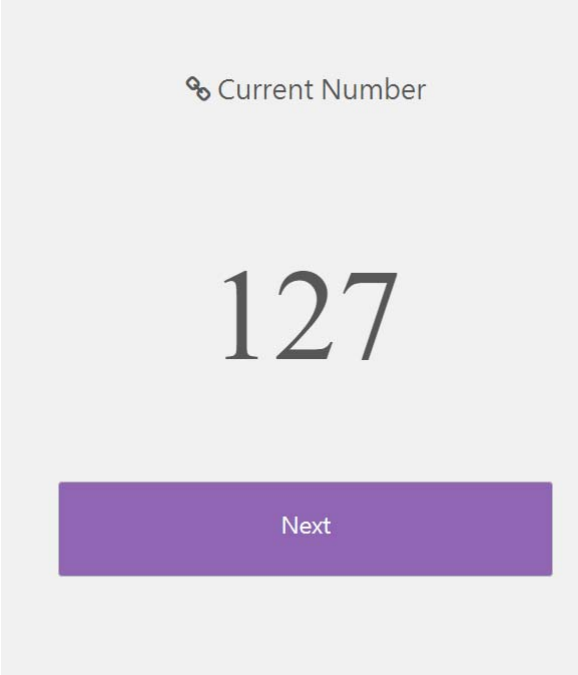
2. Klik op het paneel om het oproepnummer te beheren.



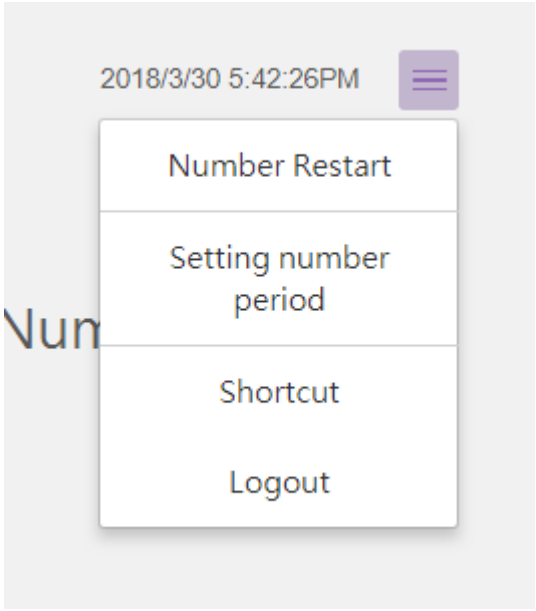
3. Voer het corresponderende nummer van de wachtrijwidget in X-Sign Designer in voor het paneel en klik op **Volgende**.



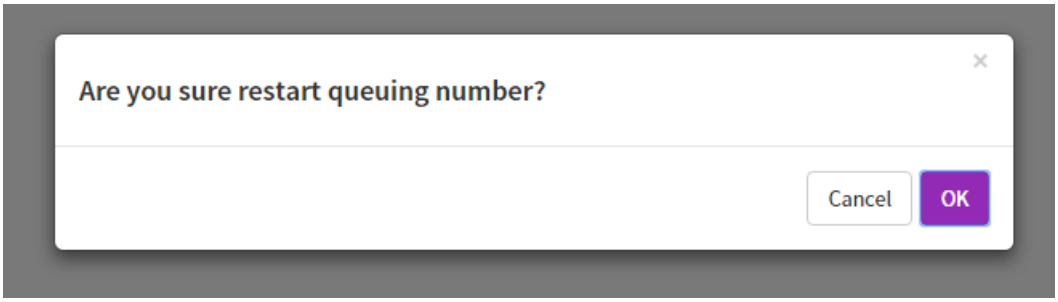
4. Het huidige nummer van het paneel verschijnt in beeld.



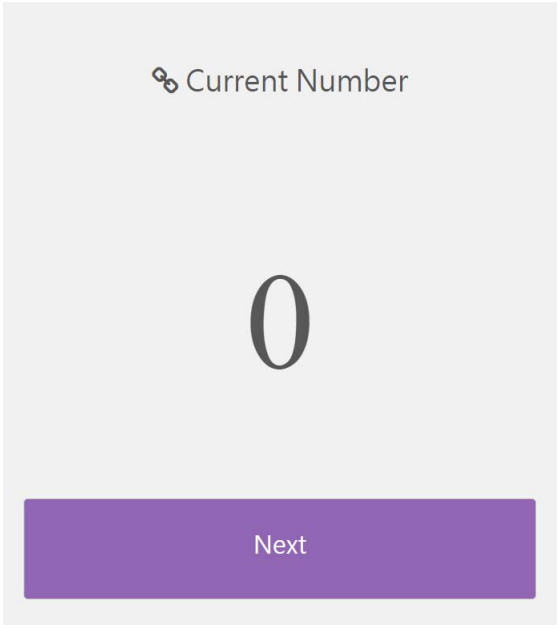
5. U kunt het nummer bewerken door op andere functieknoppen te klikken  .



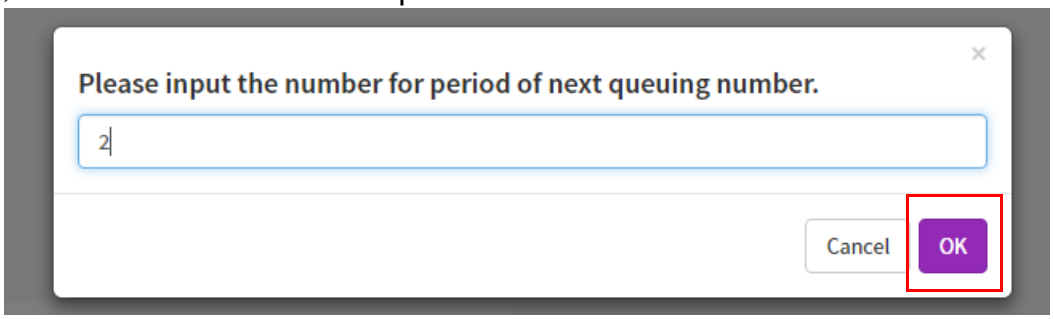
6. Start het wachtrijnummer opnieuw in door **Nummer herstarten** te kiezen en klik op **OK**.



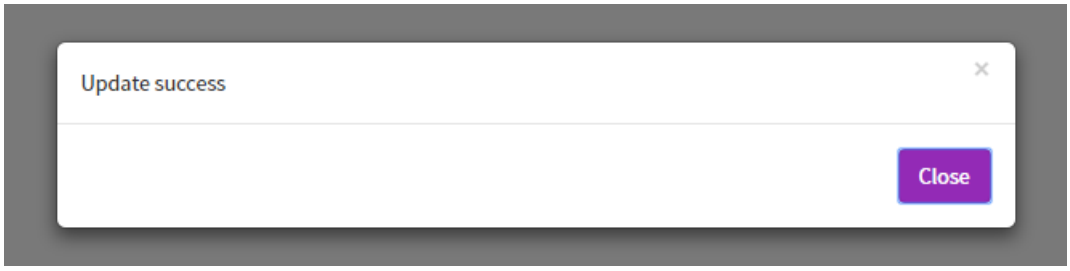
7. Het wachtrijnummer wordt onpieuw opgestart.



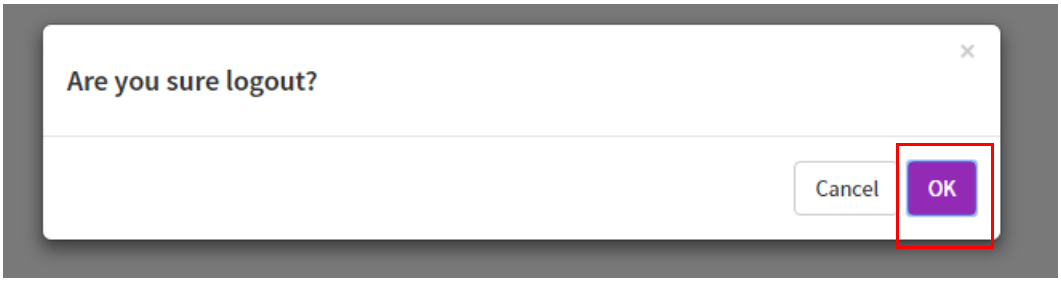
8. Stel de tijdsduur voor het volgende wachtrijnummer in door **Nummerperiode instellen** te kiezen, voer het nummer in en klik op **OK**.



9. De nummerperiode wordt ingesteld.

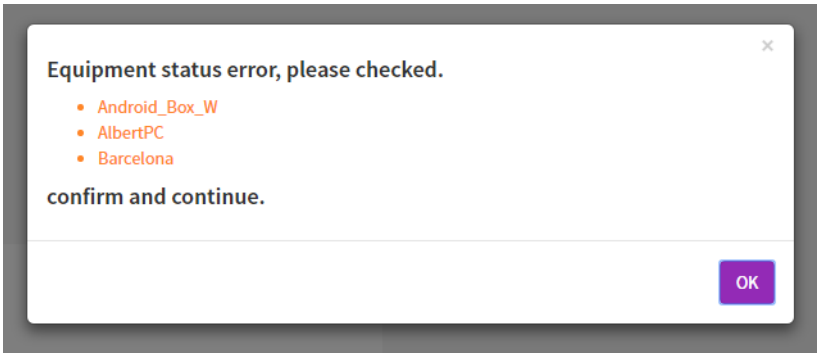


10. Kies **Snelkoppeling** voor meer informatie over hoe u een snelkoppeling toevoegt aan de desktop.
11. Meld u af door **Afmelden** te kiezen en klik op **OK**.



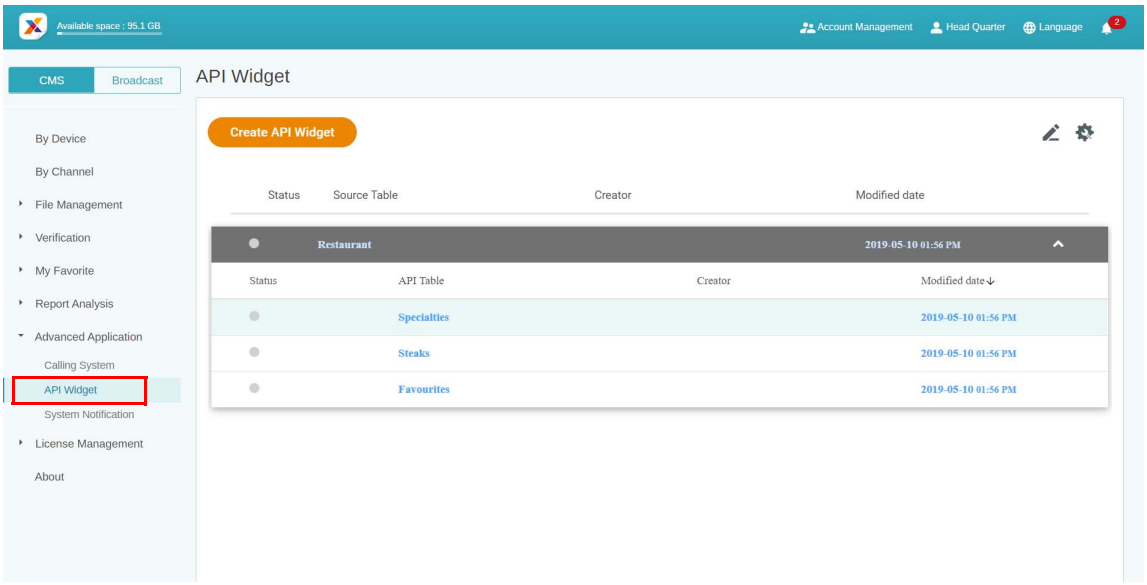
Opmerking:

De melding "Apparaatstatusfout" verschijnt als de apparatuur niet online is.

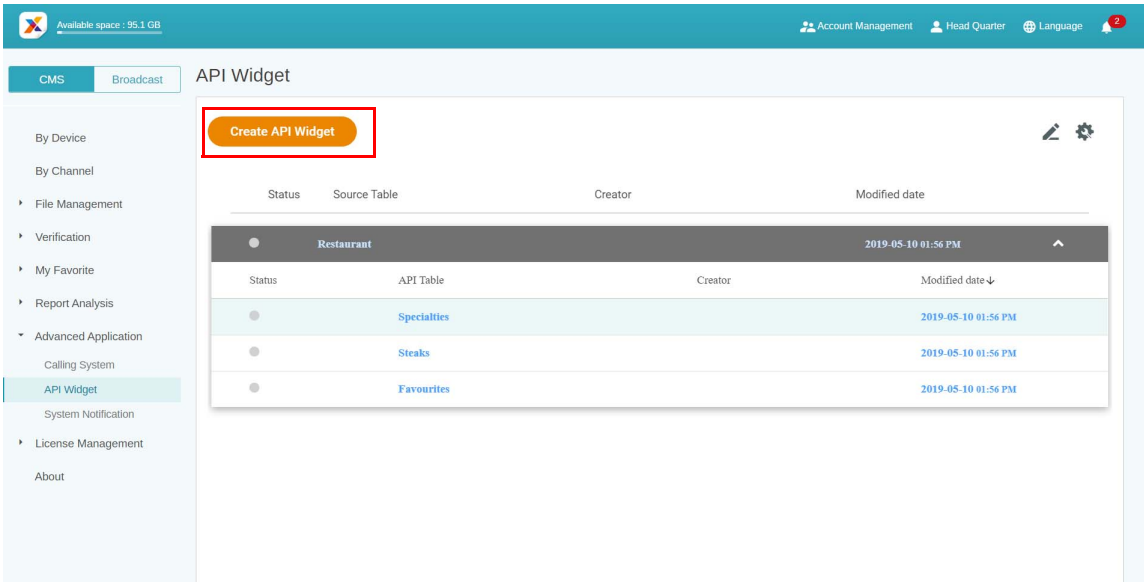


Een API-tabel maken in X-Sign Manager

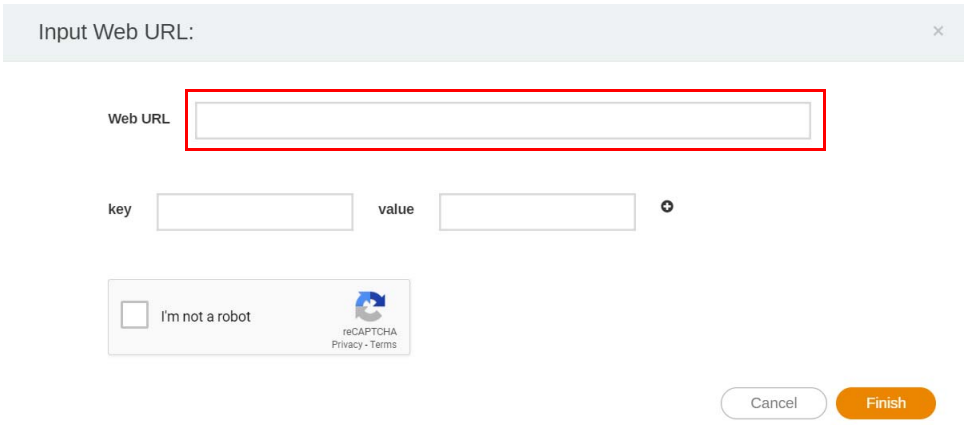
1. Maak een API-tabel via **Geavanceerde toepassing** > **API-widget**.



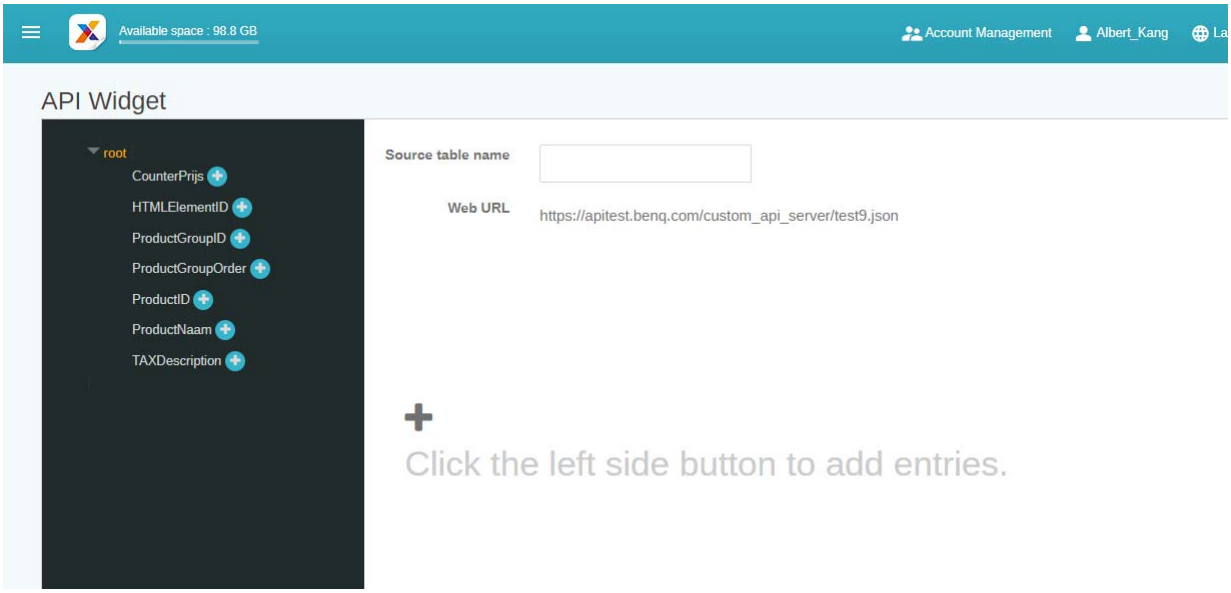
2. Voer de configuratie van de API-widget uit.



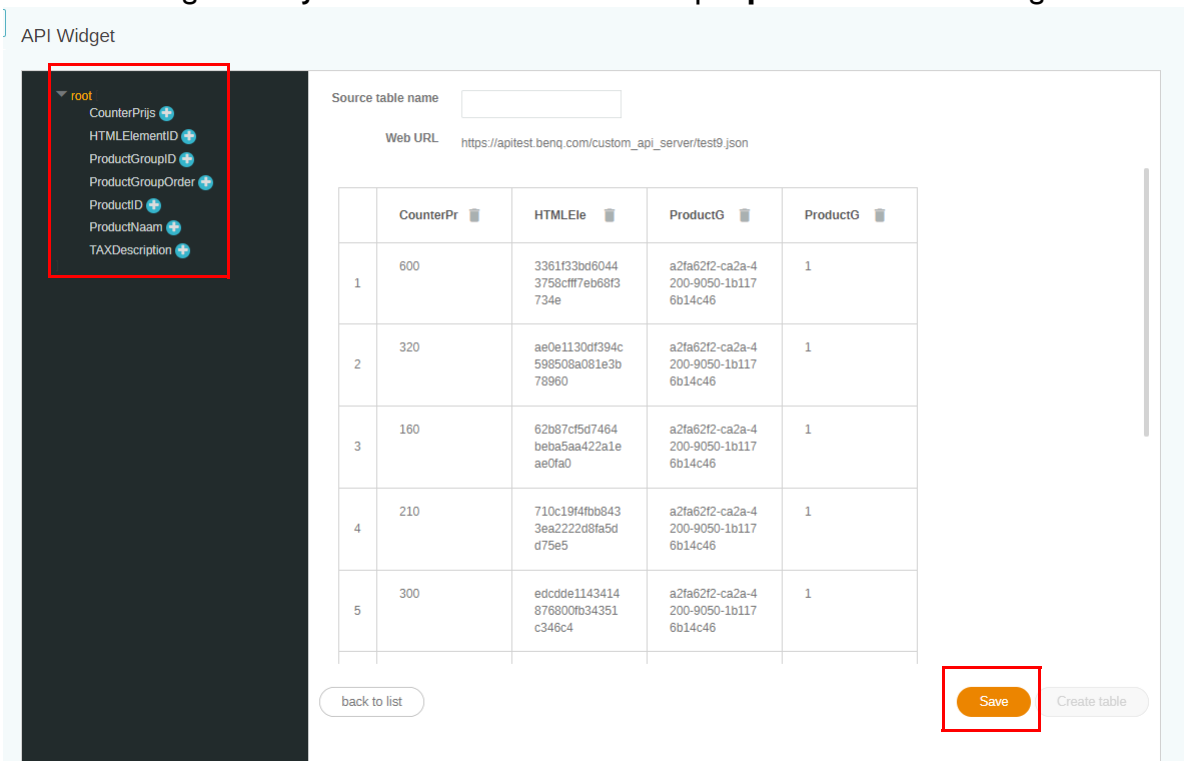
3. Voer de instellingen van de configuratie in.



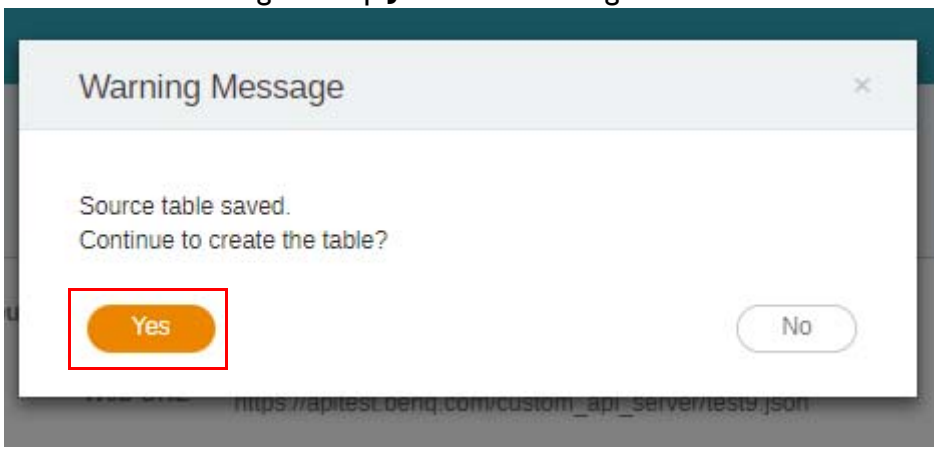
4. Maak een brontabel voor API.



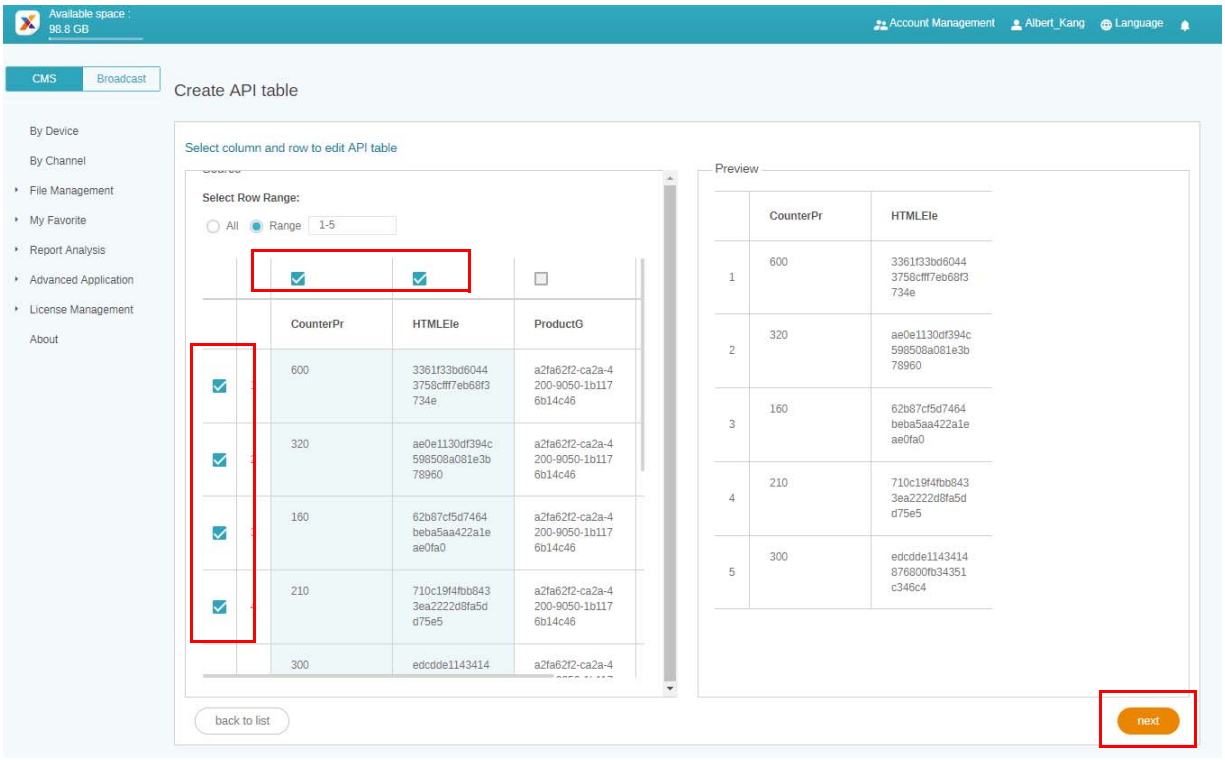
5. Selecteer de tags vanuit Json voor de brontabel. Klik op **Opslaan** om verder te gaan met maken.



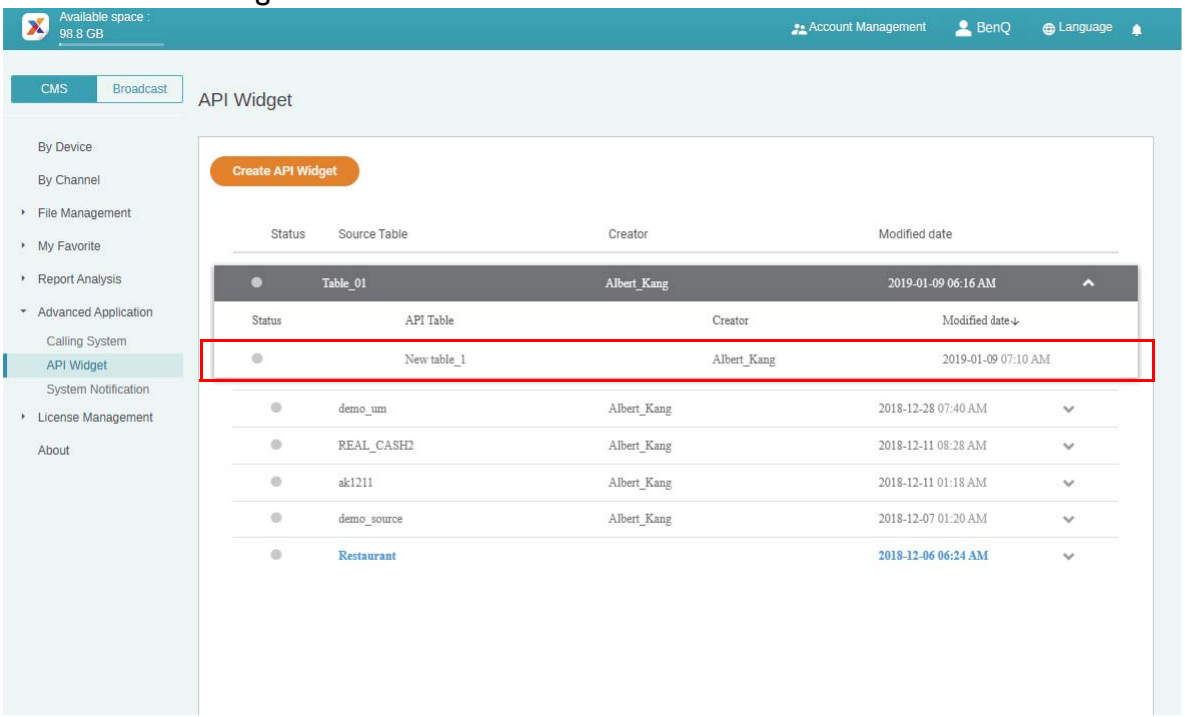
6. Er verschijnt een waarschuwing. Klik op **Ja** om verder te gaan.



7. U kunt een voorbeeld zien van het geselecteerde bereik van de tabel. Klik op **Volgende** om verder te gaan.



8. De brontabel wordt gemaakt.



Verificatie instellen

Bekijk de demonstratievideo:

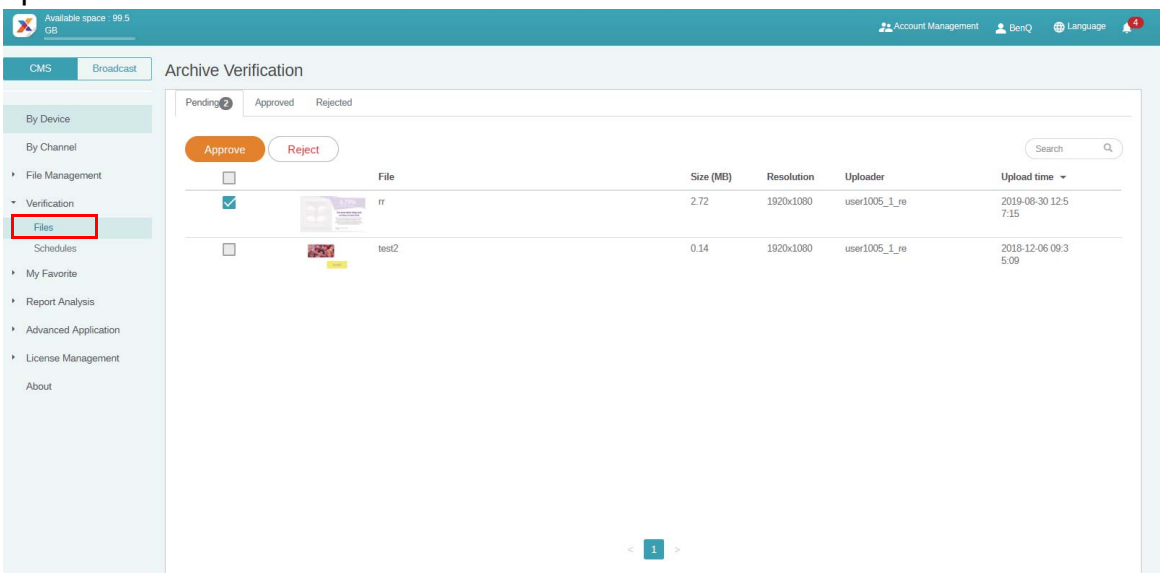
Verificatie in X-Sign Manager functioneert voor het beheren van content en planningen die op X-Sign Player worden afgespeeld.

Bestanden

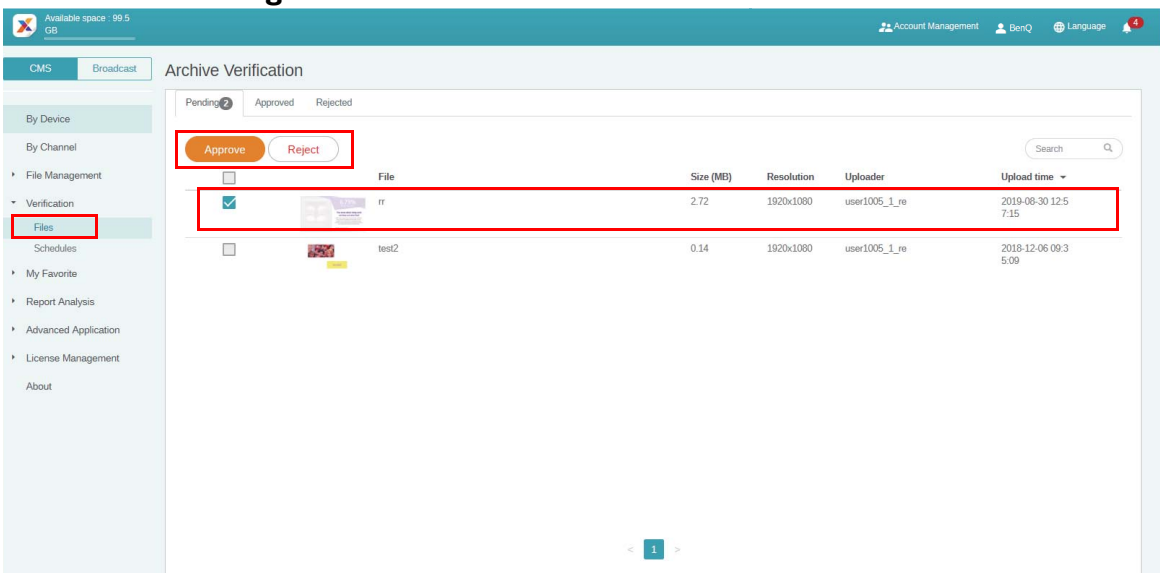
Voordat een bestand openbaar wordt uitgegeven, moet het door de beheerder worden gecontroleerd. Pas wanneer de beheerder op **Goedkeuren** klikt, kan het bestand aan de planning worden toegevoegd.

Zo verifieert u een bestand:

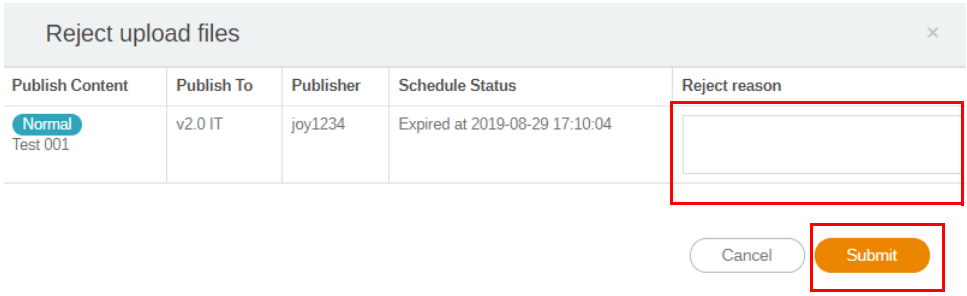
1. Ga naar **Verificatie** > **Bestanden** en controleer de bestanden die via X-Sign Designer zijn geüpload.



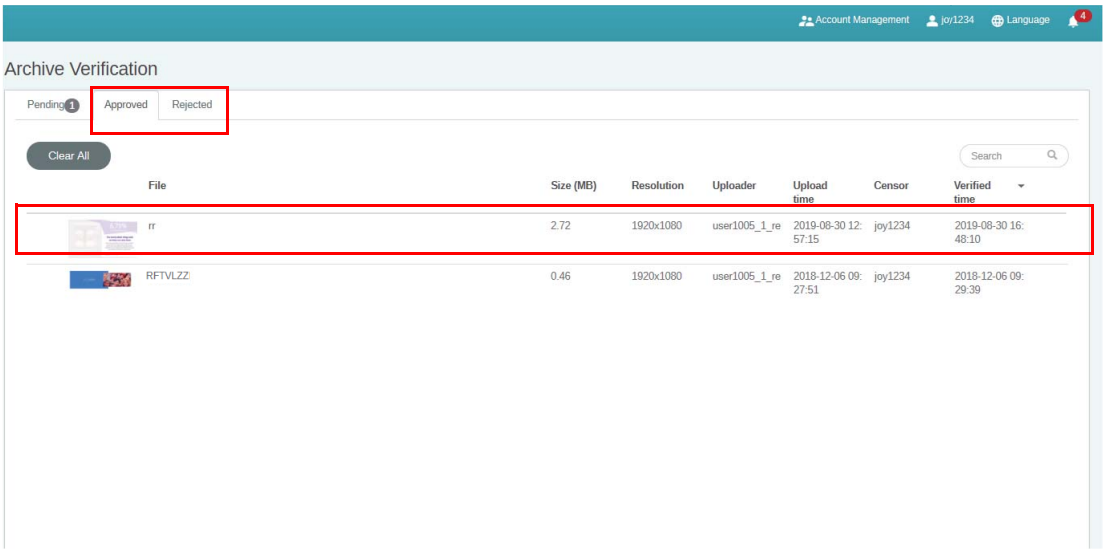
2. Selecteer het bestand dat moet worden goedgekeurd of geweigerd en klik vervolgens op **Goedkeuren** of **Weigeren**.



3. Als u het bestand weigert, moet u een reden invoeren waarom het niet aan de planning wordt toegevoegd. Dit veld is vereist. Klik op **Verzenden** om verder te gaan.



4. Het bestand staat nu in het onderdeel goedgekeurd (of geweigerd).

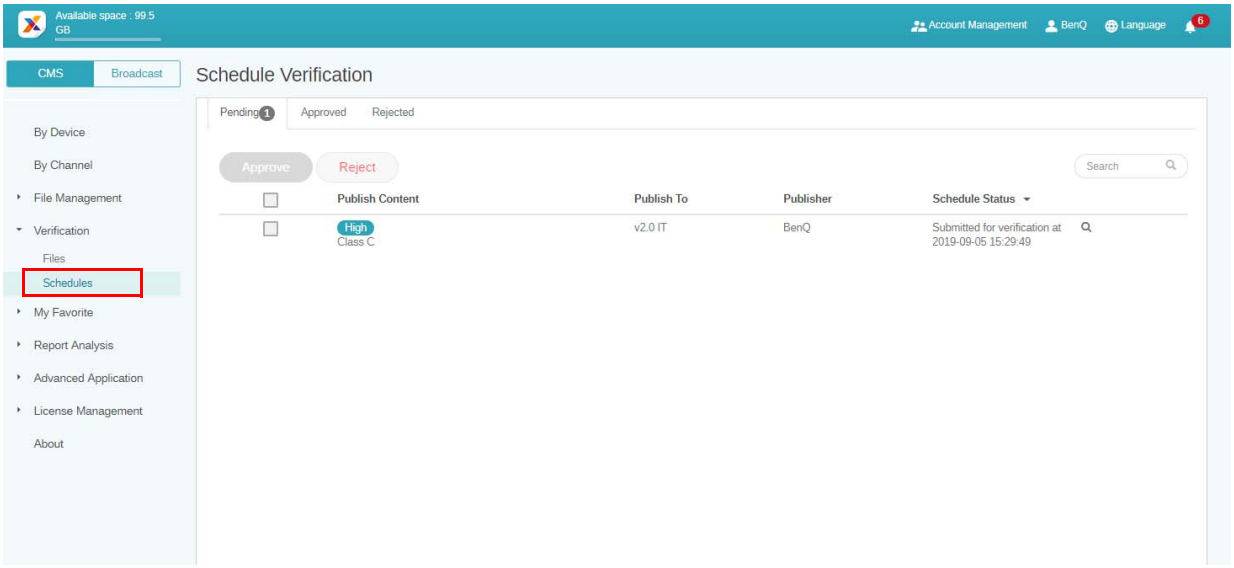


Planningen

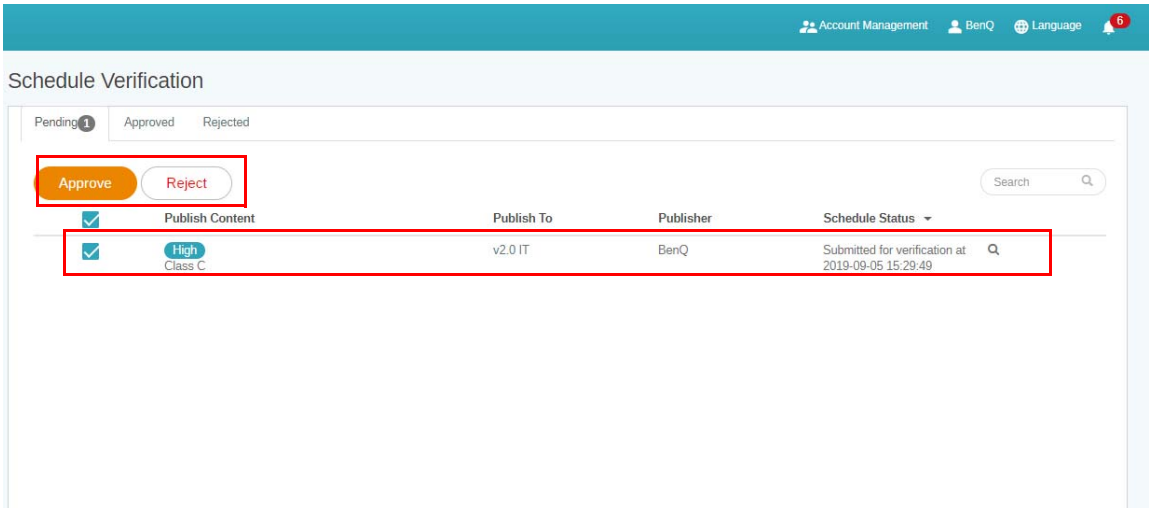
Als een ingeplande tijd is ingesteld, moet deze door de beheerder worden gecontroleerd. Als de ingeplande tijd niet passend is, kan de beheerder de planning weigeren. Pas wanneer de beheerder op **Goedkeuren** klikt, kan het bestand in X-Sign Player op de ingeplande tijd worden afgespeeld.

Zo verifieert u een planning:

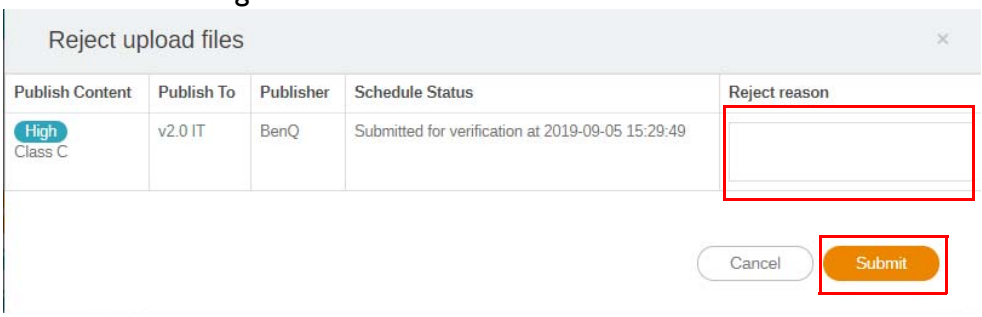
1. Ga naar **Verificatie** > **Planningen** om de planning(en) te controleren.



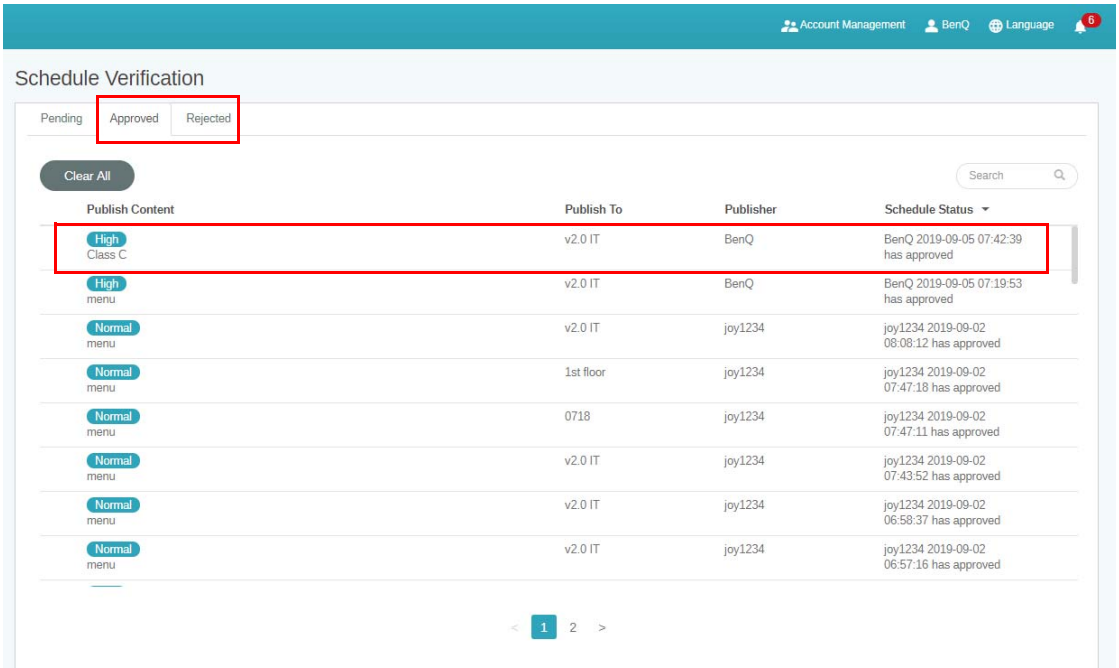
2. Selecteer de planning die moet worden goedgekeurd of geweigerd en klik vervolgens op **Goedkeuren** of **Weigeren**.



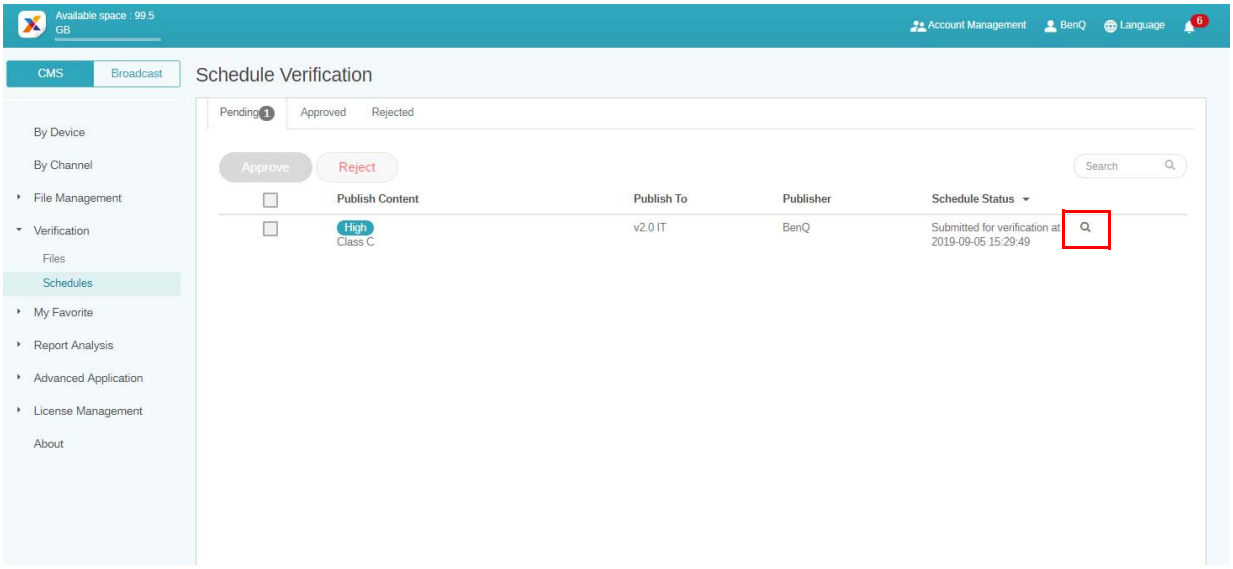
3. Als u een ingeplande tijd weigert, moet u de reden invullen. Dit veld is vereist. Klik op **Verzenden** om verder te gaan.



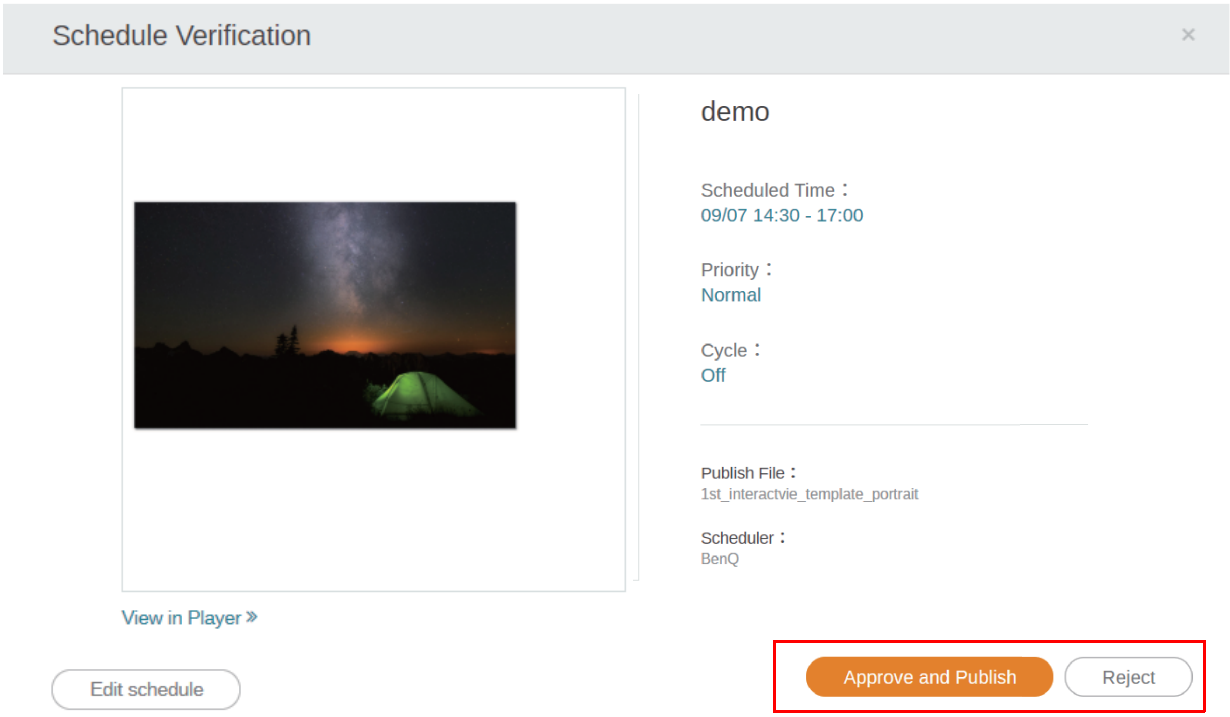
4. Het bestand staat nu in het onderdeel goedgekeurd (of geweigerd).



5. Klik op voor een voorbeeld van het geüploade bestand uit X-Sign Designer.

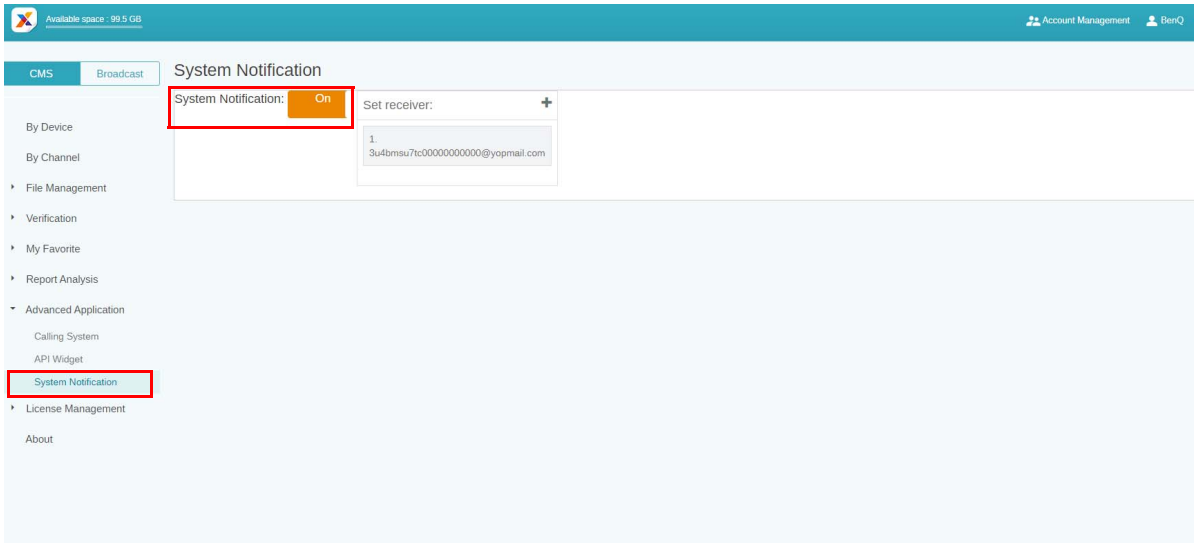


6. U kunt het bestand weergeven in X-Sign Player en een planning bewerken. Klik op **Goedkeuren en publiceren** of op **Weigeren** om verder te gaan.



De systeemmelding ophalen

1. Ga naar **Geavanceerde toepassing** > **Systeemmelding**.
2. Schakel **Systeemmelding** in.

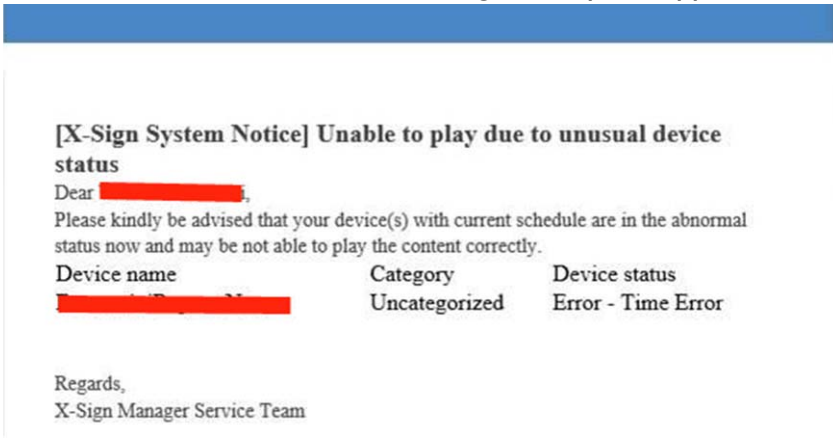


Vervolgens ontvangt u onder de volgende omstandigheden een melding van het apparaat.

- Als de apparaattijd niet kan worden gesynchroniseerd met de systeemtijd van Manager kan het apparaat content niet naar behoren afspelen.

a. Het wordt aangeraden dat u automatische tijdsynchronisatie op het apparaat inschakelt.

b. Zorg dat u dezelfde locatie instelt in zowel Manager als op het apparaat.



[X-Sign System Notice] Unable to play due to unusual device status

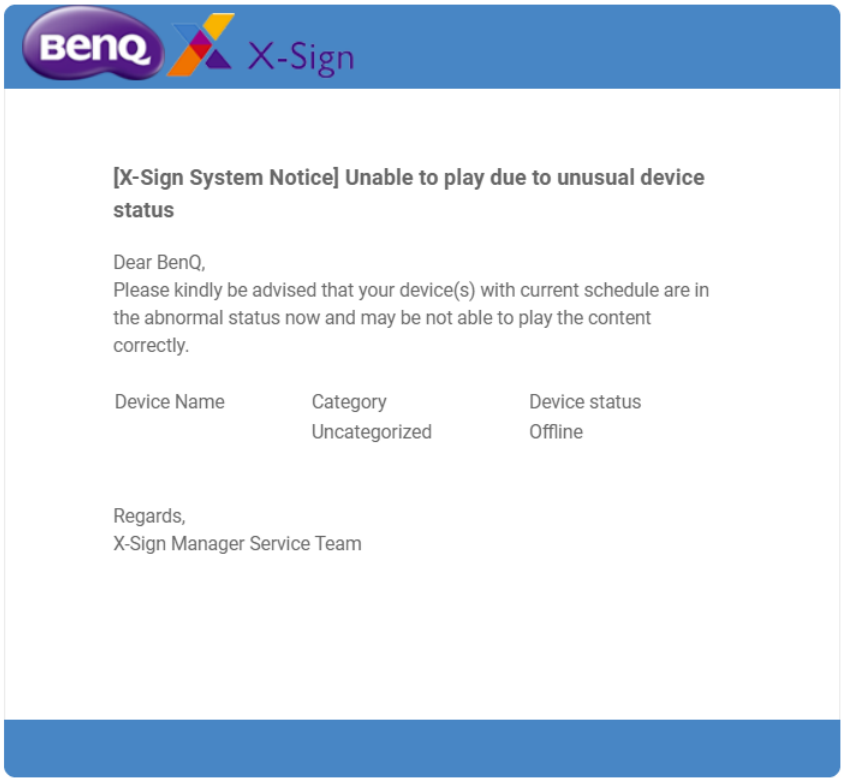
Dear [redacted],

Please kindly be advised that your device(s) with current schedule are in the abnormal status now and may be not able to play the content correctly.

Device name	Category	Device status
[redacted]	Uncategorized	Error - Time Error

Regards,
X-Sign Manager Service Team

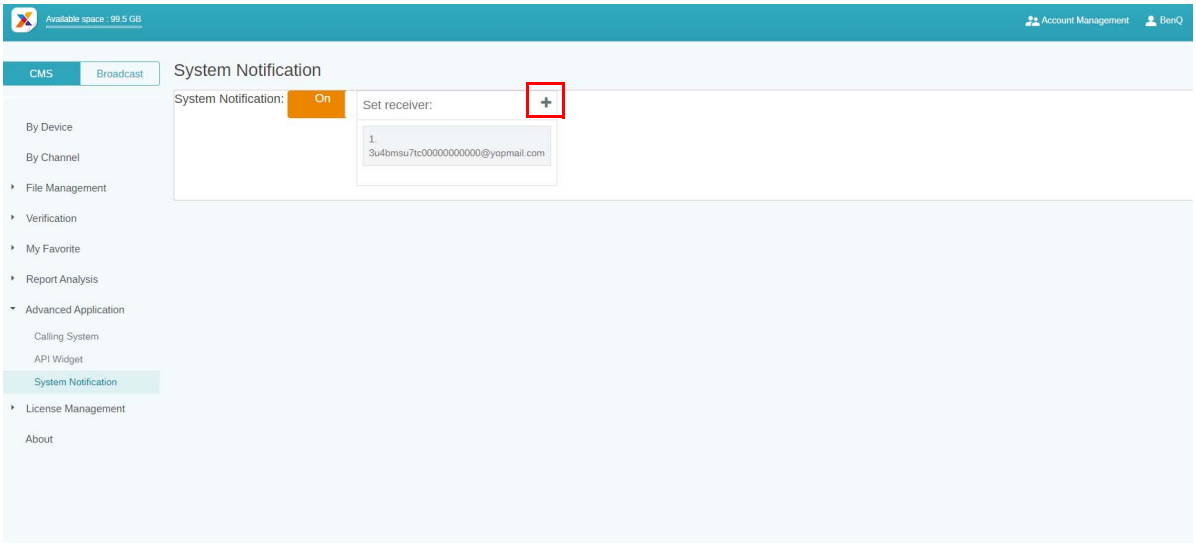
• Als het apparaat is ingepland maar niet online is, kan het apparaat content niet naar behoren afspelen.

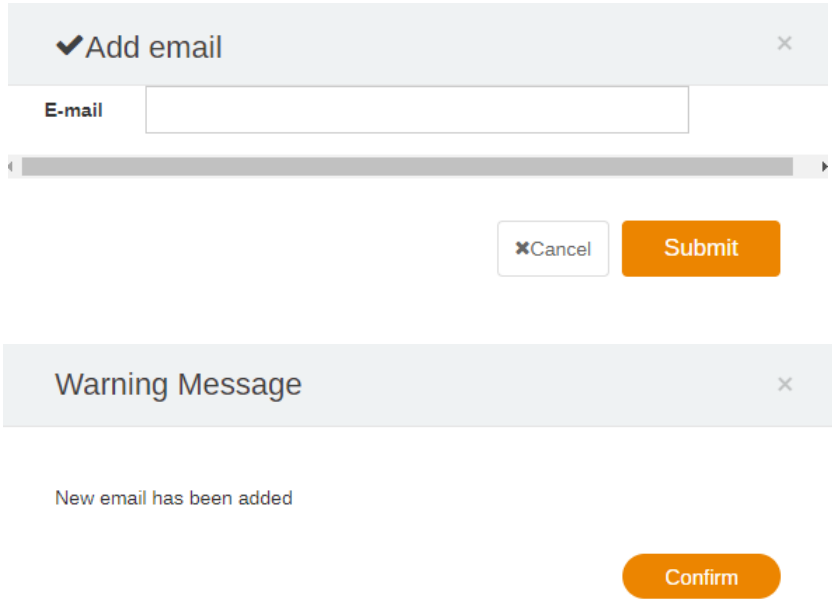


• De apparaatlicentie is bijna verlopen.



• Druk op ➕ om meer ontvangers toe te voegen. Standaard ontvangt alleen de beheerder een melding.

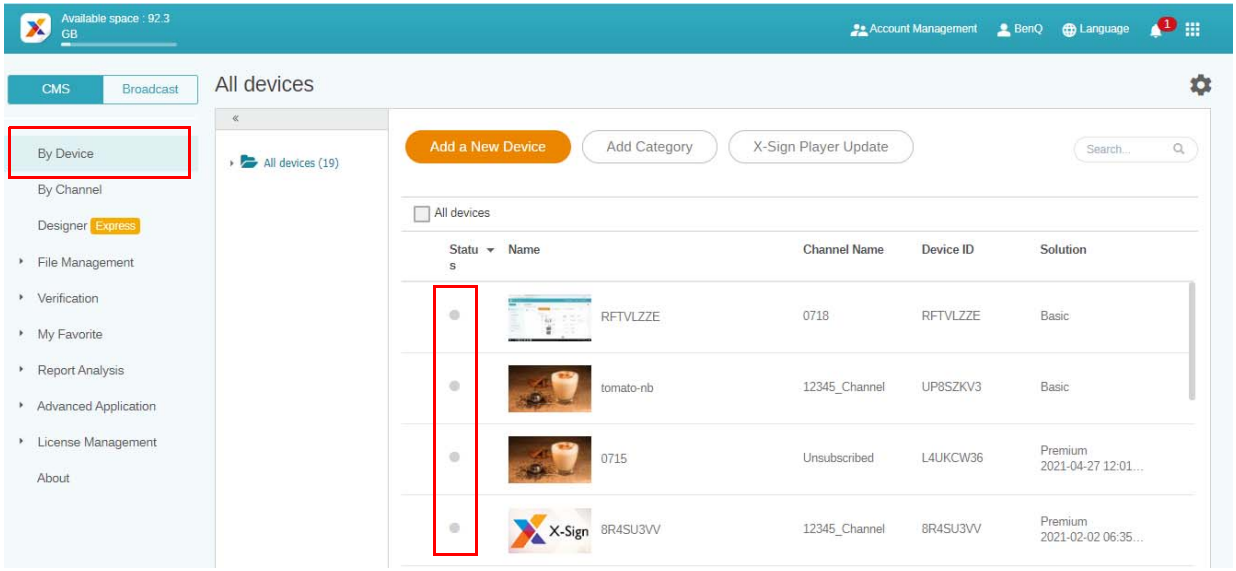




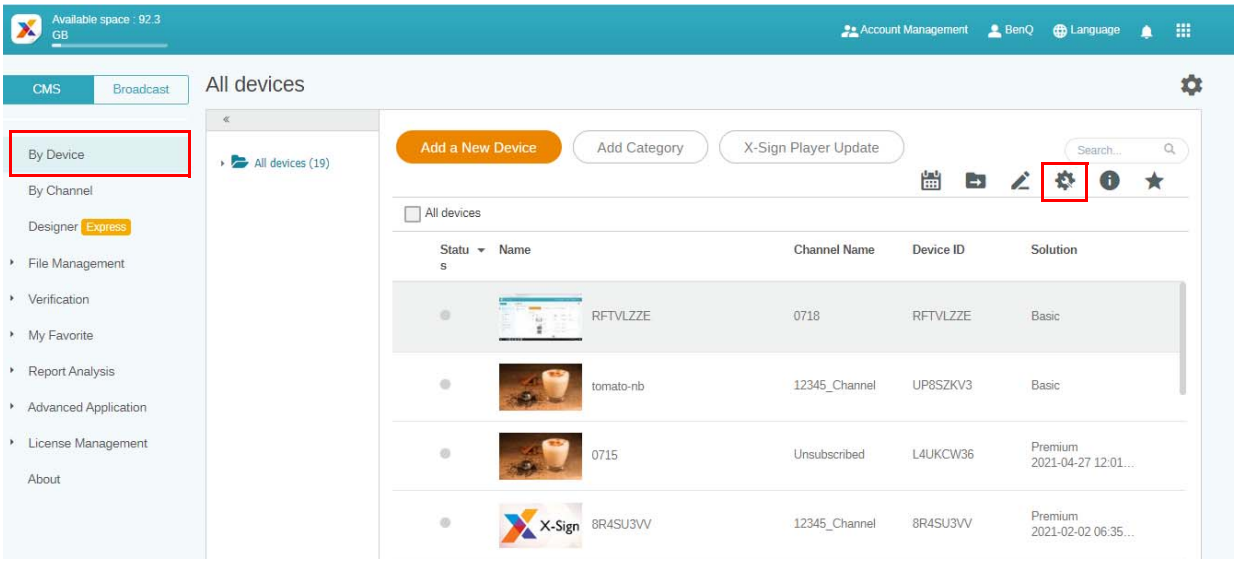
De apparaatstatus onmiddellijk bijwerken

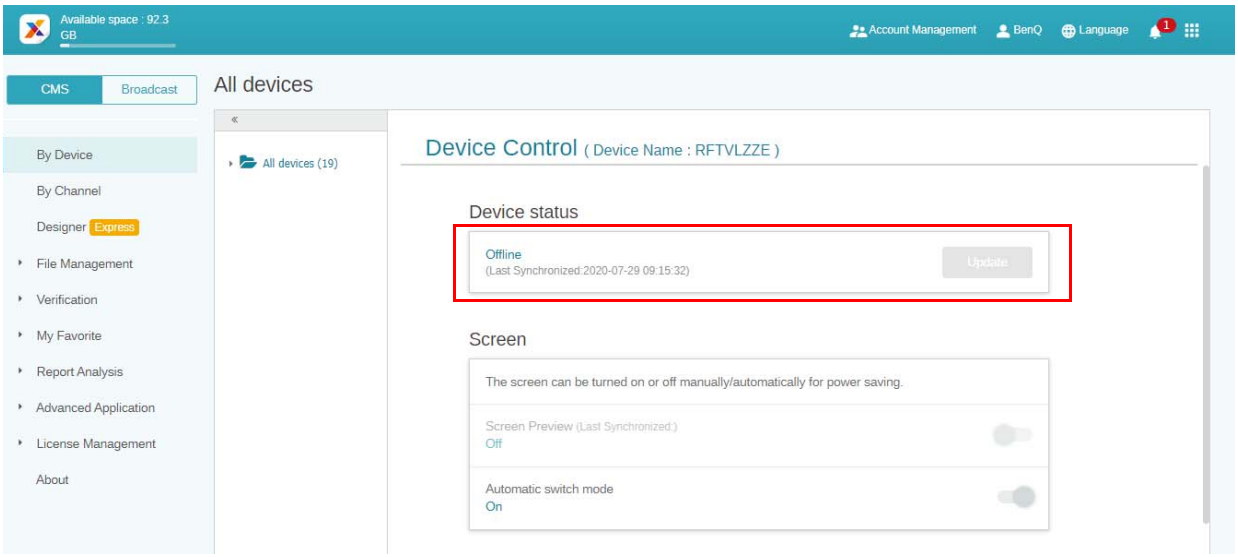
De pagina's van X-Sign Manager worden automatisch gedeeltelijk bijgewerkt als de apparaatstatus verandert. Hieronder zijn drie onderdelen die gedeeltelijk automatisch worden vernieuwd:

1. Actieve status van apparaat: Ga naar **Op apparaat**, de online/offline status wordt automatisch weergegeven op de pagina.

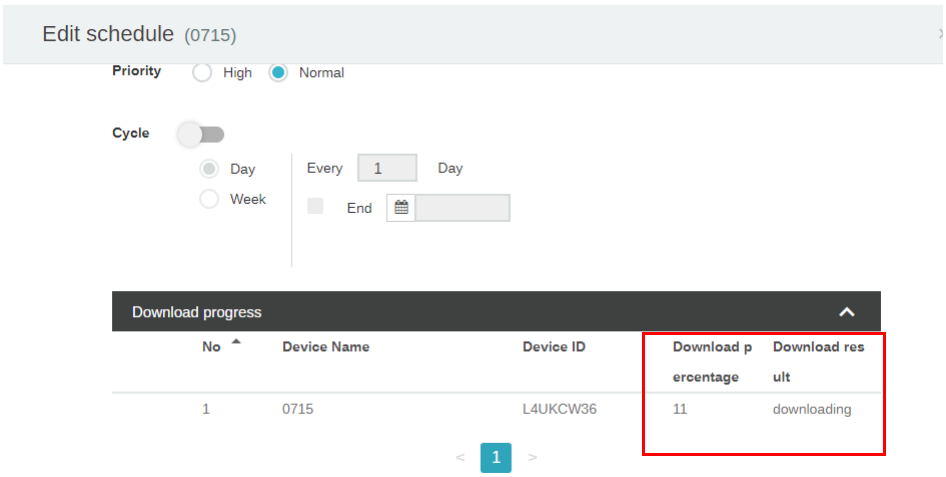


2. Status van apparaatbesturing: Ga naar **Op apparaat**, selecteer het apparaat waarvan u de status wilt zien en klik op . De online/offline status wordt automatisch weergegeven op de pagina.



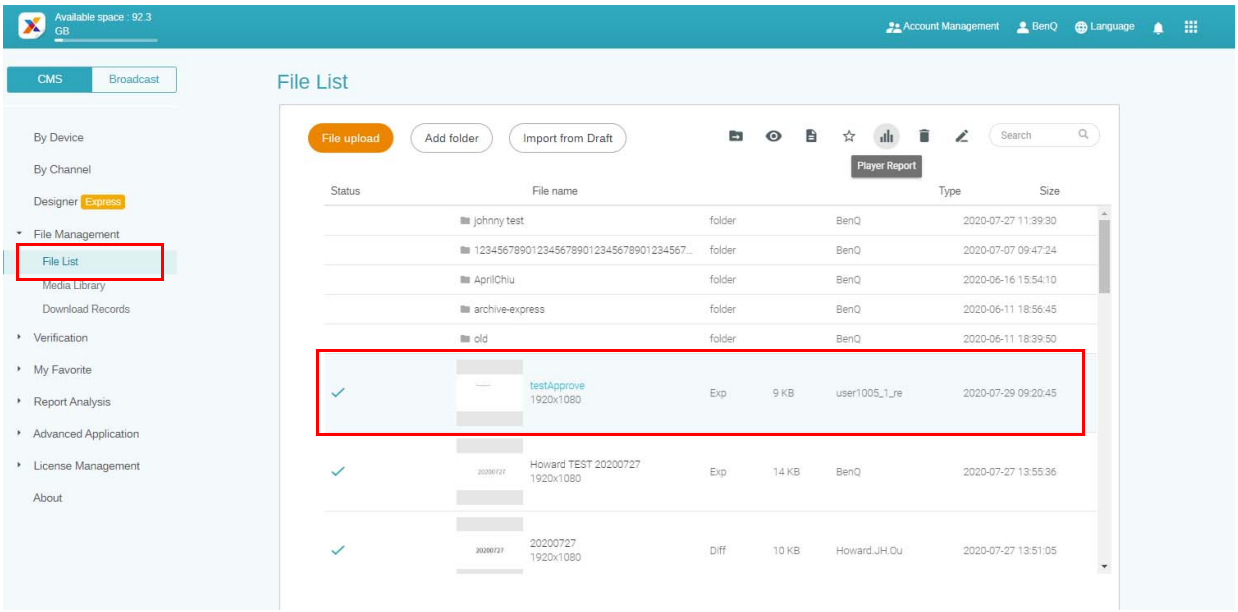


3. Downloadvoortgang van planning: Het downloadpercentage en het resultaat worden automatisch vernieuwd.

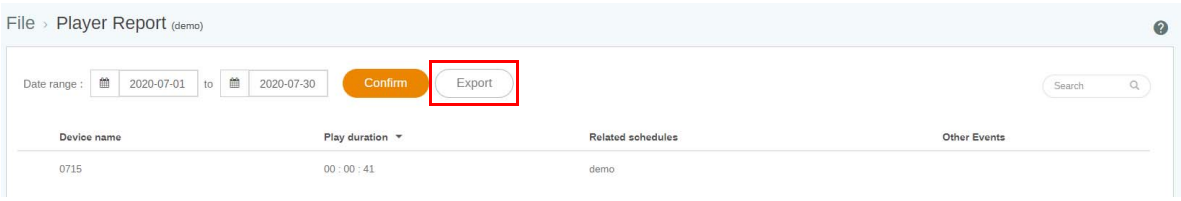


Player-rapport (bewijs van afspelen)

1. Ga naar **Bestandslijst**, selecteer een bestand en klik op .

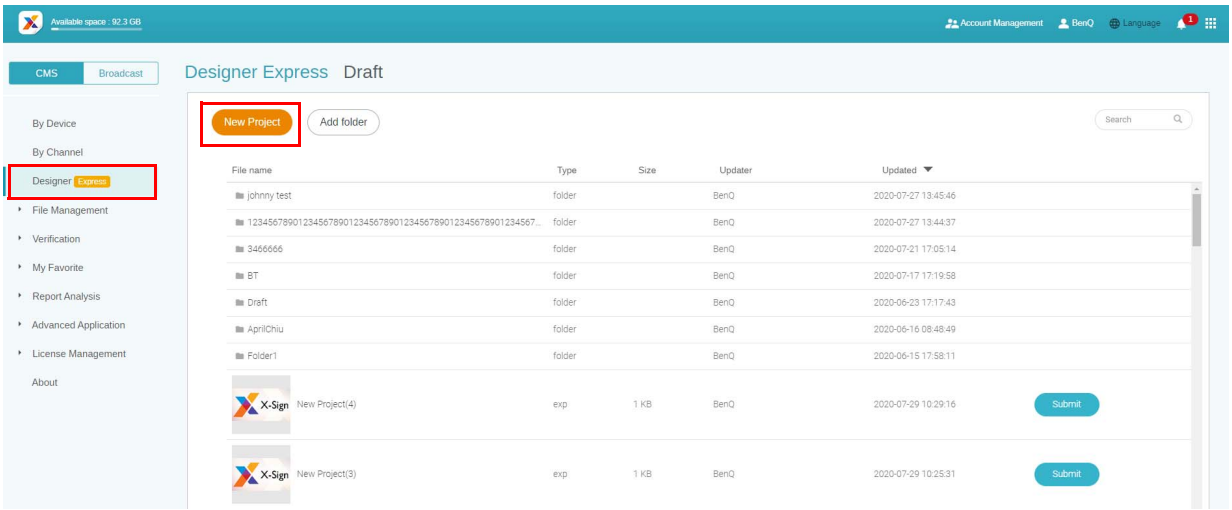


2. X-Sign houdt de afspeelgeschiedenis bij van elk bestand op elk apparaat. Klik op **Exporteren** en het Player-rapport wordt geëxporteerd als een .xls- of .xlsx-bestand.



Designer Express gebruiken

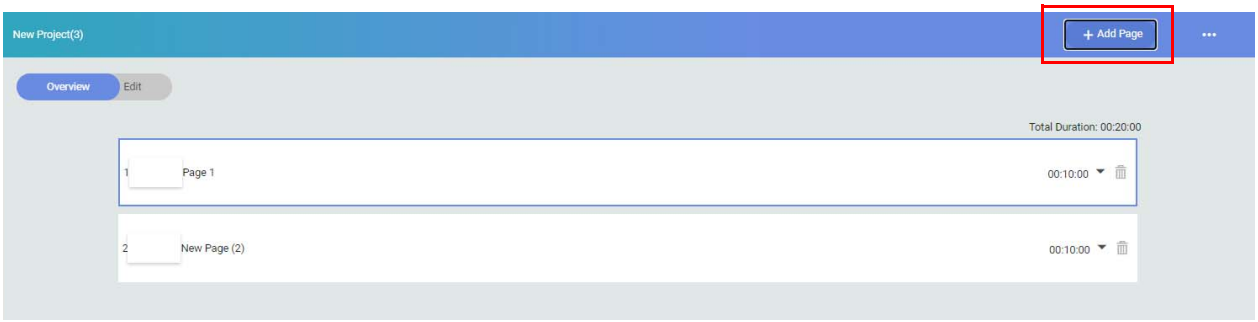
1. Alle projecten die u hebt gemaakt met **Designer Express**, worden in de conceptenlijst opgeslagen. Met **Mediabibliotheek**, waarin het materiaal wordt opgeslagen, kunt u sneller ontwerpen. Klik op **Nieuw project** om naar de sjabloonbewerkingspagina van het Designer Express te gaan.



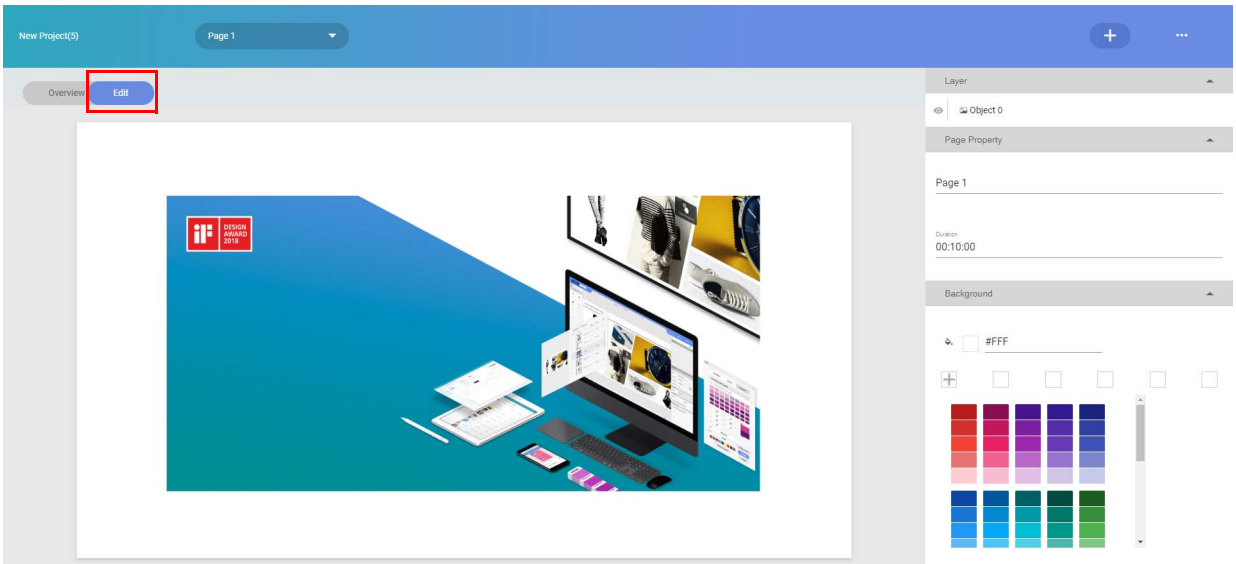
2. Klik op **Bevestigen** om verder te gaan.



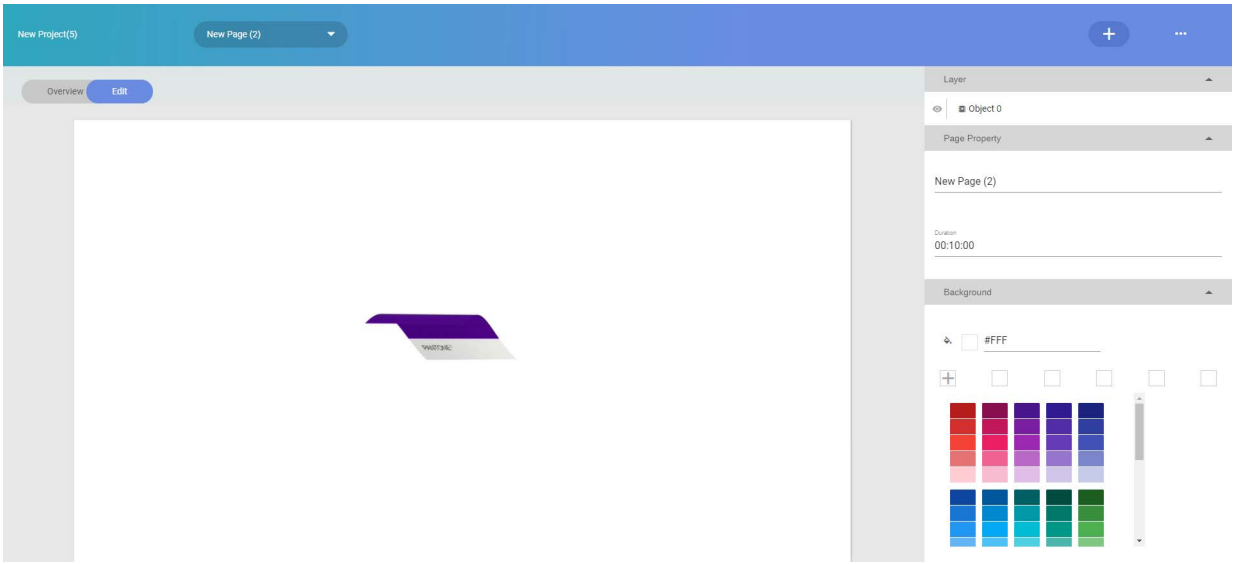
3. Voeg een nieuwe pagina toe door op **+Pagina toevoegen** te klikken.



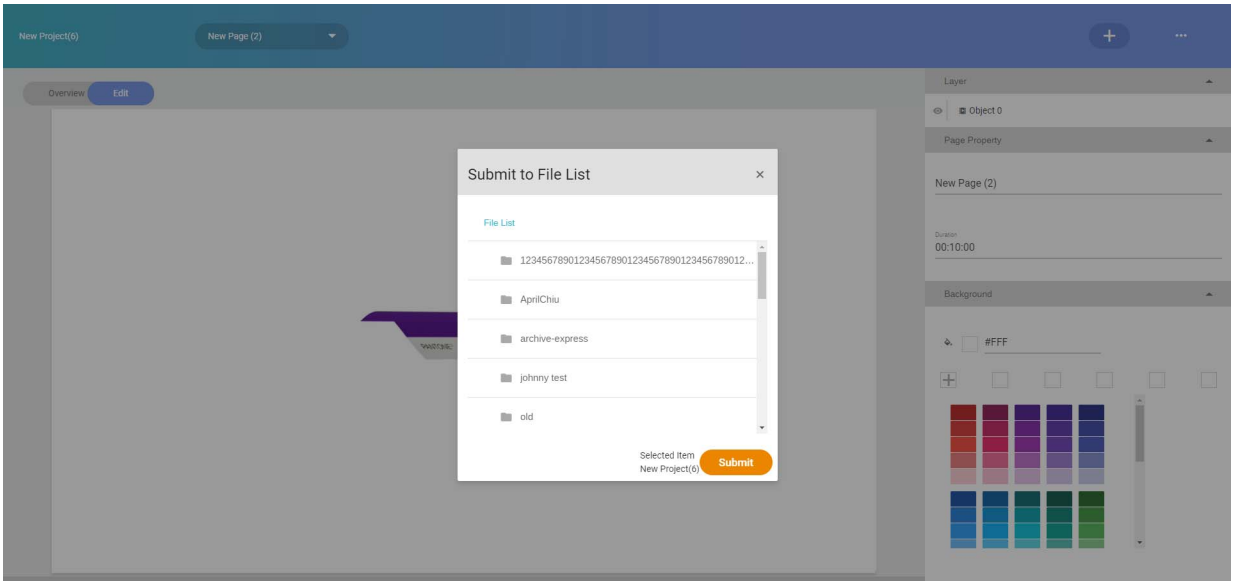
4. Voeg een afbeelding toe vanuit een **Lokaal bestand** voor de eerste pagina.



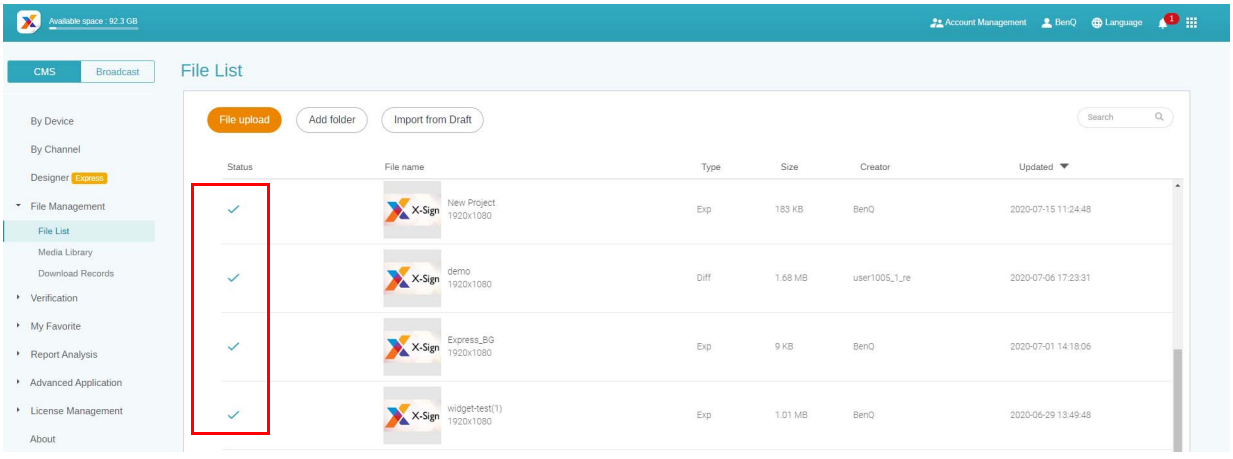
5. Voeg een afbeelding toe vanuit de **Mediabibliotheek** voor de tweede pagina.



6. Sla dit project op in de conceptenlijst en verstuur het naar de **Bestandslijst**. Wacht vervolgens op de goedkeuring van de admin.



7. In de **Bestandslijst** ziet u de goedkeuringsstatus van het project dat u net hebt gemaakt.



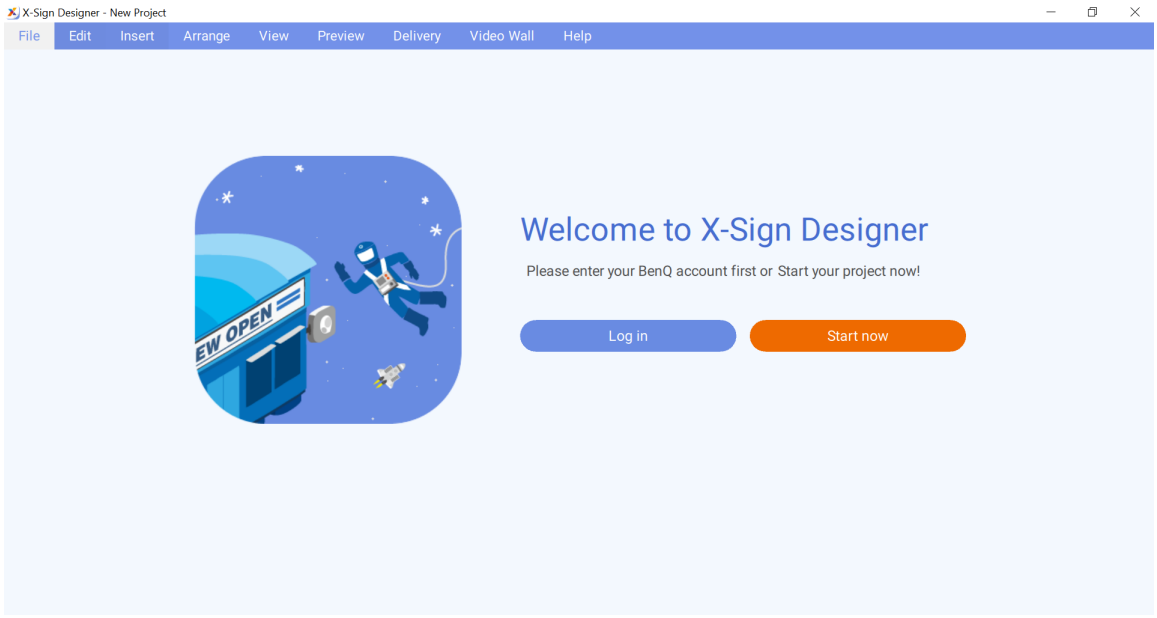
8. Vervolgens kunt u de planning met dit project instellen.

Designer

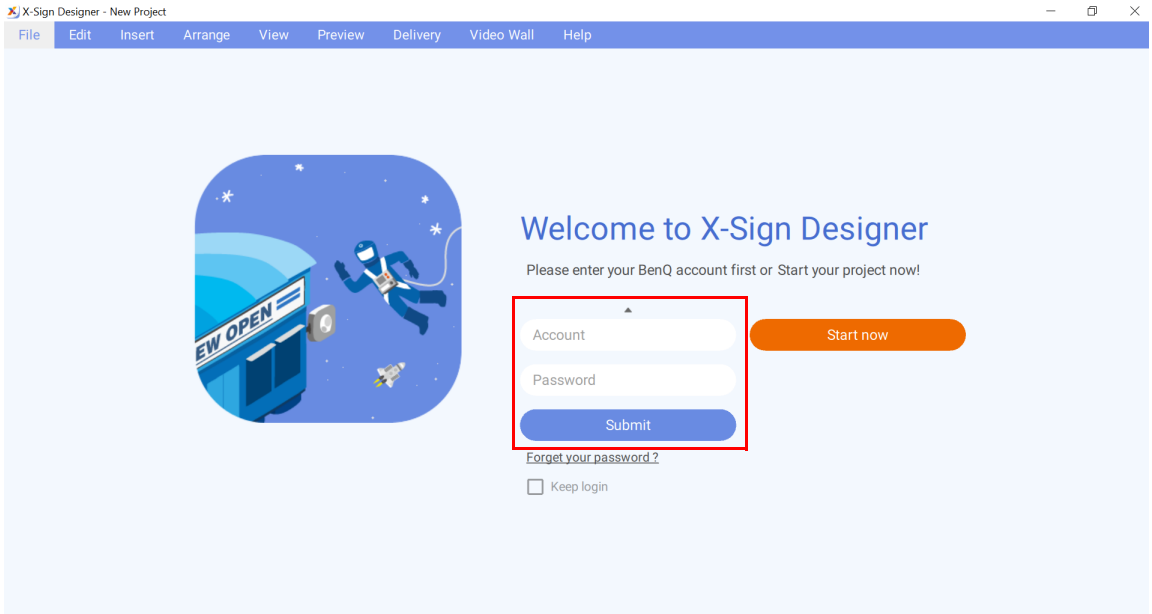
Een nieuw projectbestand maken in X-Sign Designer

Bekijk de demonstratievideo:

U kunt in X-Sign Designer zelf een project maken en de functies ervan aanpassen.



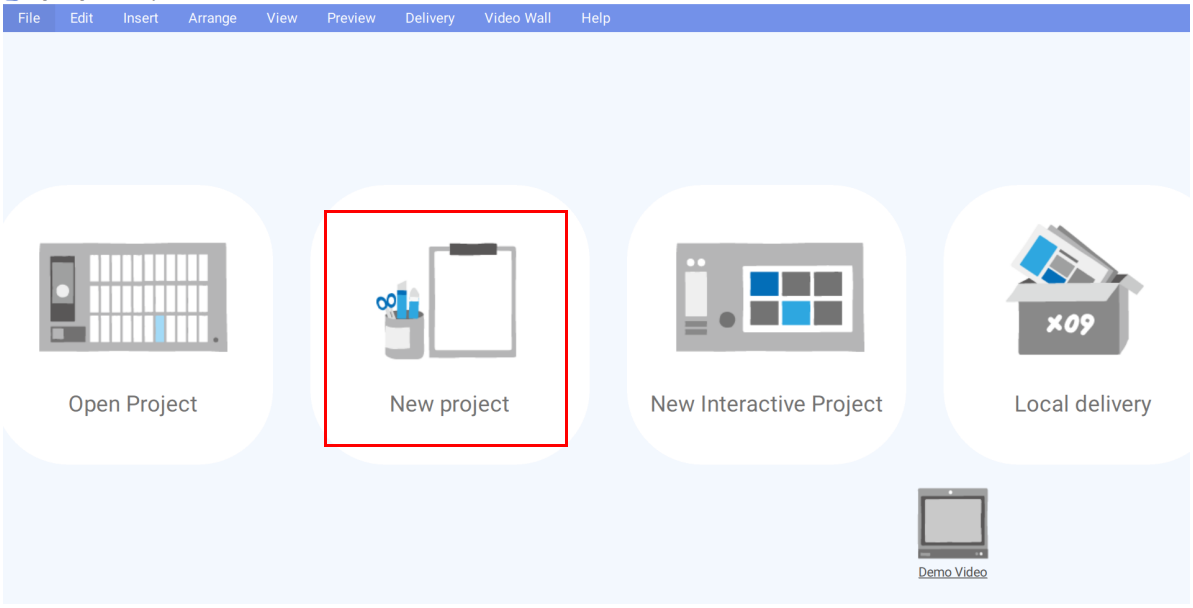
- Meld u aan met uw account om content naar X-Sign Manager te uploaden.



- U kunt X-Sign Designer ook gebruiken zonder aan te melden met een account door op **Nu starten** te klikken. U kunt pas content uploaden op X-Sign Manager als u bent aangemeld met het account. Lees Content uploaden via Designer op pagina 57 voor meer informatie.

Een nieuw projectbestand maken in X-Sign Designer:

1. Start de software en klik op **Nieuw project**.



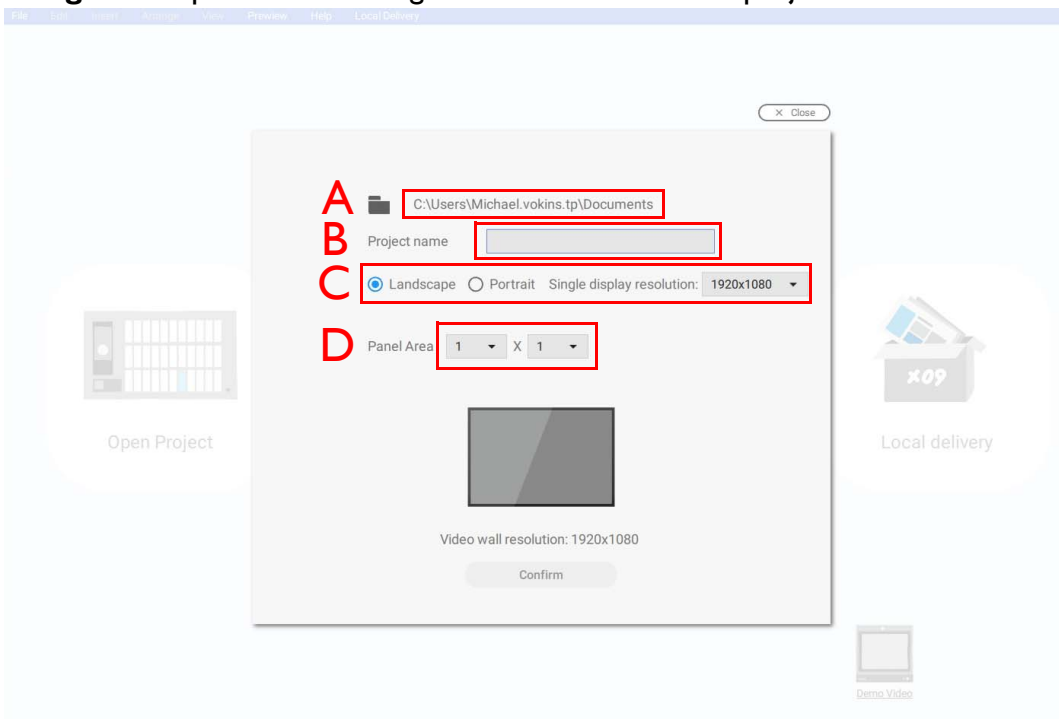
2. Configureer de volgende items om de projectinstellingen aan te passen:

   A. Projectlocatie - kies de map waar het project wordt opgeslagen.

   B. **Projectnaam** - geef een naam aan het project.

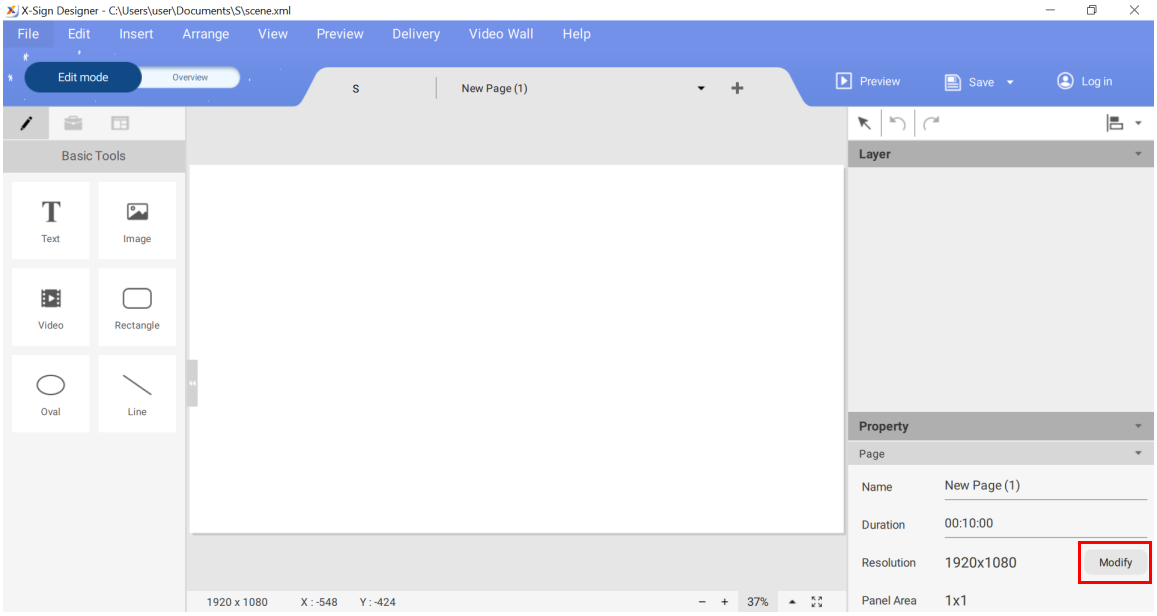
   C. Projectoriëntatie en -resolutie - kies de lay-out en de grootte van het project.

   D. **Paneelgebied** - pas deze instellingen aan om een videowallproject te maken.

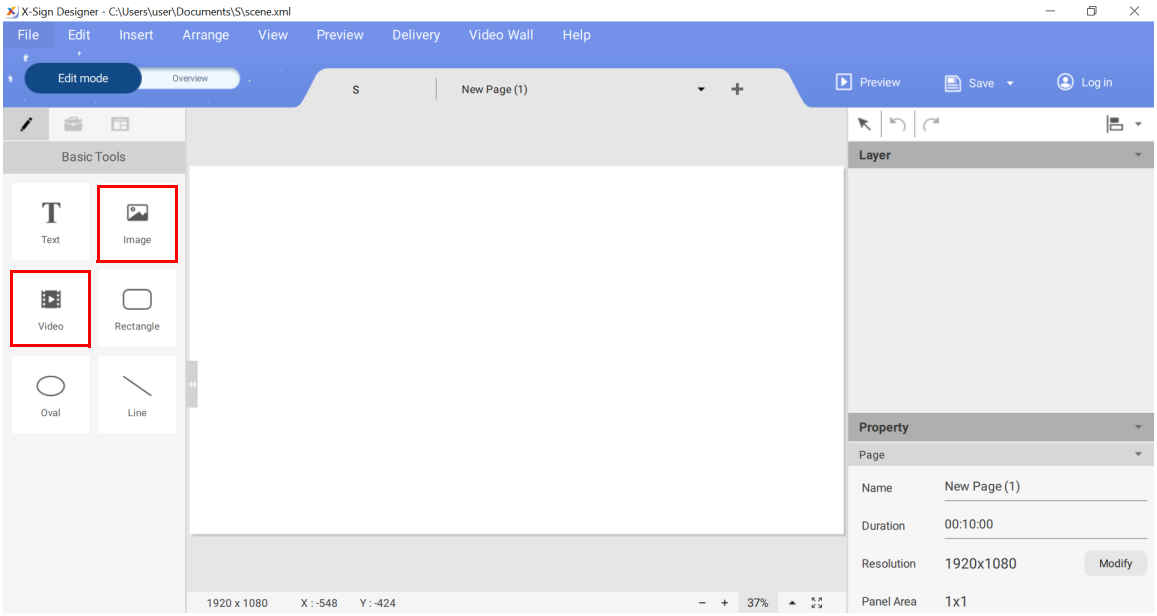


3. Kies **Bevestigen** om een nieuw projectbestand te maken.

4. Klik op **Aanpassen** op het paneel **Pagina** om de projectinstellingen aan te passen nadat een project is gemaakt.



5. Klik op de knoppen **Afbeelding** of **Video** in het paneel **Basistools** om media in het project te importeren.



6. Selecteer het mediabestand dat u wilt importeren en klik op **Openen**.

Content uploaden via Designer

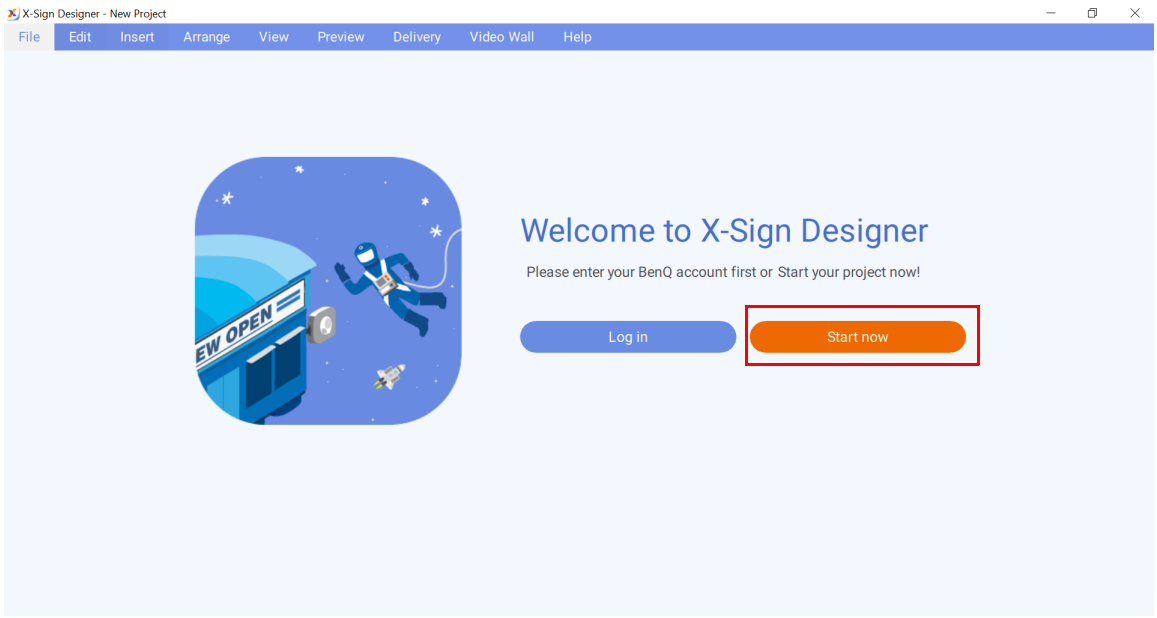
Bekijk de demonstratievideo:

Met X-Sign Designer kunt u content direct uploaden naar Manager. U hoeft het project niet op te slaan en apart te uploaden.

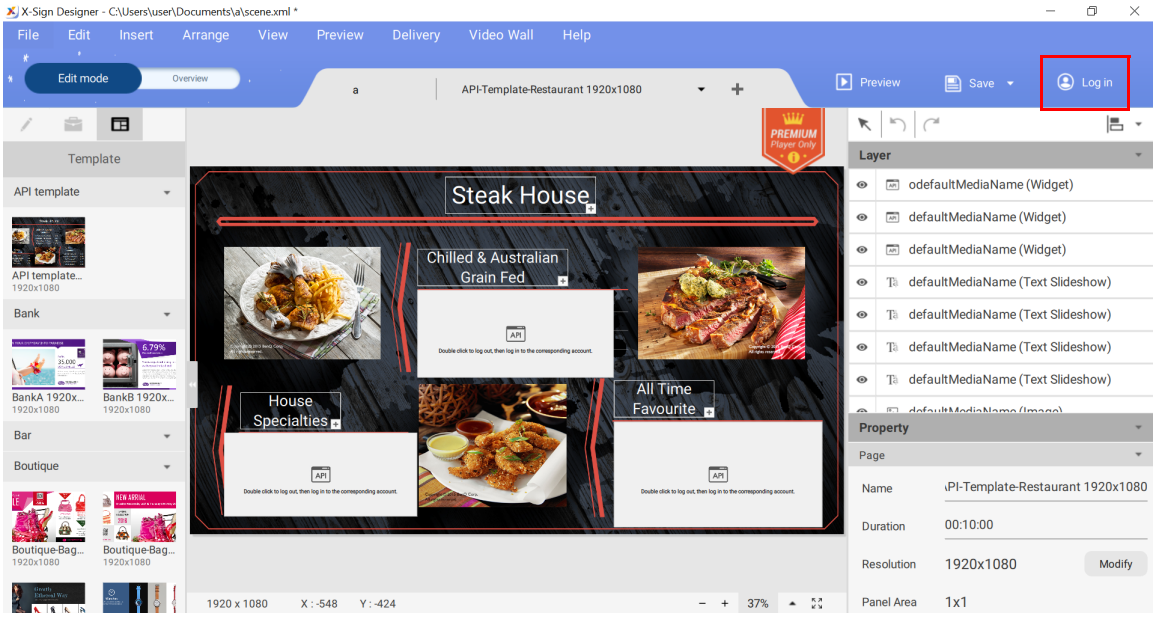
Opmerking:

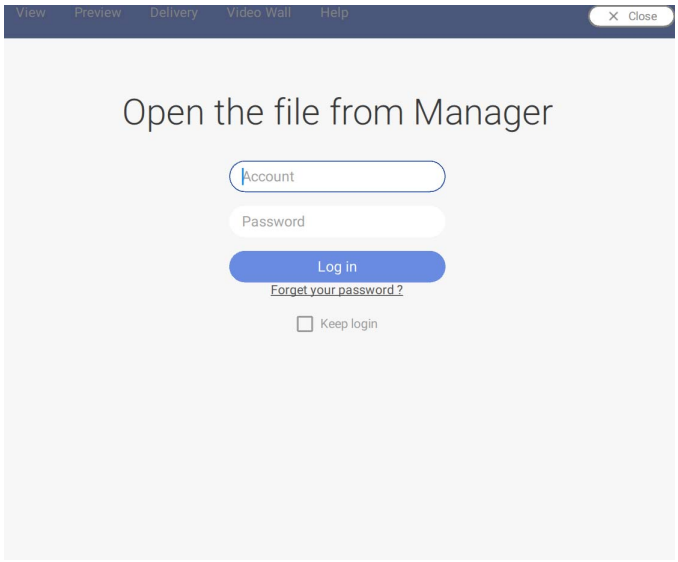
- U hebt een account nodig op X-Sign Manager. Zie Een account registreren voor X-Sign Manager (admin) op pagina 5 voor meer informatie.
- Zorg dat uw account beschikt over de toegangsrechten om bestanden te uploaden.

1. U kunt X-Sign Designer ook gebruiken zonder aan te melden met een account door op **Nu starten** te klikken. U kunt pas content uploaden op X-Sign Manager als u bent aangemeld met het account.

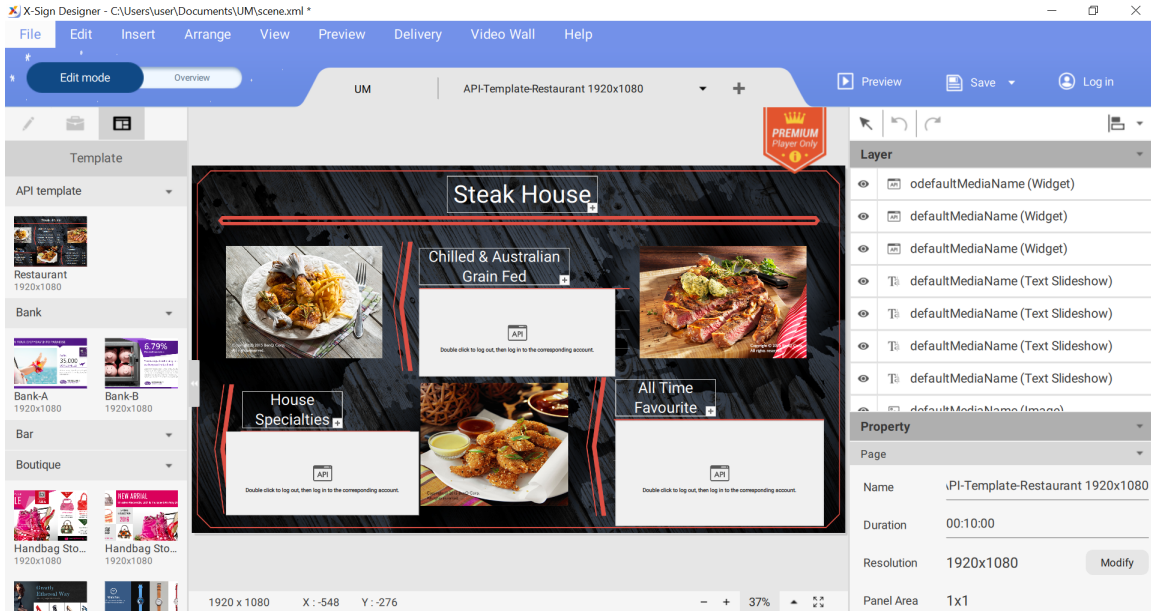


2. Druk op **Aanmelden** om in te loggen met het X-Sign Manager-account.

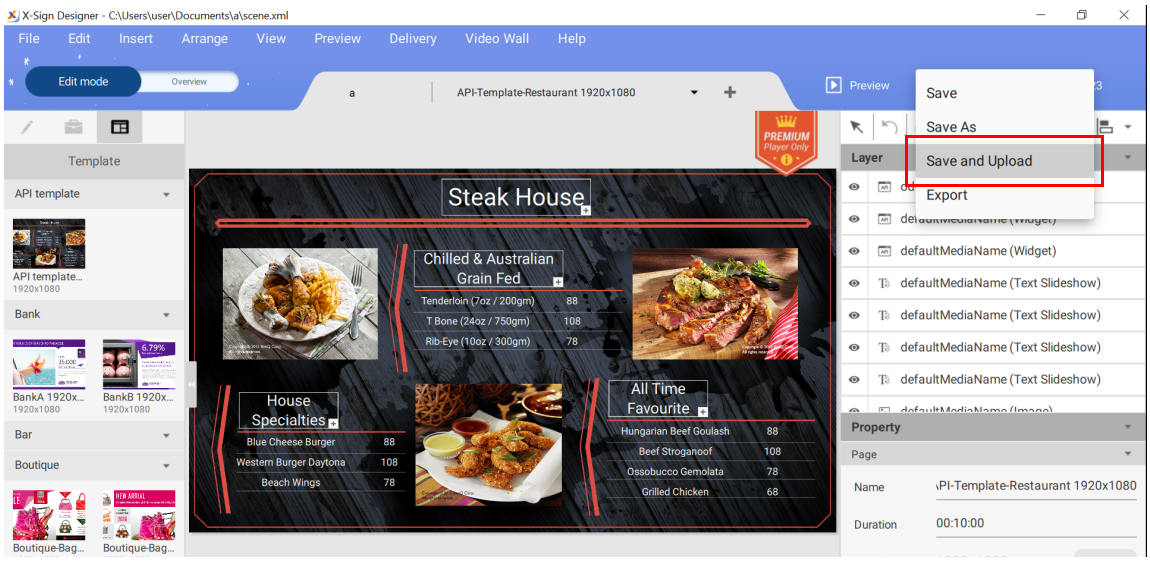




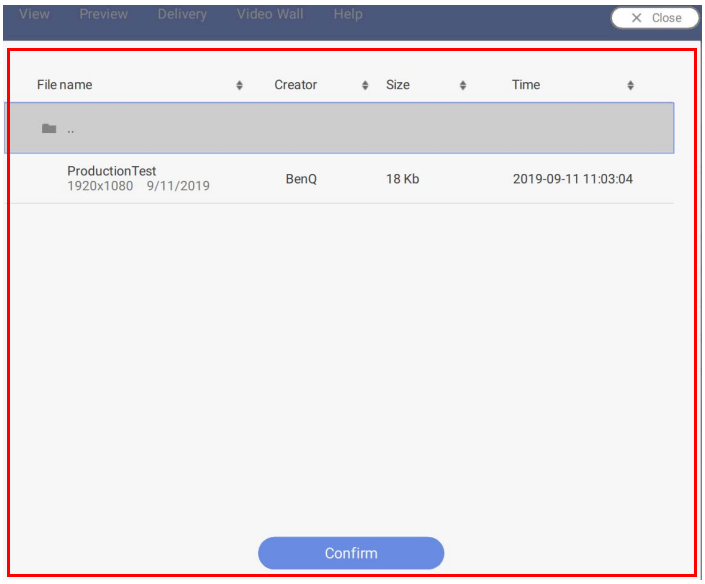
3. Als u bent aangemeld, ziet u de accountinformatie.



4. Als u klaar bent met het maken van content drukt u op **Opslaan en uploaden**.



5. De bestandslijst op Manager wordt automatisch weergegeven. Kies het pad om het bestand op te slaan en druk op **Bevestigen**.



6. Designer uploadt het bestand automatisch naar Manager.

Opmerking: Als u een bestand wilt aanpassen, moet u hetzelfde pad kiezen en het bestand opnieuw uploaden. Designer uploadt alleen de wijzigingen en niet het complete bestand.

7. Pas wanneer de beheerder het bestand heeft goedgekeurd, kan het bestand aan de planning worden toegevoegd. Zie Verificatie instellen op pagina 42 voor meer informatie.

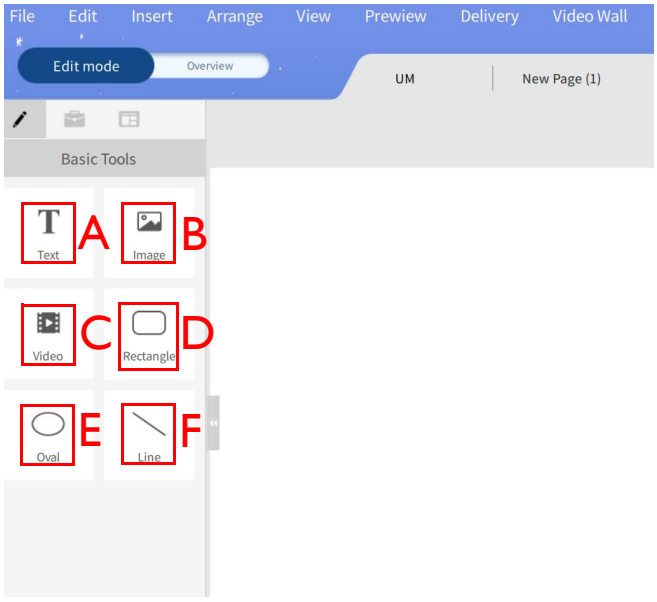
U kunt nu naar X-Sign Manager gaan om de content in te plannen.

Content maken in X-Sign Designer

Als u een nieuw project hebt geopend, kunt u de content aanpassen voor het project. Hier volgt een korte uitleg over de basisinstellingen voor het maken van content in X-Sign Designer.

Content maken in X-Sign Designer:

1. Klik op de knop  om het paneel **Basistools** te openen. Op het paneel **Basistools** kunt u tekst, media en vormen toevoegen aan een pagina. Klik op een van de volgende pictogrammen om een nieuw element toe te voegen aan het canvas.



A. **Tekst** - voeg een nieuw tekstvak toe aan een pagina. Dubbelklik op het tekstvak om de tekst te wijzigen.

B. **Afbeelding** - voeg een nieuw afbeeldingvak toe aan een pagina. Er verschijnt automatisch een venster waarin u een afbeelding op de harde schijf kunt kiezen. Klik vervolgens op **Openen**.

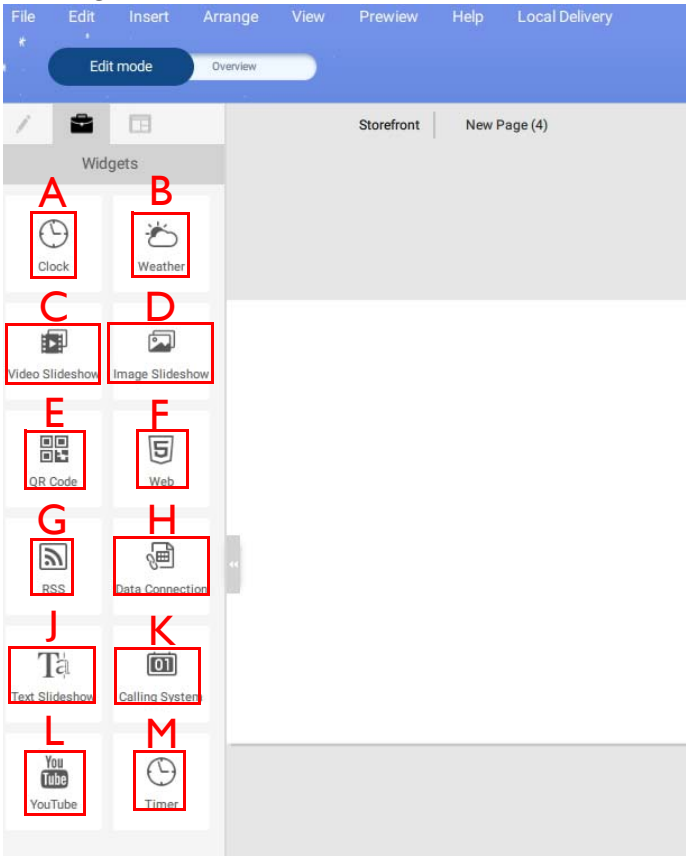
C. **Video** - voeg een nieuw videovak toe aan een pagina. Er verschijnt automatisch een venster waarin u een video op de harde schijf kunt kiezen. Klik vervolgens op **Openen**.

D. **Rechthoek** - voeg een nieuw rechthoekig vak toe aan een pagina. Pas de kleur, rand en schaduw aan in het paneel **Inhoud**.

E. **Ovaal** - voeg een nieuw cirkelvormig vak toe aan een pagina. Pas de kleur, rand en schaduw aan in het paneel **Inhoud**.

F. **Lijn** - voeg een nieuwe rechte lijn toe aan een pagina. Pas de kleur aan in het paneel **Inhoud**.

2. Klik op de knop  om het paneel **Widgets** te openen. Op het paneel **Widgets** kunt u specifieke widgets toevoegen aan een pagina. Klik op een van de volgende pictogrammen om het passende widget toe te voegen aan het canvas:



A. **Klok** - voeg een klok toe aan een pagina. De tijd wordt ingesteld op basis van de regionale instelling van het apparaat. Pas de instellingen aan in het paneel **Klok** en in het paneel **Inhoud**.

B. **Weer** - voeg een weersvoorspelling toe aan een pagina. De weersvoorspelling wordt ingesteld op basis van de regionale instelling van het apparaat. Pas de instellingen aan in het paneel **Weer** en in het paneel **Inhoud**.

C. **Diavoorstelling met video's** - voeg een nieuwe diavoorstelling met video's toe aan een pagina. Zie Een diavoorstelling met afbeeldingen of video's maken op pagina 71 voor meer informatie.

D. **Diavoorstelling met afbeeldingen** - voeg een nieuwe diavoorstelling met afbeeldingen toe aan een pagina. Zie Een diavoorstelling met afbeeldingen of video's maken op pagina 71 voor meer informatie.

E. **QR-code** - voeg een QR-code toe aan een pagina met een koppeling naar een externe website. Pas de instellingen aan in het paneel **QR-code** en in het paneel **Inhoud**.

F. **Internet** - voeg een website toe aan een pagina. Pas de instellingen aan in het paneel **Internet** en in het paneel **Inhoud**.

G. **RSS** - voeg een RSS-feed toe aan een pagina. Pas de instellingen aan in het paneel **RSS**, in het paneel **Inhoud** en in het paneel **RSS configureren**.

H. **Dataverbinding** - voeg een datadocument toe aan een pagina. Data is gebaseerd op een csv-document dat online wordt opgeslagen. Pas de instellingen aan in het paneel **Databaseverbinding**, in het paneel **Instelling** en in het paneel **Inhoud**.

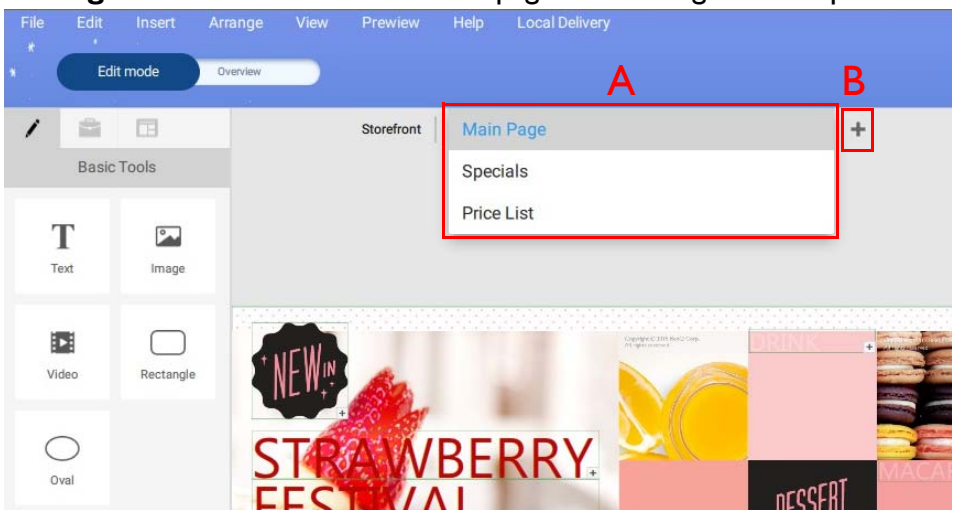
J. **Diavoorstelling met tekst** - voeg een lichtkranttekst toe aan een pagina. Pas de instellingen aan in het paneel **Lichtkrant**, in het paneel **Inhoud**, in het paneel **Carrousel** en in het paneel **Overgang**.

K. **Oproepsysteem** - voeg een wachtrijnummer toe aan een pagina. U kunt een wachtrijsysteem maken door u aan te melden bij uw X-Sign Manager-account en vervolgens gaat u naar **Geavanceerde toepassing** > **Wachtrijsysteem**. Als dit is gemaakt, keert u terug naar X-Sign Designer en past u de instellingen aan in het paneel **Wachtrijdnummer** en in het paneel **Inhoud**.

L. **YouTube** - voeg een YouTube-video toe aan een pagina. Pas de instellingen aan in het paneel **YouTube** en in het paneel **Inhoud**.

M. **Timer** - voeg een timer toe aan een pagina. Pas de instellingen aan in het paneel **Timer**, in het paneel **Instellingen** en in het paneel **Uiterlijk**.

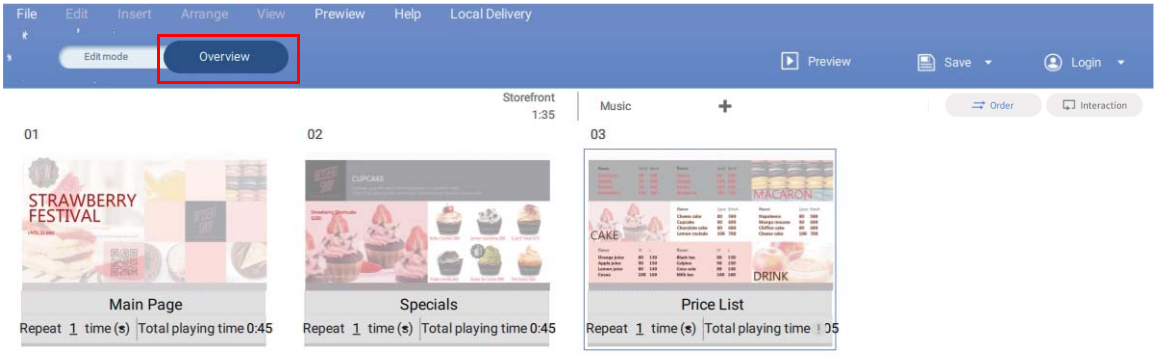
3. In de **Bewerkingsmodus** kunt u verschillende pagina's toevoegen en aanpassen:



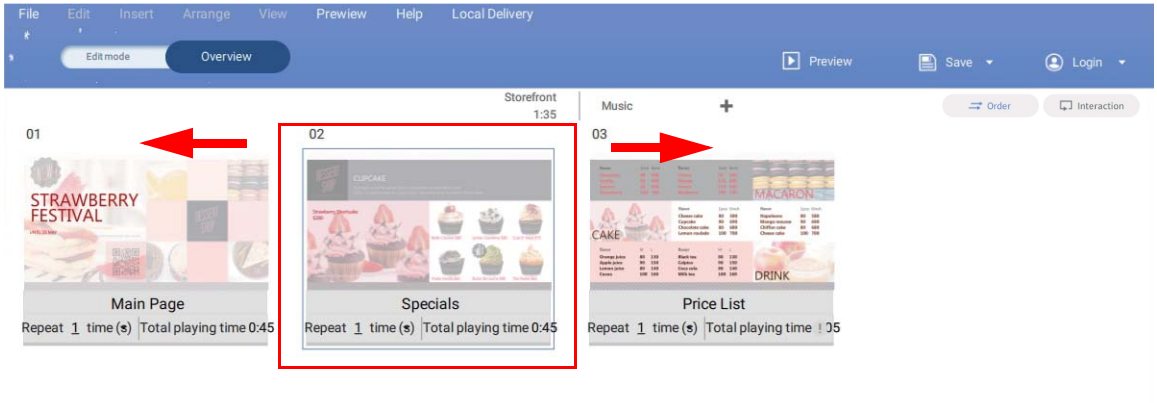
A. Keuzemenu Pagina's - navigeer naar verschillende pagina's door bovenaan op het canvas te kiezen.

B. **+** - voeg een nieuwe pagina toe door bovenaan op het canvas op de **+ knop** te drukken.

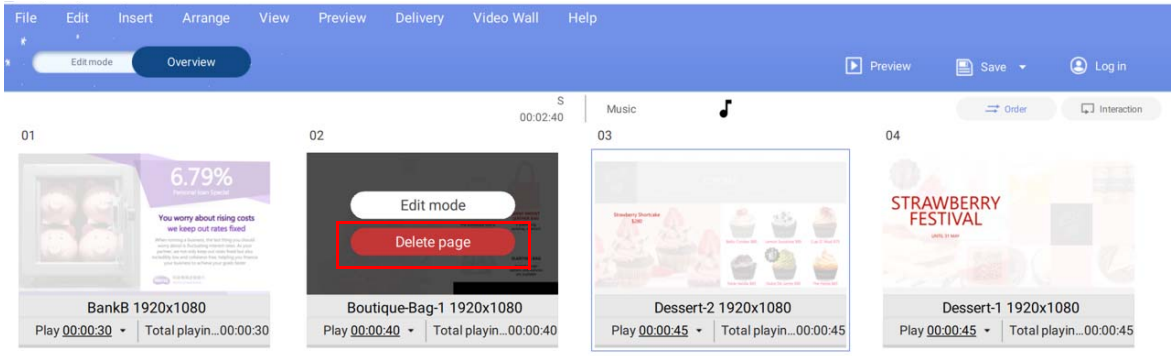
4. Klik op de knop **Overzicht** om de lay-out en volgorde van het project in te stellen.

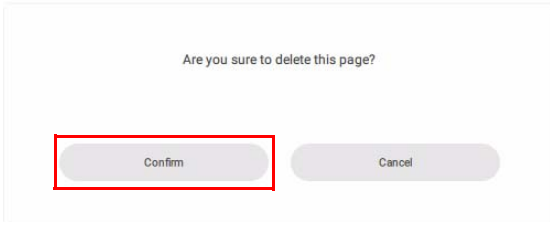


5. Beweeg door de pagina's door het paginapictogram naar links of rechts te slepen.

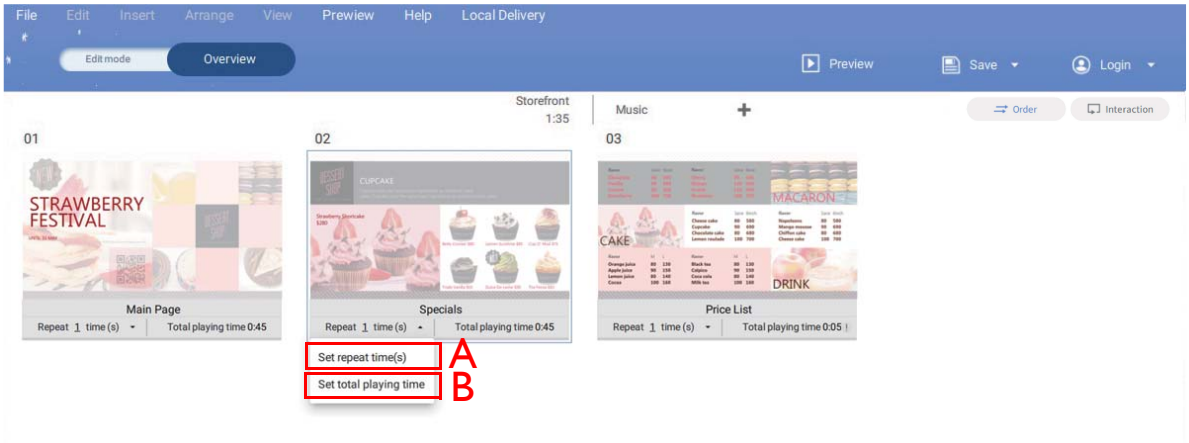


6. Verwijder pagina's door de cursor boven het paginapictogram te plaatsen en klik op **Pagina verwijderen**. Er verschijnt een waarschuwing. Kies **Bevestigen** om de pagina te verwijderen.





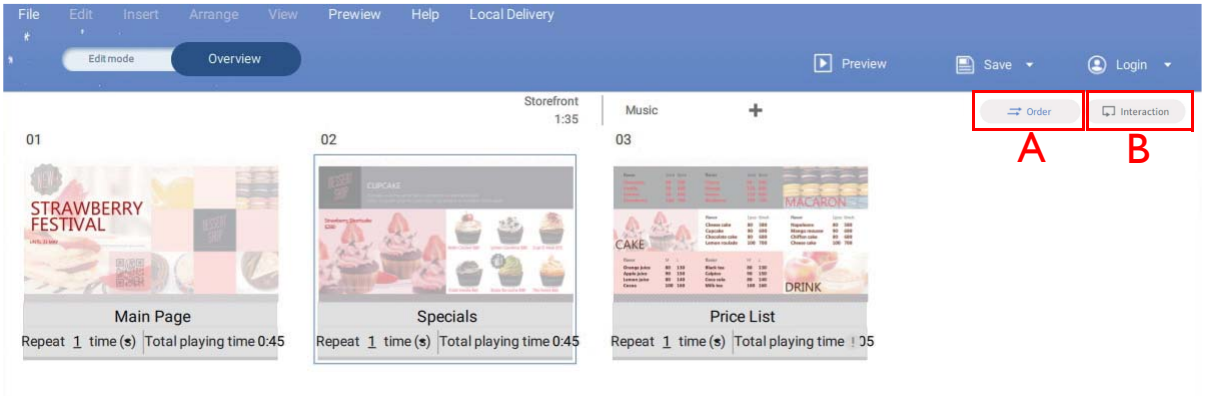
7. Kies ▼ op het paginapictogram en klik op **Herhaaltijd instellen (s)** of **Totale afspeeltijd instellen** zodat de pagina wordt herhaald of om de tijdsduur van een pagina te veranderen.



A. __ **keer herhalen** - dubbelklik op het nummer om te veranderen hoe vaak de pagina wordt herhaald.

B. **0:00 afspelen** - dubbelklik op de afspeeltijd om de tijdsduur van een pagina te veranderen.

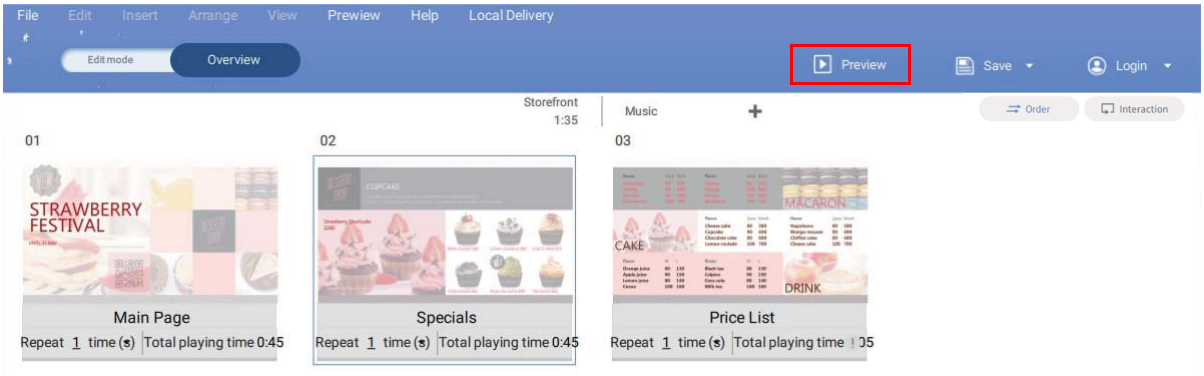
8. Klik op **Volgorde** of **Interactie** om de afspeelvolgorde van een project te veranderen:



A. **Volgorde** – voor het afspelen van alle pagina in een volgorde en in een continue lus klikt u op **Volgorde**.

B. **Interactie** – voor het afspelen van één pagina of een selectie pagina's in een continue lus klikt u op **Interactie**.

9. U ziet een voorbeeld van uw project door op de knop **Voorbeeld** te klikken. Het huidige project wordt dan afgespeeld in X-Sign Player. Klik op **ESC** om terug te keren naar X-Sign Designer.



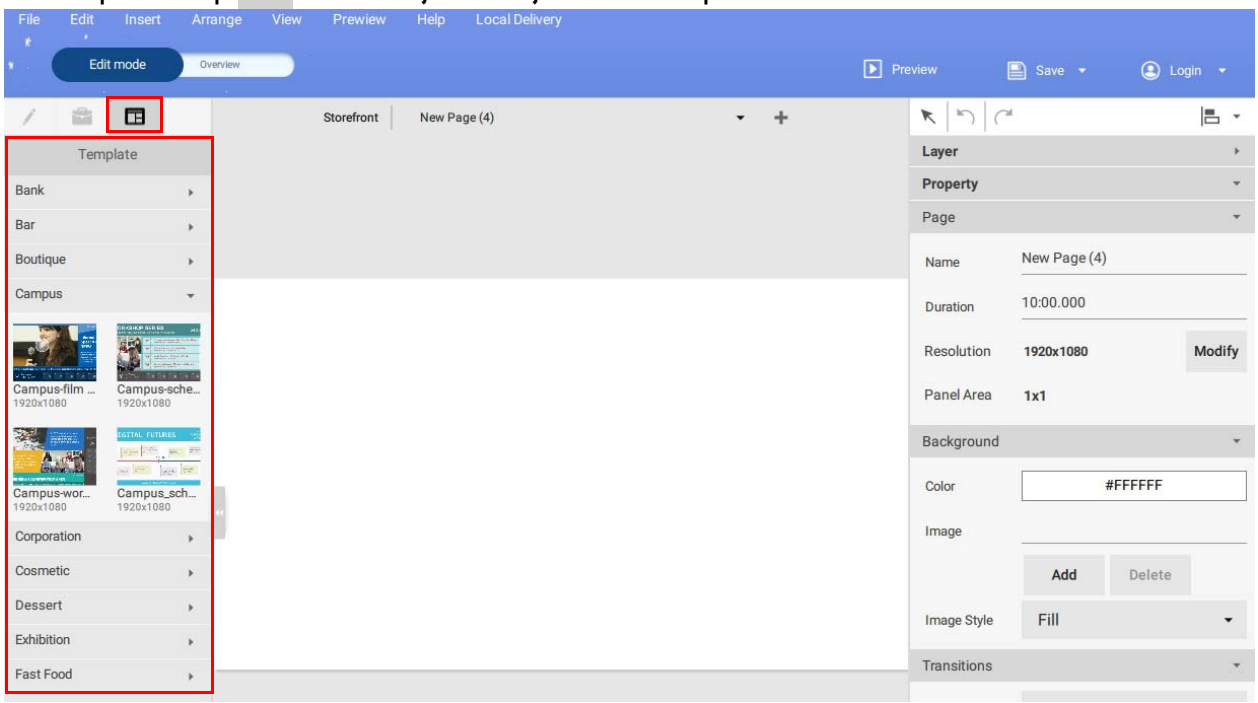
Content afspelen vanuit Statische sjablonen

Bekijk de demonstratievideo:

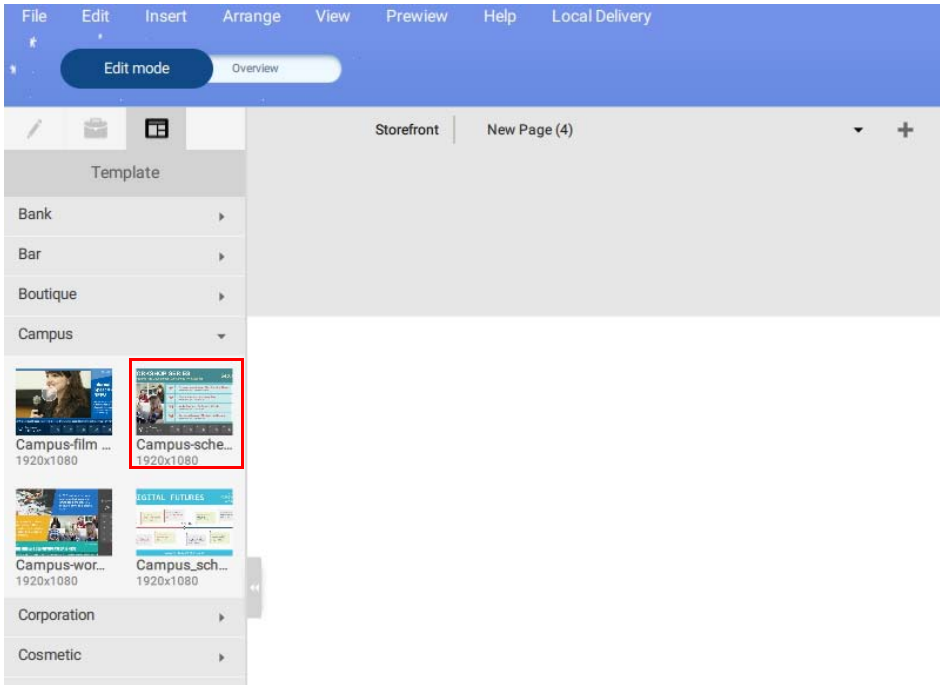
Als u een nieuw project hebt geopend, kunt u met **Statische sjablonen** snel content genereren. X-Sign Designer heeft diverse **Statische sjablonen** met verschillende oriëntaties en resoluties die eenvoudig toegankelijk zijn.

Met een **Statisch sjabloon** content maken in X-Sign Designer:

1. Klik op de knop om een lijst met sjablonen te openen.

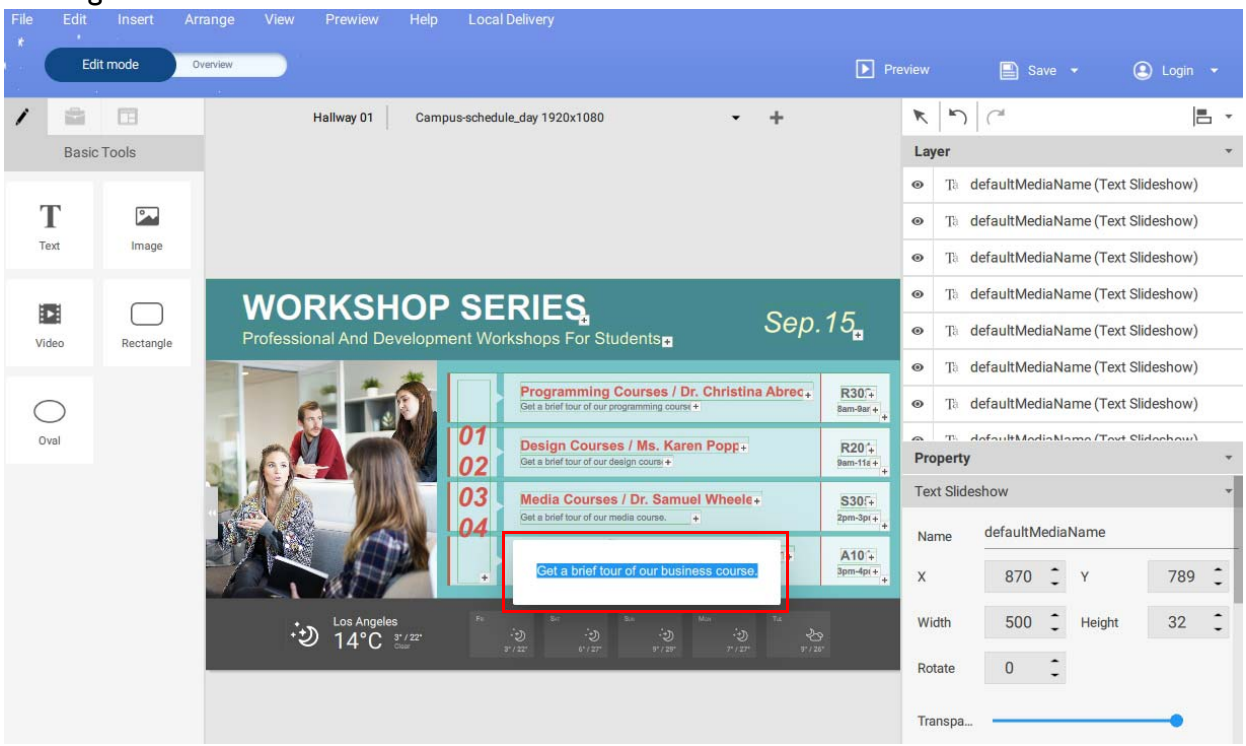


2. Klik op het keuzemenu van het sjabloontype dat u wilt gebruiken en klik vervolgens op het pictogram voor het sjabloon dat u voor het project wilt gebruiken. Een nieuwe pagina met het sjabloon wordt automatisch aan het project toegevoegd en weergegeven in het canvasvenster.

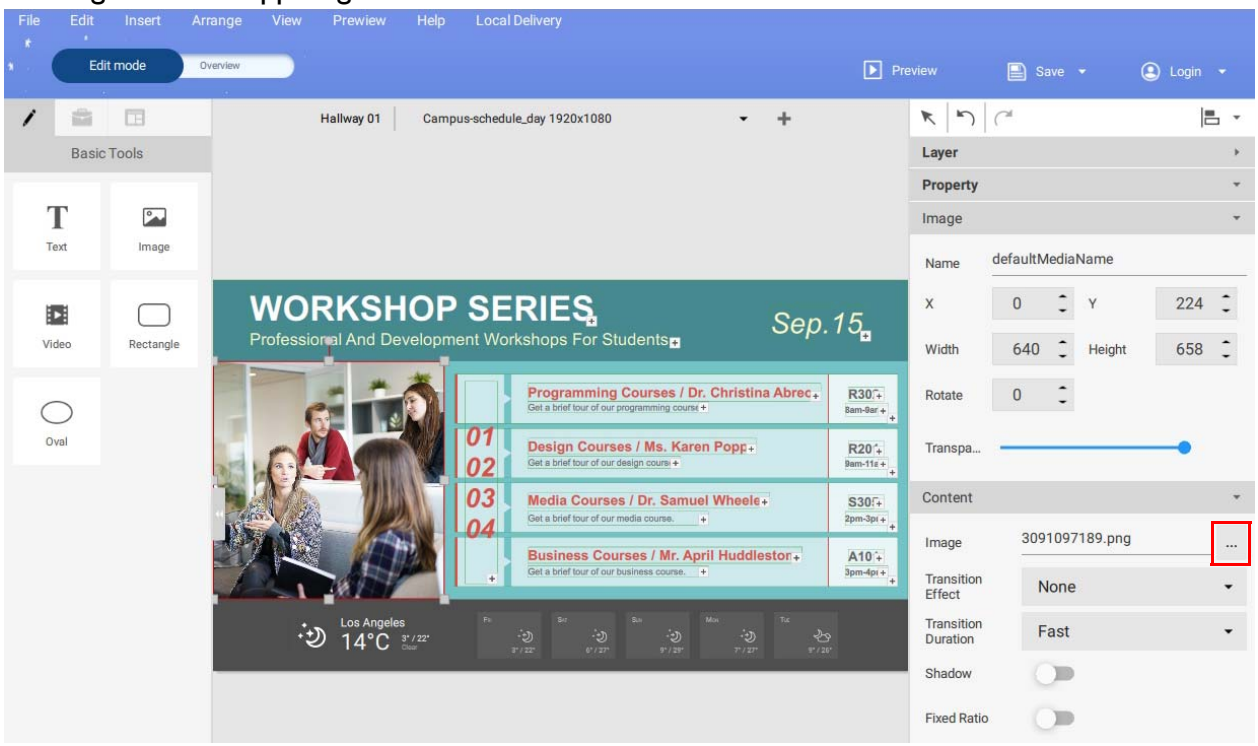


Opmerking: Het sjabloon moet overeenkomen met de oriëntatie en resolutie van de projectinstellingen. Zie Een X-Sign 1.x-projectbestand openen op pagina 91 voor meer informatie over het aanpassen van de projectinstellingen.

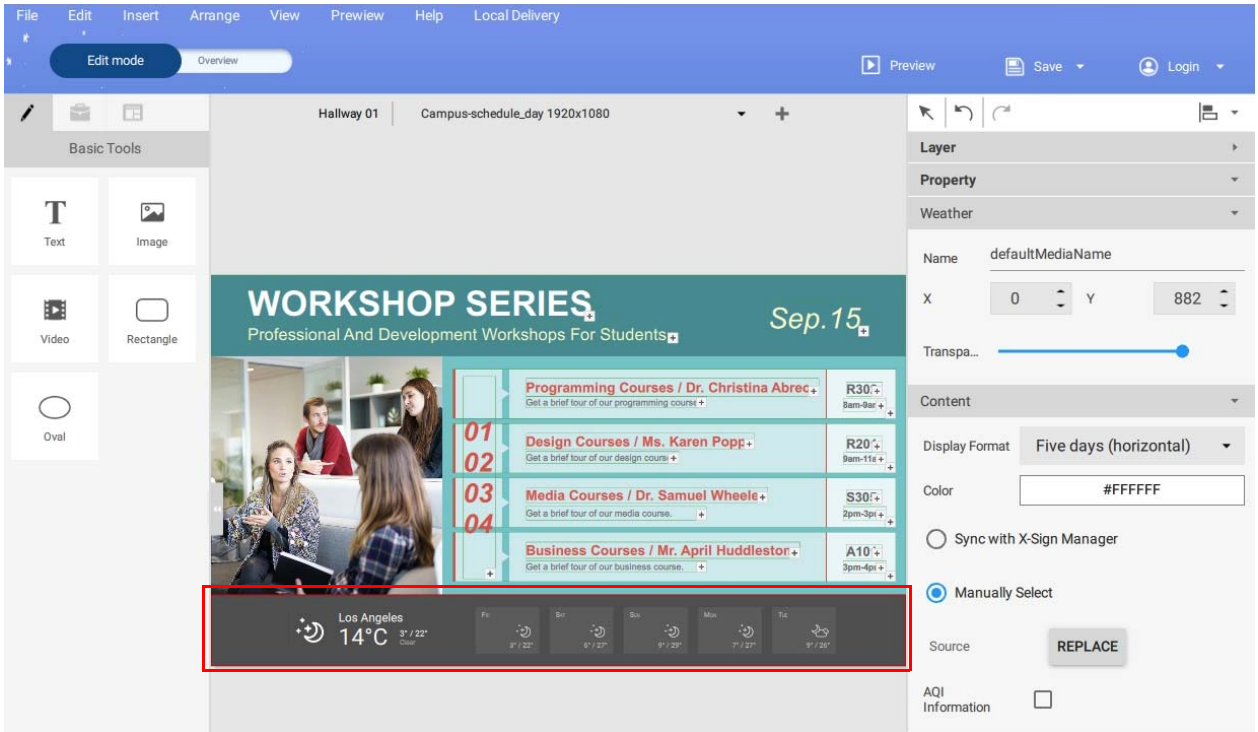
3. Verander de tekst in het sjabloon door op het tekstvak op het canvas te dubbelklikken en voer uw eigen tekst in.



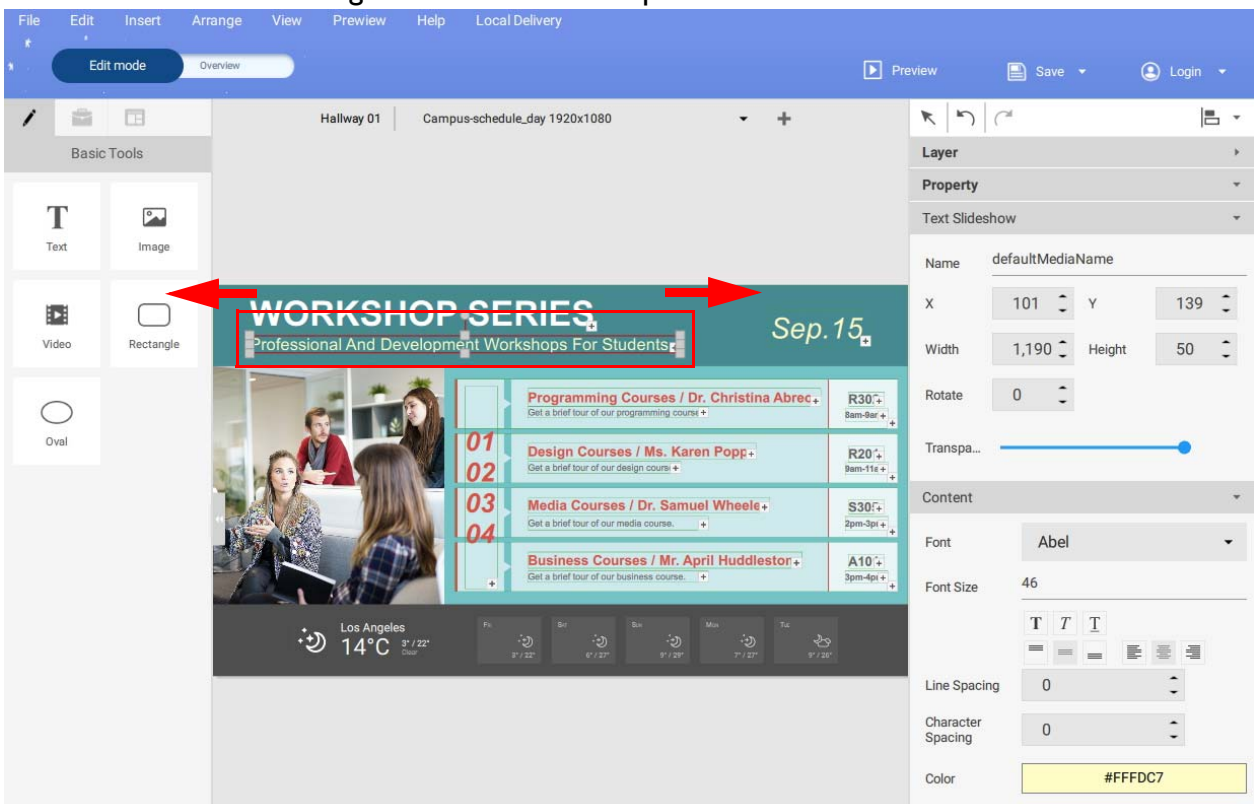
4. U kunt afbeeldingen of videobestanden vervangen door het item op het canvas te selecteren. Klik vervolgens op de knop **…** in het paneel **Inhoud**. Kies de afbeelding of video die u wilt invoegen in het koppelingsvak.



5. U kunt de informatie in een widget aanpassen door de betreffende widget op het canvas te selecteren. Pas vervolgens de instellingen aan in het paneel **Inhoud**.

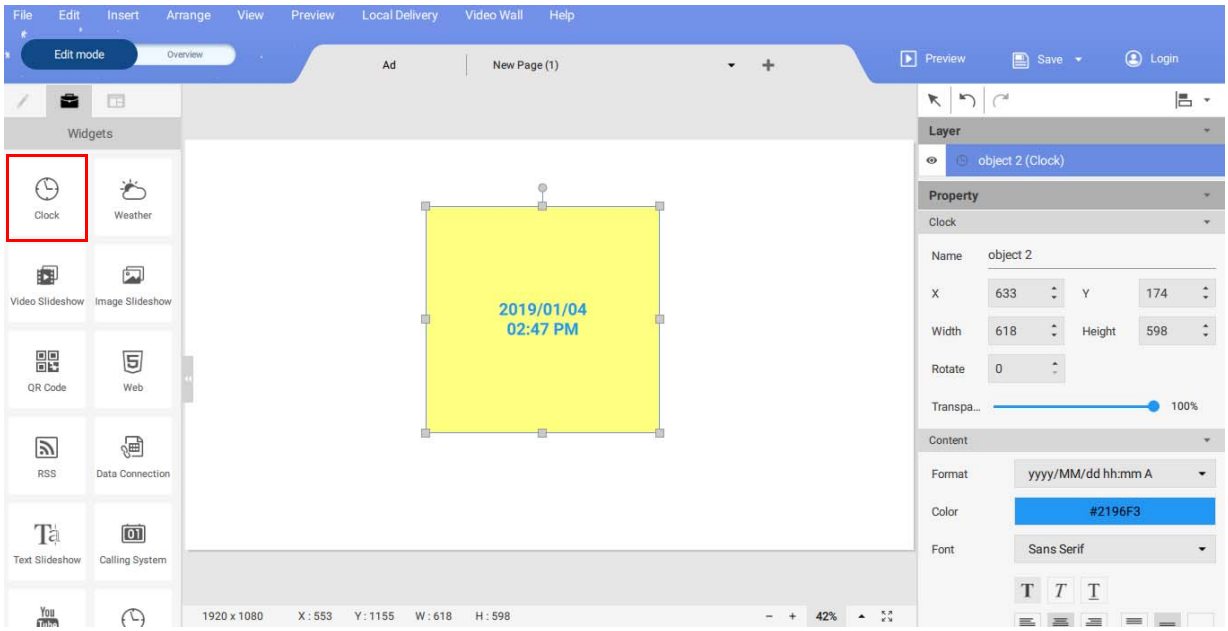


6. U kunt voorwerpen op een pagina verplaatsen door deze in het koppelingsvak op het canvas te selecteren en ze naar de gewenste locatie te slepen.



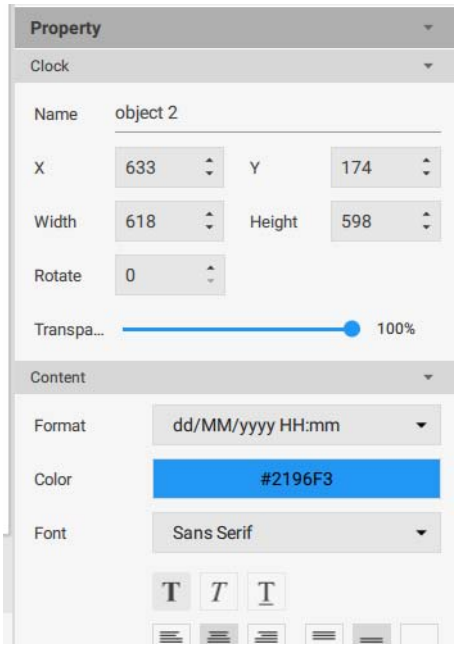
Een klokwidget maken in X-Sign Designer

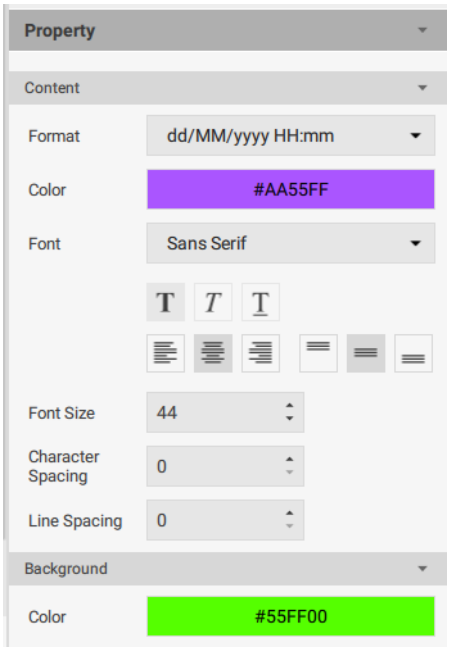
1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram om een klokwidget toe te voegen. U wordt gevraagd de klokwidget te positioneren.



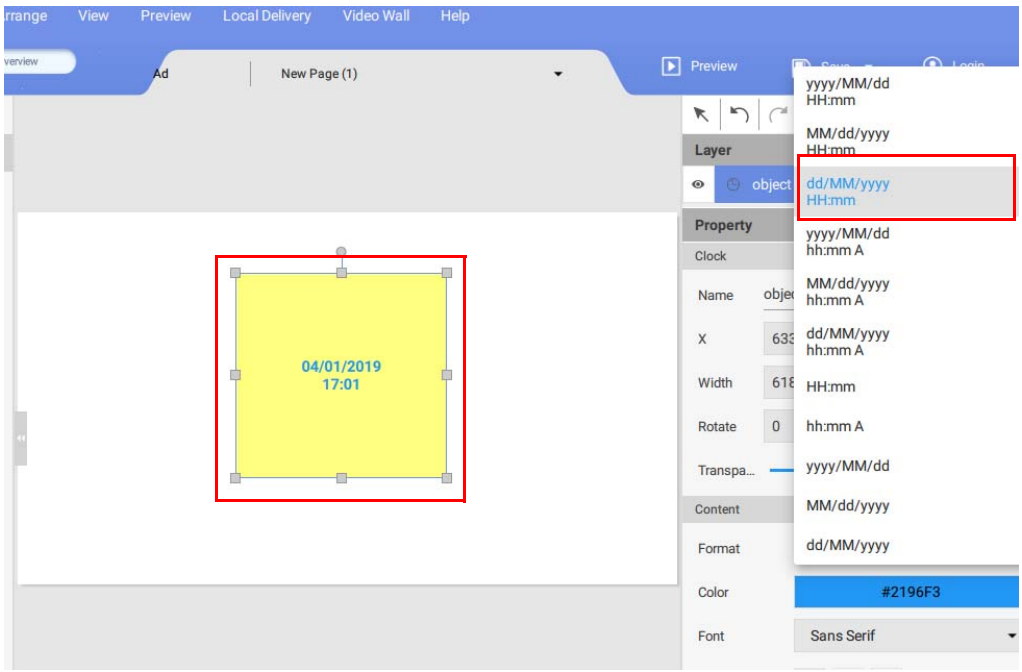
2. Versleep de klokwidget naar een gewenste plek in het sjabloon.

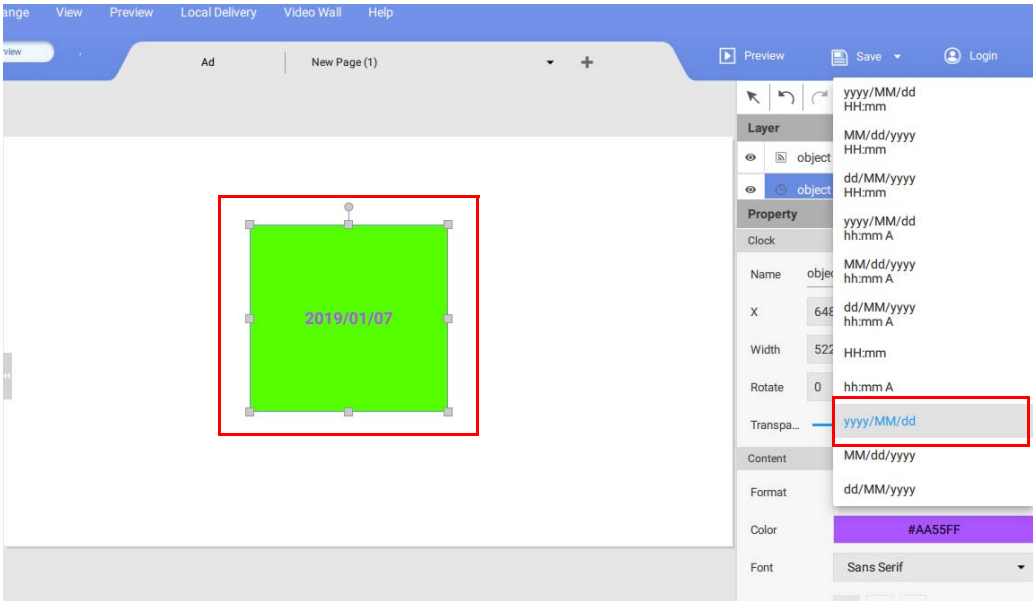
3. U kunt de eigenschappen van de klokwidget instellen in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel.





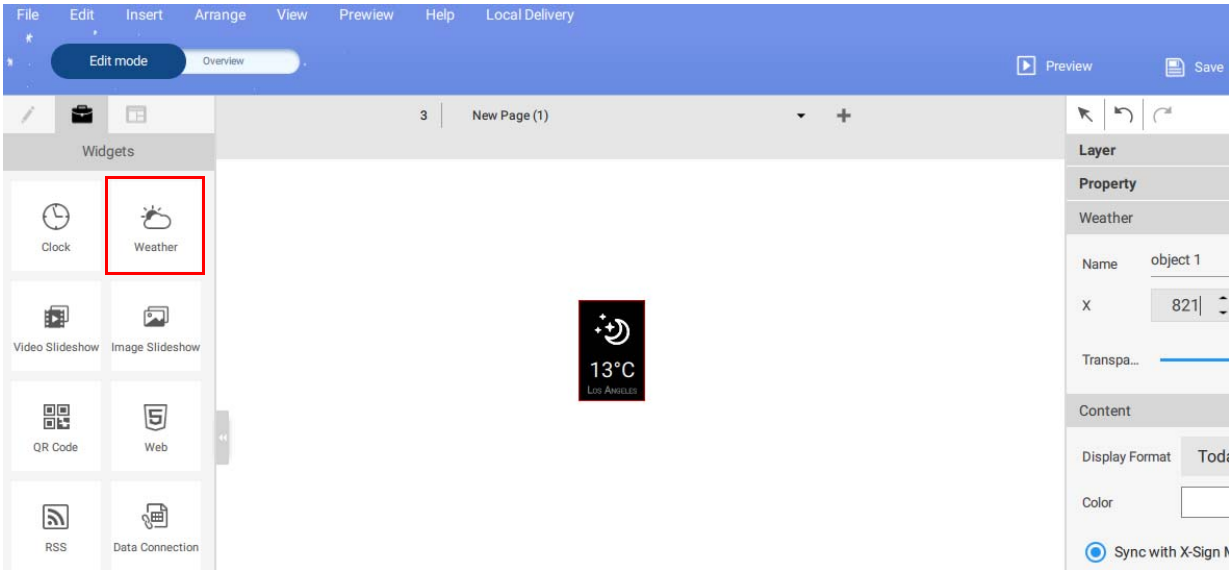
4. U kunt de opmaak van de tijd/datum veranderen. U kunt zowel de datum als de tijd weergeven of alleen de datum of de tijd weergeven.





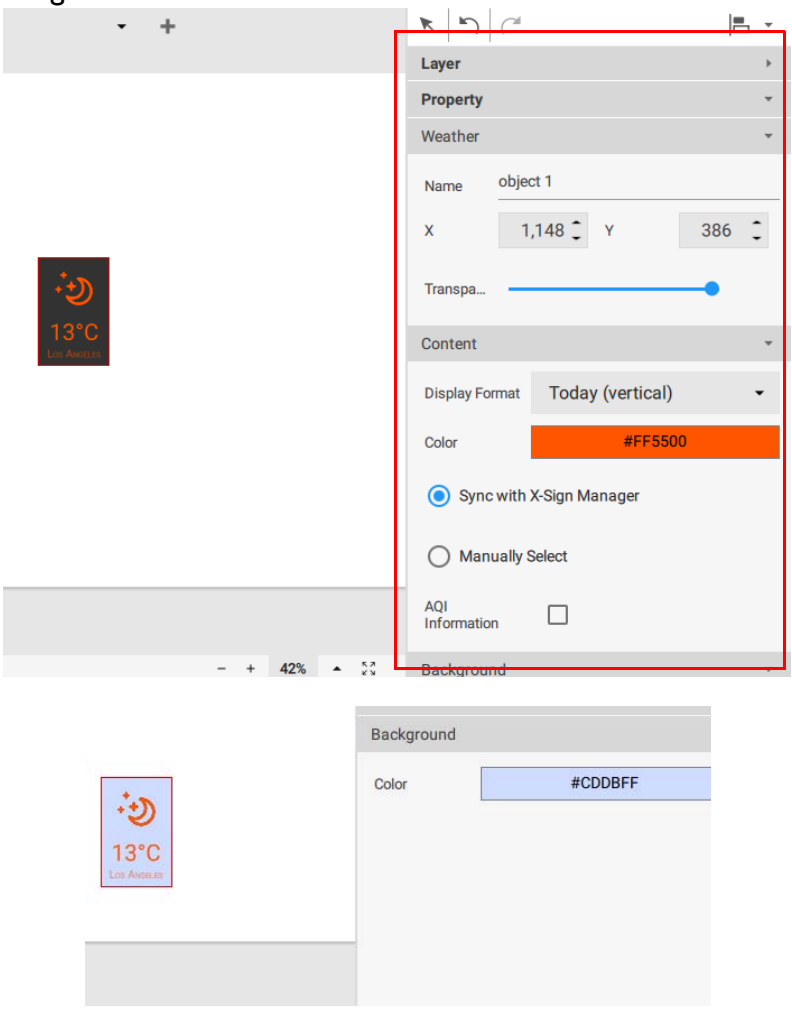
Een weerwidget instellen

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram om een weerwidget toe te voegen. U wordt gevraagd de weerwidget te positioneren.

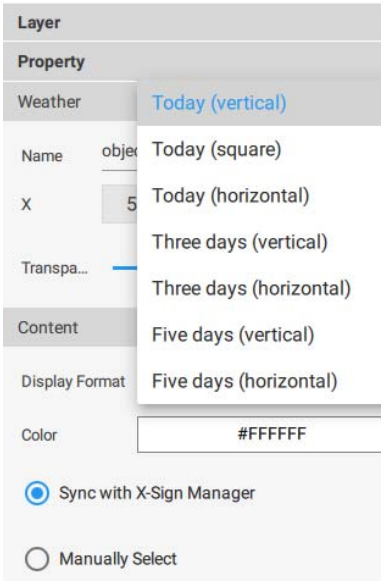


2. Klik op het pictogram om meer weerwidget toe te voegen. Versleep de weerwidget naar een gewenste plek in het sjabloon.

3. U kunt de eigenschappen van elke afzonderlijke weerwidget instellen. U kunt de lay-out, tekstkleur en achtergrondkleur van de titel instellen.



4. U kunt ook de weergave-indeling veranderen.



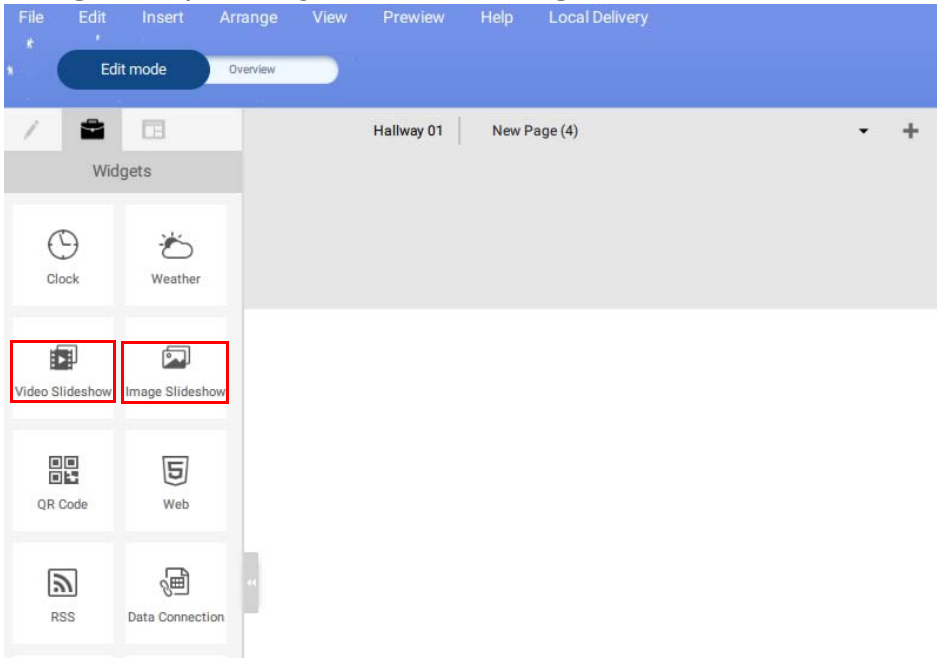
5. U kunt de plaats instellen door eerst de plaats te herkennen in het onderdeel apparaatbeheer van de online X-Sign Manager. U kunt **Synchroniseren met X-Sign Manager** aanvinken om de woonplaatsinformatie op X-Sign Manager met het apparaat te synchroniseren, of vink **Handmatig selecteren** aan om zelf de woonplaats te selecteren.

Een diavoorstelling met afbeeldingen of video's maken

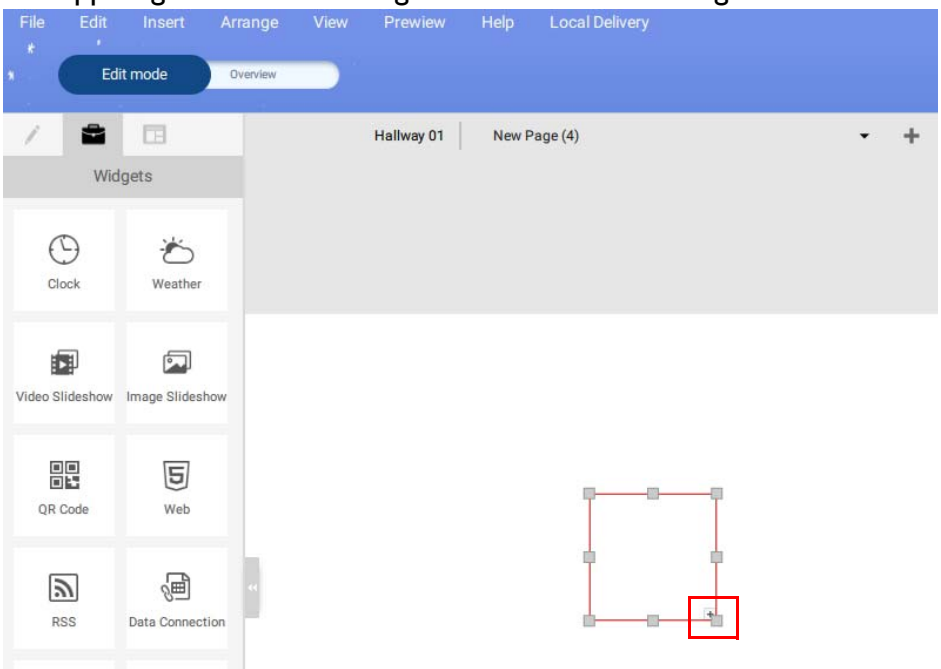
U kunt met de widgets **Diavoorstelling met afbeeldingen** of **Diavoorstelling met video's** meerdere mediabestanden achtereenvolgens afspelen in een venster van het project. Hier volgt een korte uitleg over het maken van een diavoorstelling met afbeeldingen of video's.

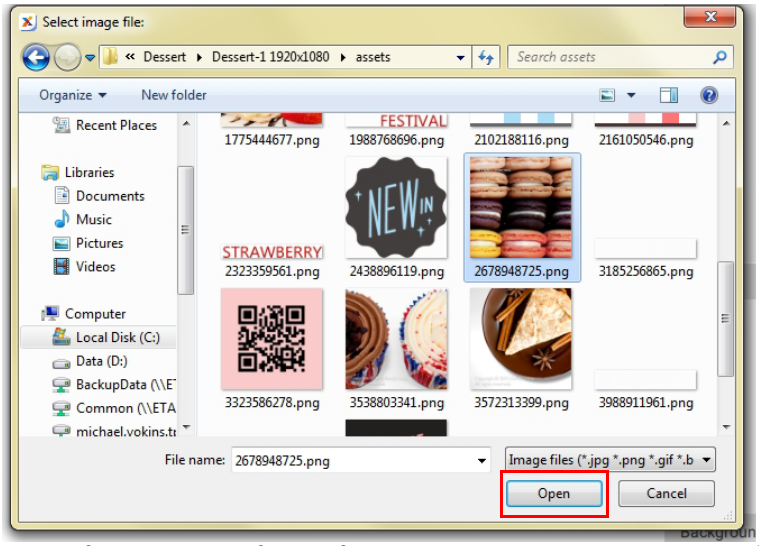
Een diavoorstelling met afbeeldingen of video's maken in X-Sign Designer:

1. Klik op de knop  om het paneel **Widgets** te openen en klik op de widget **Diavoorstelling met afbeeldingen** of op de widget **Diavoorstelling met video's**.

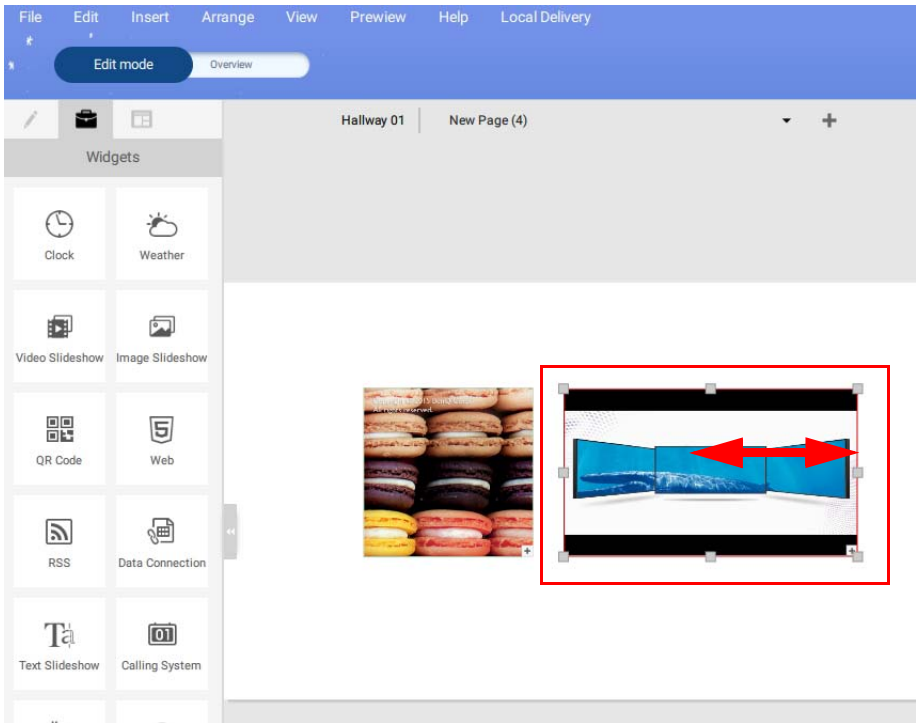


2. Een nieuw koppelingsvak verschijnt op het canvasgebied. Druk op de **+** knop rechtsonder in de hoek van het koppelingsvak om afbeeldingen of video's toe te voegen.





3. Selecteer een of meer afbeeldingen of video's om te importeren en klik op **Openen**.
4. U kunt de grootte van de diavoorstelling aanpassen door op de vierkante knooppunten van het koppelingsvak te klikken en deze te verslepen.



5. Pas de instellingen van een **Diavoorstelling met afbeeldingen** aan door de volgende items aan te passen in het paneel **Volgorde** en in het paneel **Overgang**:

   A. Volgorde van diavoorstelling met afbeeldingen - selecteer de afbeelding en versleep deze omhoog of omlaag om de volgorde van de diavoorstelling te veranderen.

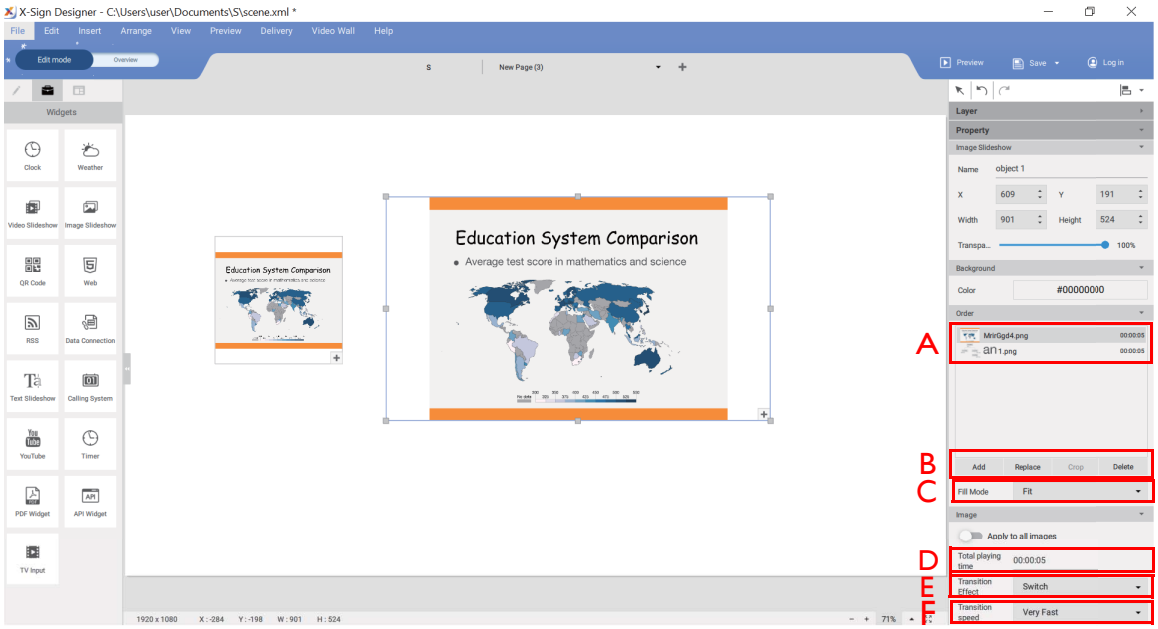
   B. **Toevoegen**, **Vervangen**, **Bijsnijden**, **Verwijderen** - selecteer een afbeelding om toe te voegen, te vervangen, bijsnijden of verwijderen.

   C. **Opvulmodus** - selecteer een afbeelding om de opvulmodus aan te passen. De opties zijn Passen, Opvullen, Gedeeltelijk.

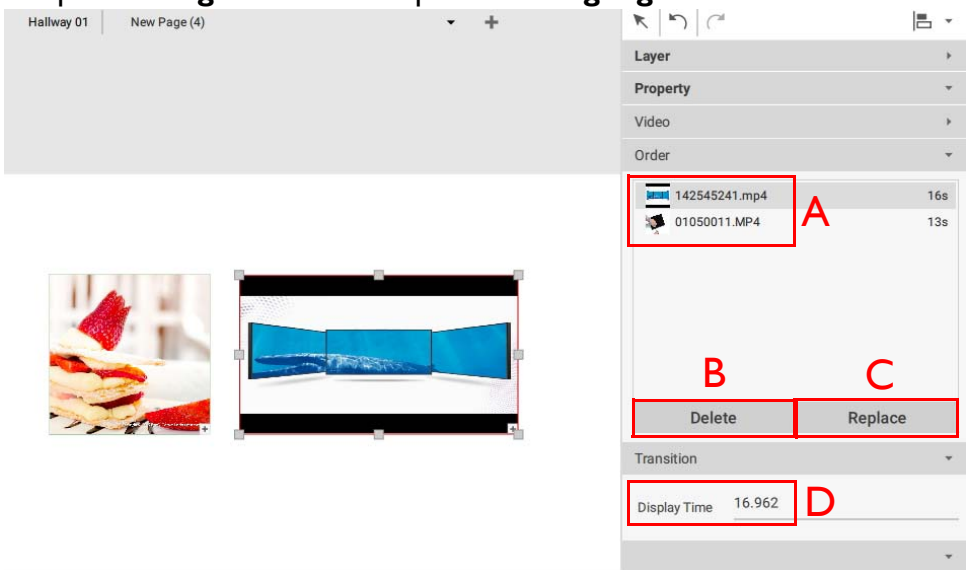
   D. **Totale afspeeltijd** - selecteer een afbeelding en type in de totale afspeeltijd.

   E. **Overgangseffect** - selecteer in het menu een overgangseffect voor de hele diavoorstelling.

F. **Overgangssnelheid** - selecteer in het menu een overgangssnelheid voor de hele diavoorstelling.



6. Pas de instellingen van een **Diavoorstelling met video's** aan door de volgende items aan te passen in het paneel **Volgorde** en in het paneel **Overgang**:



A. Volgorde van diavoorstelling met video's - selecteer de video en versleep deze omhoog of omlaag om de volgorde van de diavoorstelling te veranderen.

B. **Verwijderen** - selecteer een video om te verwijderen of klik op de knop **Verwijderen**.

C. **Vervangen** - selecteer een video om te vervangen of klik op de knop **Vervangen**.

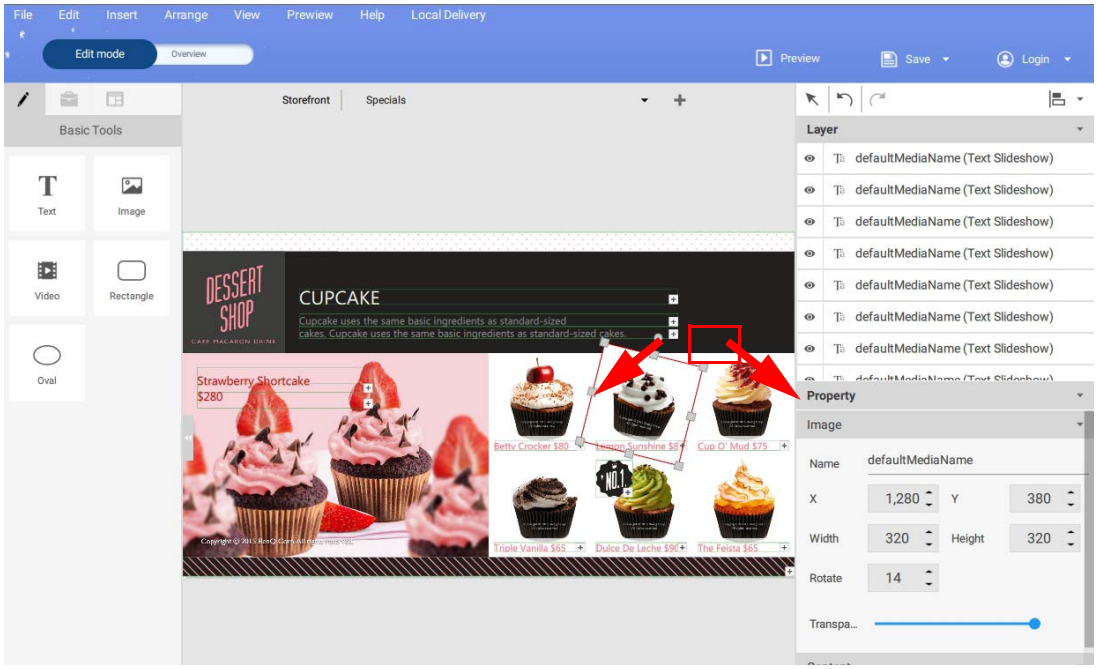
D. **Weergavetijd** - selecteer een video en een type in de tijdsduur en druk op **Enter**.

Een afbeelding of video draaien

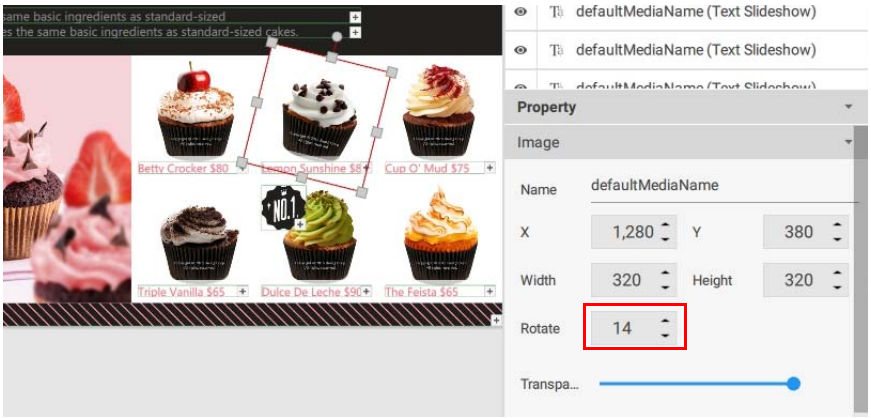
Hier volgt een korte uitleg over het draaien van afbeeldingen of video's in X-Sign Designer en X-Sign Player.

Een afbeelding draaien in X-Sign Designer:

1. Klik en houd vast op het draaitabblad boven een afbeelding- of videobestand in een project. Sleep naar links of rechts en laat los bij het gewenst aantal graden draaiing.



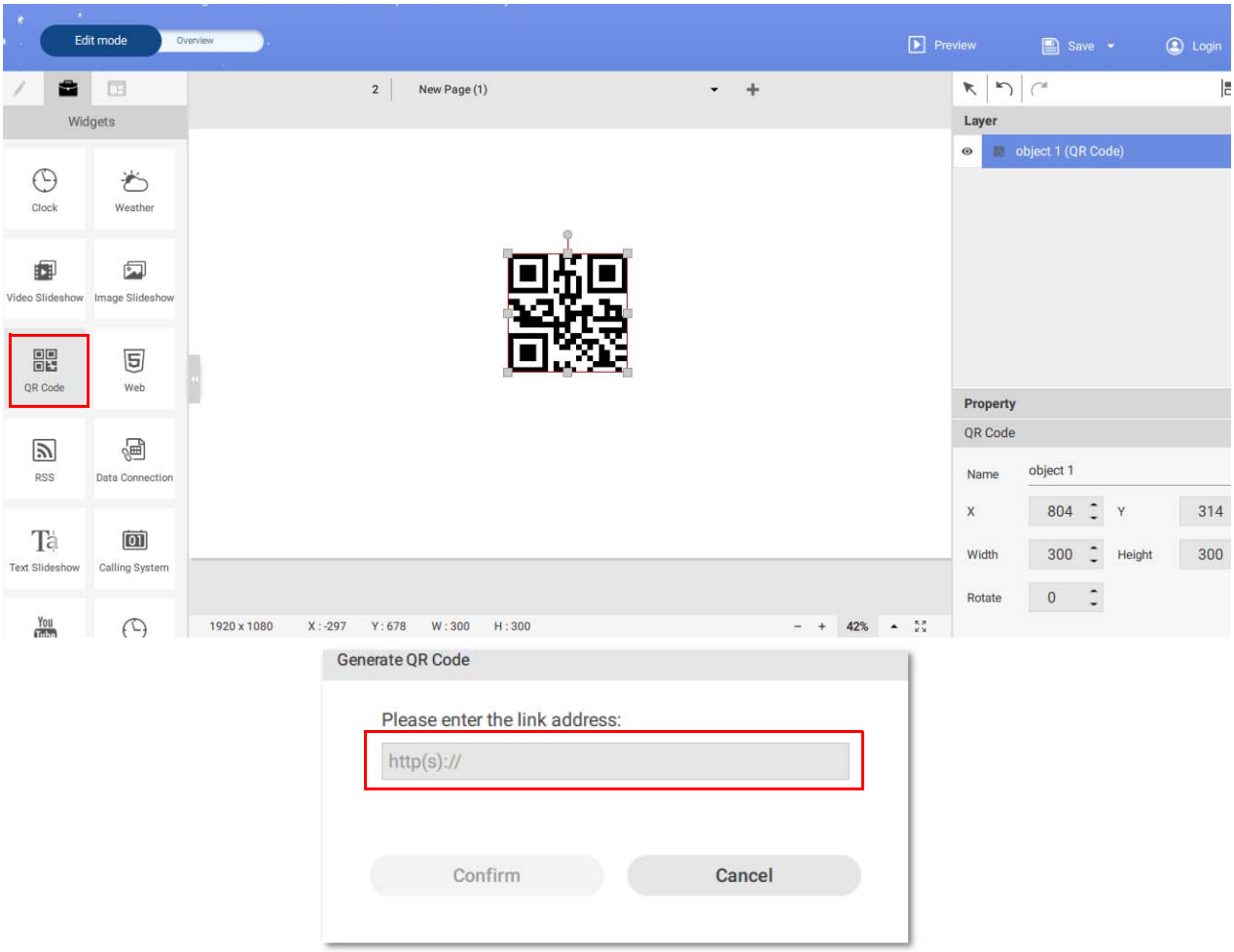
2. U kunt een afbeelding of video handmatig draaien door de waarde te veranderen in het paneel **Afbeelding** of **Video**.



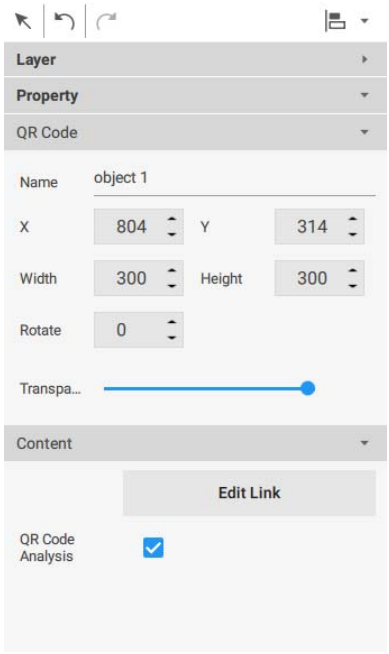
3. U kunt de eigenschappen instellen in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel.

Een QR-code genereren

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram om een QR-code toe te voegen. U wordt gevraagd het internetadres van de QR-code in te voeren.



2. Klik op het pictogram om meer QR-codes toe te voegen. Versleep de QR-code naar een gewenste plek in het sjabloon. U kunt de QR-code of de koppeling ook bewerken in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel.

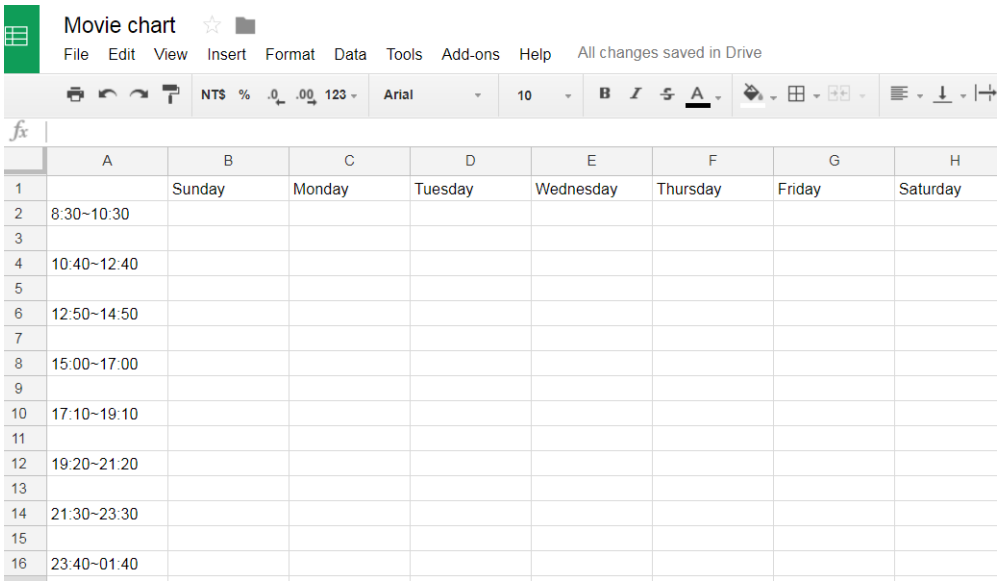


Opmerking:

- Elke toegevoegde QR-code heeft zijn eigen carouselbesturing zodat elke afzonderlijk kan worden bewerkt.
- QR-codes kunnen maximaal 256 woorden bevatten.

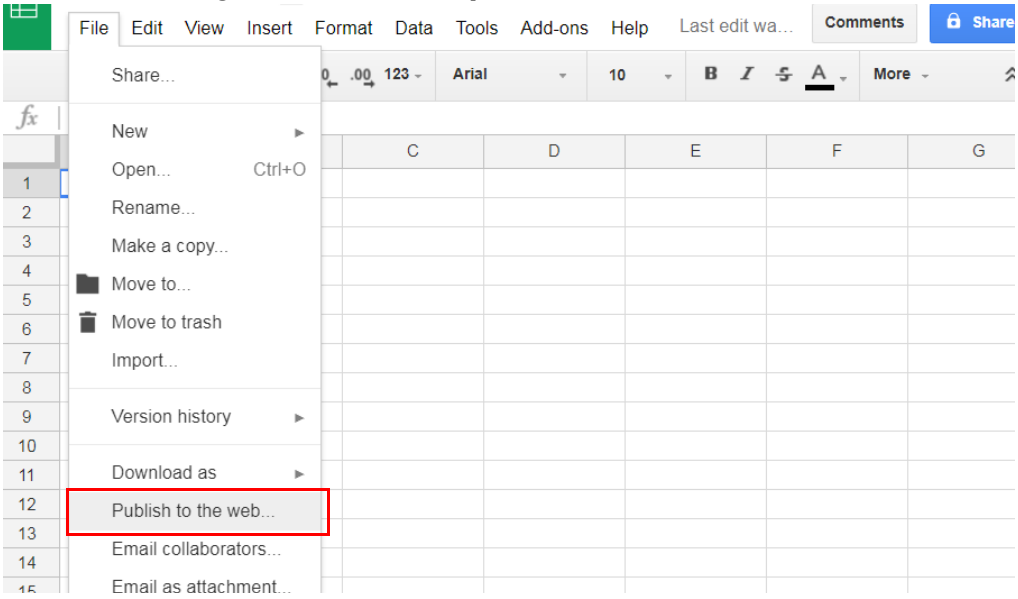
Een dataverbinding toevoegen

1. Voordat u een dataverbinding toevoegt aan BenQ X-Sign Designer, maakt u de data aan in Google Spreadsheets.

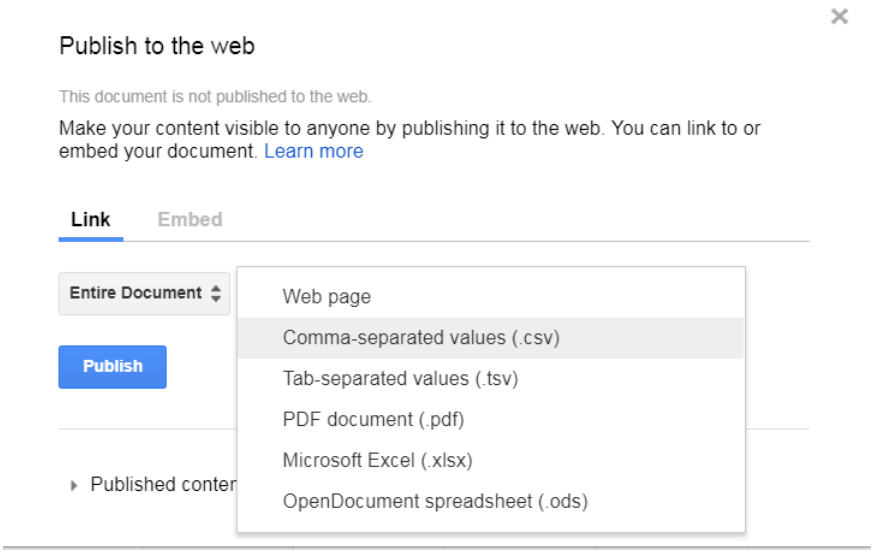


	A	B	C	D	E	F	G	H
1		Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
2	8:30~10:30							
3								
4	10:40~12:40							
5								
6	12:50~14:50							
7								
8	15:00~17:00							
9								
10	17:10~19:10							
11								
12	19:20~21:20							
13								
14	21:30~23:30							
15								
16	23:40~01:40							

2. Kies **Bestand** en vervolgens **Publiceren op internet**.

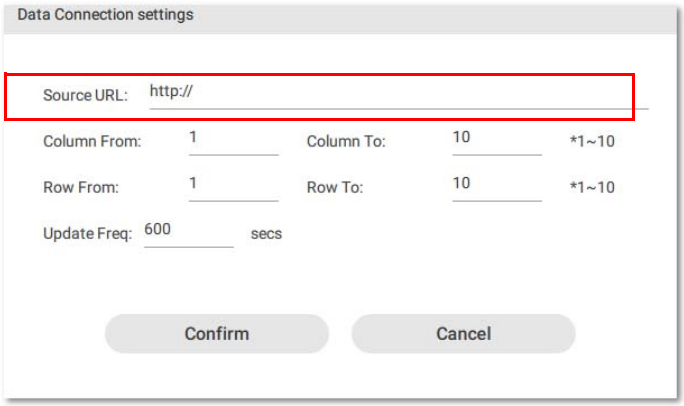


3. Zorg dat het bestand wordt opgeslagen in de CSV-indeling.



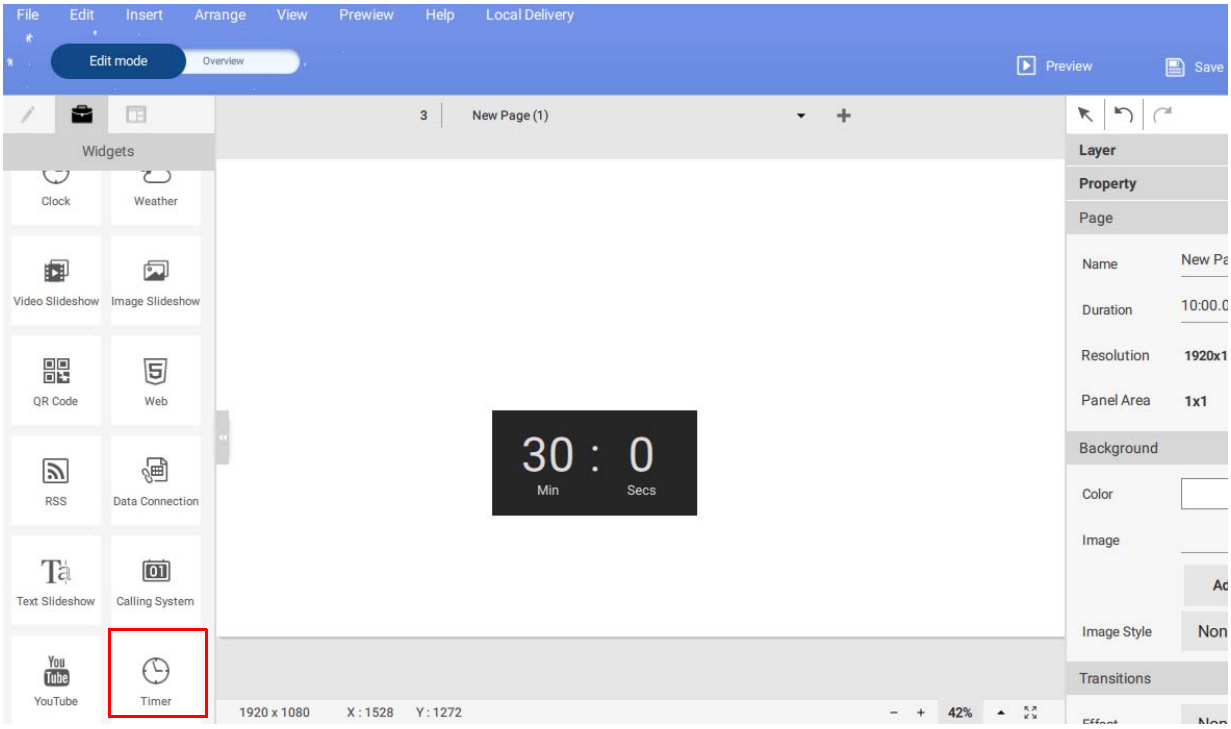
Opmerking: Het kan ongeveer vijf minuten duren om Google-data met X-Sign Designer te synchroniseren.

4. Klik op het pictogram om een dataverbinding toe te voegen. U wordt gevraagd het internetadres van de data in Google Spreadsheets in te voeren. U kunt informatie invoeren in de kolom, rij en de frequentie updaten. U kunt de dataverbinding maken met een tabel in plaats van cel voor cel.

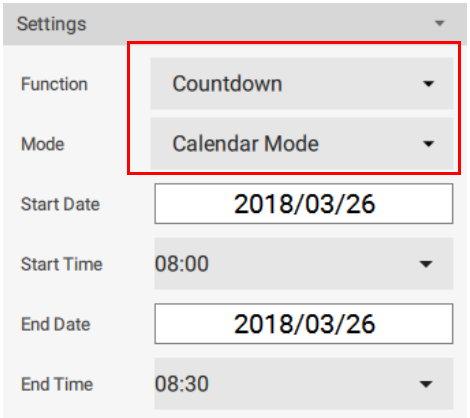


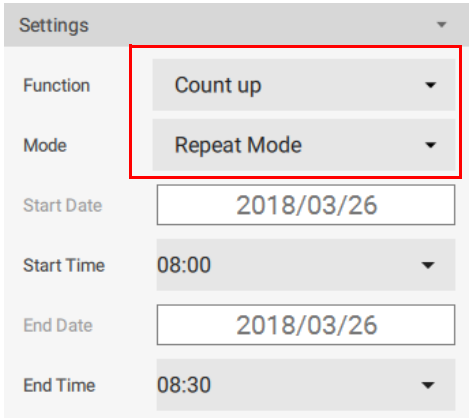
Een timerwidget instellen

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram om een timerwidget toe te voegen. U wordt gevraagd de timerwidget te positioneren.

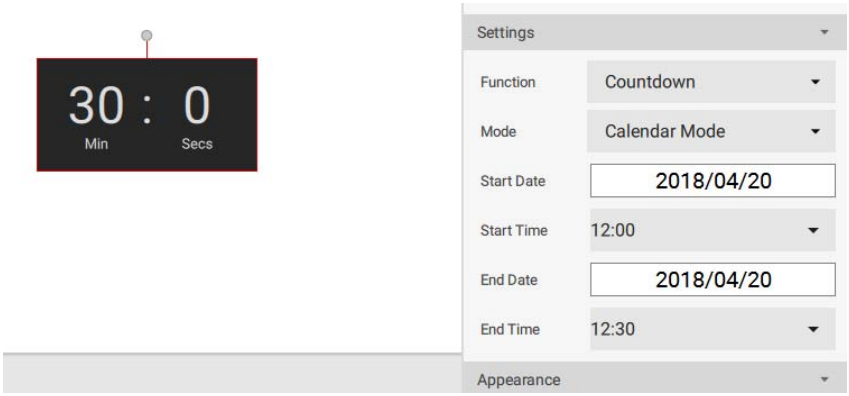


2. Versleep de timerwidget naar een gewenste plek in het sjabloon.
3. U kunt de eigenschappen van de timerwidget instellen in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel. U kunt de tellermodus instellen op **Aftellen** en **Optellen**. U kunt de modus ook veranderen in **Agendamodus** en **Herhaalmodus**.

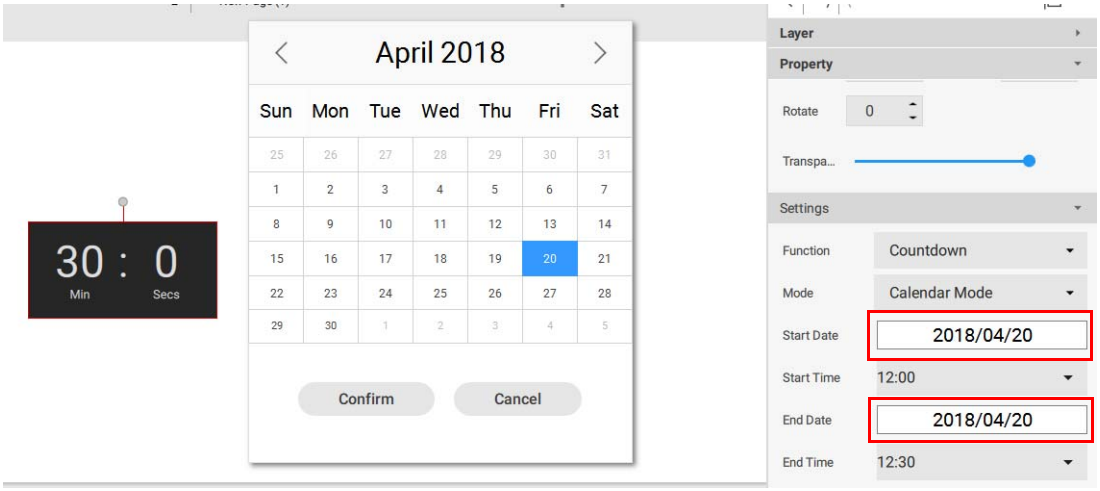




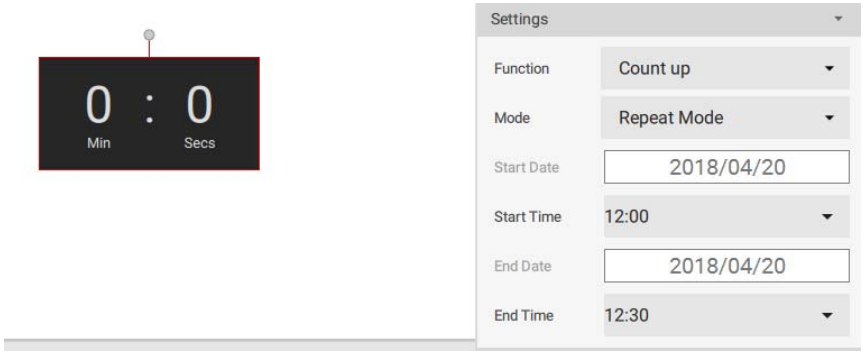
4. **Aftellen** laat zien hoe wordt teruggeteld om de tijd aan te geven todat de ingeplande eindtijd afloopt.



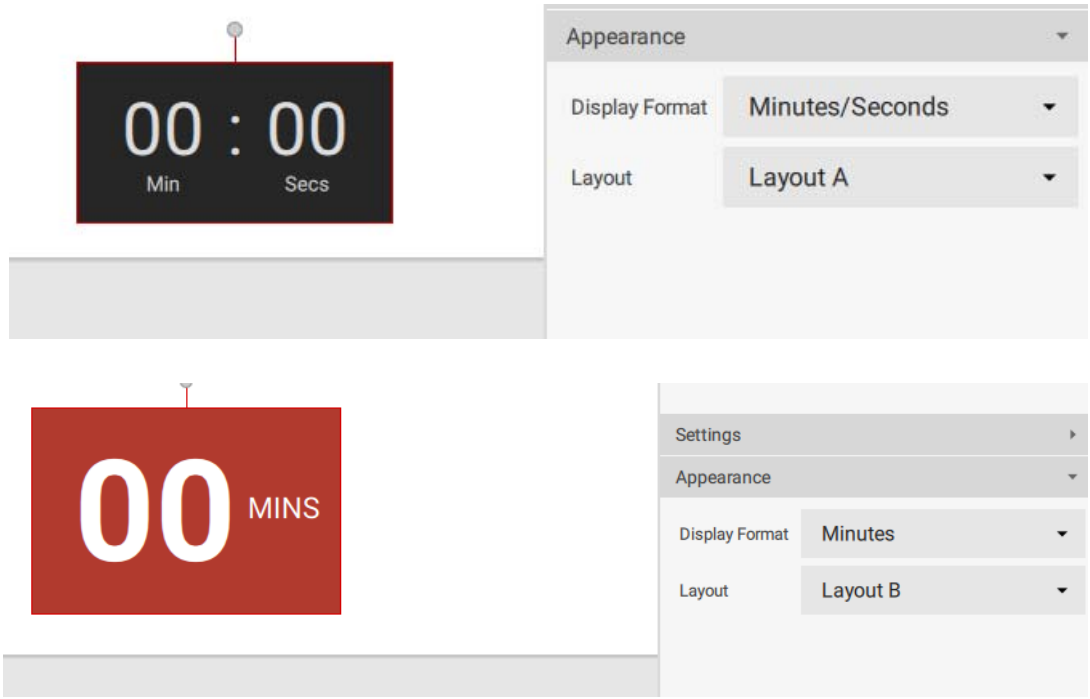
5. Met **Agendamodus** kunt u een starttijd en eindtijd instellen. Open de agenda door op de knop van de starttijd of eindtijd te klikken. Klik op **Bevestigen** om de instelling te voltooien.



6. **Optellen** toont hoe de tijd oploopt. Dit start bij 0:0 (minuten: seconden) en telt omhoog naar de ingeplande eindtijd. Met **Herhaalmodus** wordt het tellen elke dag uitgevoerd tussen de starttijd en de eindtijd**.**

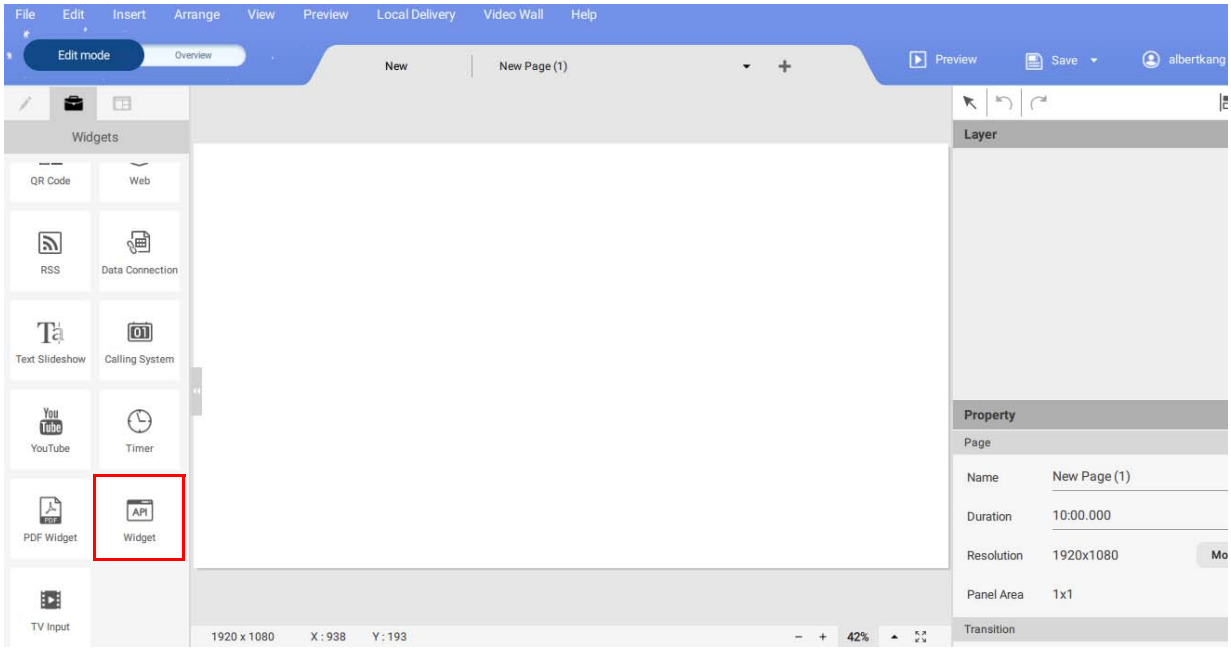


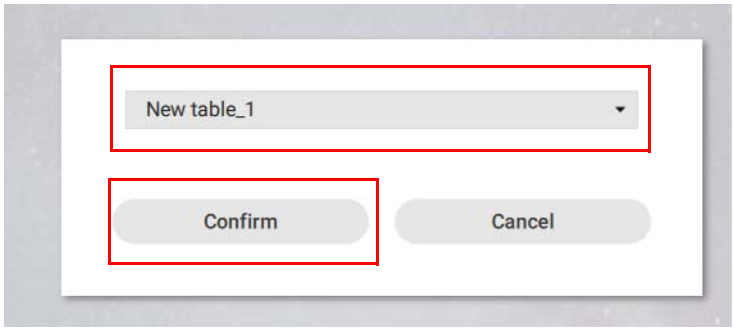
7. U kunt de weergave-indeling (Minuten/Seconden of Minuten) en de lay-out (A of B) veranderen.



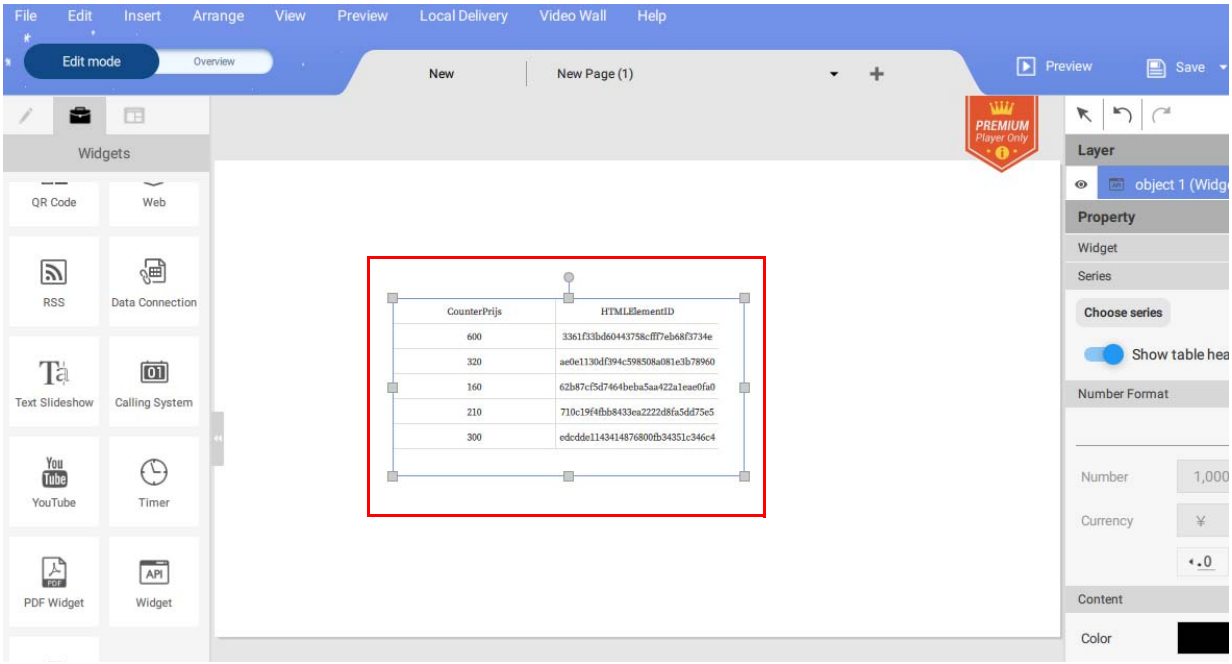
Een API-sjabloon maken met de demokit

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram API om een API-widget toe te voegen. U wordt gevraagd om de naar te selecteren van de API-tabel(len) die u in X-Sign Manager hebt gemaakt. Zie Een API-tabel maken in X-Sign Manager op pagina 39 voor meer informatie.

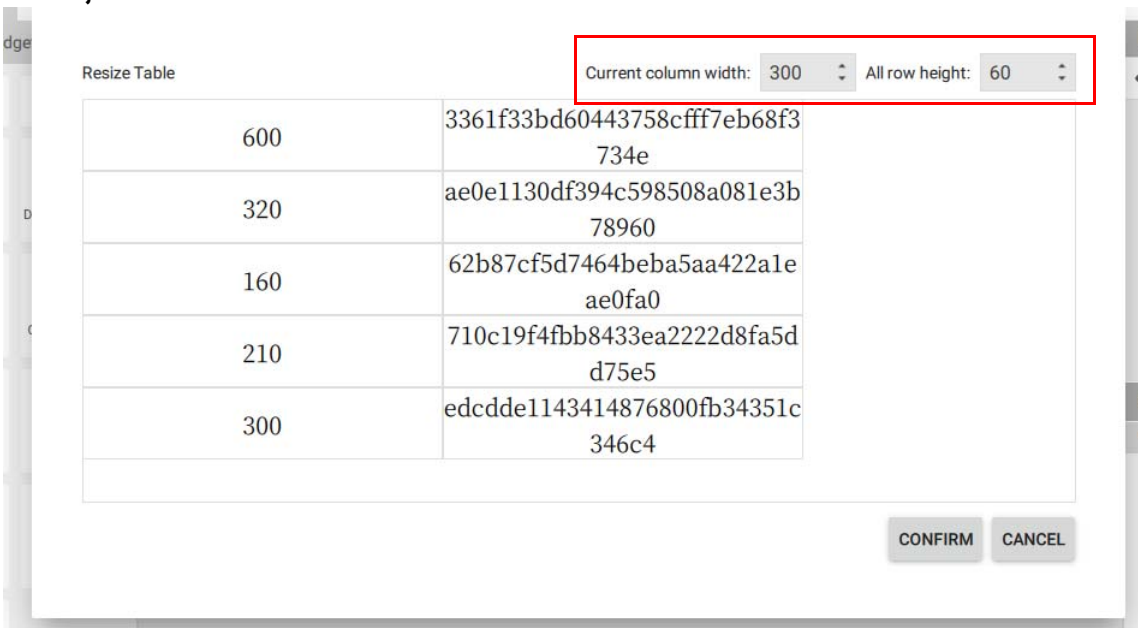




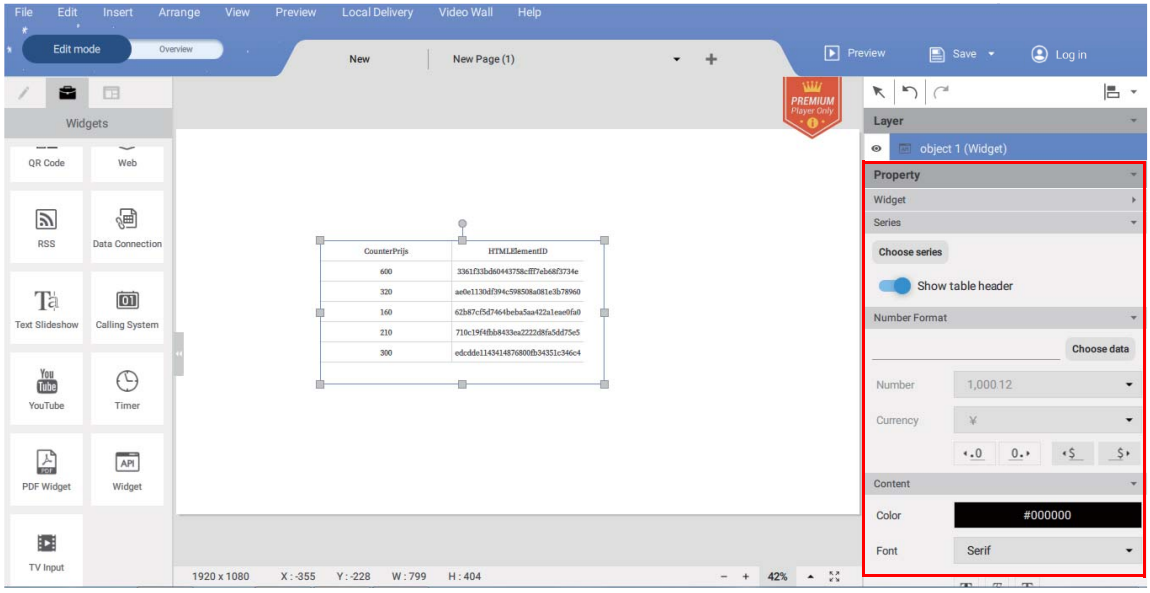
2. Versleep de API-widget naar een gewenste plek in het sjabloon.



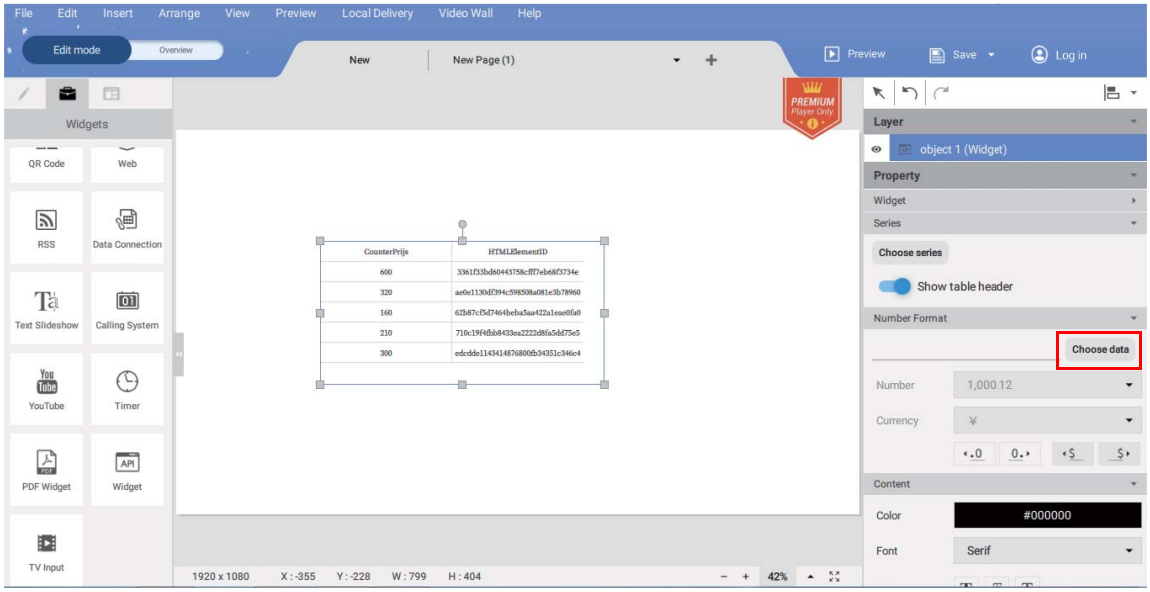
3. U kunt de grootte van de tabel veranderen door op de tabel te dubbelklikken. Er wordt een bewerkingsvenster geopend. U kunt de breedte van de huidige kolom veranderen of de hoogte van alle rijen.

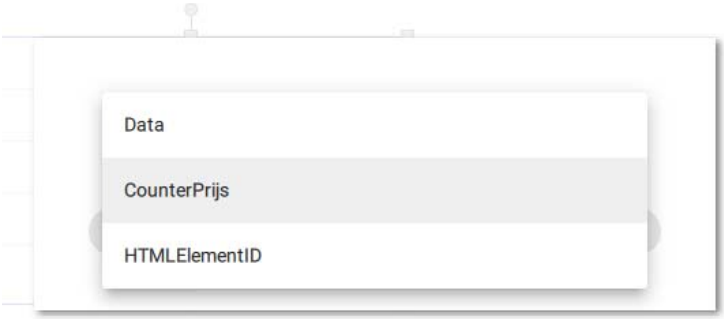


4. U kunt de eigenschappen van de API-widget instellen in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel.

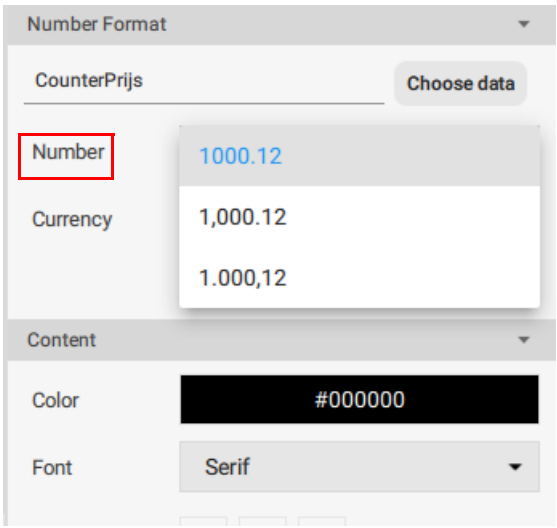


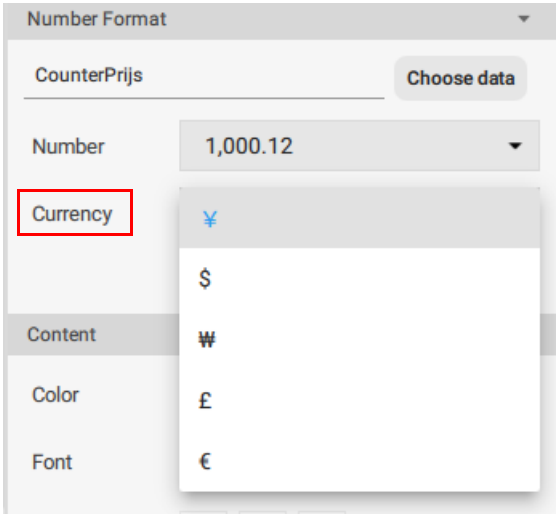
5. Klik op **Data kiezen** om de dataopmaak te bepalen. Kies de opmaak en klik op **Bevestigen**.





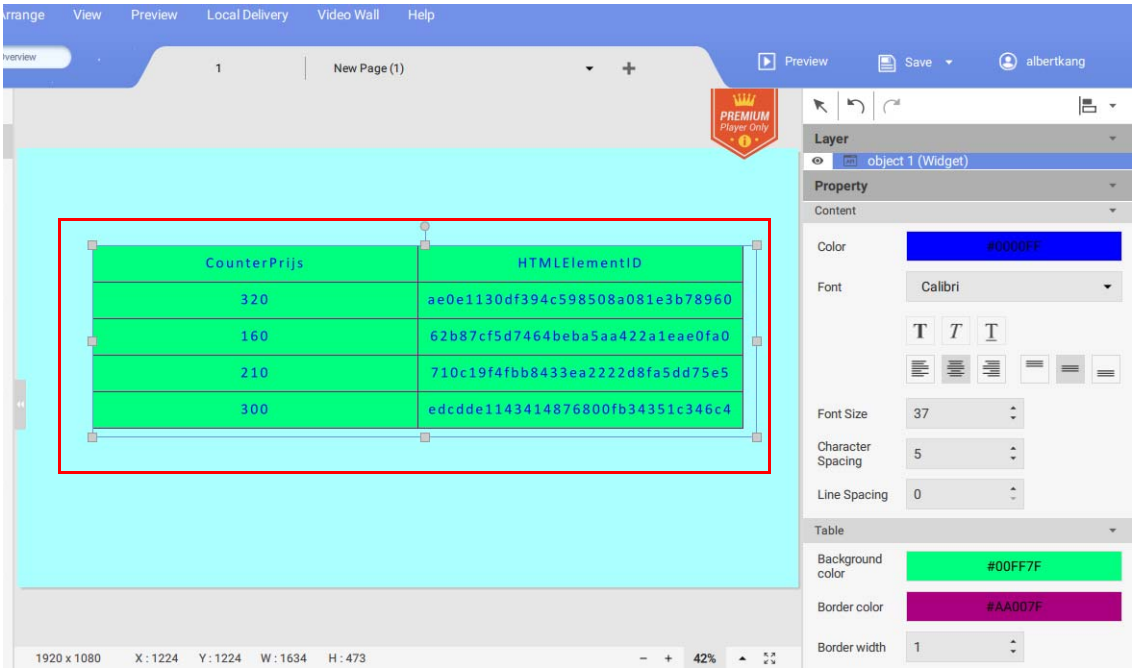
6. U kunt het getalnotatie en valuate bewerken bij **Getalnotatie**.



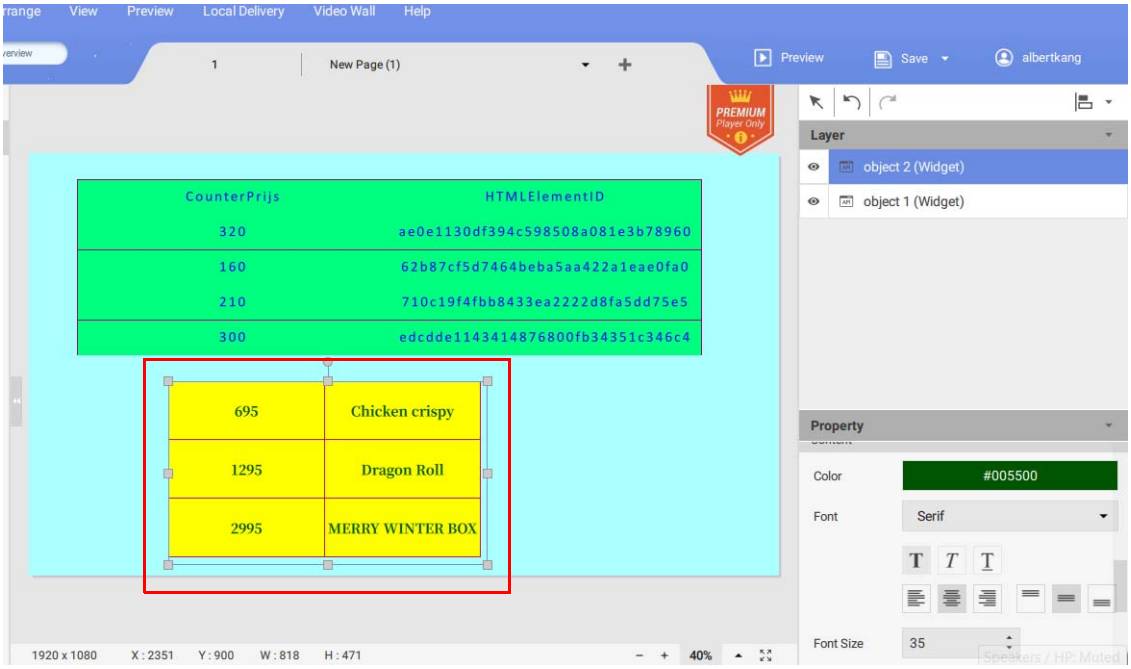


7. U kunt de tabelkop weergeven door de instelling **Tabelkop** in te schakelen.

8. Als de opmaak en eigenschappen zijn ingesteld, ziet u de gewijzigde omtrek.

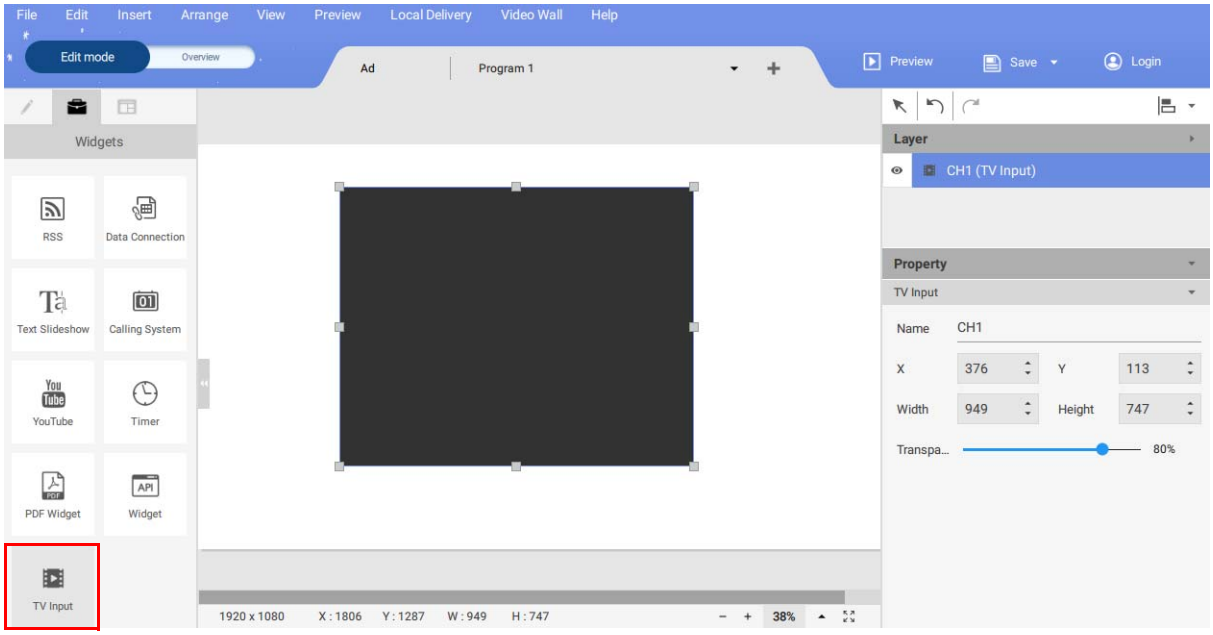


9. U kunt een nog andere API-tabel toevoegen het bestaande sjabloon.

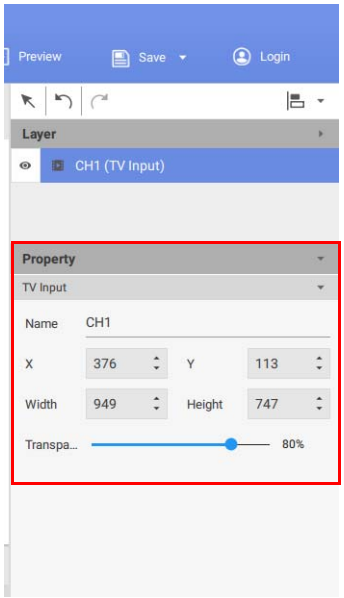


Een tv-invoerbronwidget maken in X-Sign Designer

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram  om een tv-invoerwidget toe te voegen. U wordt gevraagd de tv-invoerwidget te positioneren. De tv-invoerbron wordt overgedragen via een HDMI-kabel.



2. Versleep de klokwidget naar een gewenste plek in het sjabloon.
3. U kunt de eigenschappen van de tv-invoerwidget instellen in het bewerkingsgebied in het rechterpaneel.

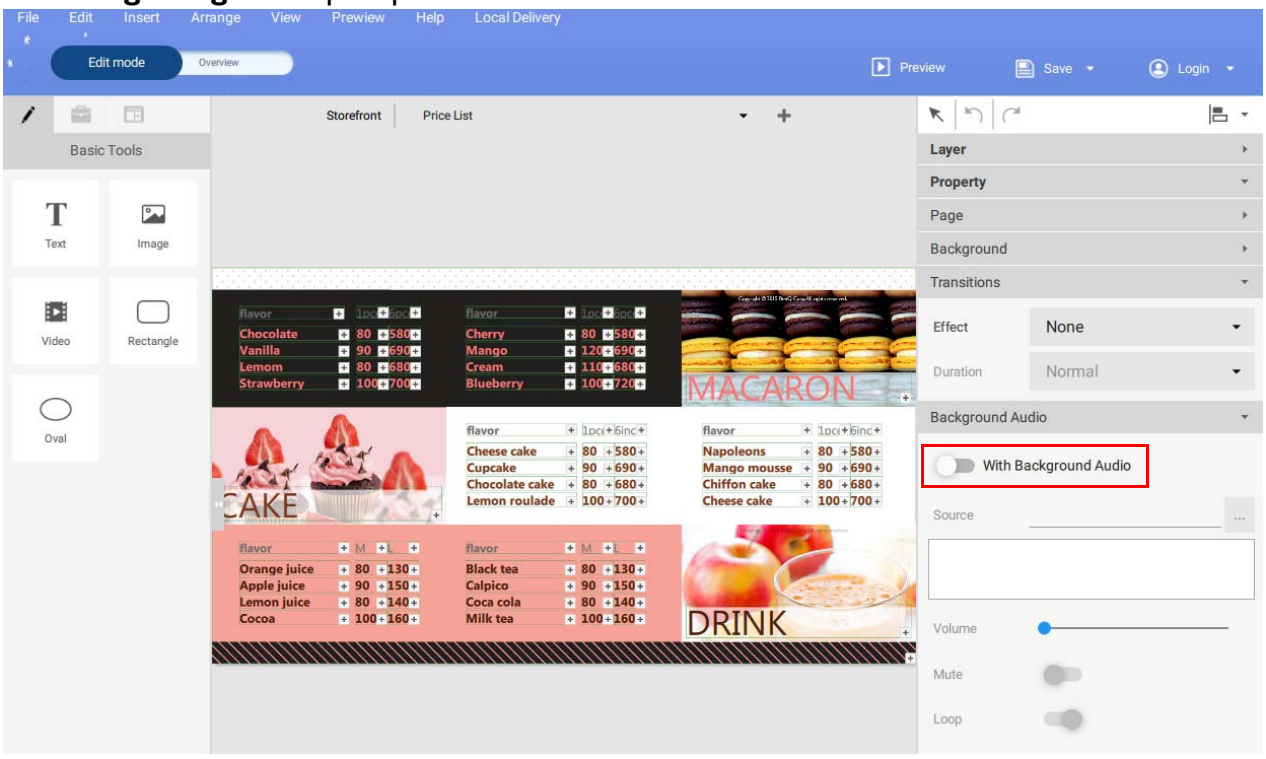


Achtergrondmuziek instellen in X-Sign Designer

Zodra u een project hebt voltooid, kunt u een muziekbestand toevoegen dat op de achtergrond wordt afgespeeld als het project wordt weergegeven. Hier volgt een korte uitleg over het toevoegen van achtergrondmuziek aan het project.

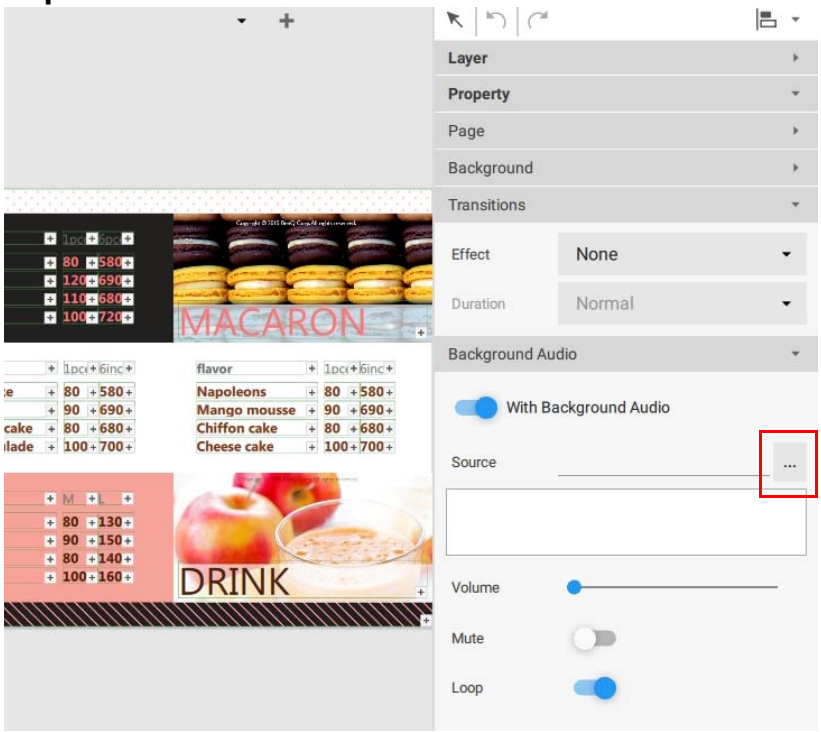
Muziek toevoegen aan een pagina in X-Sign Designer:

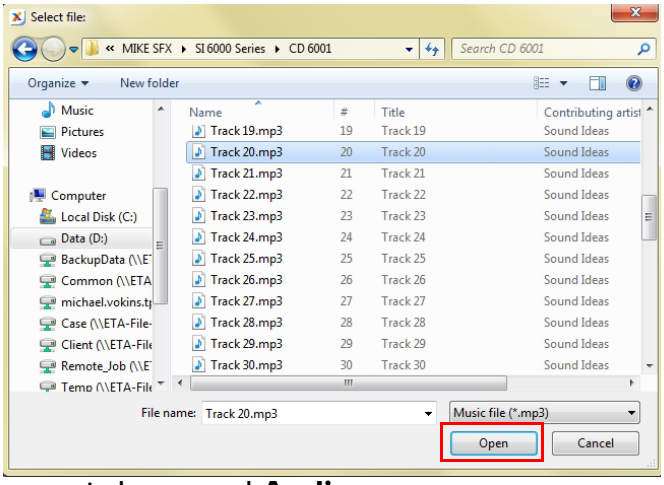
1. Ga in de **Bewerkingsmodus** van het project naar het paneel **Audio** en zet de schakelaar **Met achtergrondgeluid** op de positie 'aan'.



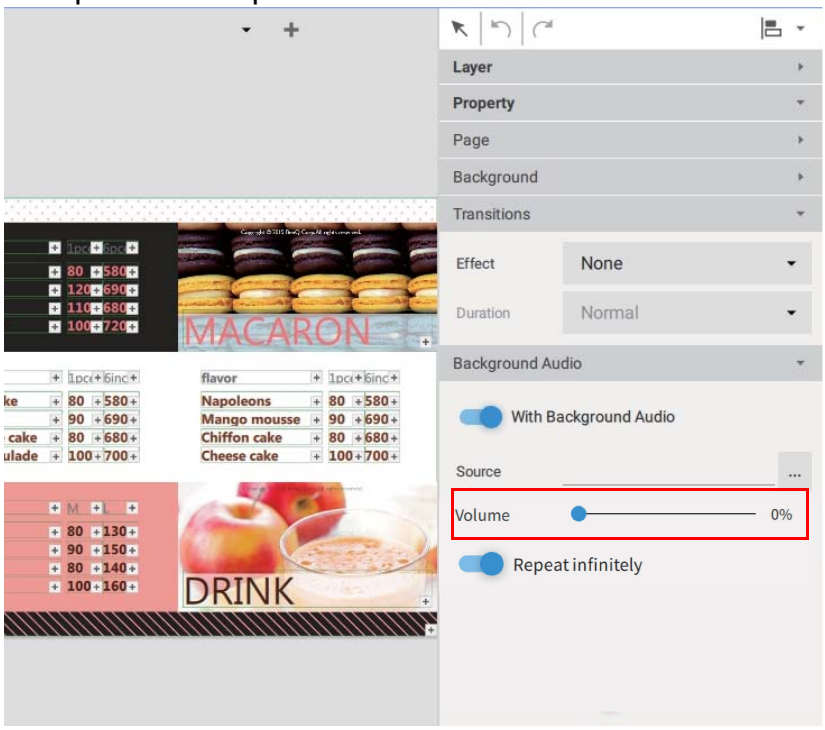
Opmerking: Zorg dat geen koppelingsvakken op het canvas zijn geselecteerd om het paneel **Audio** te openen.

2. Klik op de knop **…** om een muziekbestand te importeren. Kies het mp3-bestand op de harde schijf en klik op **Openen**.



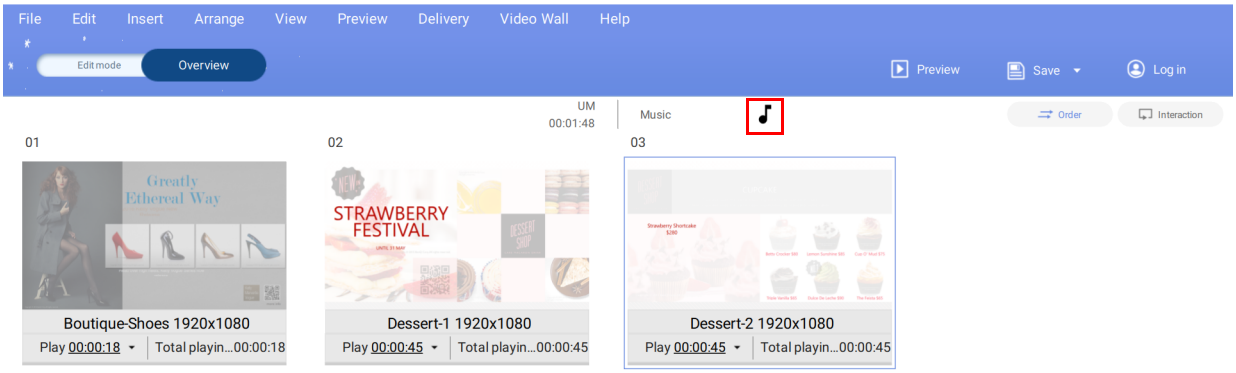


3. U kunt **Volume** aanpassen in het paneel **Audio**.

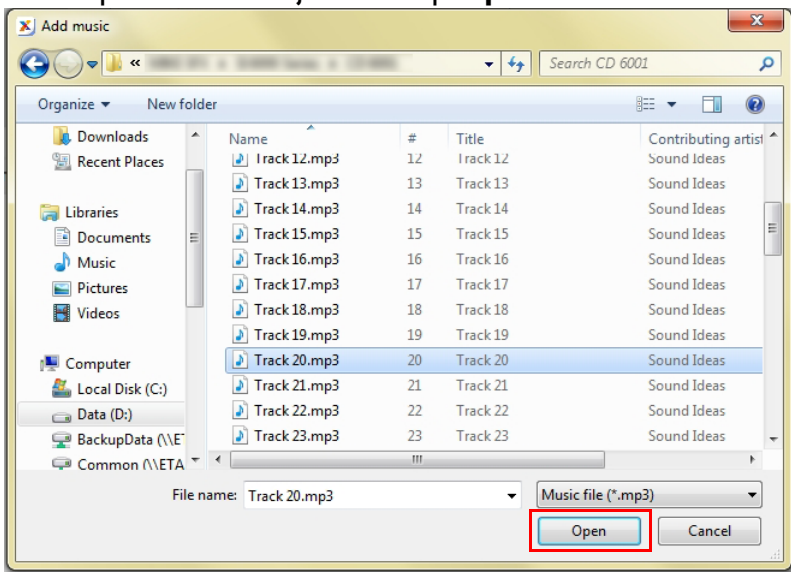


Muziek toevoegen aan een heel project in X-Sign Designer:

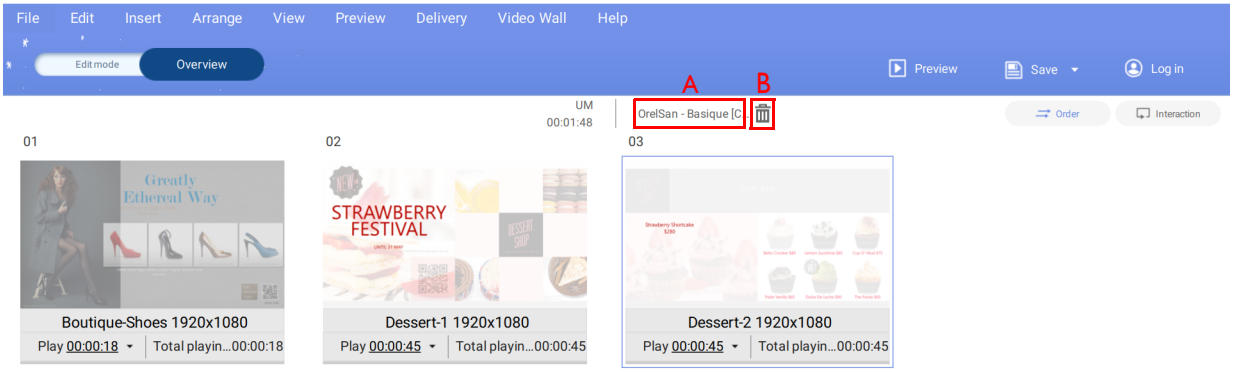
1. Klik in de **modus Overzicht** van het project op de muziekknop bovenaan op het canvas.



2. Kies het mp3-bestand op de harde schijf en klik op **Openen**.



3. U kunt het mp3-bestand als volgt vervangen of verwijderen:



A. Vervangen - u vervangt het audiobestand door op de bestandsnaam te klikken en een ander bestand op de harde schijf te kiezen.

B. Verwijderen - u verwijdert het audiobestand door het pictogram Prullenbak te kiezen.

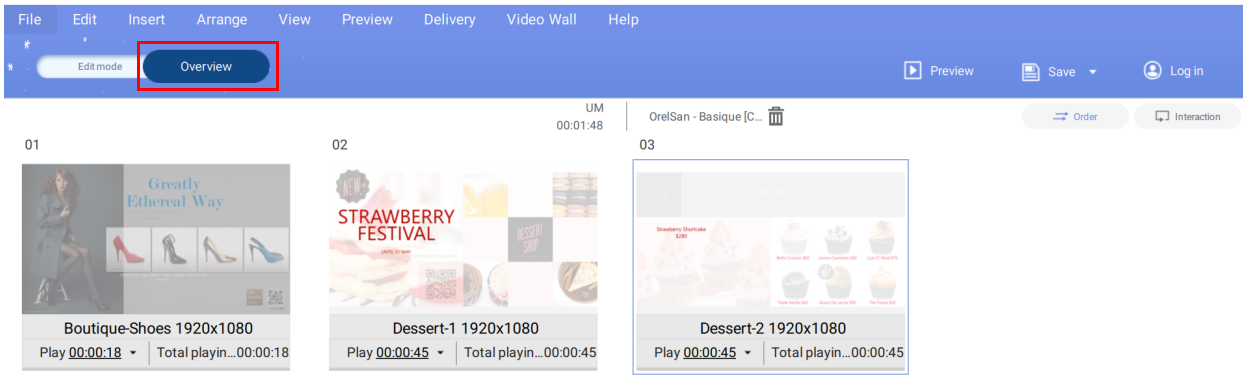
Opmerking: Het audiobestand wordt onafgebroken afgespeeld tijdens alle pagina's.

De afspeelvolgorde van pagina's veranderen

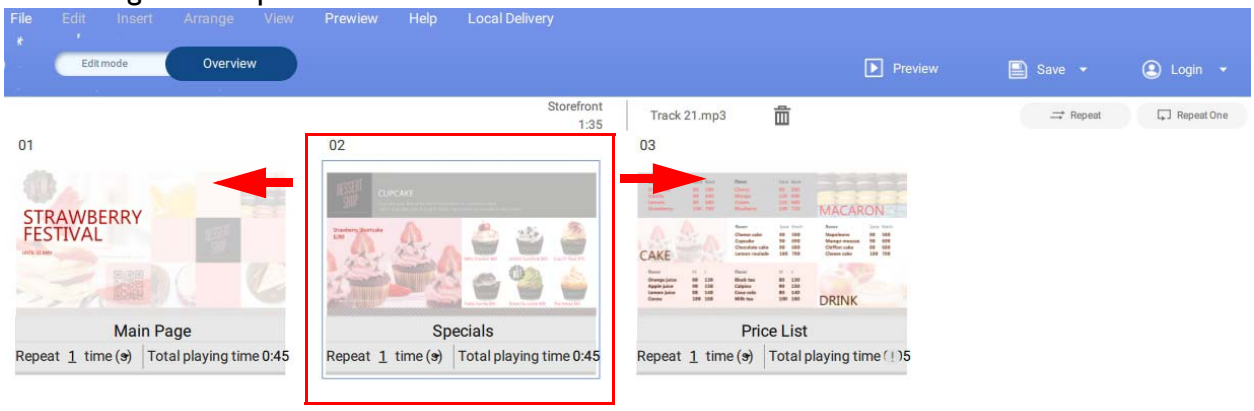
Zodra alle projectpagina's in X-Sign Designer zijn voltooid, kunt u de afspeelvolgorde van de uiteindelijke content veranderen.

De paginavolgorde van een project veranderen:

1. Klik op de knop **Overzicht** om de paginalay-out van het project te zien. De volgorde van de paginapictogrammen bepaalt de afspeelvolgorde van het project.



2. Selecteer het paginapictogram dat u wilt verplaatsen en versleep het naar links of naar rechts naar de gewenste positie.



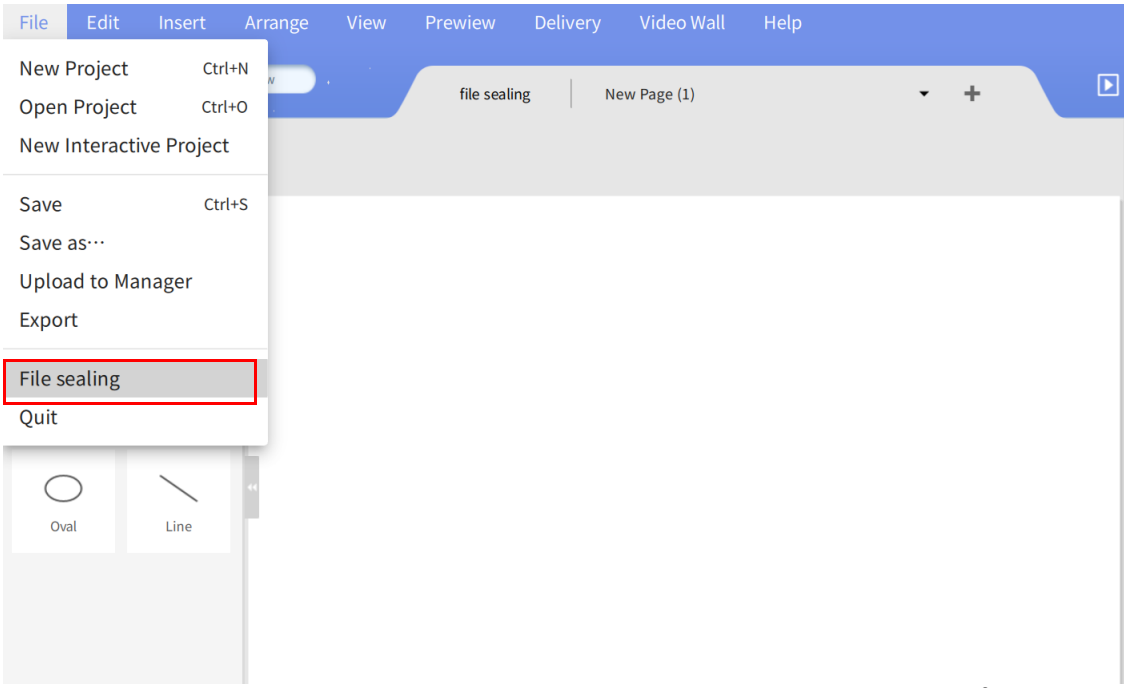
Een bestand verzegelen in X-Sign Designer

Bekijk de demonstratievideo:

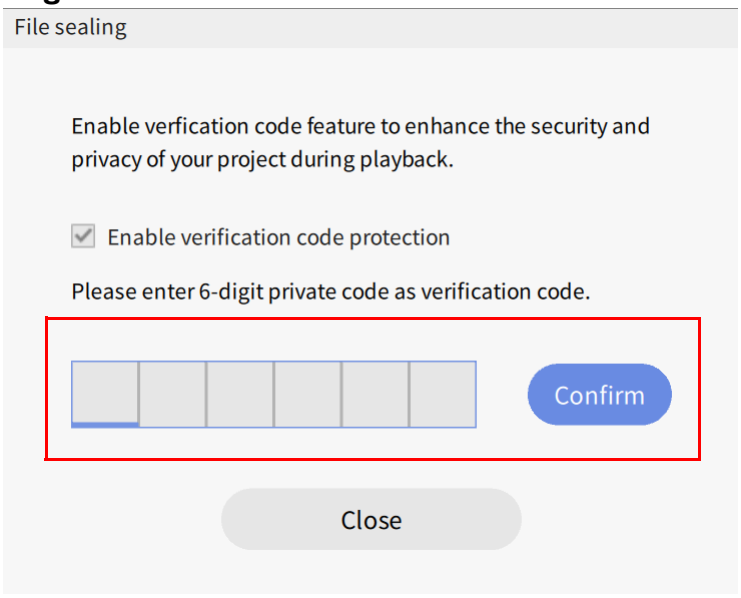
U kunt met X-Sign Designer een bestand verzegelen. Het belangrijkste doel van het verzegelen van een bestand, is te voorkomen dat iemand anders het bestand afspeelt.

Zo verzegelt u een bestand in X-Sign Designer:

1. Ga naar **Bestand** > **Bestandsverzegeling**.

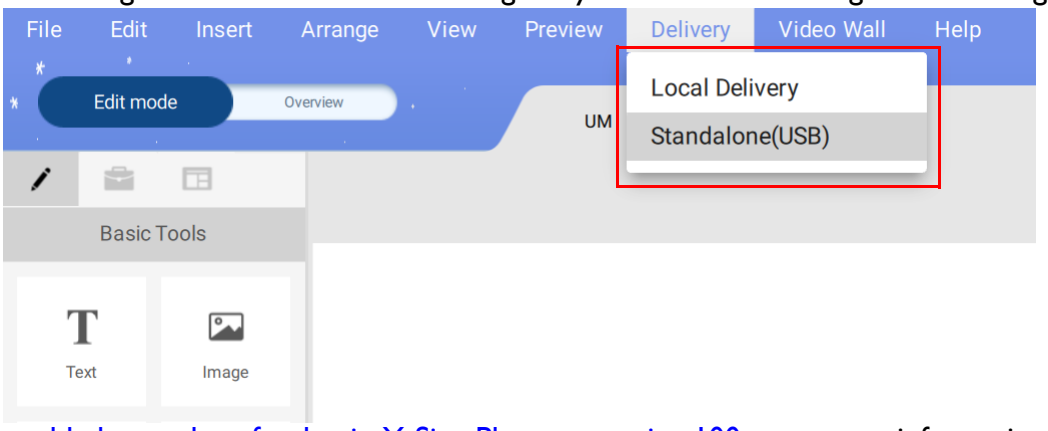


2. Selecteer het bestand dat u wilt verzegelen. Kies een code van zes tekens als verificatiecode en klik vervolgens op **Bevestigen**.



Opmerking: u kunt uitsluitend getallen (0-9) en kleine en hoofdletters (A-Z, a-z) gebruiken. Speciale tekens (-)(.)(_) zijn niet toegestaan.

3. U kunt een verzegeld bestand afleveren in X-Sign Player via Lokale levering of Zelfstandig (USB).



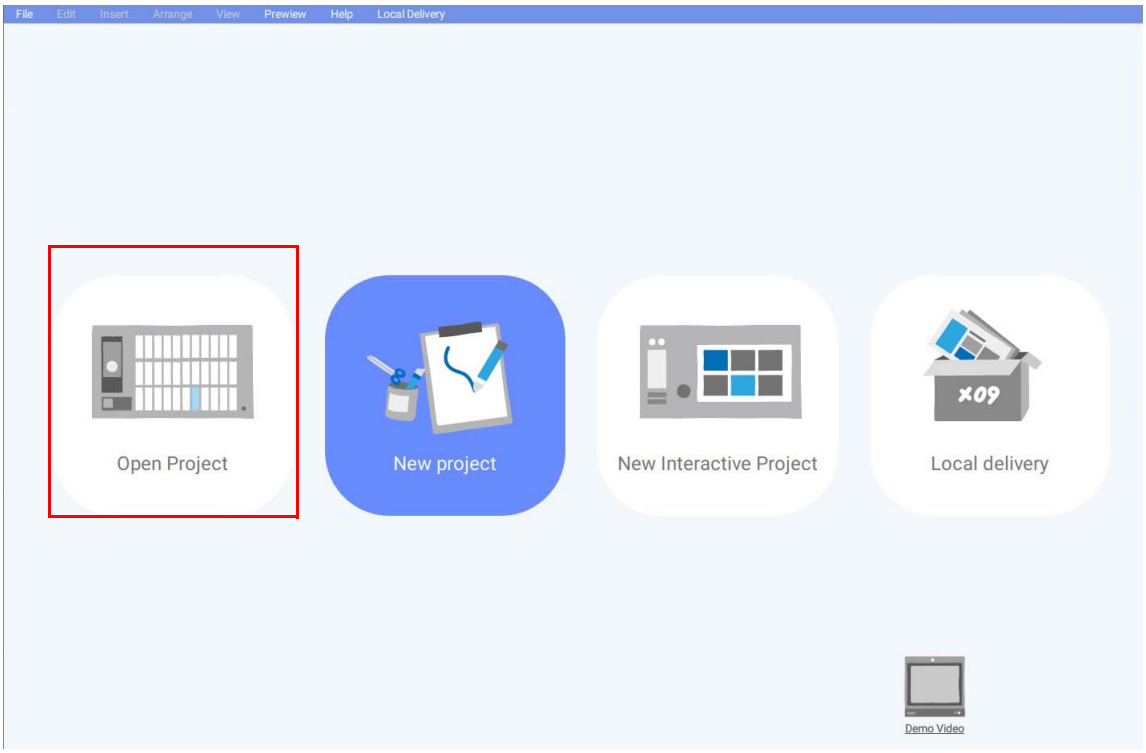
4. Zie Verzegelde bestanden afspelen in X-Sign Player op pagina 100 voor meer informatie over het afspelen van verzegelde bestanden.

Een X-Sign 1.x-projectbestand openen

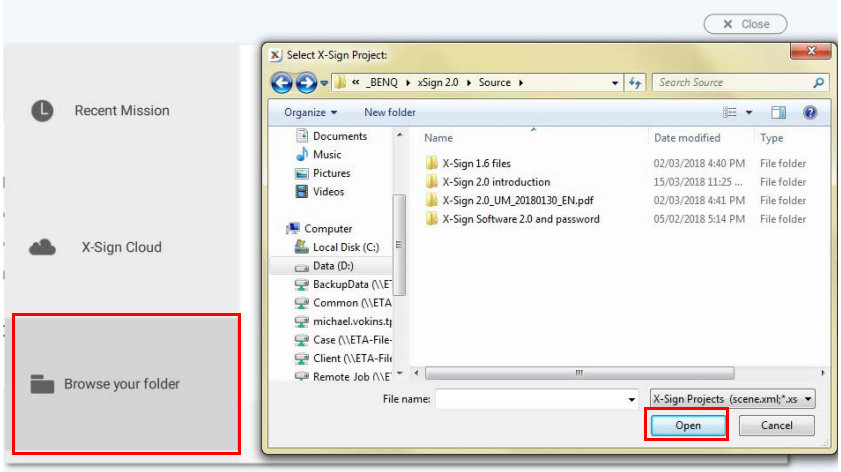
X-Sign Designer 2.x kan projecten openen die zijn gemaakt in X-Sign Designer 1.x. Hier volgt een introductie over het openen en opslaan van X-Sign Designer 1.x-bestanden.

Zo opent u een X-Sign Designer 1.x-project:

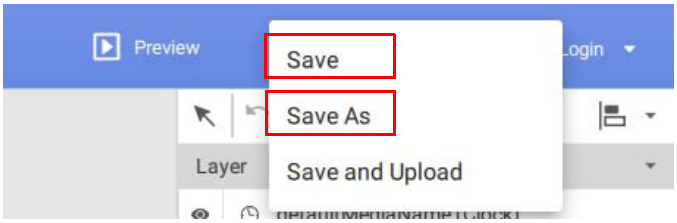
1. Start de X-Sign Designer-software en klik op **Project openen** (dit kan ook via **Bestand** > **Project openen** of met **Ctrl + O**).



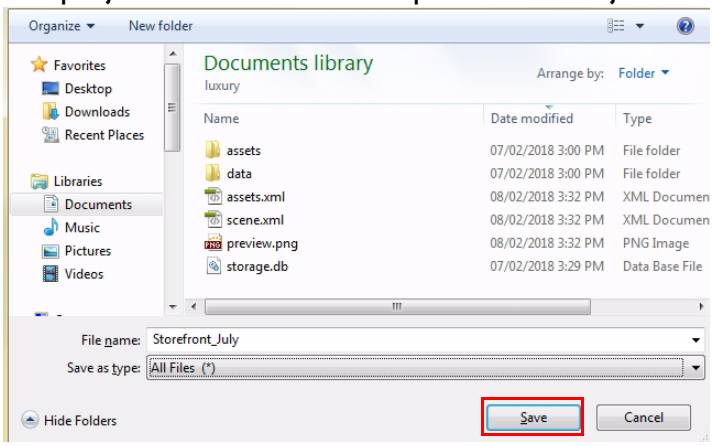
2. Klik op **Blader door uw map**. Zoek het 1.x-projectbestand op de harde schijf en klik op **Openen**.



3. Als X-Designer 1.x-projectbestanden in X-Designer worden geopend, worden ze automatisch opgeslagen in een 2.x-projectbestand. Bewaar het bestand als een X-Sign Designer 2.x-bestand door op de knop **Opslaan** of op de knop **Opslaan als** rechtsboven in de hoek te klikken (dit kan ook via **Bestand > Opslaan** of **Bestand > Opslaan als**).

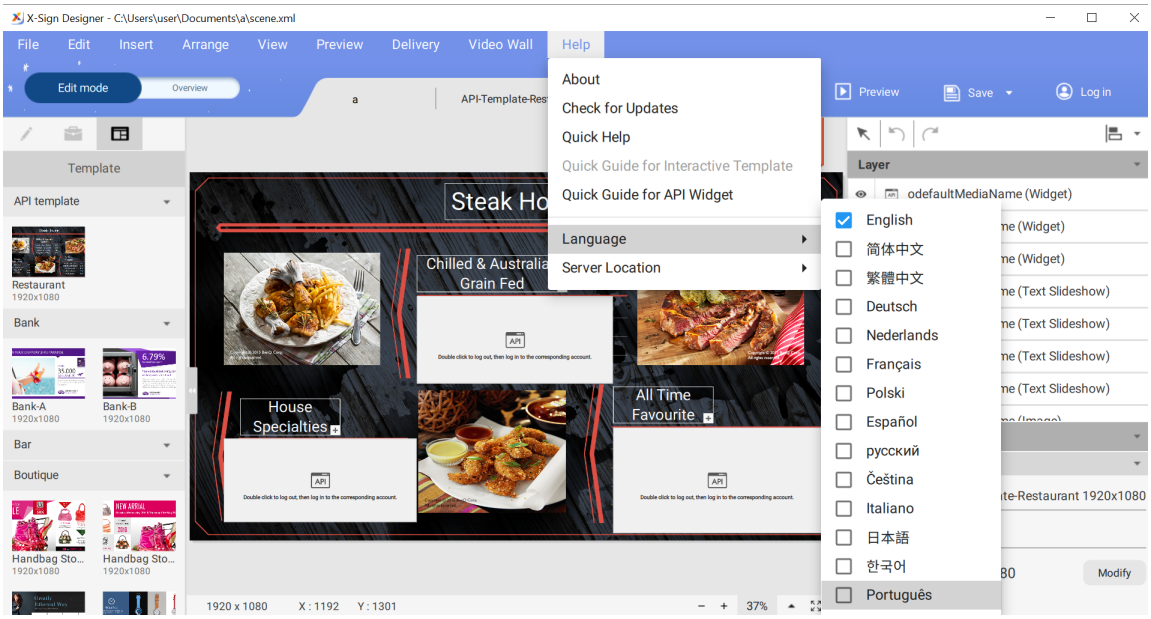


4. Wijzig de naam van het project en kies de locatie op de harde schijf. Kies vervolgens **Opslaan**.



De taal veranderen in X-Sign Designer

1. Open X-Sign Designer en klik op **Help**.
2. Scroll omlaag en klik op **Taal**.
3. Kies de taal in het taalmenu.

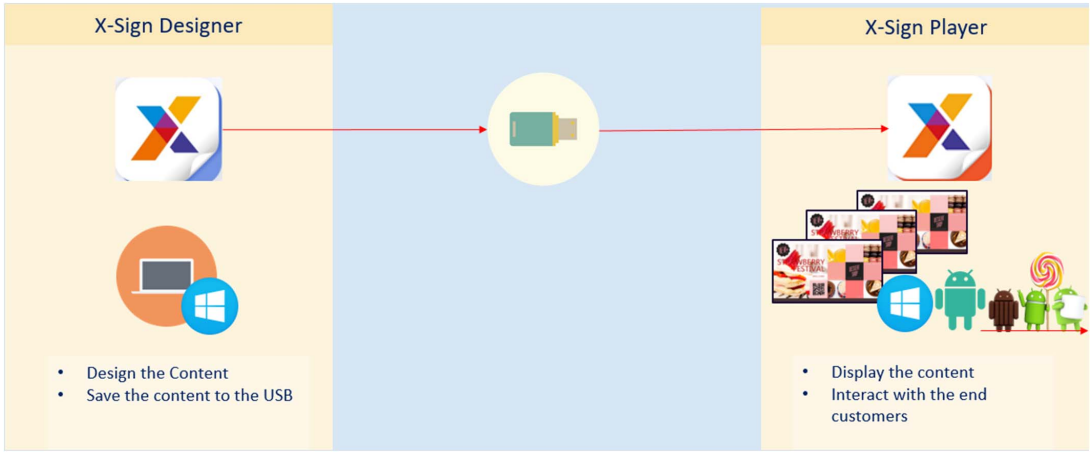


Player

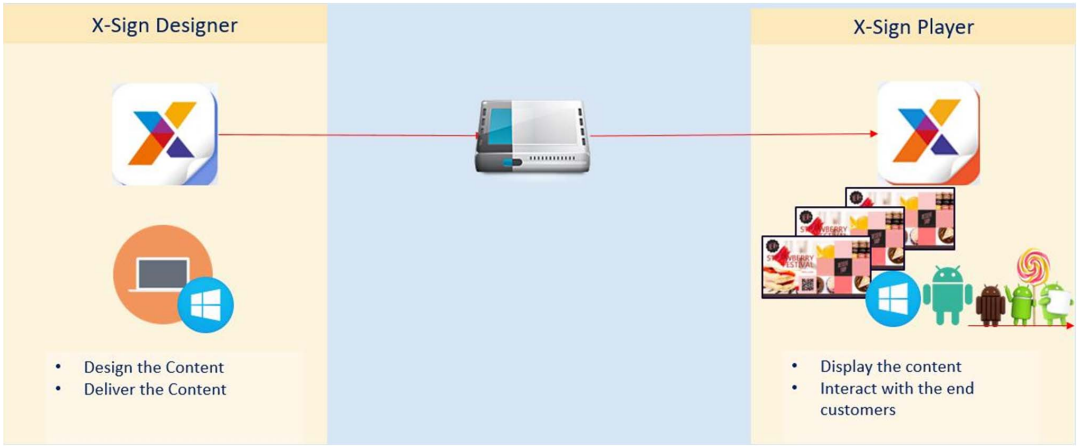
De modus van de Player veranderen

De Player kan content afspelen met drie verschillende modi:

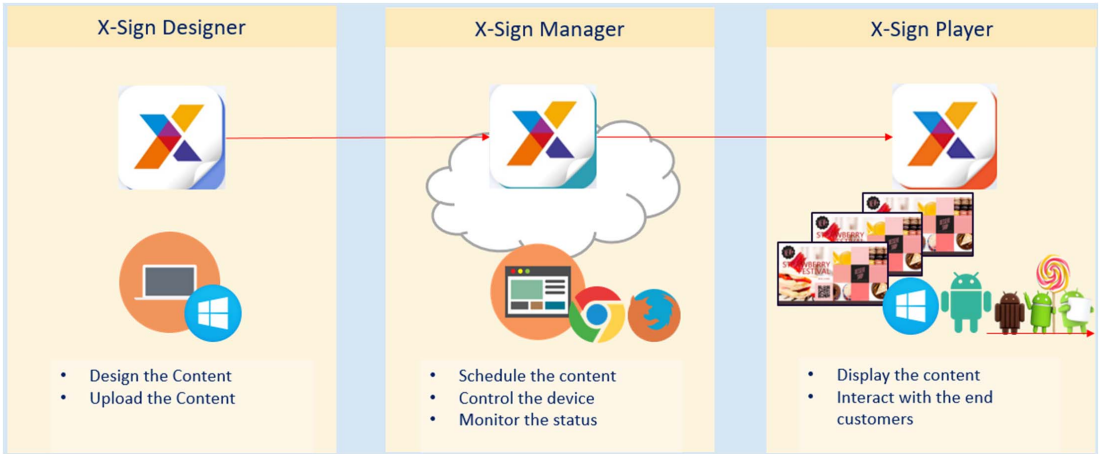
- Zelfstandig (USB): speel de content direct af via USB.



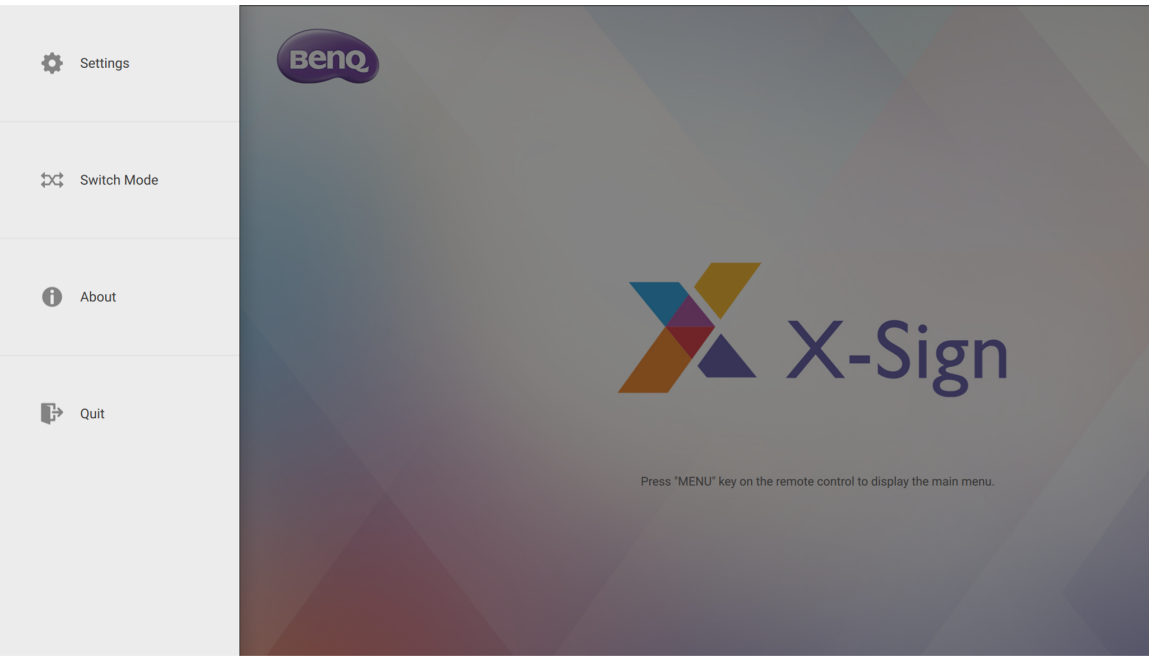
- Lokale levering (licentie nodig): speel de content af via de Designer die is verbonden met dezelfde subeenheid als de Player.



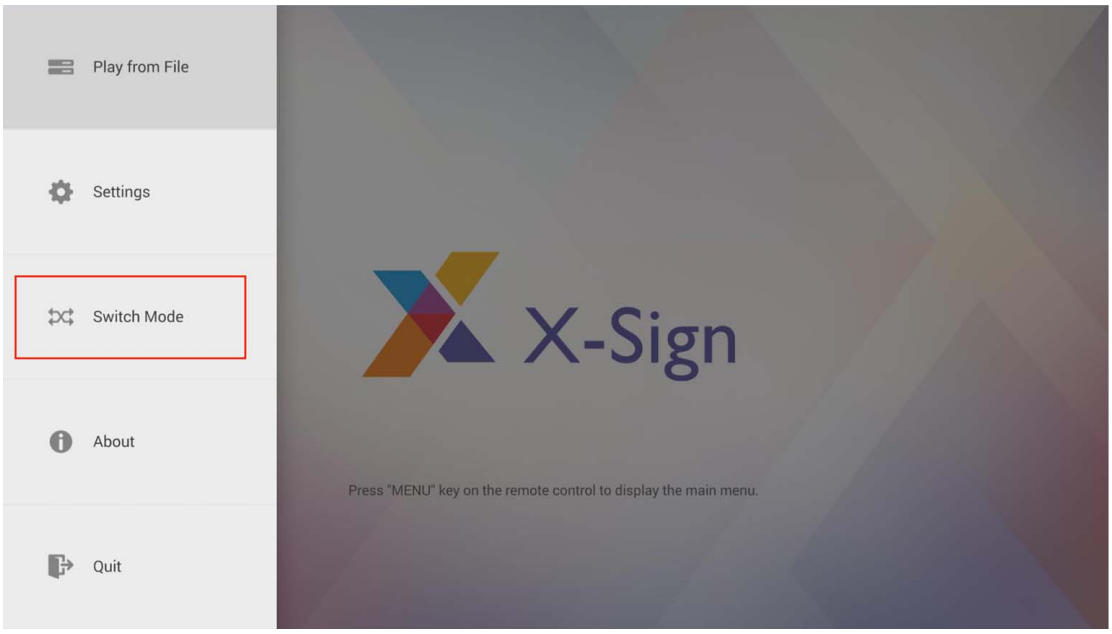
- Manager (licentie nodig): speel de content af via internet. De Player moet met Manager worden gekoppeld.



1. Druk op de Esc-knop in de Windows Player of op MENU op de afstandsbediening van BenQ Smart Signage om de menubalk te openen.



2. Kies **Modus schakelen**.

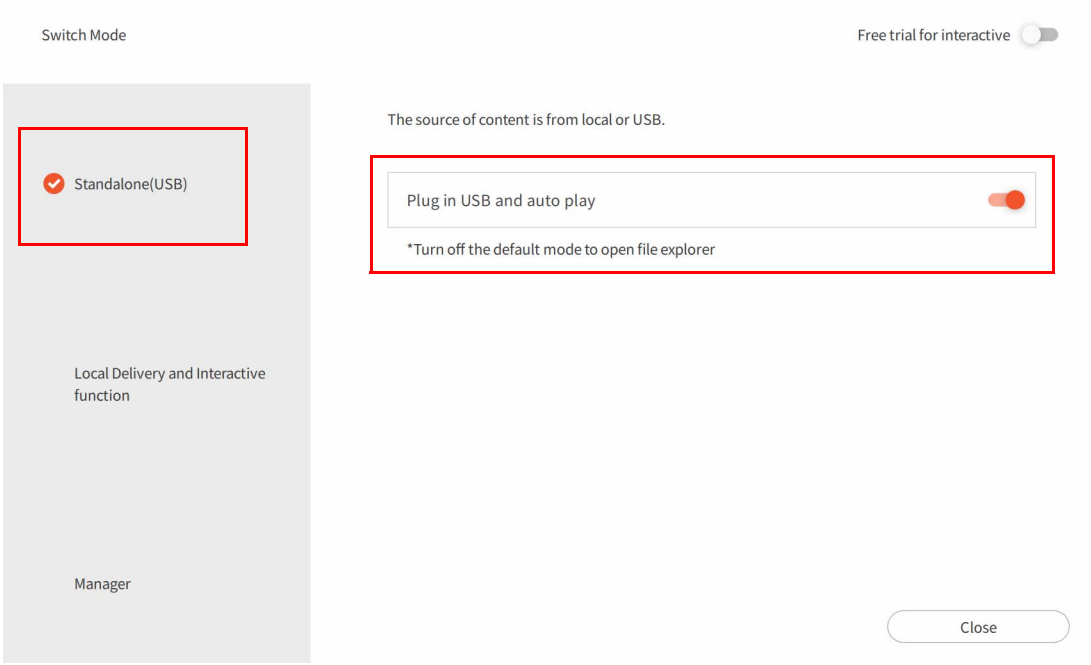


3. Selecteer de modus waarmee u de content wilt afspelen.

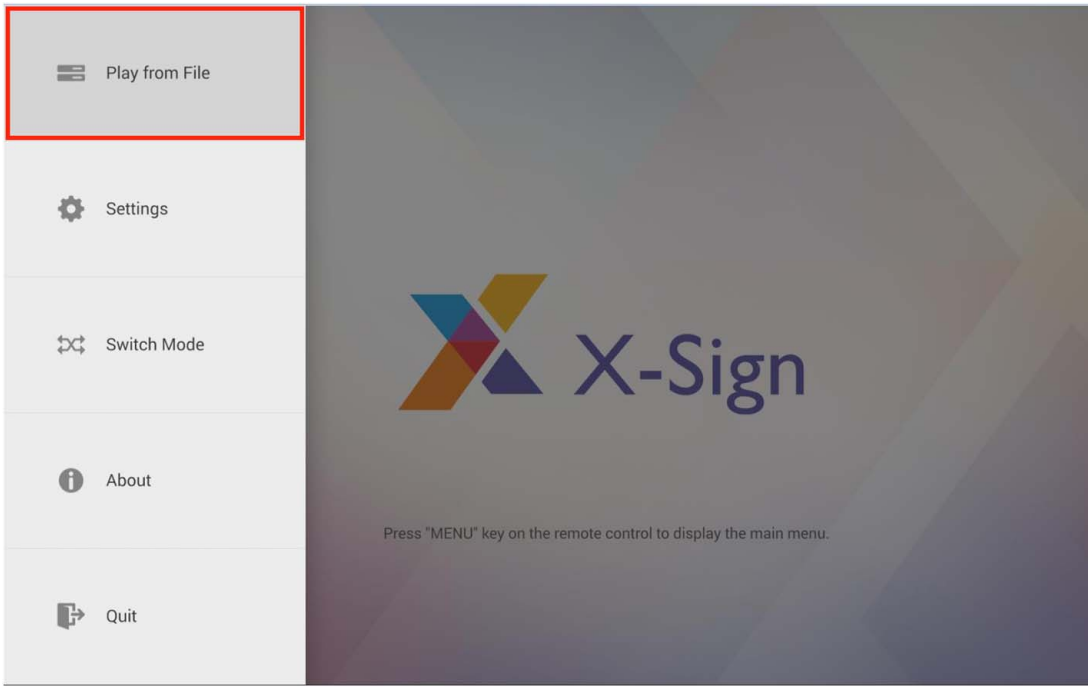
Bestanden afspelen met USB

Bekijk de demonstratievideo:

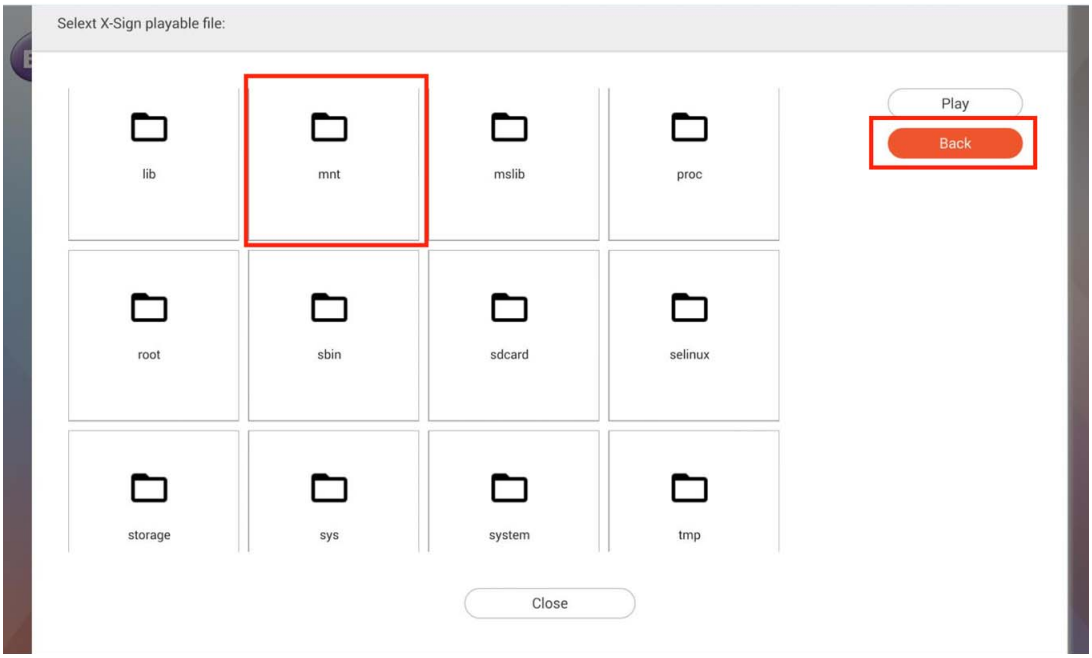
U kunt in X-Sign Player met de zelfstandige functie bestanden afspelen vanaf de lokale opslag of vanaf USB. Het bestand op het USB-station kan automatisch worden afgespeeld zodra het USB-station op het apparaat wordt aangesloten. Zet automatisch afspelen uit als u specifieke bestanden wilt kiezen. Ga als volgt te werk om een bestand af te spelen vanaf USB. Zie Een nieuw projectbestand maken in X-Sign Designer op pagina 54 voor meer informatie.



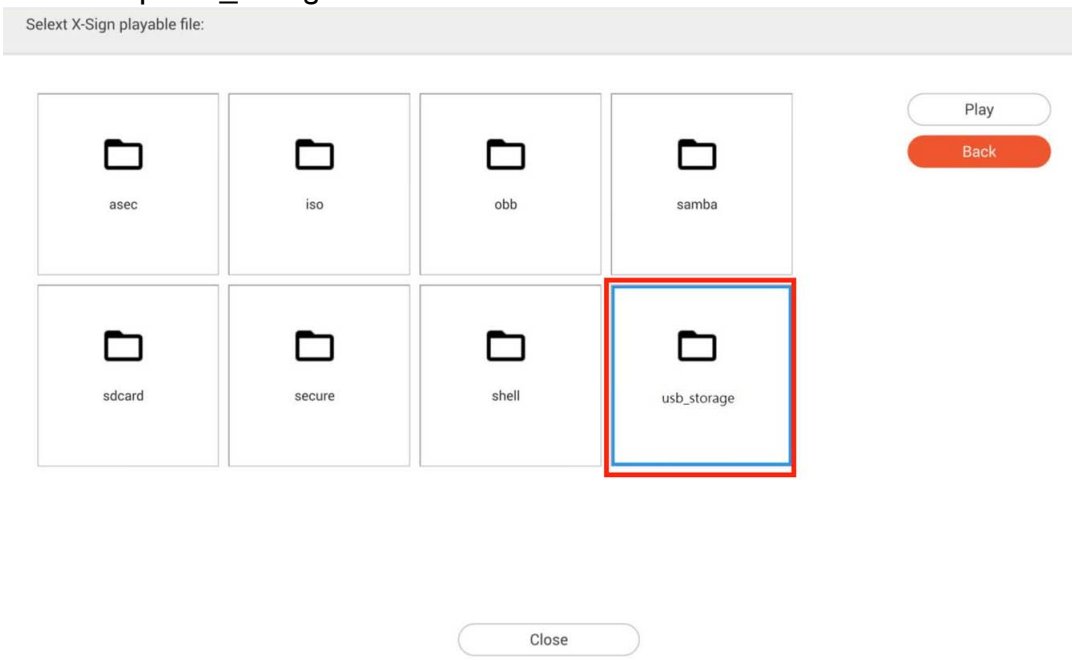
1. Tik nogmaals op de menubalk en druk op **Afspelen vanaf bestand**.



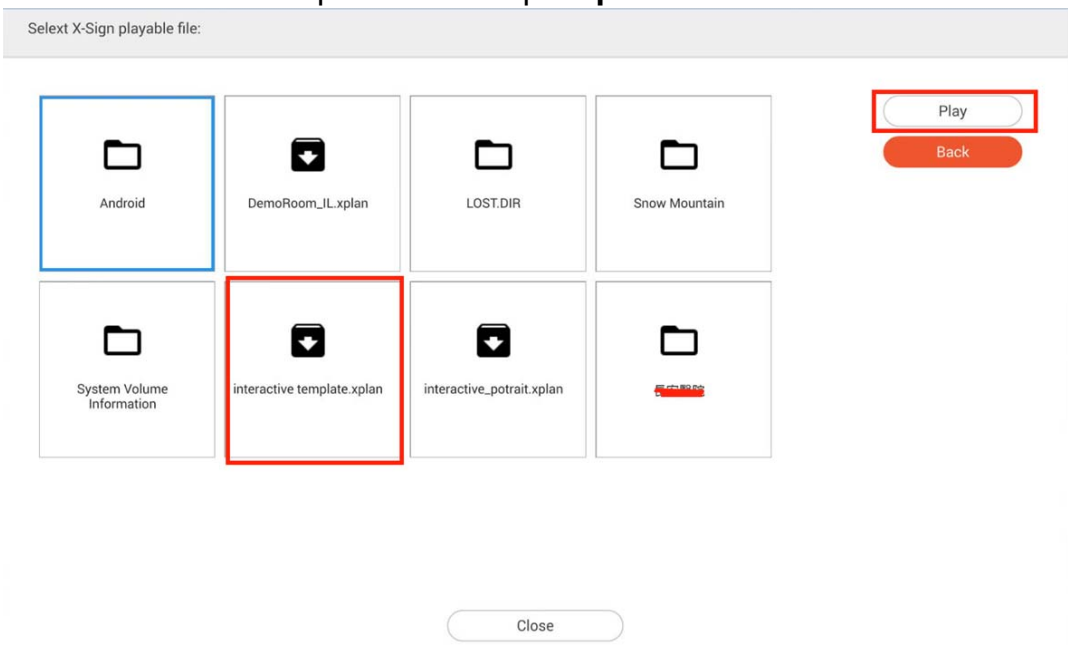
2. Blijf op **Vorige** drukken om terug te keren naar de hoofdmap. Ga vervolgens terug naar de map "mnt".



3. Selecteer de map "usb_storage".



4. Kies het bestand dat u wilt afspelen en druk op **Afspelen**.



5. U kunt nu genieten van uw content

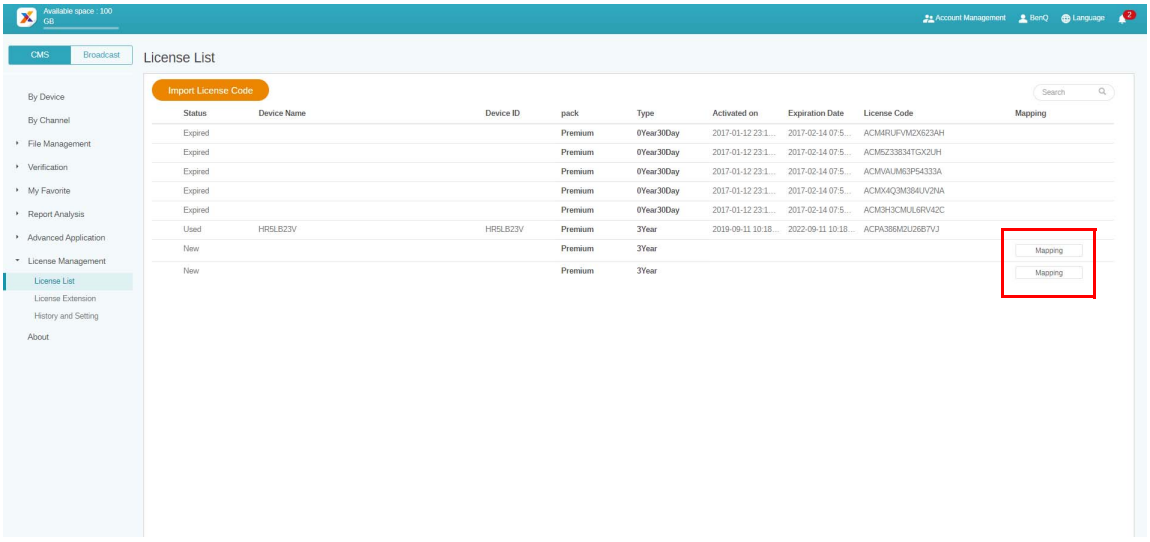
Opmerking: Als u bestanden hebt afgespeeld, wordt het pad onthouden. De volgende keer dat u bestanden afspeelt hoeft u niet nogmaals een pad te kiezen.

Een Interactieve functie activeren in de Zelfstandige modus

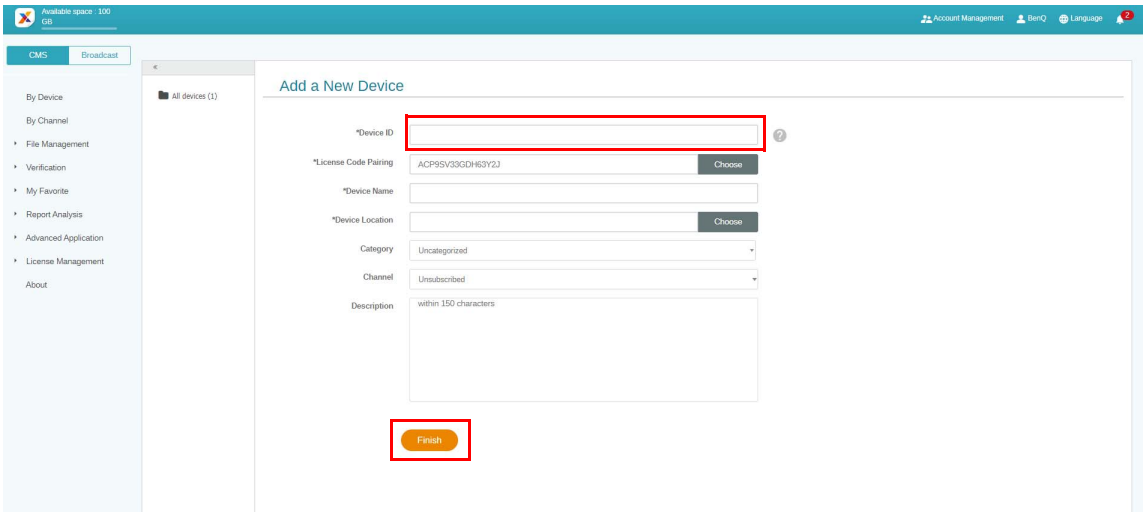
Als u een Zelfstandige Premium-licentie hebt gekocht, kunt het apparaat configureren. Hier volgt een korte uitleg over het activeren van een Interactieve licentie in X-Sign Player.

Uw Interactieve licentie activeren in X-Sign Player:

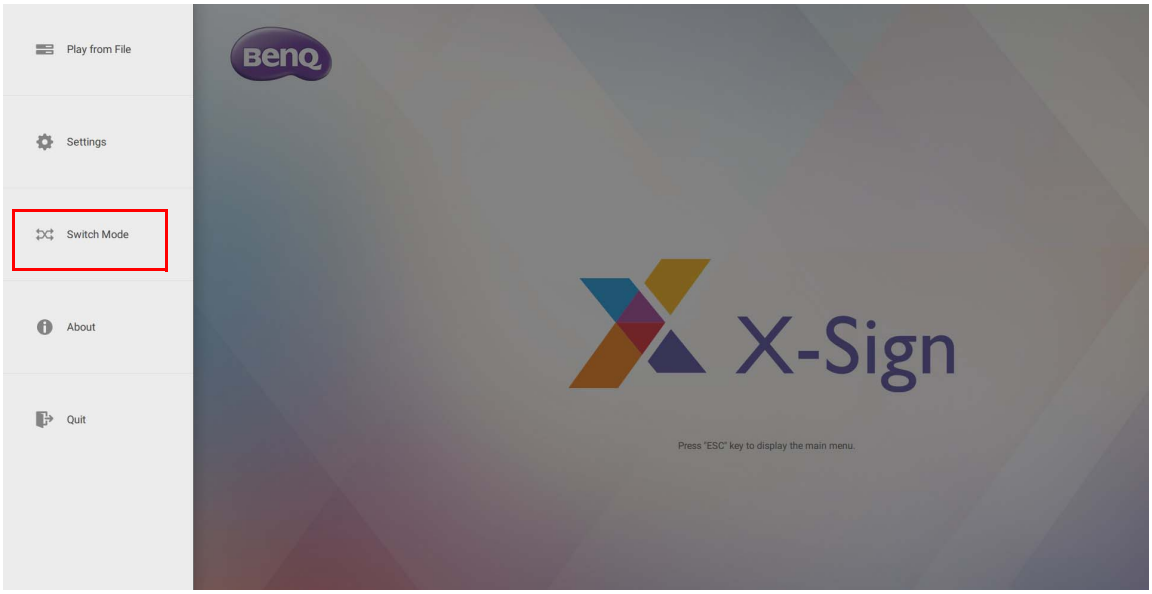
1. Selecteer ongekoppelde licenties en klik op **Toewijzing**.



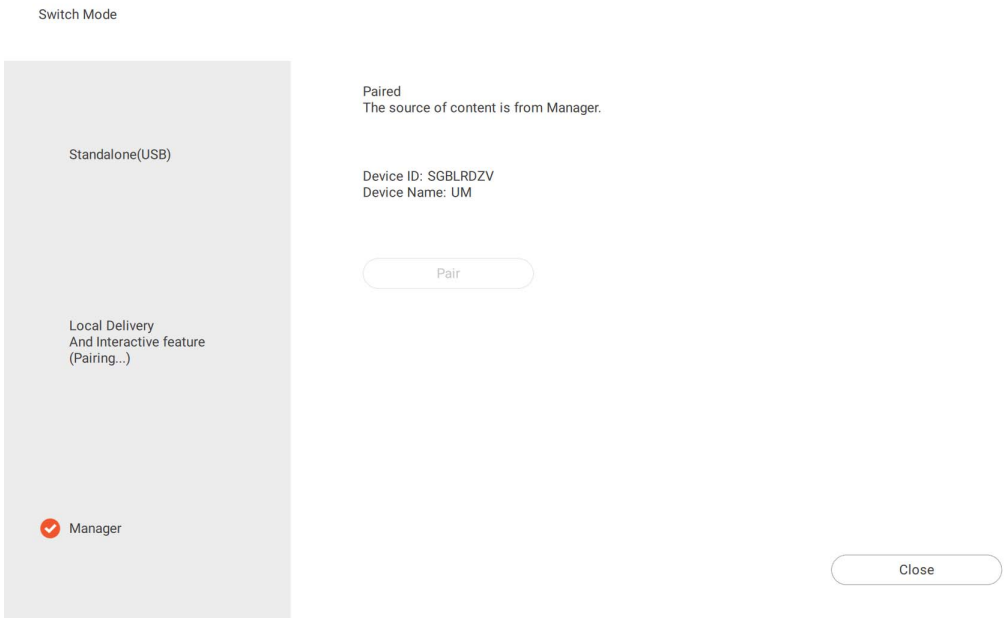
2. Na het toewijzen van licenties vult u de apparaatnaam in en klikt u op **Voltooien** om het koppelen te voltooien.



3. Kies **Modus schakelen**.



4. Als het koppelen in X-Sign Manager is voltooid, kunt u planningen instellen. U kunt bestanden afspelen met interactieve functies vanuit X-Sign Manager.



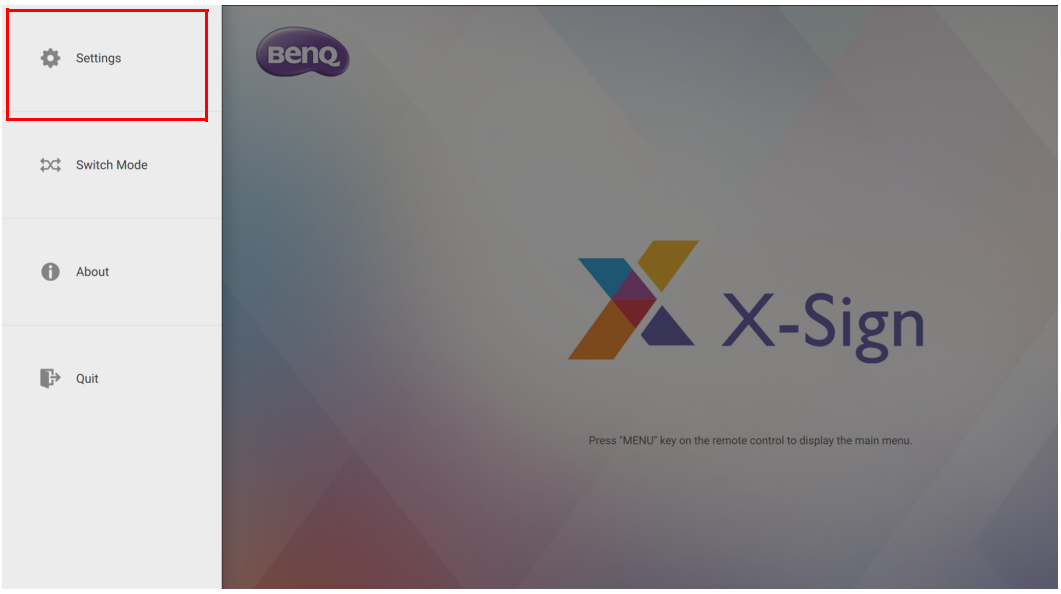
5. Op de pagina **Lokale levering en interactieve functie** ziet u dat de licentie van het apparaat is gekoppeld.

Opmerking: U kunt een interactief bestand afspelen via USB als u de **Modus schakelen** omzet op **Zelfstandig (USB)**.

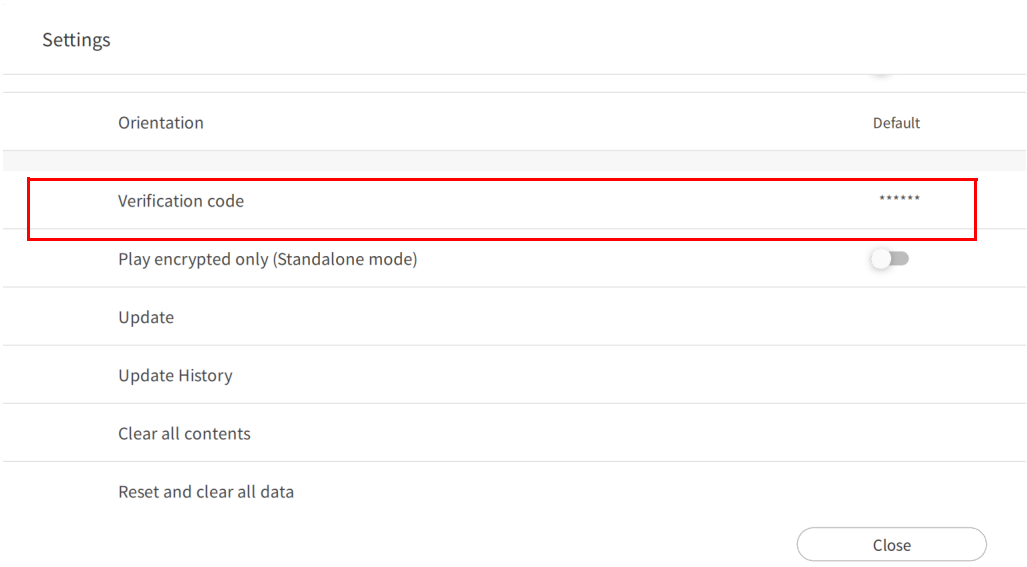
Verzegelde bestanden afspelen in X-Sign Player

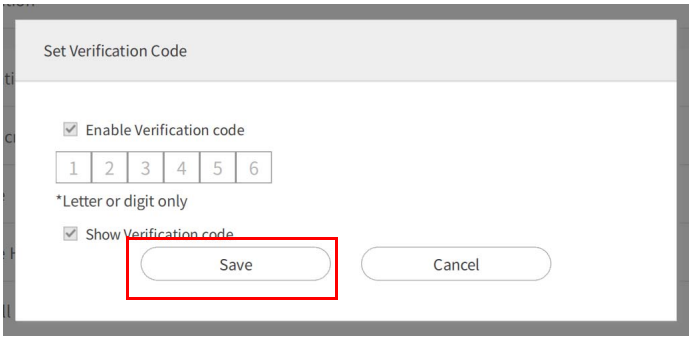
Als u in X-Sign Designer een bestand hebt verzegeld, kunt u het bestand als volgt in X-Sign Player afspelen.

1. Selecteer **Instellingen**.

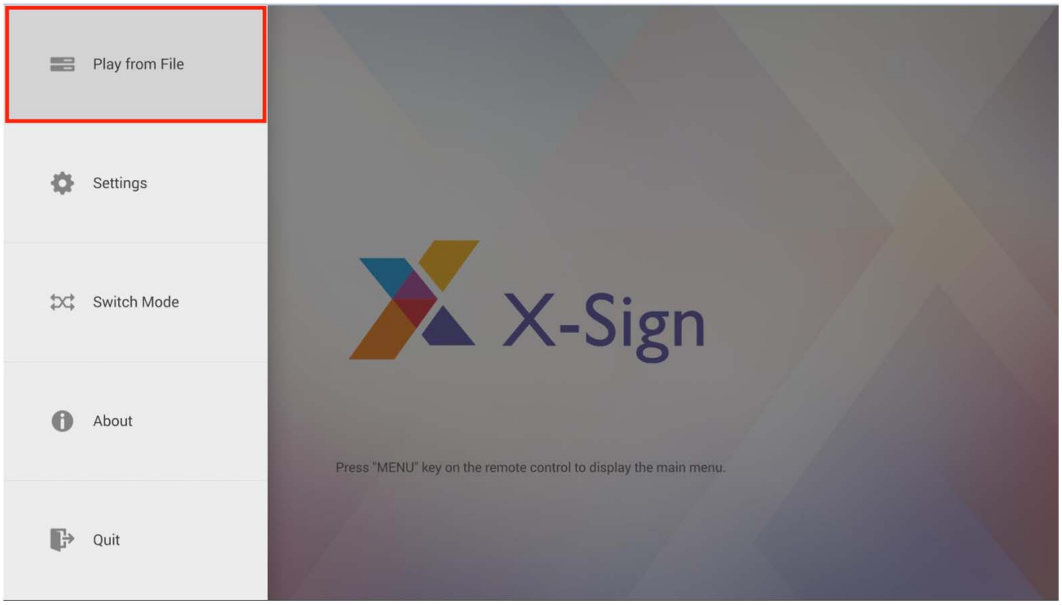


2. Ga naar **Verificatiecode** en voer de code van zes tekens in. Klik op **Opslaan** om verder te gaan.

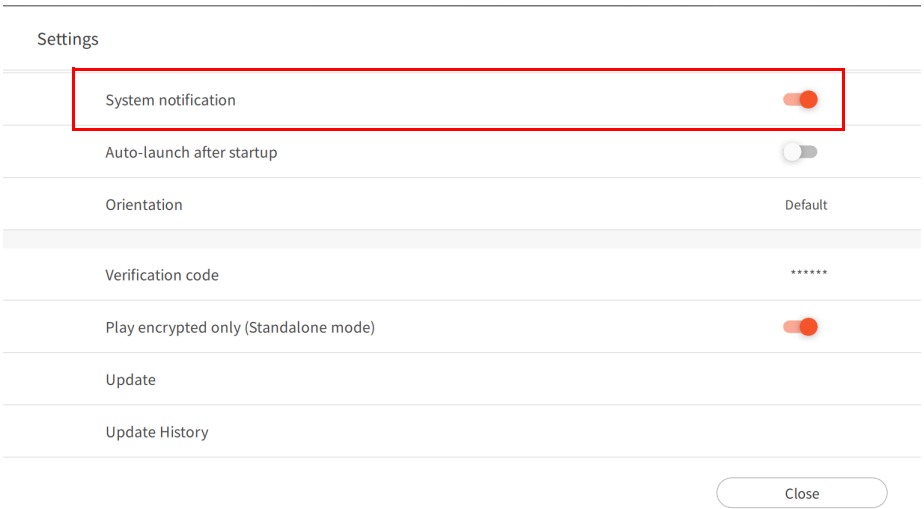




3. Ga naar **Afspelen vanuit bestand** om het verzegelde bestand te selecteren. Zodra in X-Sign Player de verificatiecode is ingesteld, kan het verzegelde bestand worden afgespeeld.

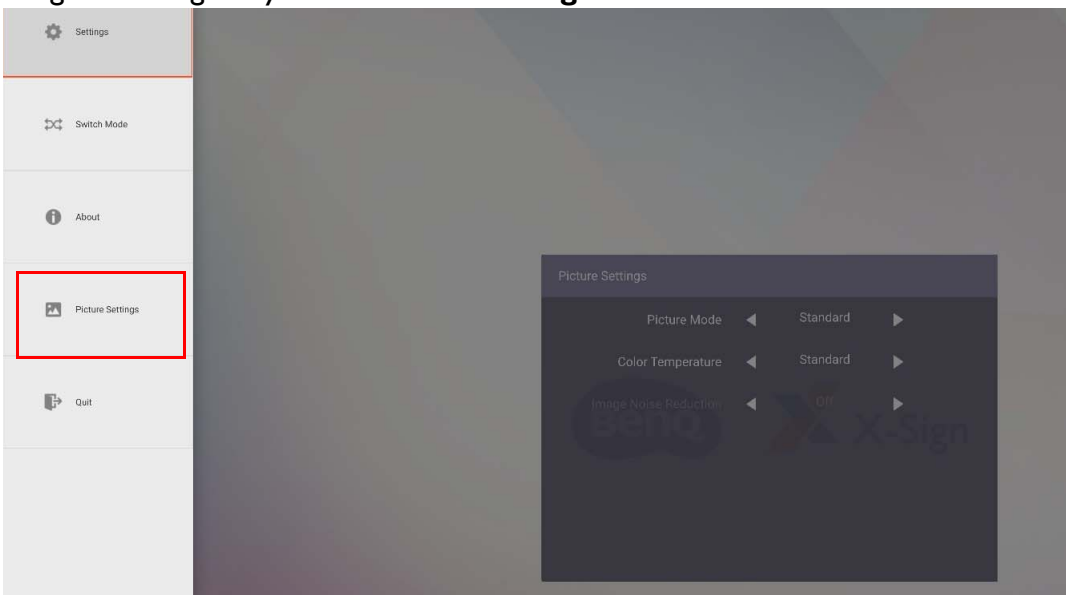


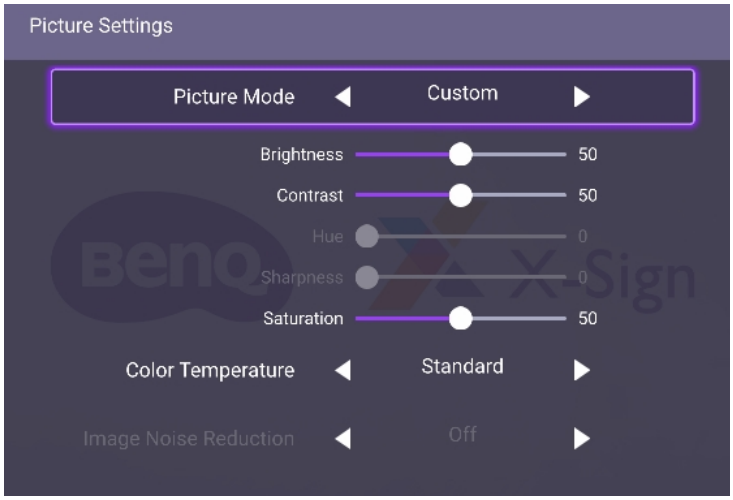
4. Als in X-Sign Player de verificatiecode niet wordt ingesteld, kan het verzegelde bestand niet worden afgespeeld. Er verschijnt dan een melding: "Laden mislukt omdat verzegeling is verbroken." De melding verschijnt als in **Instellingen** de optie **Systeemmelding** is ingeschakeld. De meldingsfunctie is standaard uitgeschakeld.



Beeldinstellingen veranderen in X-Sign Player (SL4302K/L5502K/SL6502K/SL7502K/SL8502K)

Deze functie werkt uitsluitend op SL4302K/L5502K/SL6502K/SL7502K/SL8502K. Verander de Beeldinstellingen in X-Sign Player via **Beeldinstellingen**.





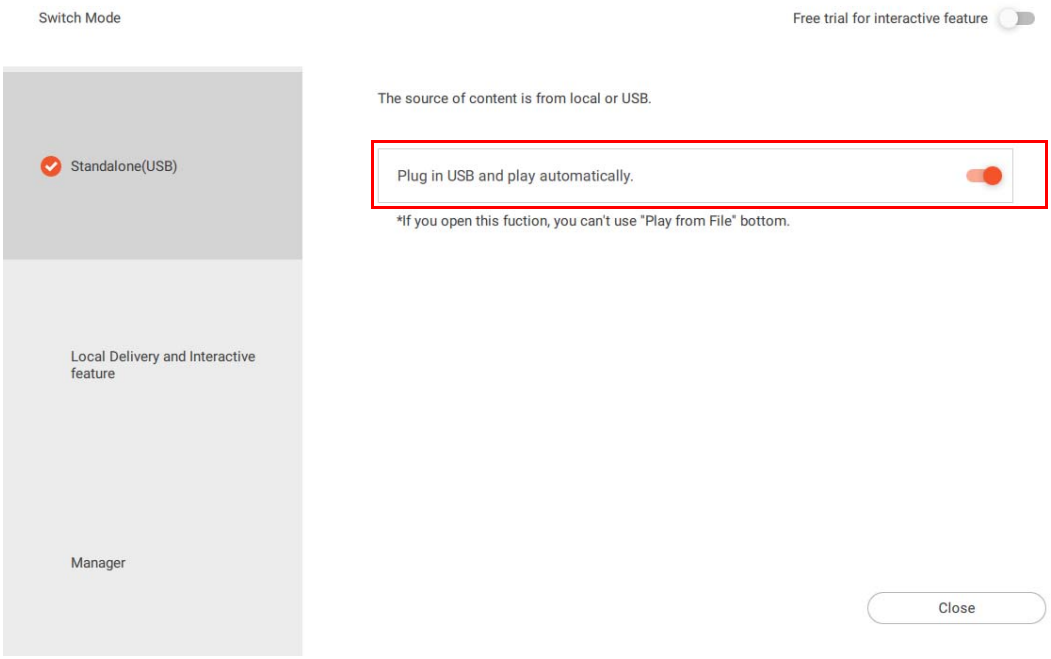
Menu	Beschrijving
Beeldmodus	Druk op ◀ / ▶ op de afstandsbediening om de beeldmodus aan te passen. De opties zijn **PANTONE® Color**, **M-Book**, **Bioscoop**, **Foto**, **Aangepast**.
Helderheid	Druk op ◀ / ▶ op de afstandsbediening om de helderheid aan te passen. Deze functie werkt alleen onder **Aangepast** in de **Beeldmodus**.
Contrast	Druk op ◀ / ▶ op de afstandsbediening om het contrast aan te passen. Deze functie werkt alleen onder **Aangepast** in de **Beeldmodus**.
Verzadiging	Druk op ◀ / ▶ op de afstandsbediening om de verzadiging aan te passen. Deze functie werkt alleen onder **Aangepast** in de **Beeldmodus**.
Kleurtem-peratuur	Druk op ◀ / ▶ op de afstandsbediening of klik op een vooraf ingestelde kleurtemperatuur voor het beeld. U hebt de keuze uit **Koel**, **Warm** en **Standaard**.

Opmerking: **Tint**, **Scherpte** en **Beeldruisonderdrukking** functioneren niet bij een Android-invoer.

Automatisch afspelen van usb

X-Sign Player kan mediabestanden in de hoofdmap van een usb-station lezen en afspelen. Deze functie wordt uitsluitend ondersteund in X-Sign Player (Android, iOS, Windows) versie 2.6 en hoger.

Gebruik automatisch afspelen van usb door te schakelen naar de modus **Zelfstandig (USB)** en activeer de schakelknop **Usb aansluiten en automatisch afspelen**.



- Origineel: De modus **Zelfstandig (USB)** ondersteunt uitsluitend projecten (.xplan) die zijn gemaakt en geleverd in X-Sign Designer.
- Nieuw: Naast de oorspronkelijke functie kan X-Sign Player mediabestanden direct lezen en afspelen. Het maken en leveren van projecten via X-Sign Designer is niet meer nodig. Let op dat de hoofdmap van een usb-station geen .xplan kan bevatten. X-Sign Player speelt anders uitsluitend .xplan af.
- Afspeelregels

Item	Ondersteunde indeling
Afbeeldingduur	5 seconden
Ondersteunde afbeeldingindeling	.jpeg, .jpg, .png, .gif, .bmp, .svg
Videoduur	Afhankelijk van de videolengte
Ondersteunde video-indeling	.avi, .mp4, .m4v, .rmvb, .mov, .mkv, .mpg, .3gp, .webm
Afspeelvolgorde	Alfabetische volgorde
Maximum aantal afspeelitems	30 (inclusief afbeeldingen en video's)
Prioriteit van functies van Zelfstandig (USB)	.xplan > mediabestanden

• Specifieke regels voor BenQ Smart Signage

1. 811-platform (SL4302K, SL5502K, SL6502K): automatisch afspelen van usb ondersteunt 4K-video's
2. Non-811-platform: automatisch afspelen van usb biedt geen ondersteuning voor 4K-video's; special 4K is niet compatibel met automatisch afspelen van usb.

Opmerking: de codecbeperking van elk platform vindt u op BenQ eSupport.

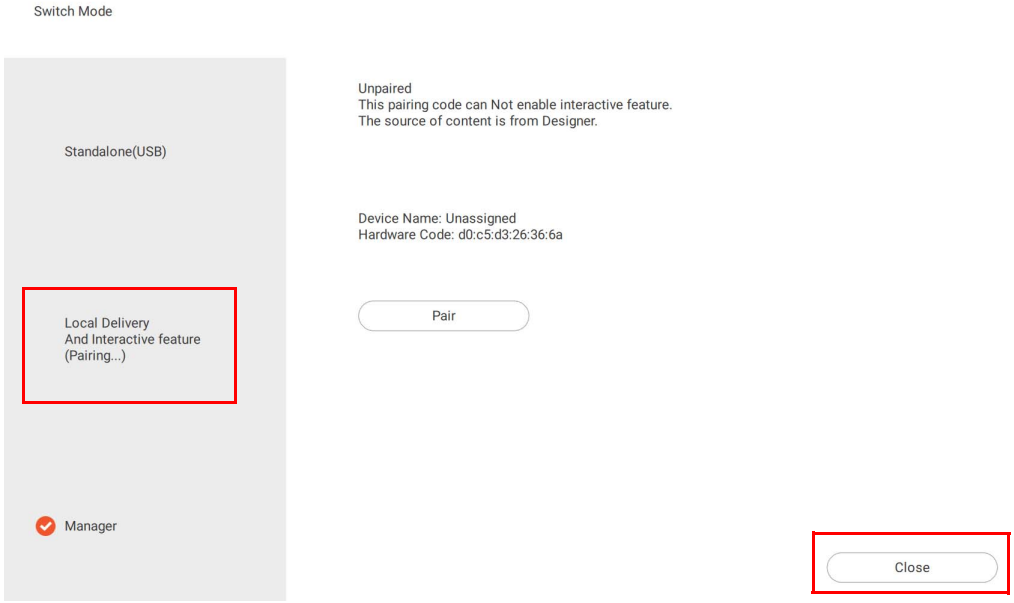
Lokale levering

Content afspelen met Lokale levering

Met X-Sign Lokale levering hoeft u alleen maar uw pc (Designer) in hetzelfde subnet met BenQ Smart Signage te verbinden. Vervolgens kunt u de content met beide apparaten afspelen en inplannen zonder dat u andere servers of internet moet gebruiken.

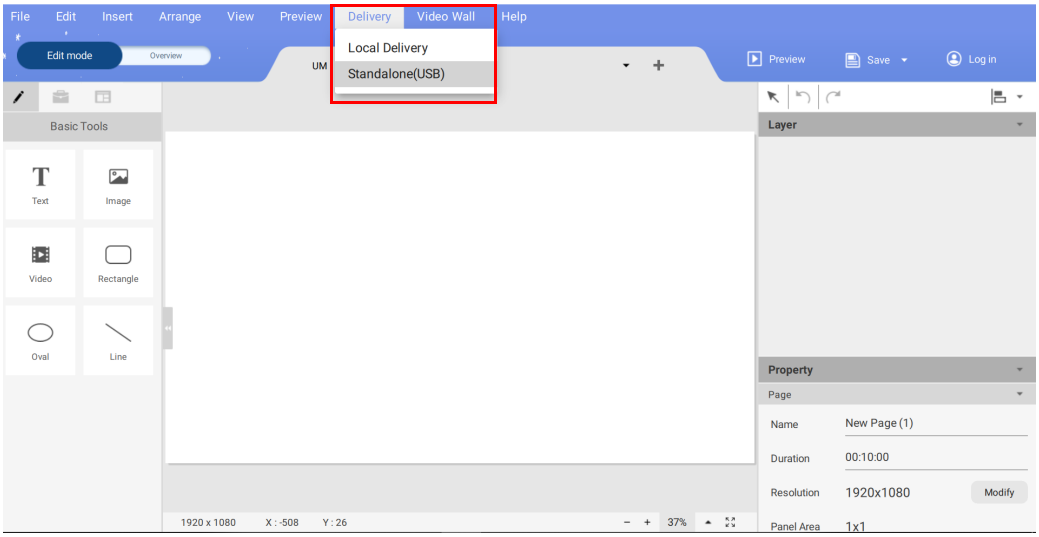
Opmerking: Het maximumaantal apparaten dat door Lokale levering kan worden afgespeeld is 16.

1. Schakel naar **Lokale levering en interactieve functie** en druk op **Sluiten**. Zie Een nieuw projectbestand maken in X-Sign Designer op pagina 54 voor meer informatie.



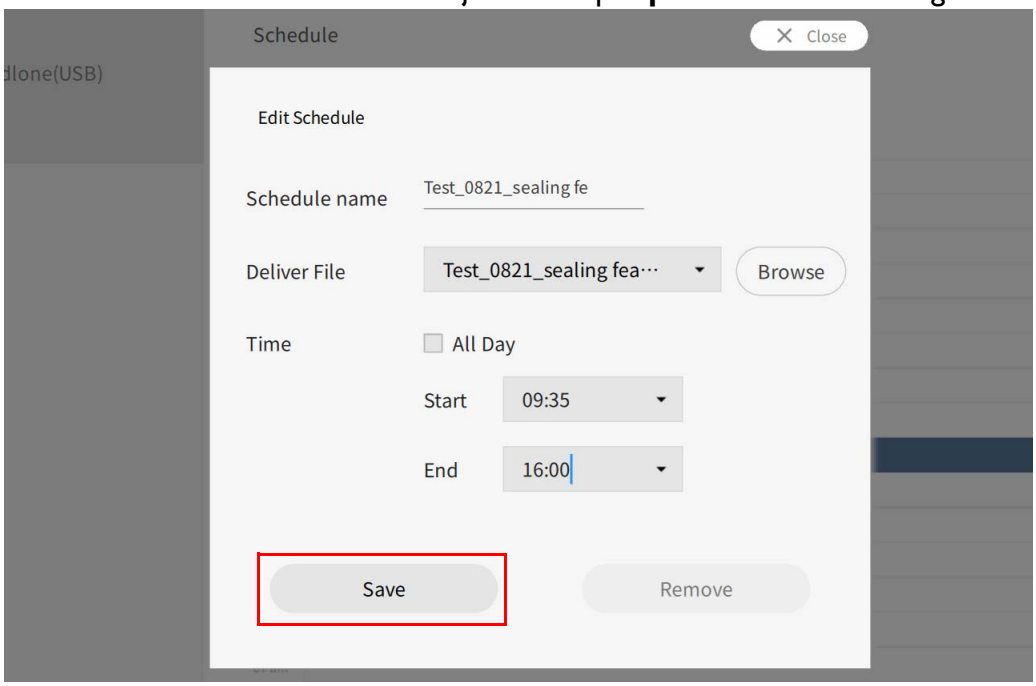
2. Zorg dat de pc en de apparaten met hetzelfde subnet zijn verbonden. Open X-Sign Designer op de pc.

3. Druk op **Levering** op de hoofdpagina of op de bovenste functiebalk. U kunt **Lokale levering** of **Zelfstandig (USB)** kiezen voor het leveren van bestanden.

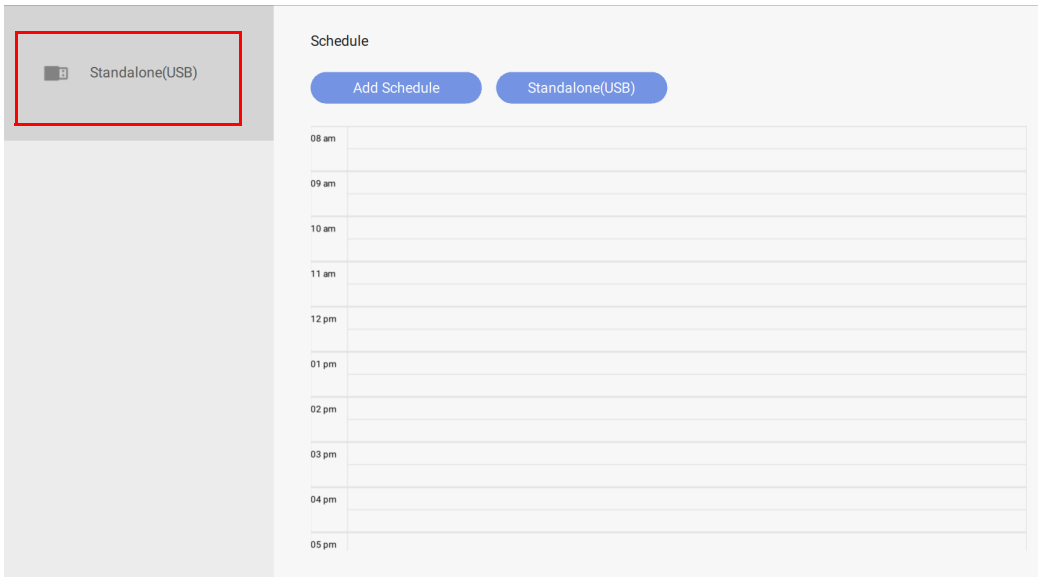


Zelfstandig (USB)

1. Voor Zelfstandig (USB) vult u de planningnaam in, kiest u het project dat u in de planning wilt afspelen en selecteert u de start- en eindtijd. Druk op **Opslaan** om verder te gaan.



2. Selecteer **Zelfstandig (USB)** om het bestand af te spelen.



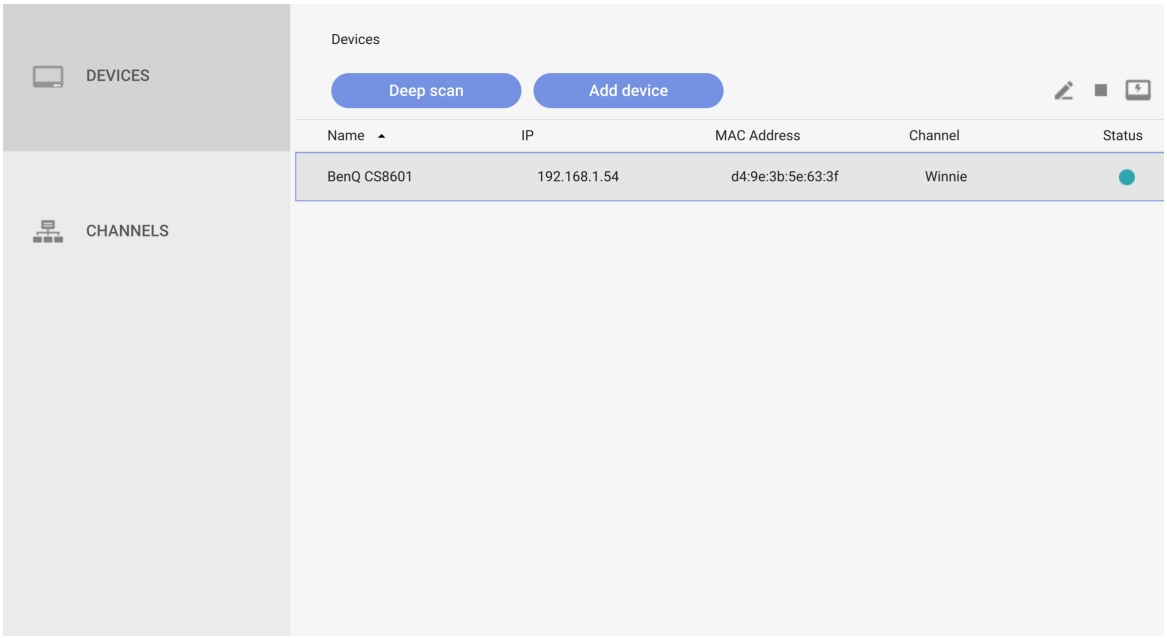
Lokale levering

1. Op de pagina Apparaten ziet u alle apparaten in hetzelfde subnet en in de modus **Lokale levering en interactieve functie**.

   : verander de naam van het apparaat.

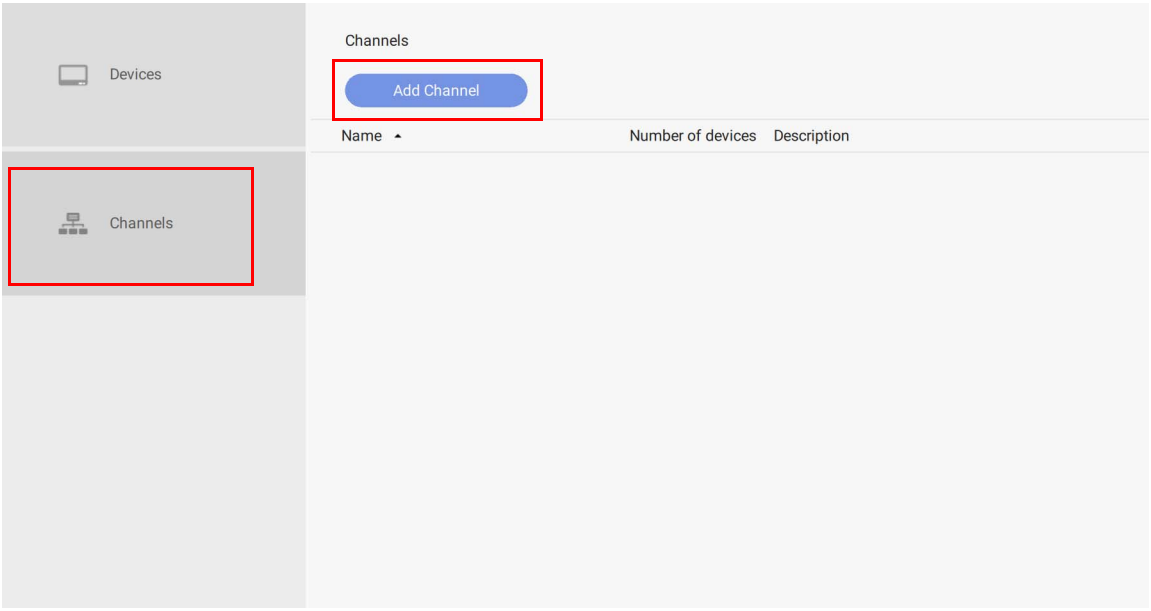
   : Stop het afspelen van content op het apparaat.

   : apparaatscherm toont een knippereffect zodat u kunt bepalen welk apparaat nu wordt gebruikt.



2. Voordat u een planning instelt en content afspeelt, moet u het apparaat toevoegen aan het kanaal.

3. Ga naar **KANALEN** en druk op **Kanaal toevoegen**.

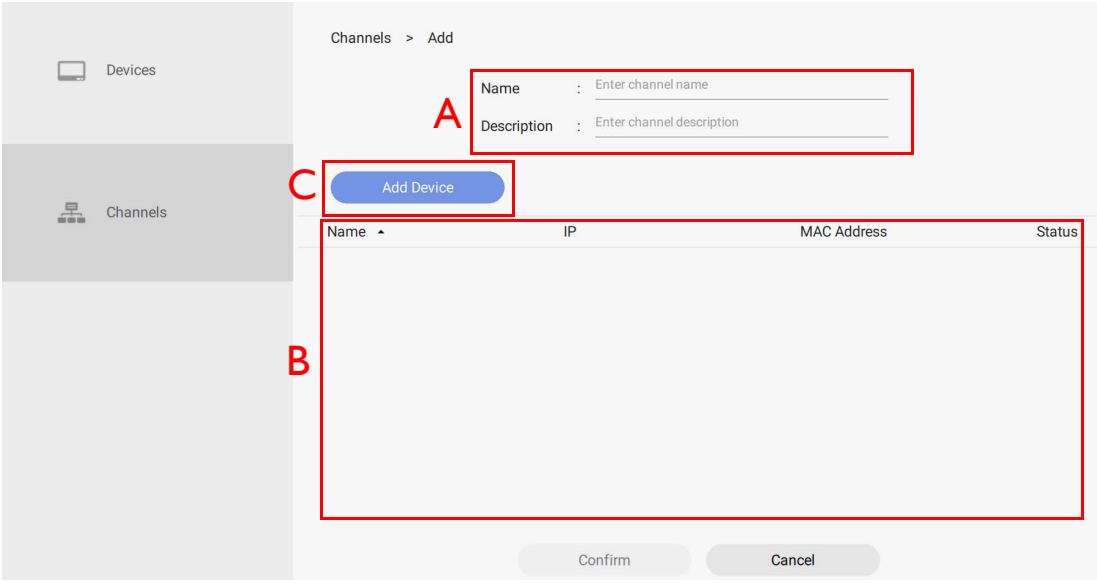


4. Zo maakt u het kanaal:

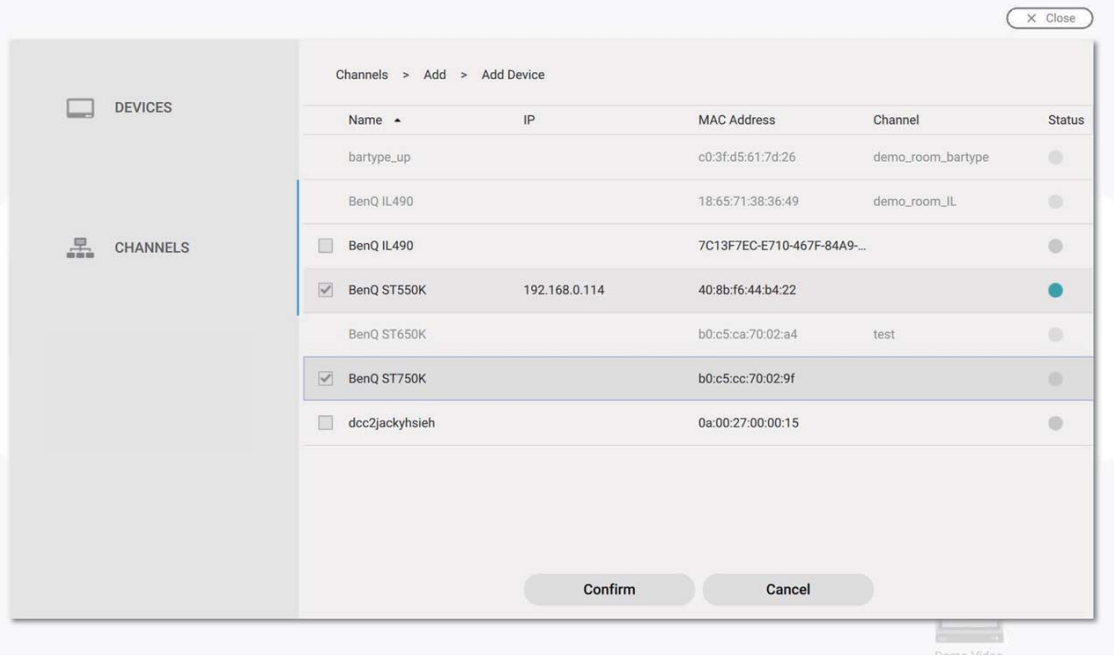
   A. Voer de basisgegevens van het kanaal in.

   B. De apparaatlijst staat al in het kanaal.

   C. Voeg een nieuw apparaat toe aan dit kanaal.

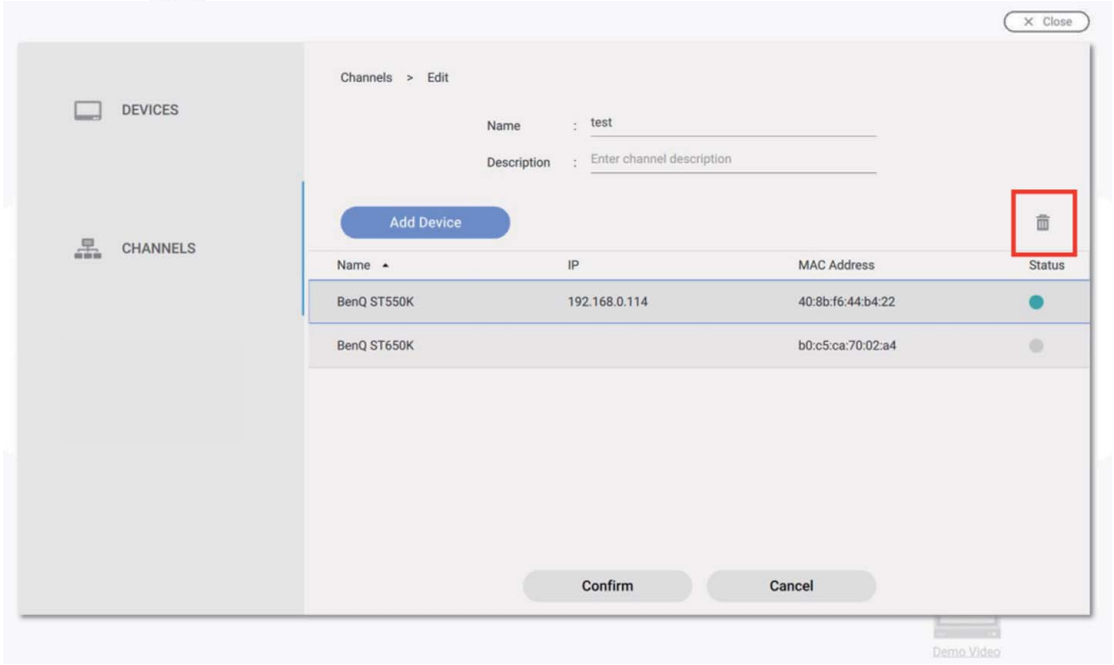


5. Selecteer het apparaat dat u aan het kanaal wilt toevoegen en druk op **Bevestigen**.



Opmerking: Een apparaat dat al aan een kanaal is toegevoegd kan niet aan een ander kanaal worden toegevoegd. Verwijder eerst het apparaat uit het kanaal.

6. U kunt ook op  drukken om apparaten uit het kanaal te verwijderen.



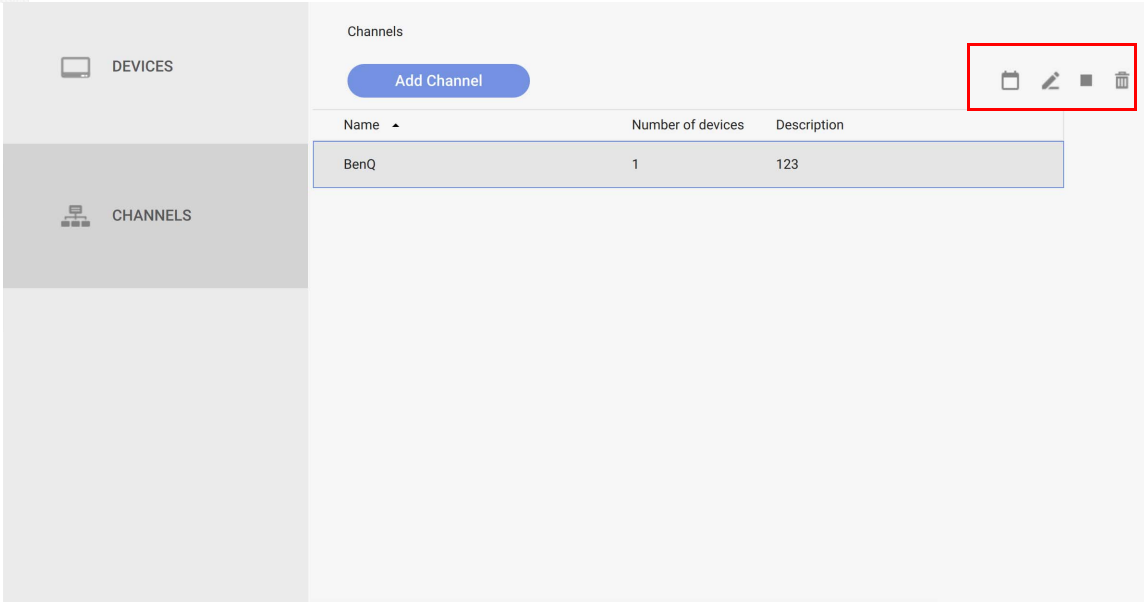
7. Als het kanaal is gemaakt, kunt u de kanalen besturen zoals hieronder is aangegeven.

 : planning instellen voor het kanaal.

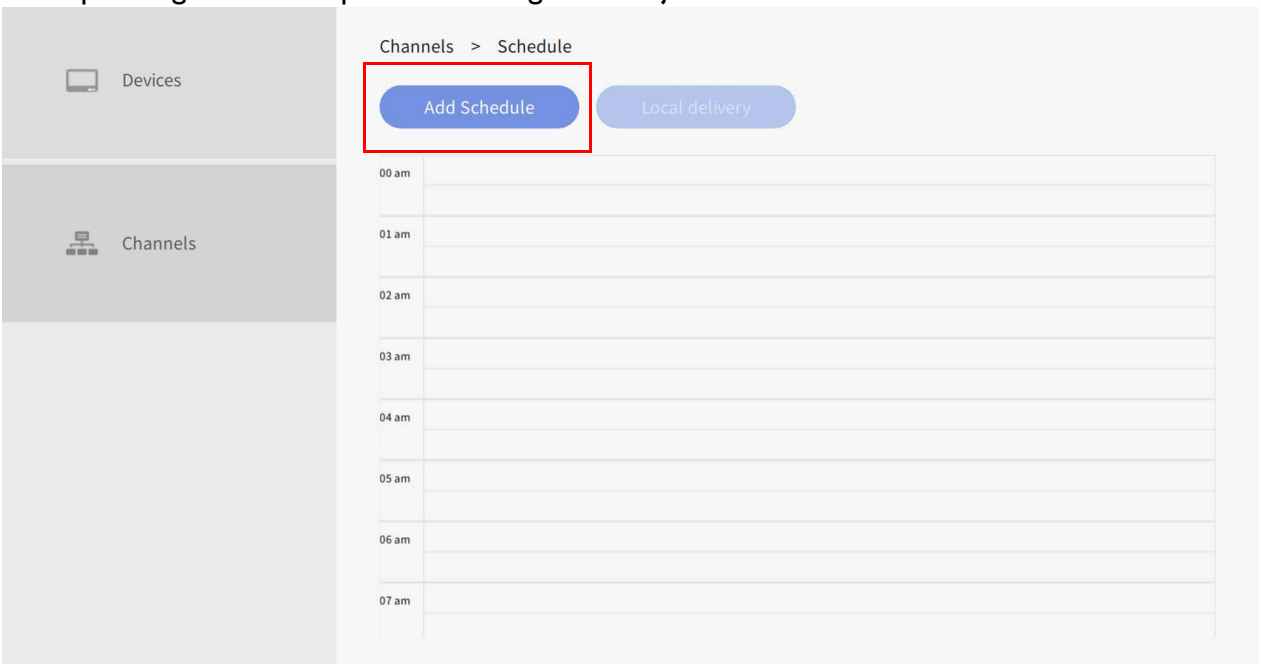
 : bewerk de basisgegevens van het kanaal en de apparaten erin.

 : Stop het afspelen van content op het kanaal.

: verwijder het kanaal.



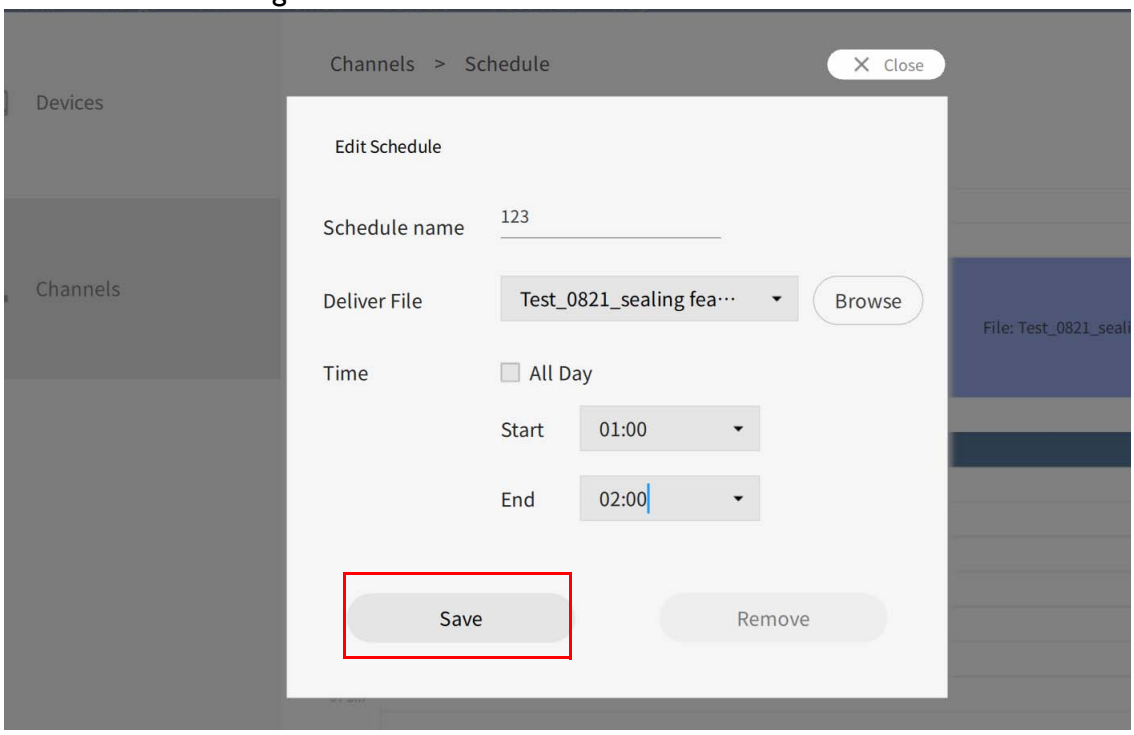
8. Druk op en kunt een planning instellen voor het kanaal. Druk op **Planning toevoegen** om een nieuwe planning te maken voor het kanaal. U kunt ook op het tijdschema dubbelklikken om een planning te maken op basis van de gekozen tijd.



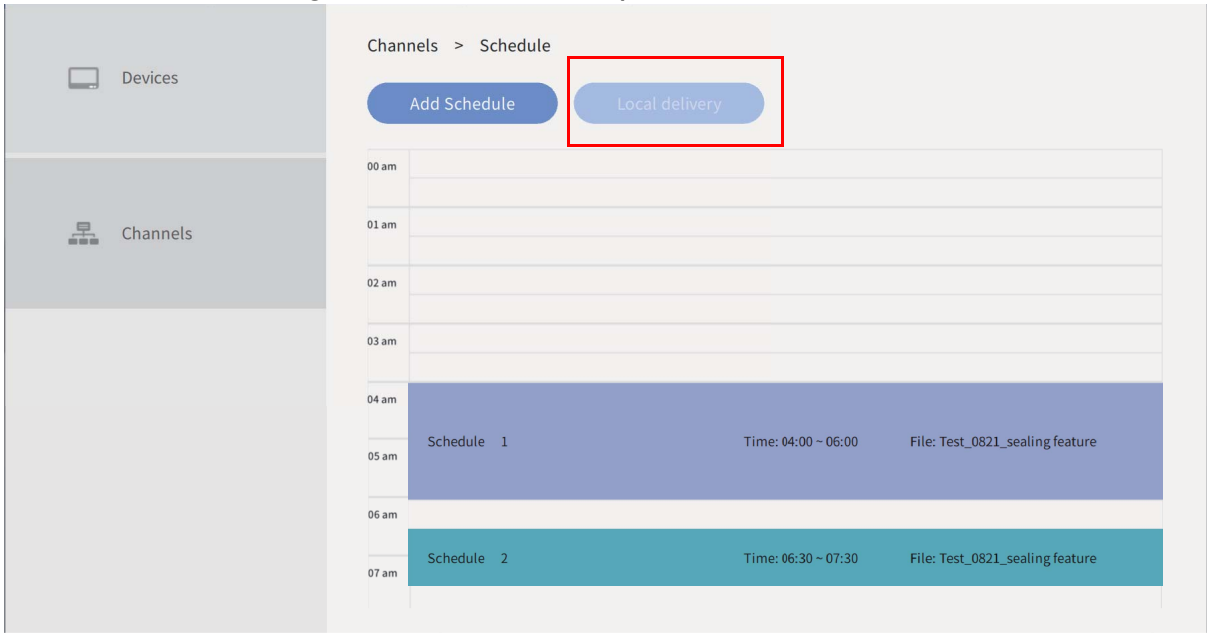
9. Als u op **Planning toevoegen** drukt, kunt u de planning instellen.

   A. Kies het project dat u in de planning wilt afspelen. Druk op ▼ en u ziet het recente bestand. Druk op **Bladeren** om het bestand in de verkenner te selecteren.

B. Kies het project dat u in de planning wilt afspelen en selecteer de start- en eindtijd. Druk op **Opslaan** om verder te gaan.



10. Selecteer Lokale levering om het bestand af te spelen.



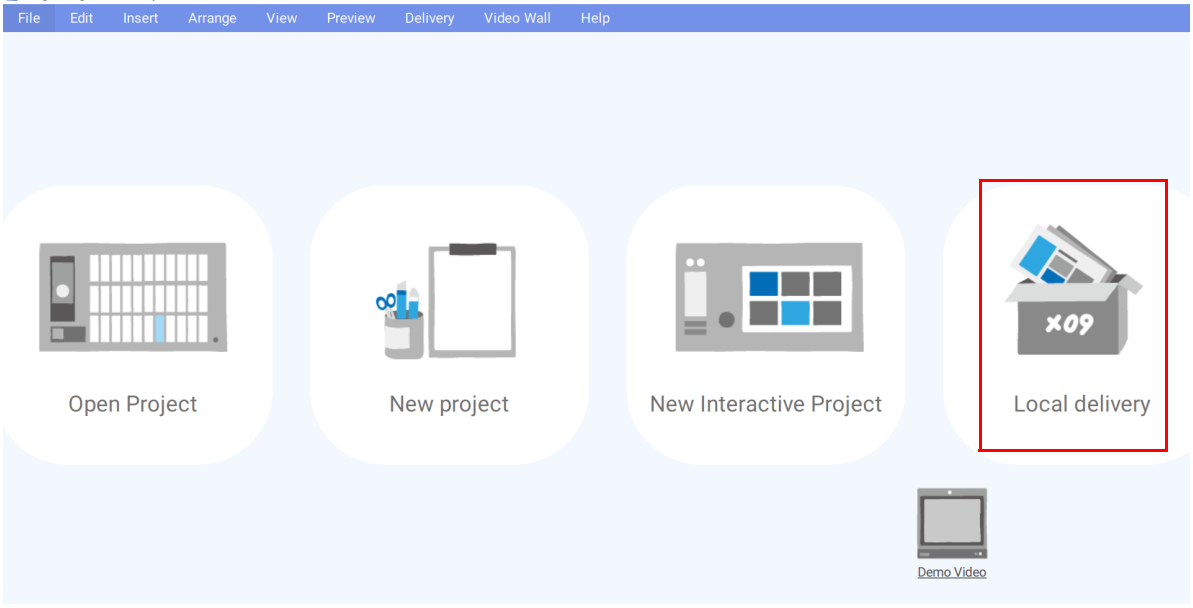
Apparaten zoeken in de modus Lokale levering

Bekijk de demonstratievideo:

Met Lokale levering kunnen verschillende weergaven worden verbonden via hetzelfde lokale netwerk. Dit is een korte uitleg van weergaveapparaten in de modus Lokale levering.

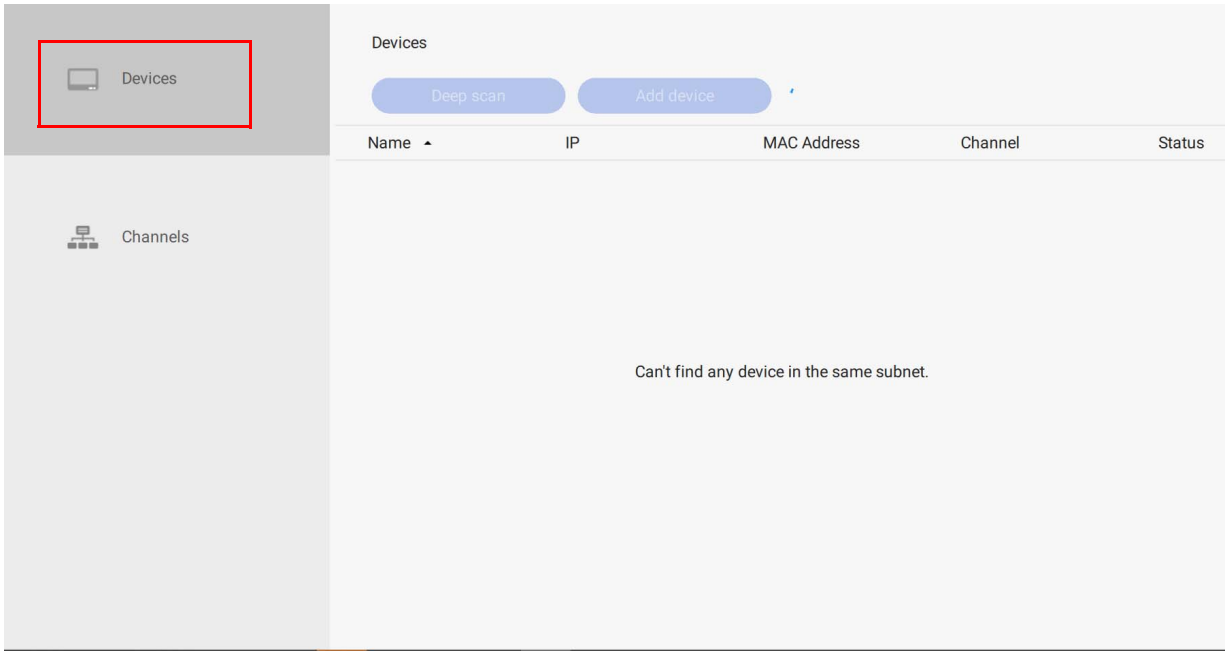
De modus **Lokale levering** openen:

1. Start X-Sign Designer en kies **Lokale levering**.

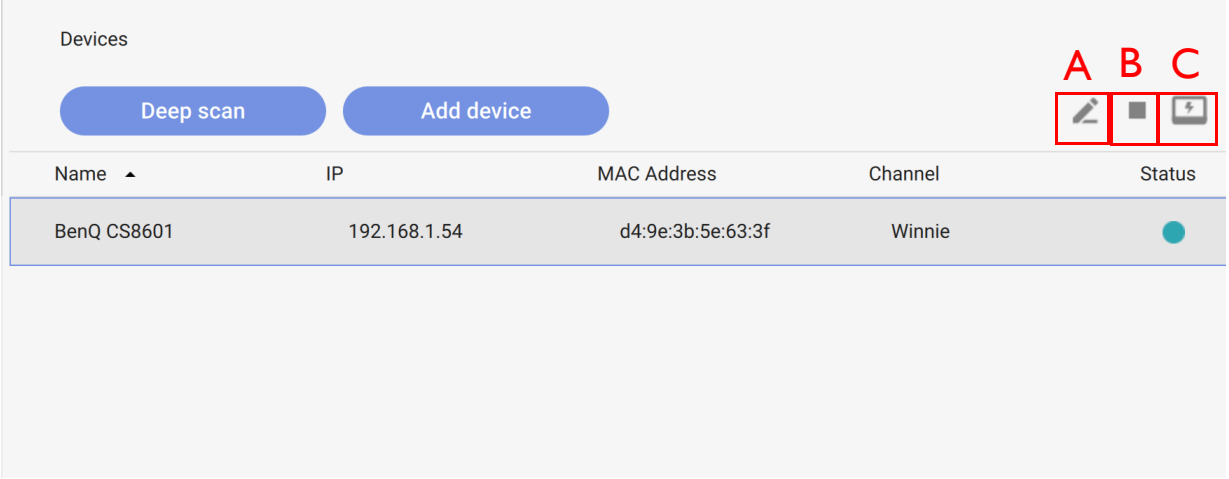


Opmerking: als X-Sign Designer al is geopend, selecteert u **Levering** > **Lokale levering** in het bovenste menu.

2. Het venster Apparaat verschijnt met daarin alle lokale apparaten die momenteel met het netwerk zijn verbonden.



3. Selecteer in de lijst het apparaat dat u wilt bewerken en selecteer vervolgens naar wens de volgende items.



A. - klik op deze knop om het apparaatnaamvenster te openen. Klik op de tekst om een nieuwe naam voor het apparaat in te voeren.

B. - klik op deze knop om de content op het huidige apparaat te stoppen.

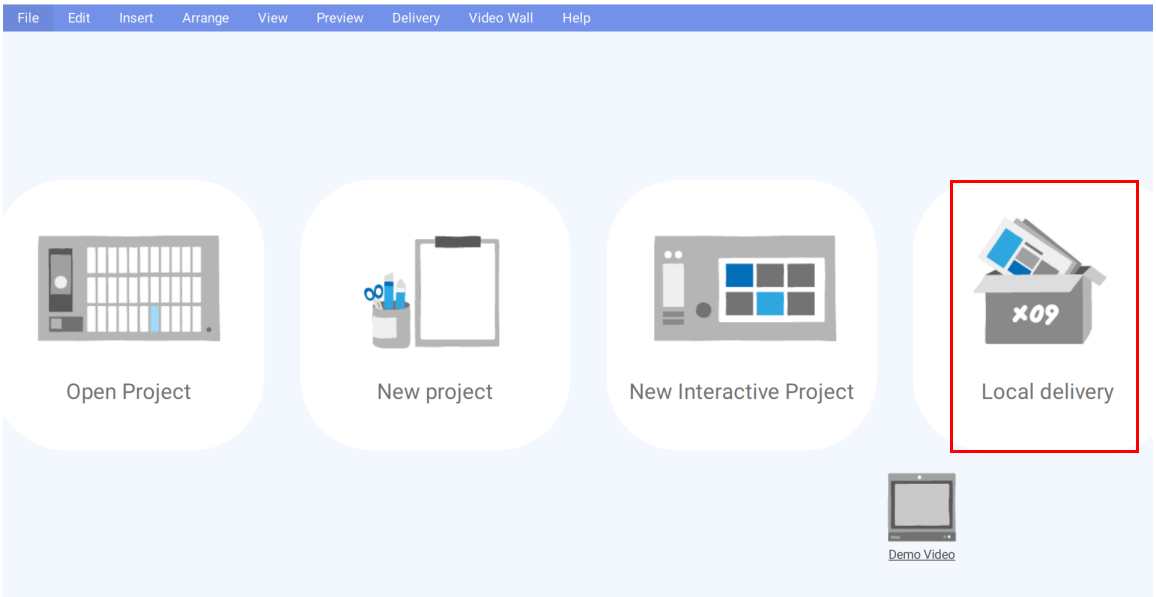
C. - klik op deze knop en het apparaat schakelt over naar een zwart scherm. Met deze functie kunt u een specifieke weergave herkennen als verscheidene apparaten met het lokale netwerk zijn verbonden.

Een planning instellen voor de modus Lokale levering

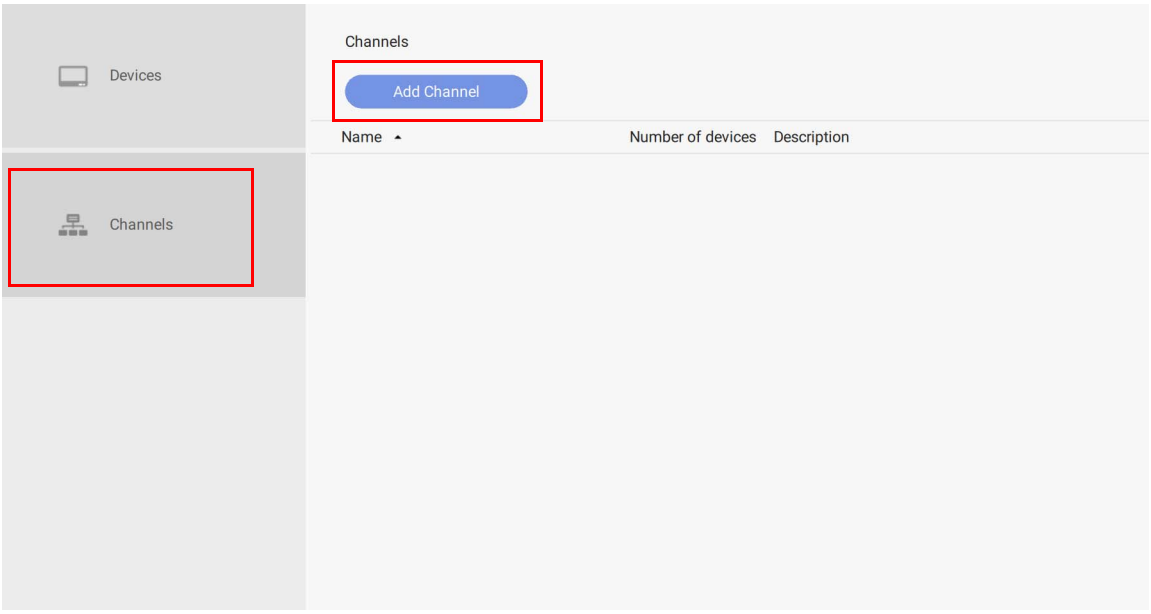
Als u diverse apparaten gebruikt in de modus Lokale levering, kunt u voor elke weergave een andere planning instellen voor het uitzenden van content. Eerst wordt een kanaal toegekend aan een apparaat en vervolgens wordt voor het kanaal een planning ingesteld. Hieronder volgt een korte uitleg over het instellen van een planning in de modus Lokale levering

Een kanaal maken in de modus Lokale levering:

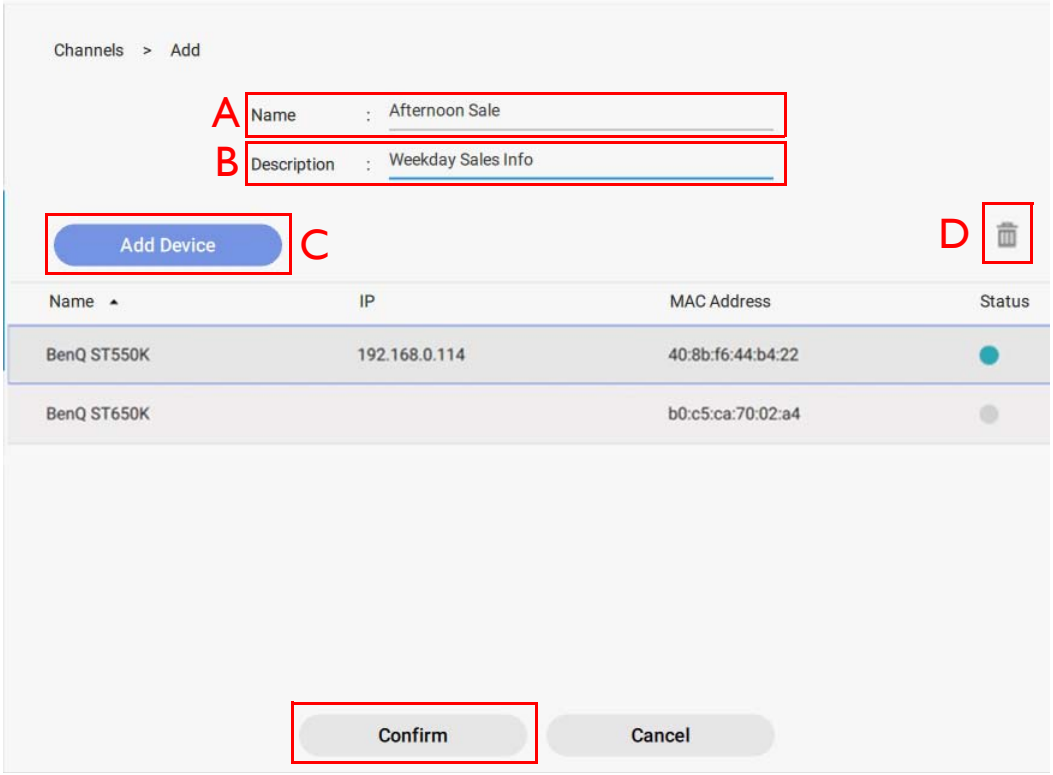
1. Start X-Sign Designer en kies **Lokale levering**.



2. Klik in het Apparaatvenster op **KANALEN** en klik vervolgens op **Kanaal toevoegen** om een nieuwe planning te maken.



3. In het venster Kanaal toevoegen kunt u het volgende selecteren:



A. **Naam** - voer een naam in voor het kanaal dat wordt uitgezonden.

B. **Beschrijving** - voer een beschrijving in voor het kanaal dat wordt uitgezonden.

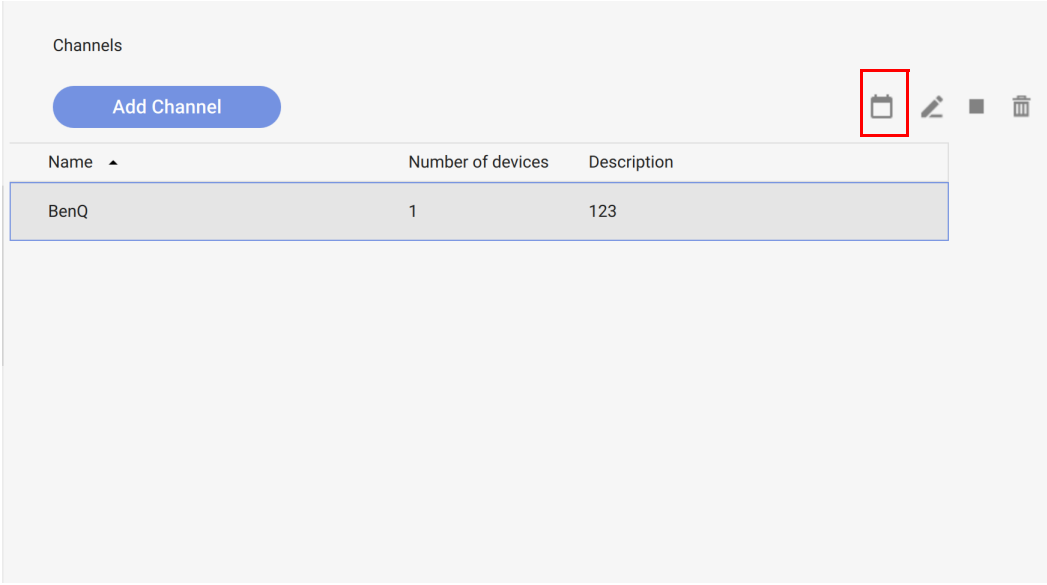
C. **Apparaat toevoegen** - klik op **Apparaat toevoegen** om weergaven toe te voegen aan dit kanaal. In het venster selecteert u de keuzevakken naast de apparaten die u wilt toevoegen en klikt u op **Bevestigen**.

D.  - selecteer het apparaat dat u wilt verwijderen van het kanaal en klik op dit pictogram.

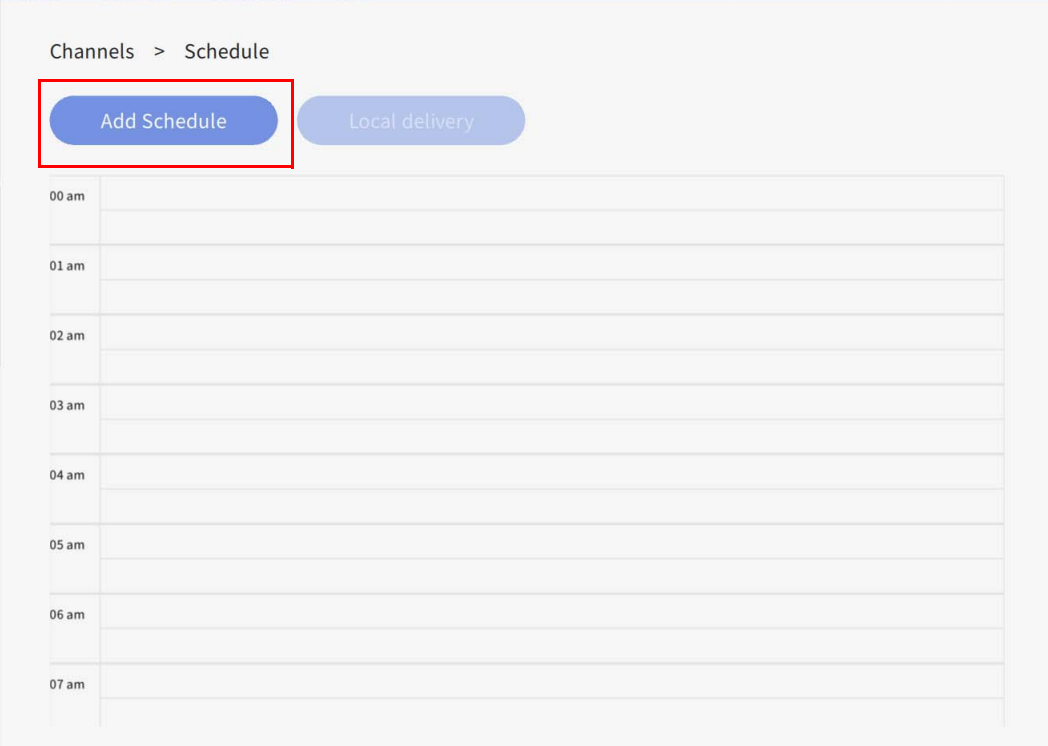
4. Klik op **Bevestigen** om het kanaal te maken en klik op **OK**.

Een planning voor een kanaal instellen in de modus Lokale levering:

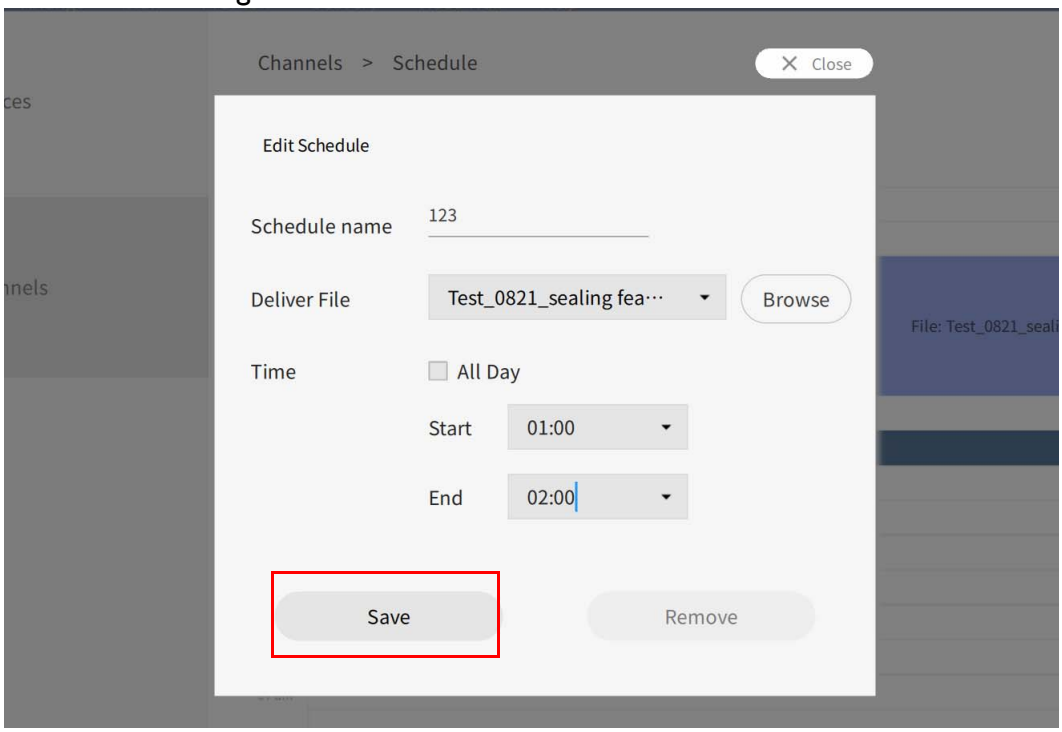
1. Selecteer in het venster **KANALEN** het gewenste kanaal en klik op de knop om een planning toe te voegen.



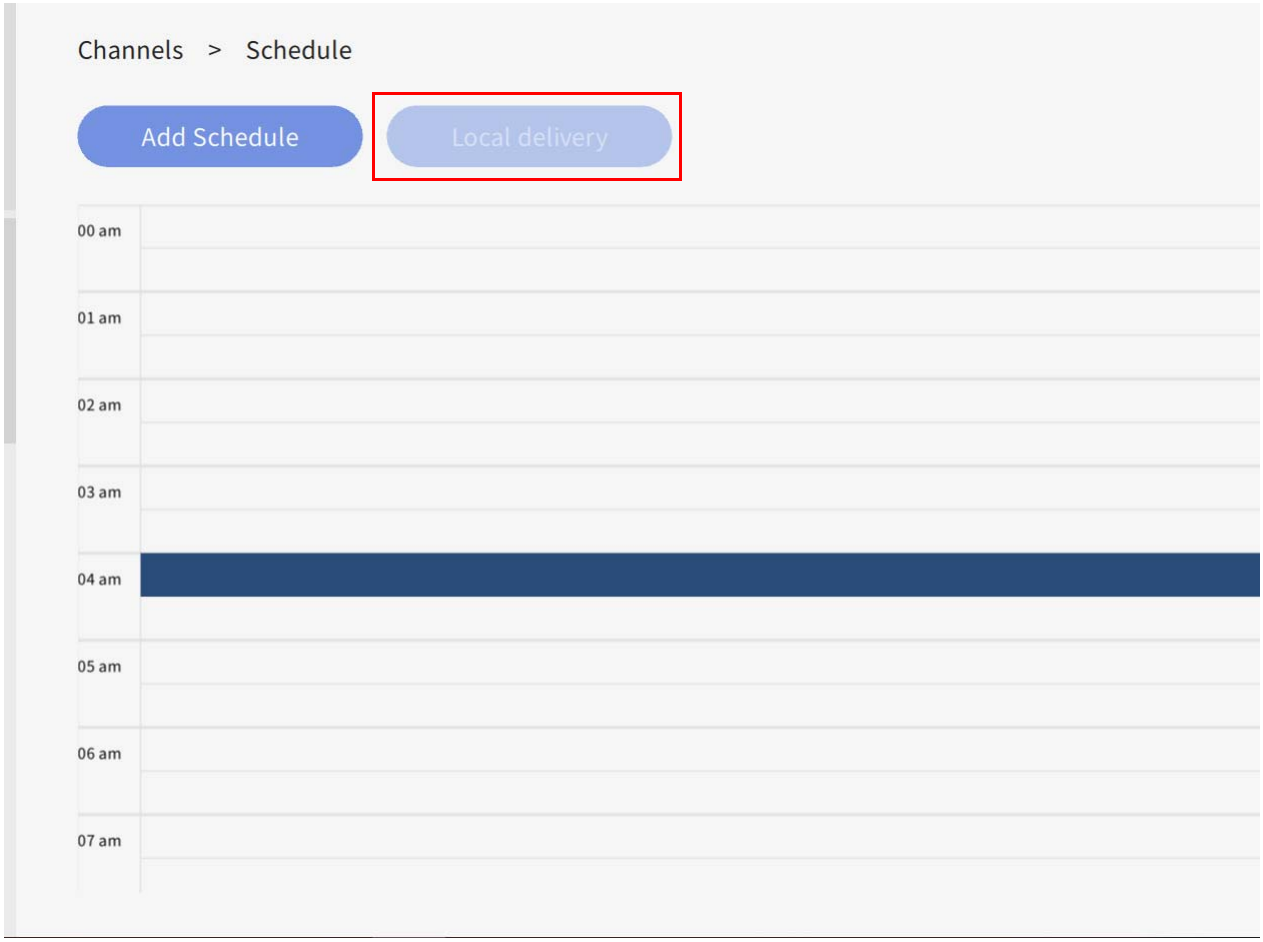
2. Klik op **Planning toevoegen** om een nieuwe planning te maken voor het kanaal. U kunt tijdblokken in de tijdtabel maken en bewerken door te klikken en verslepen.



3. Kies het project dat u in de planning wilt afspelen en selecteer de start- en eindtijd. Druk op **Opslaan** om verder te gaan.



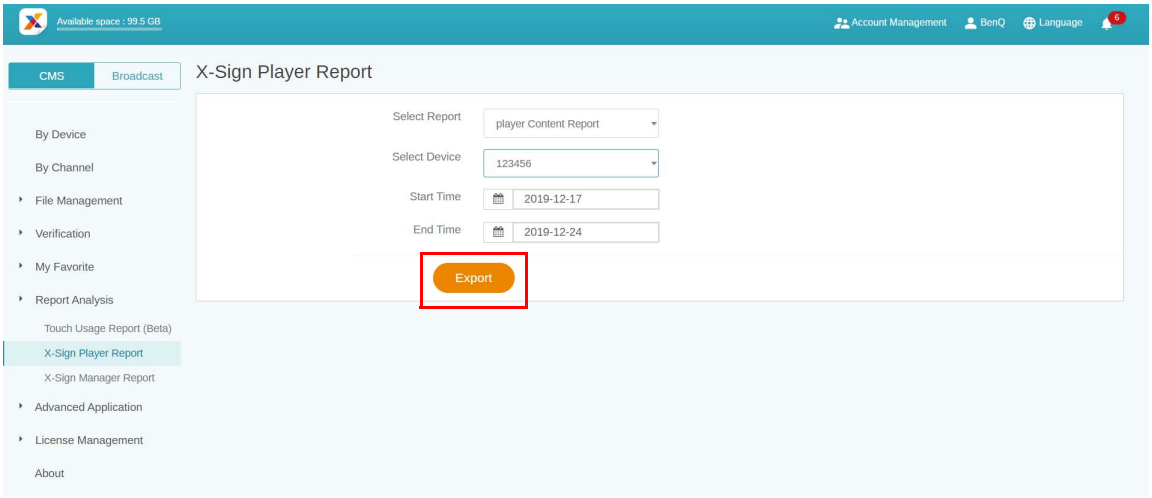
4. Klik op **Lokale levering** om de planning naar de toegekende apparaten van het kanaal te sturen.



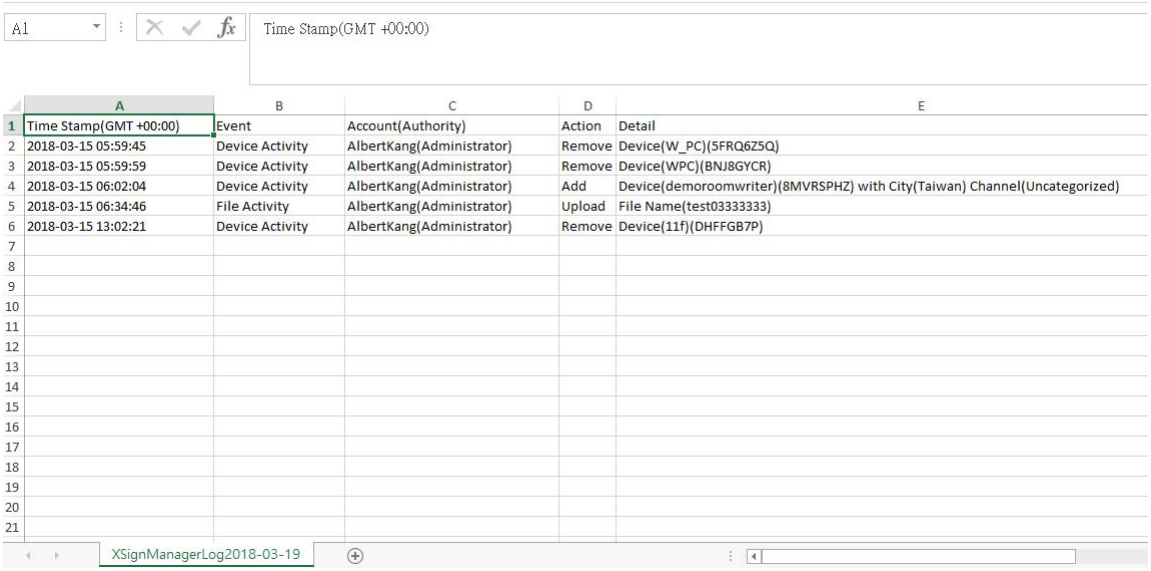
Rapport

Het activiteitenrapport van X-Sign Manager ophalen

1. Als u het activiteitenrapport van X-Sign Manager wilt ophalen, gaat u naar **Analyserapport** > **X-Sign Manager-rapport**.
2. Kies een starttijd en een eindtijd en klik op **Exporteren**.



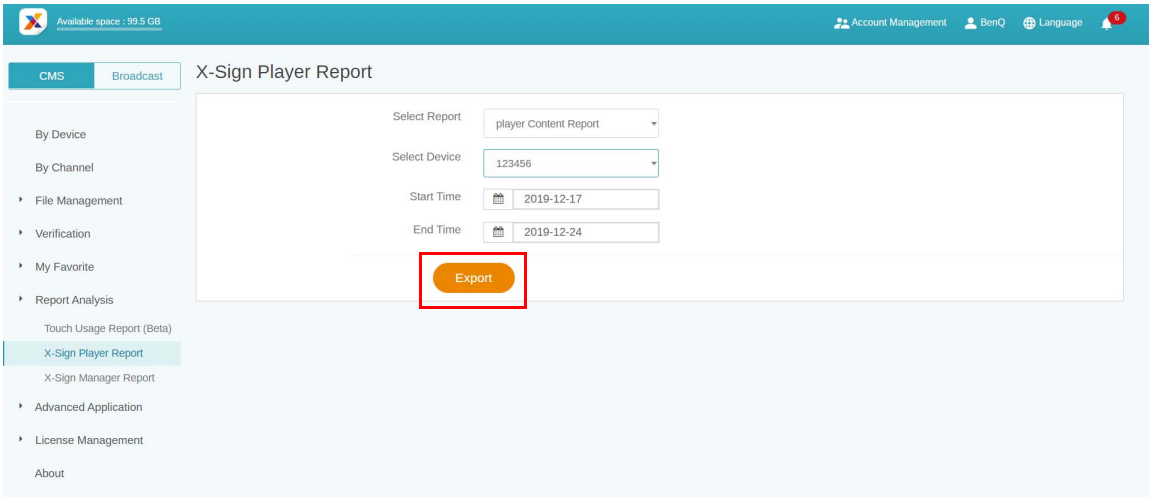
3. Het activiteitenrapport wordt geëxporteerd als een .xls- of een .xlsx-bestand.



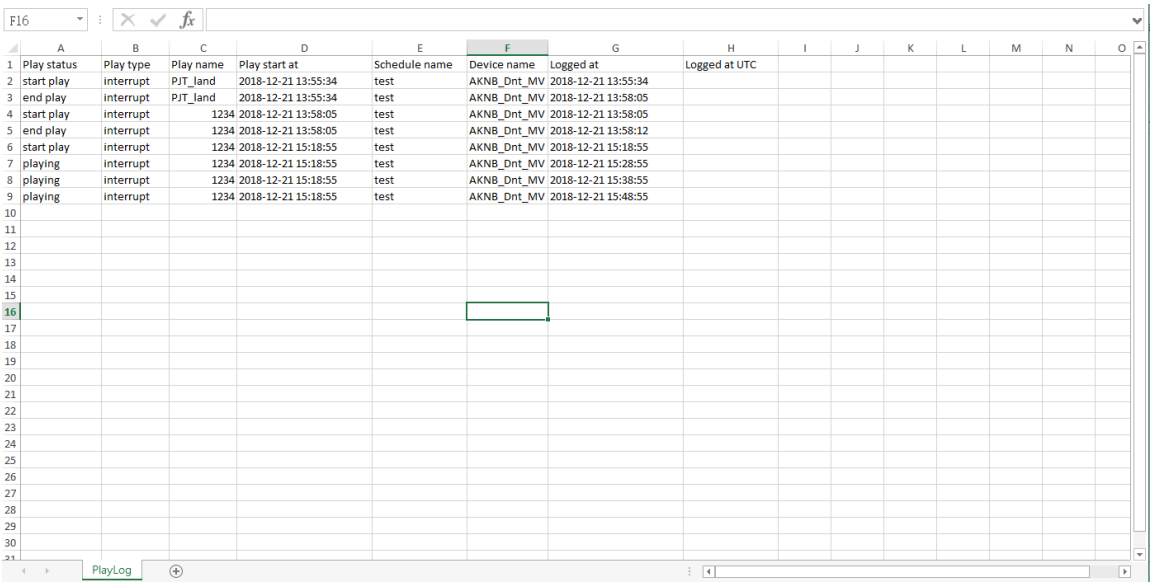
	A	B	C	D	E
1	Time Stamp(GMT +00:00)	Event	Account(Authority)	Action	Detail
2	2018-03-15 05:59:45	Device Activity	AlbertKang(Administrator)	Remove	Device(W_PC)(5FRQ6Z5Q)
3	2018-03-15 05:59:59	Device Activity	AlbertKang(Administrator)	Remove	Device(WPC)(BNJ8GYCR)
4	2018-03-15 06:02:04	Device Activity	AlbertKang(Administrator)	Add	Device(demoroomwriter)(8MVRSPHZ) with City(Taiwan) Channel(Uncategorized)
5	2018-03-15 06:34:46	File Activity	AlbertKang(Administrator)	Upload	File Name(test03333333)
6	2018-03-15 13:02:21	Device Activity	AlbertKang(Administrator)	Remove	Device(11f)(DHFFGB7P)

Contentrapport van speler downloaden

1. Open het contentrapport van de speler door te klikken op **Analyserapport** > **X-Sign Player-rapport** > **Contentrapport van speler**.
2. Kies een starttijd en een eindtijd en klik op **Exporteren**.



3. Het rapport wordt geëxporteerd als een .xls- of een .xlsx-bestand.



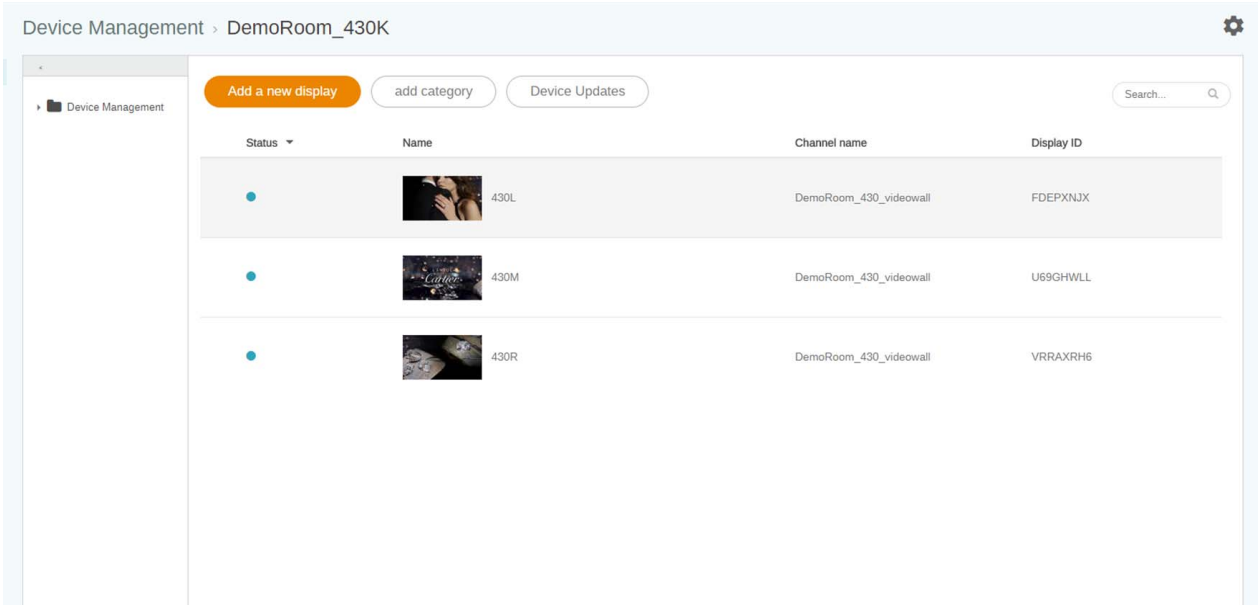
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Play status	Play type	Play name	Play start at	Schedule name	Device name	Logged at	Logged at UTC
2	start play	interrupt	PJT_land	2018-12-21 13:55:34	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 13:55:34	
3	end play	interrupt	PJT_land	2018-12-21 13:55:34	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 13:58:05	
4	start play	interrupt	1234	2018-12-21 13:58:05	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 13:58:05	
5	end play	interrupt	1234	2018-12-21 13:58:05	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 13:58:12	
6	start play	interrupt	1234	2018-12-21 15:18:55	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 15:18:55	
7	playing	interrupt	1234	2018-12-21 15:18:55	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 15:28:55	
8	playing	interrupt	1234	2018-12-21 15:18:55	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 15:38:55	
9	playing	interrupt	1234	2018-12-21 15:18:55	test	AKNB_Dnt_MV	2018-12-21 15:48:55	

Videowall

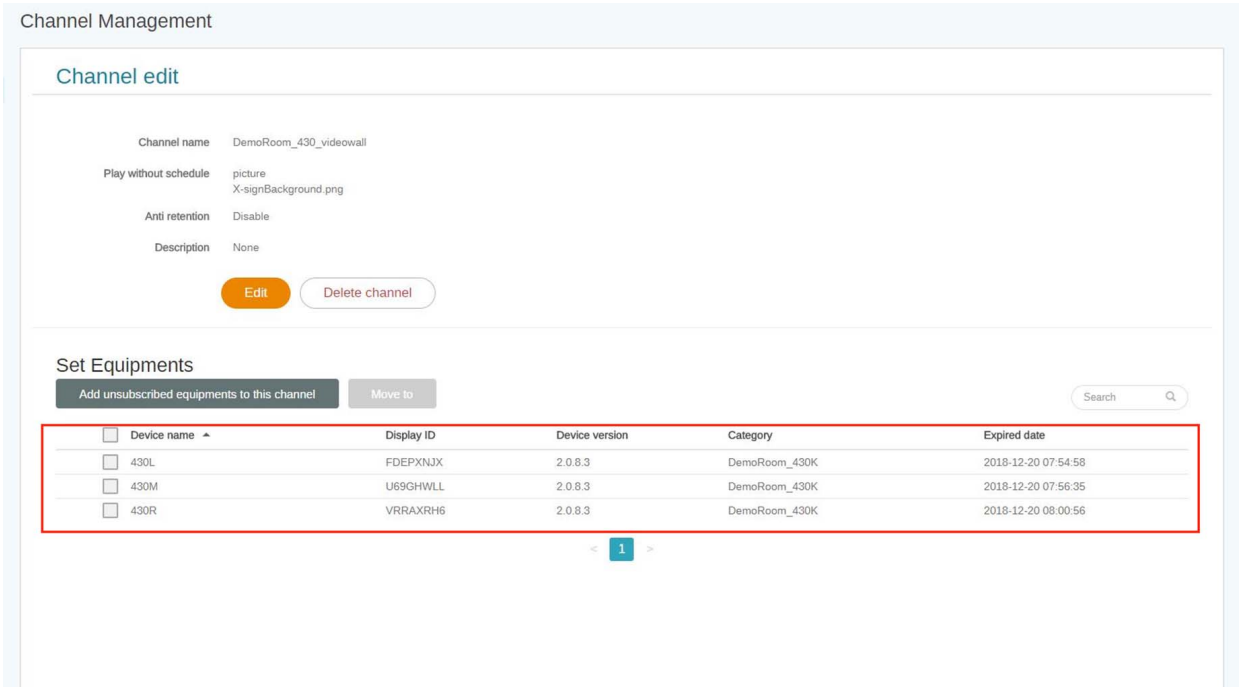
De omgeving voor een videowall instellen

Met X-Sign Manager en Player kunt u eenvoudig een videowallomgeving voor BenQ Smart Signage instellen. Bekijk de videowall van 1x3 in het voorbeeld.

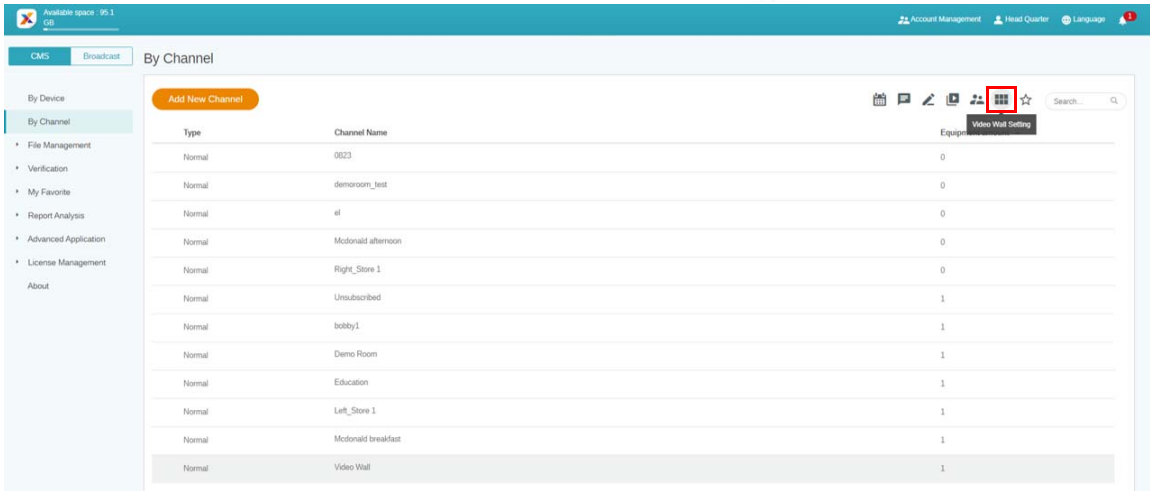
1. Koppel met X-Sign Manager alle apparaten die gebruikt worden voor de videowall.



2. Ga naar **Kanaalbeheer** om een kanaal te maken om al deze apparaten aan het kanaal toe te voegen.



3. Als het kanaal is gemaakt, selecteert u het kanaal en kiest u .



4. Hieronder staat een korte uitleg voor het maken van een videowall.

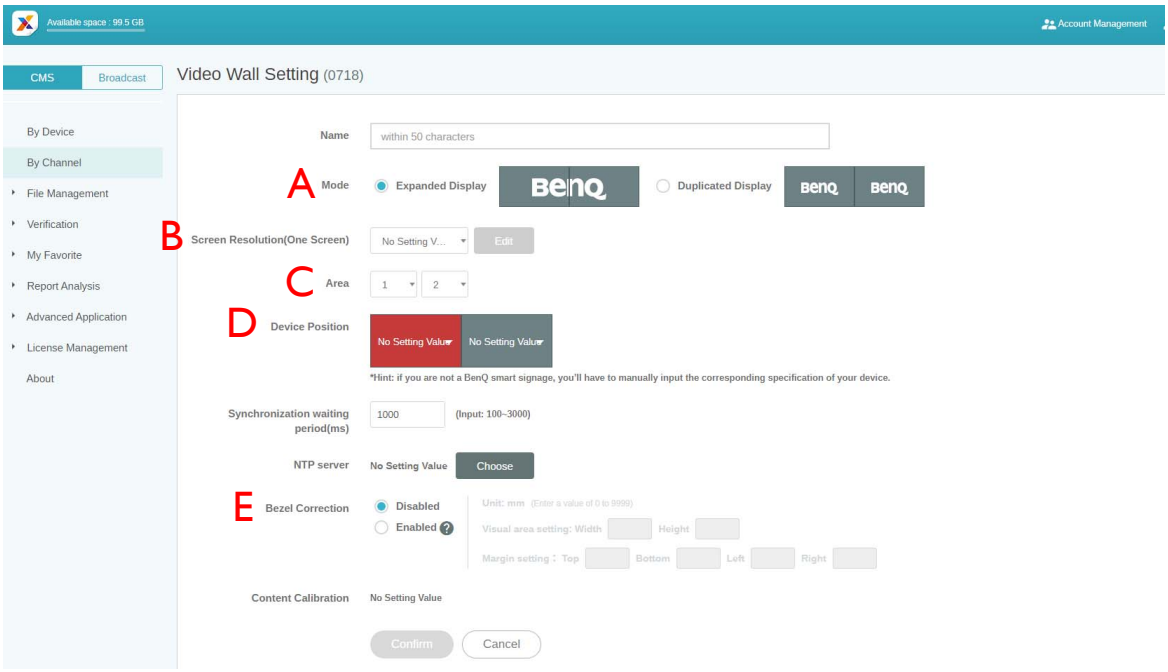
   A. Breid de content uit naar alle apparaten of stel in dat elk apparaat afspeelt in de zelfde contentmodus.

   B. Stel de resolutie van elk apparaat in. U kunt de resolutie zelf aanpassen.

   C. Bepaal de oppervlakte van het paneel: H (horizontaal) x V (verticaal).

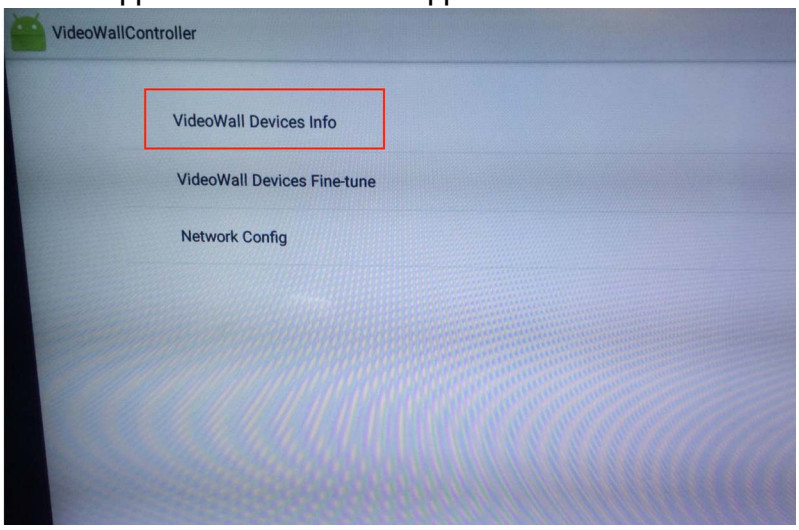
   D. Wijs de positie van elke weergave in de videowall toe.

   E. Schakel de randcorrectiefunctie in voor de weergavemarge van BenQ Smart Signage.

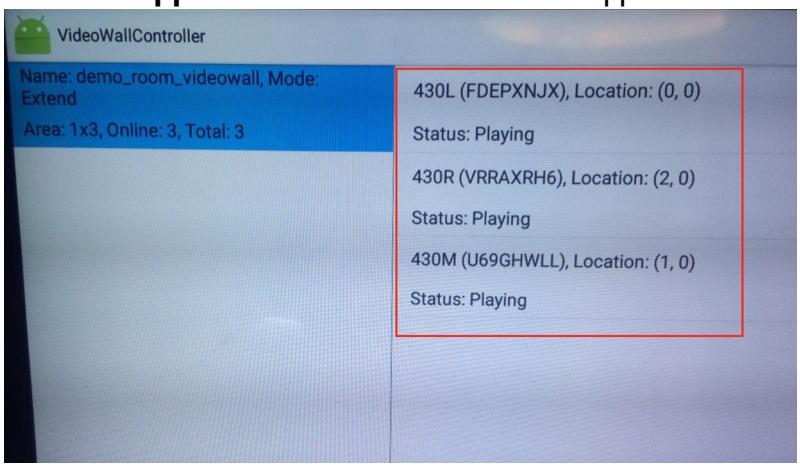


5. Als alle instellingen zijn geconfigureerd, klikt u op **Bevestigen**.

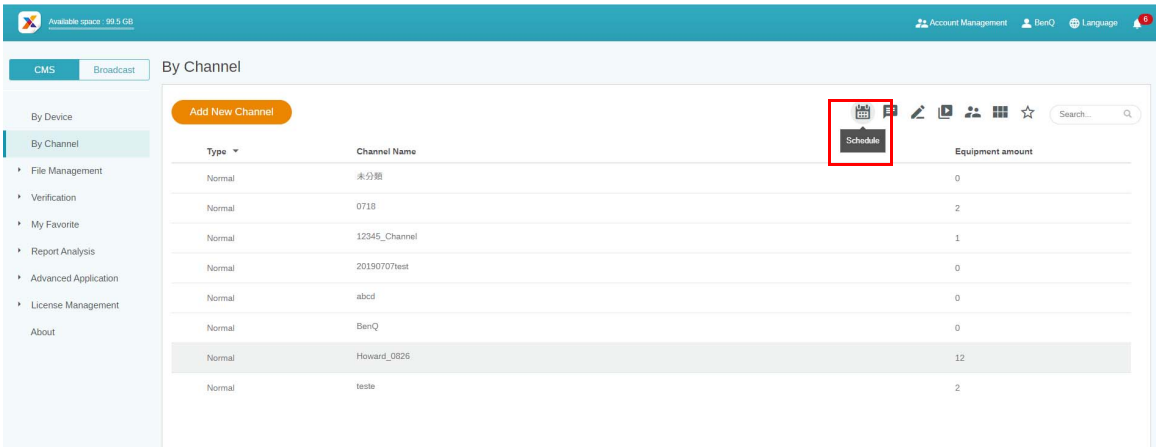
6. Stel één Android-apparaat in voor het installeren van de VideoWallController-apk. Plaats vervolgens het Android-apparaat en alle andere apparaten in hetzelfde subnet.



7. Kies **Info over videowallapparaten** en u ziet alle videowallapparaten in de lijst.



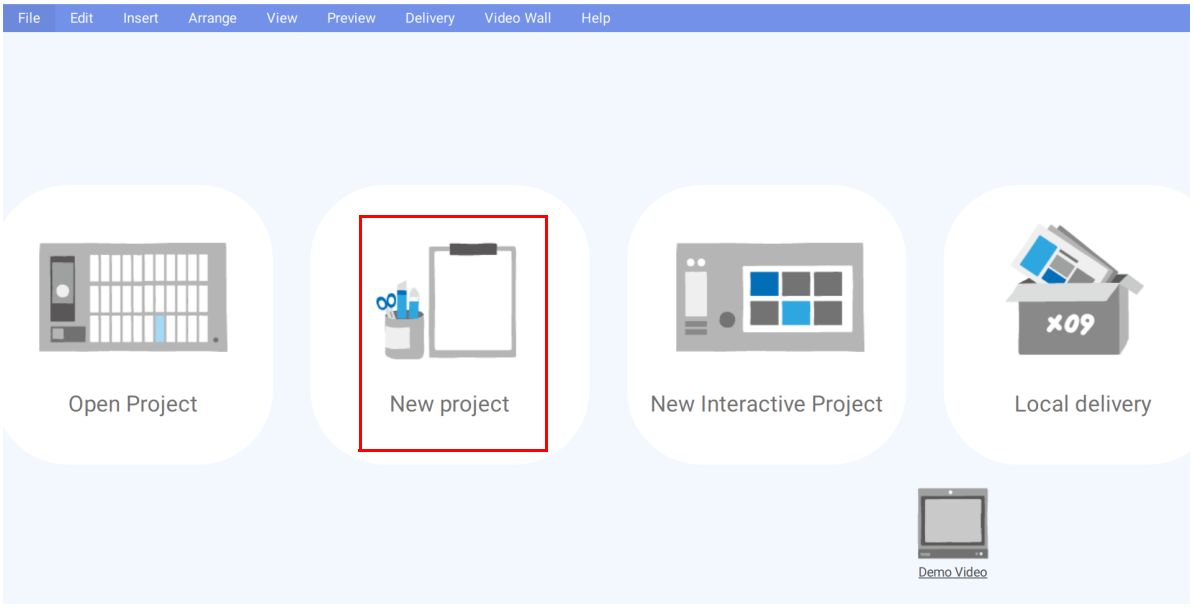
8. Nu kunt u met het videowallkanaal een planning maken om content af te spelen.



Videowallcontent maken vanuit X-Sign Designer

Met X-Sign Designer kunt u gemakkelijk content maken voor een videowall.

1. Maak een nieuw project.



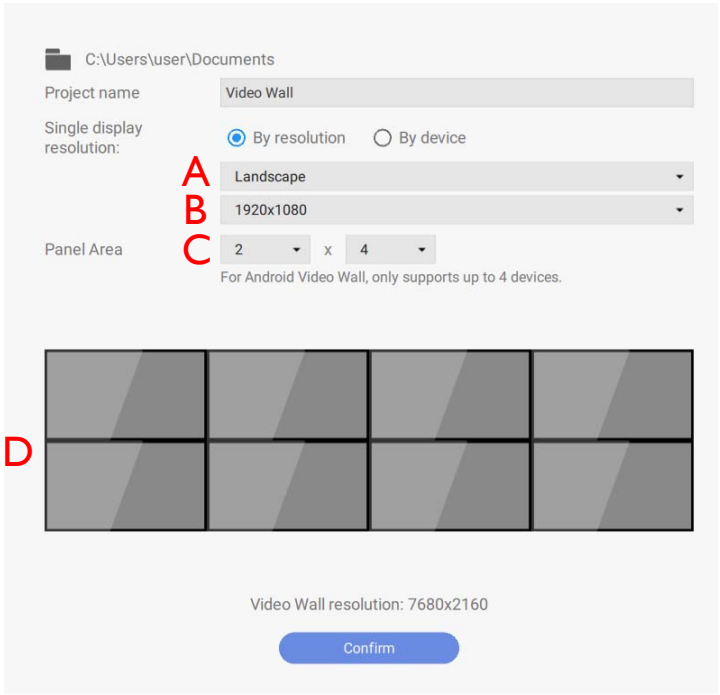
2. Hieronder staat een korte uitleg voor het instellen van de videowall.

   A. Plaats het apparaat in liggende of staande modus.

   B. U kunt de resolutie van elk apparaat instellen.

   C. Dit toont het paneelgebied (horizontaal x verticaal).

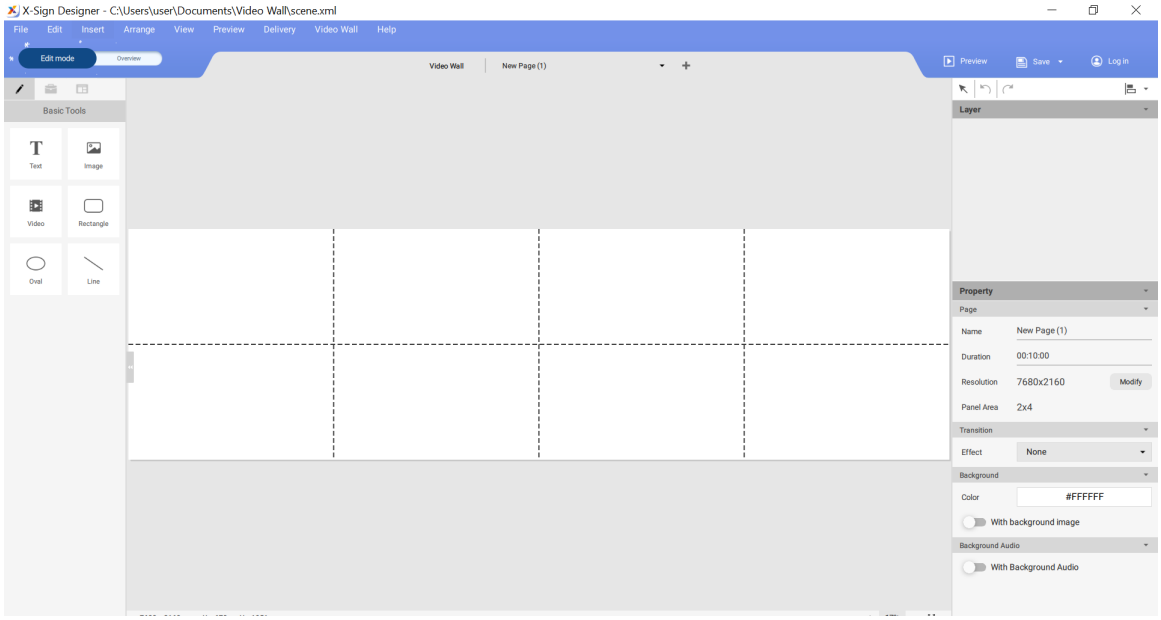
   D. Dit toont een simulatie van de videowall en de algehele resolutie.



Opmerking: Android Video Wall biedt ondersteuning voor maximaal vier apparaten.

3. Als alle instellingen zijn geconfigureerd, drukt u op **Bevestigen**.

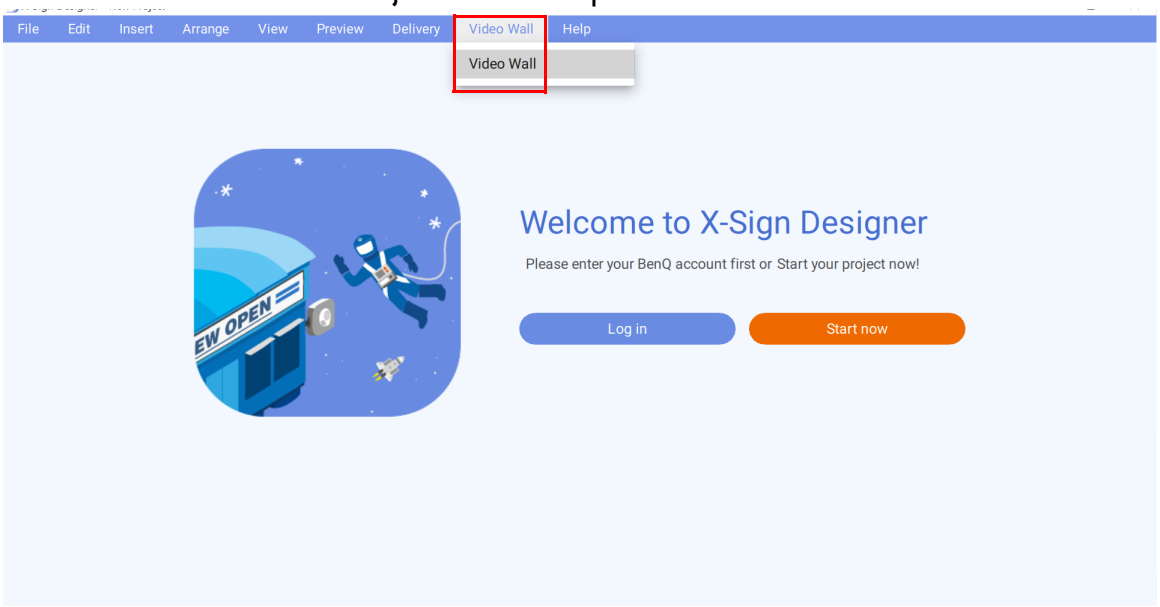
4. U kunt nu de content gaan ontwerpen.



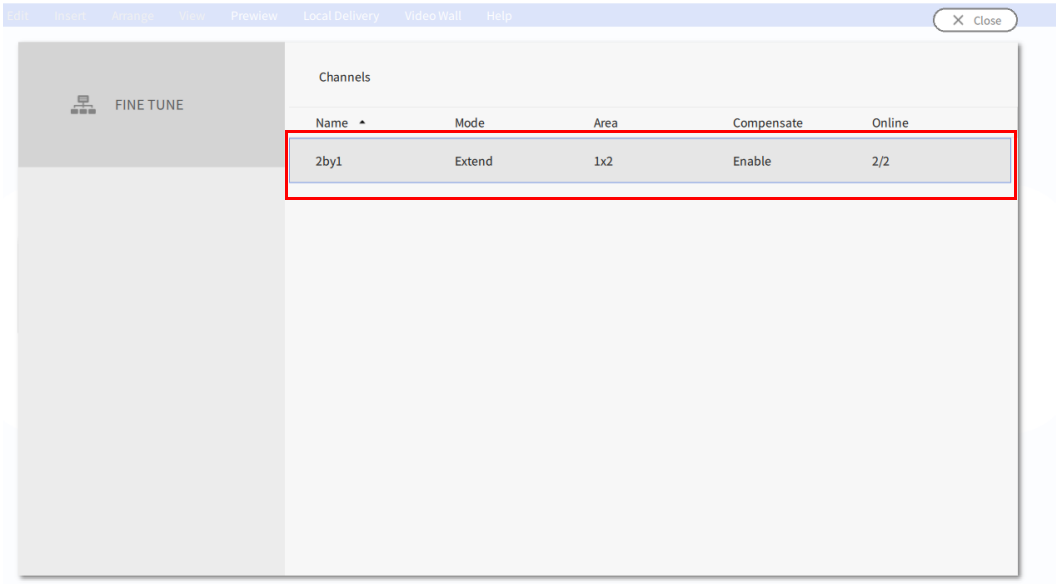
De videowall fijn afstellen vanuit X-Sign Designer

X-Sign Designer biedt verticale en horizontale micro-aanpassingen voor de videowall. De functie is ontworpen voor het fijn afstellen van het scherm als er kleine verschillen tijdens de installatie zijn opgetreden. Als er sprake is van een aanzienlijke openingen tussen schermen, past u in plaats daarvan de fysieke installatie aan.

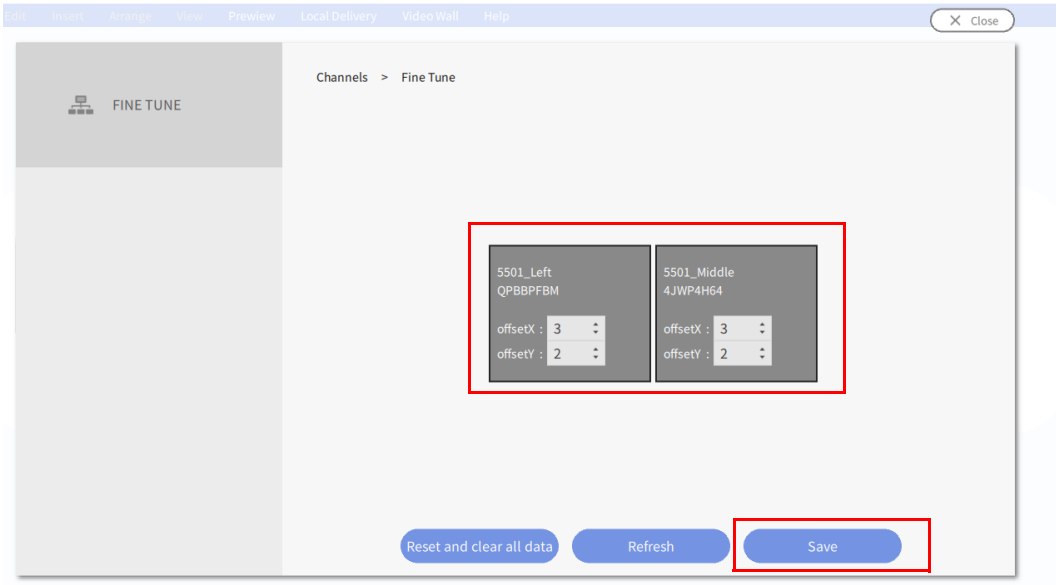
1. Selecteer **Video Wall** om het fijn afstellen te openen.



2. Klik op **FIJN AFSTELLEN** om de kanaallijst te controleren. Klik vervolgens op het videowallscherm voor de fijne afstelling.



3. Met **FIJN AFSTELLEN** kunnen micro-aanpassingen worden uitgevoerd op de geselecteerde videowallschermen langs de x- en y-as. Klik op **Opslaan** om de aanpassing te voltooien. De maateenheid is de milimeter.



Opmerking: voor fijn afstellen is het maximum aantal ondersteunde videowallapparaten vier.

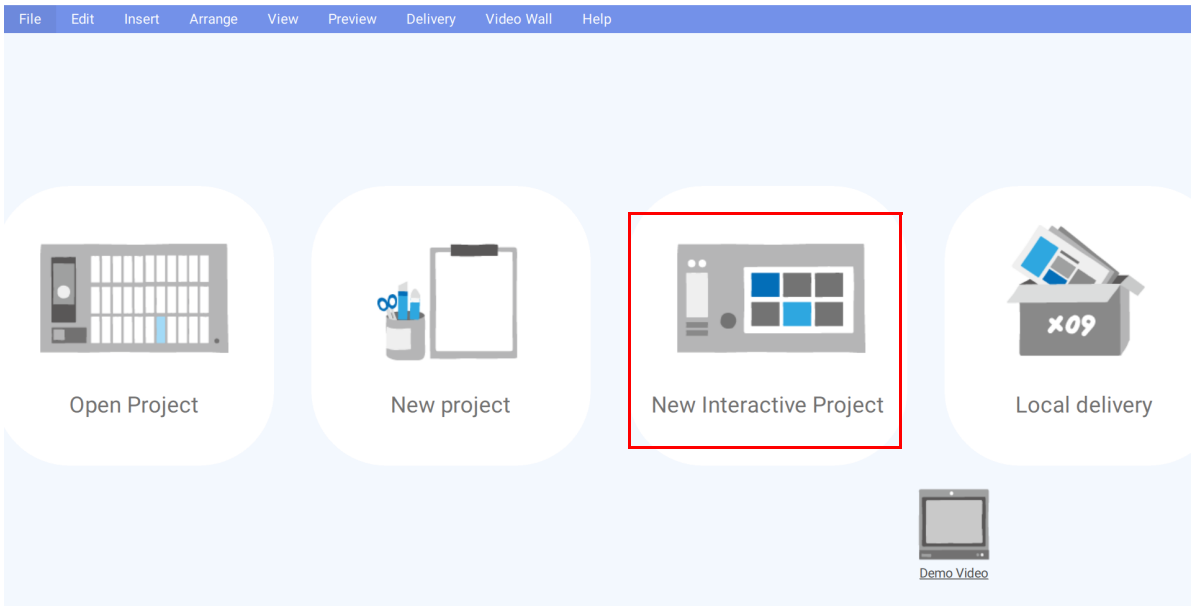
Premium

Interactief

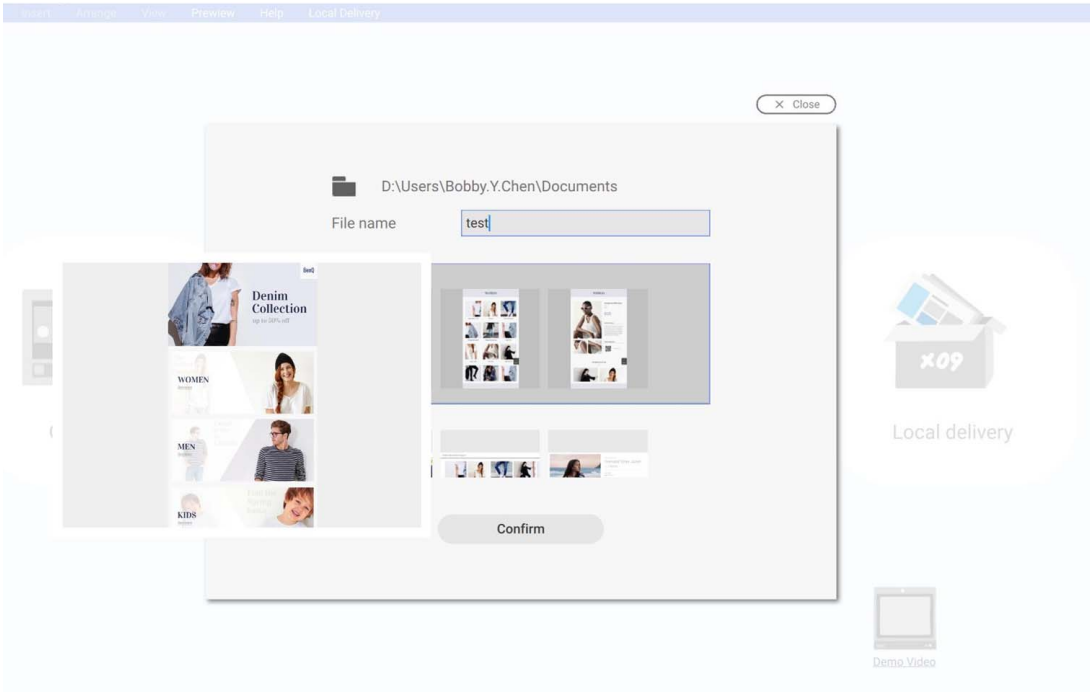
Interactieve content maken met een interactief sjabloon

Met Interactief sjabloon van X-Sign Designer kunt u in enkele stappen interactieve content maken. Het is de beste oplossing voor de apparaten uit de BenQ Smart Signage IL series (met touchfunctie).

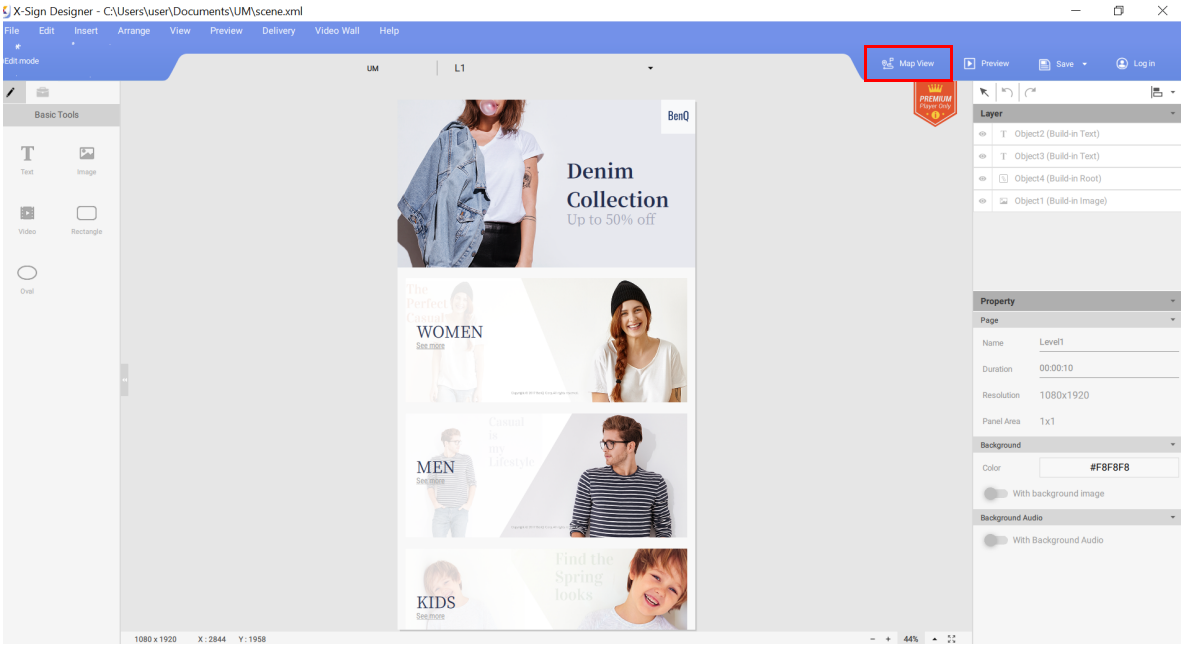
1. Start X-Sign Designer en kies **Nieuw interactief project**.



2. Kies de sjabloonstijl die u wilt gebruiken. Stel de naam en het pad van het bestand in en druk op **Bevestigen**.



3. Druk op **Kaartweergave** en u ziet de structuur van het sjabloon.



4. Hieronder staan de basisfuncties van **Kaartweergave**.

   A. Kies de pagina en u ziet links het voorbeeld.

   B. Kies **Bewerken** om naar de Lay-outpagina (niveau X) te gaan en de lay-out te veranderen.

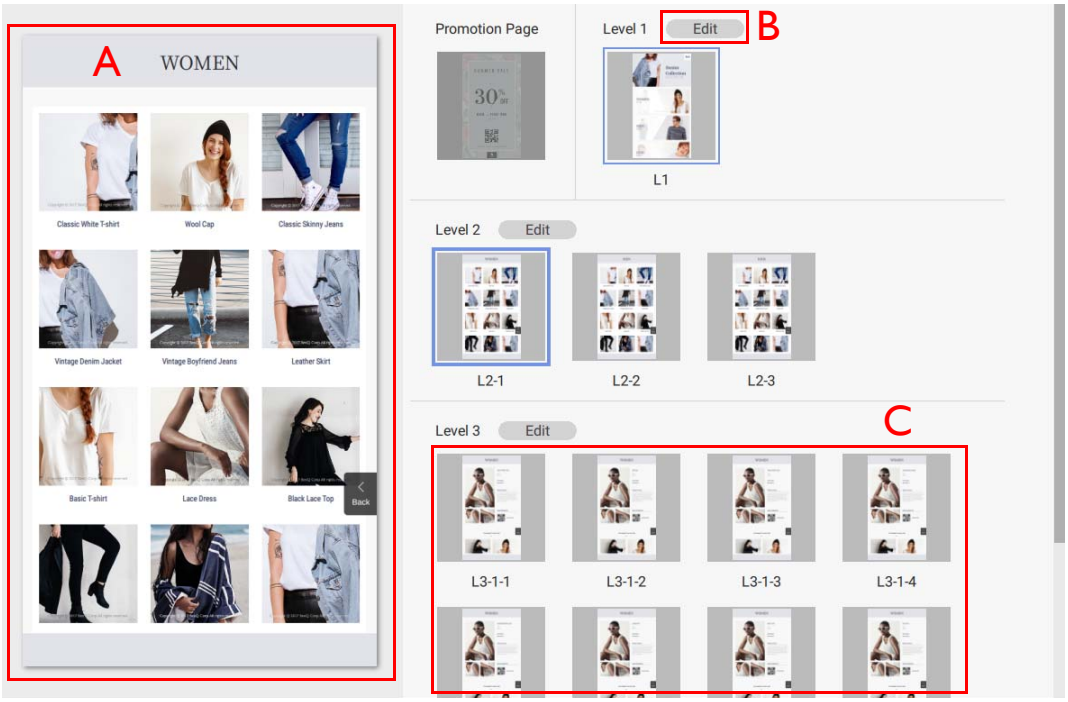
   C. Kies de pagina u het ziet de betreffende subpagina's. Houd ingedrukt op de pagina en versleep deze om de paginavolgorde te veranderen. Dubbelklik om direct naar de contentpagina (LX) te gaan om deze te berwerken.

• Er zijn drie laagstructuren:

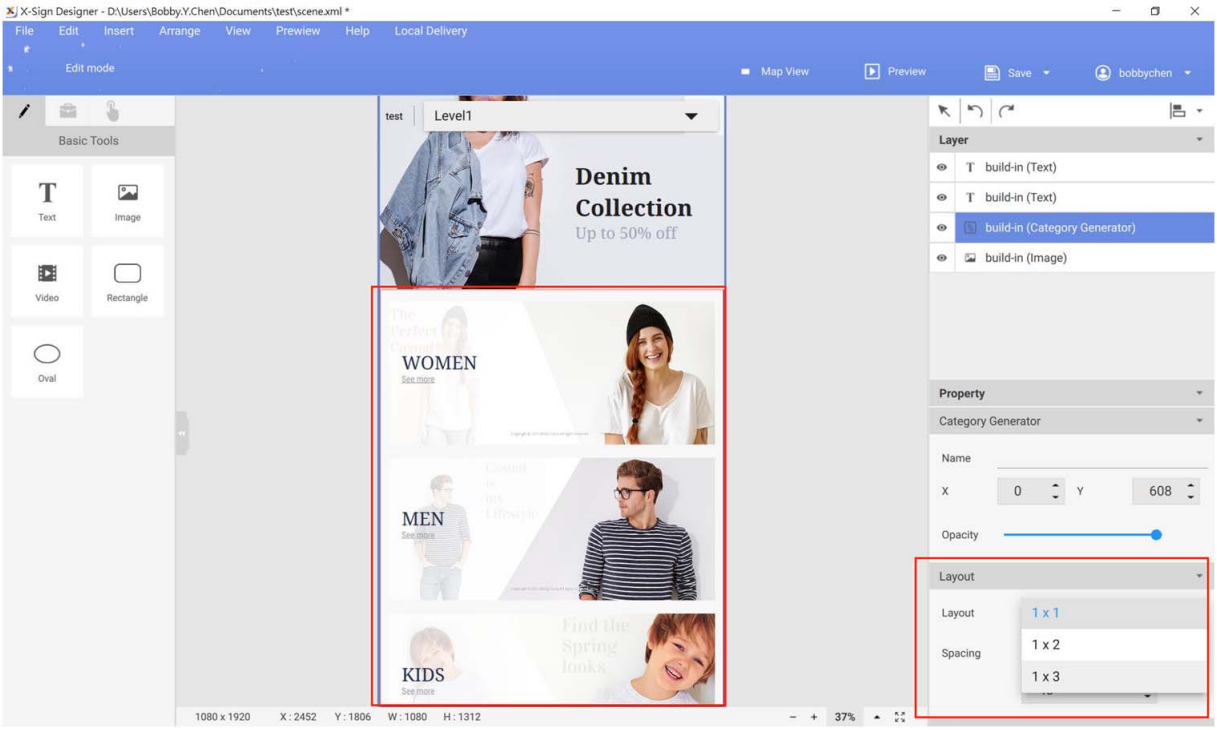
   Niveau 1: hoofdpagina

   Niveau 2: categorie

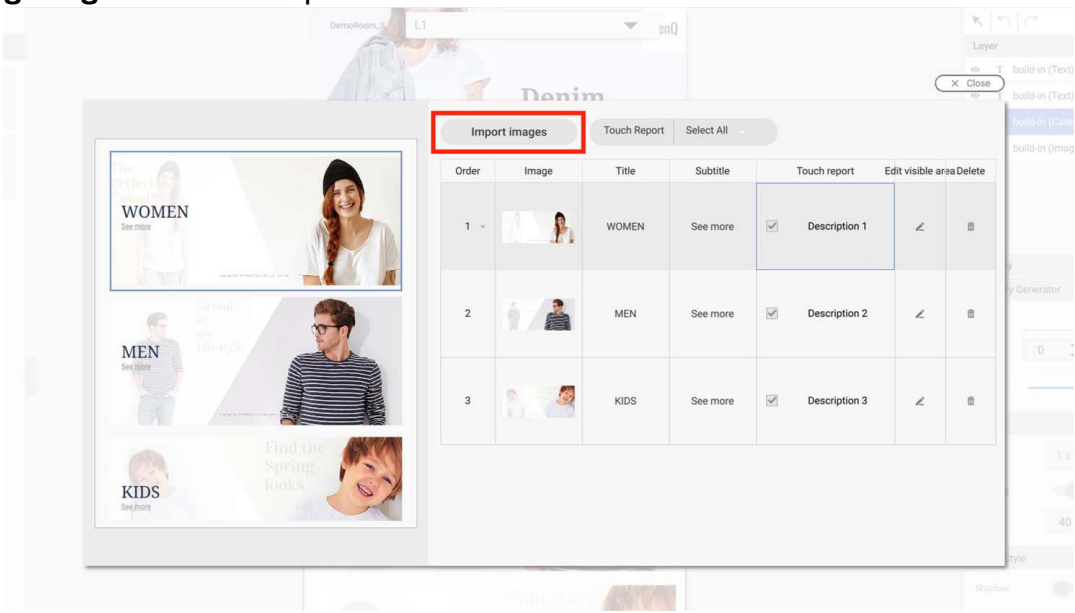
   Niveau 3: item/product



5. Op de Lay-outpagina (niveau X) klikt u op **Categoriegenerator** om de lay-out te veranderen.



6. Op de Contentpagina (LX) dubbelklikt u op **Afbeeldingen importeren** om de content naar **Categoriegenerator** te importeren.



7. Hieronder staan andere functies van **Categoriegenerator**.

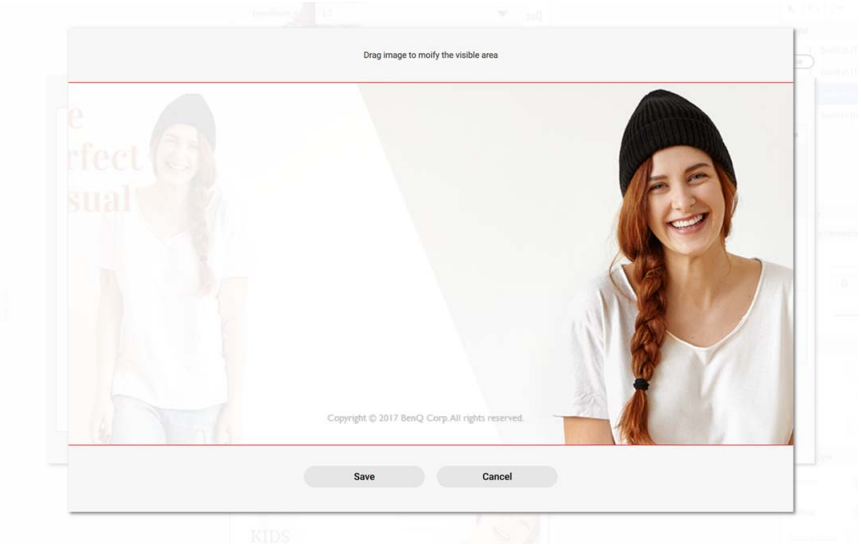
   A. Verander de volgorde van items. Versleep het item om de volgorde te veranderen.

   B. Verander de afbeeldingbron.

   C. Verander hier de tekenreeksen van de weergave.

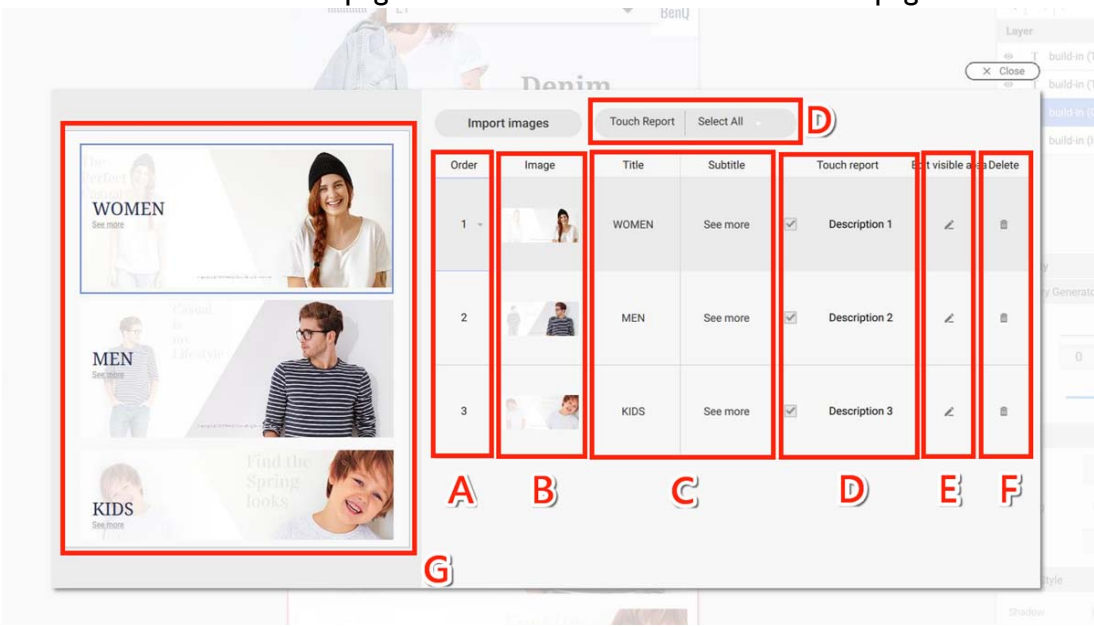
   D. Schakel **Touch-verslag** in om een analyserapport van aanrakingen in Manager te zien. U kunt alles in/uitschakelen door op de knop rechtsboven te drukken.

E. Stel het zichtbare gebied voor de afbeeldingen van items in.

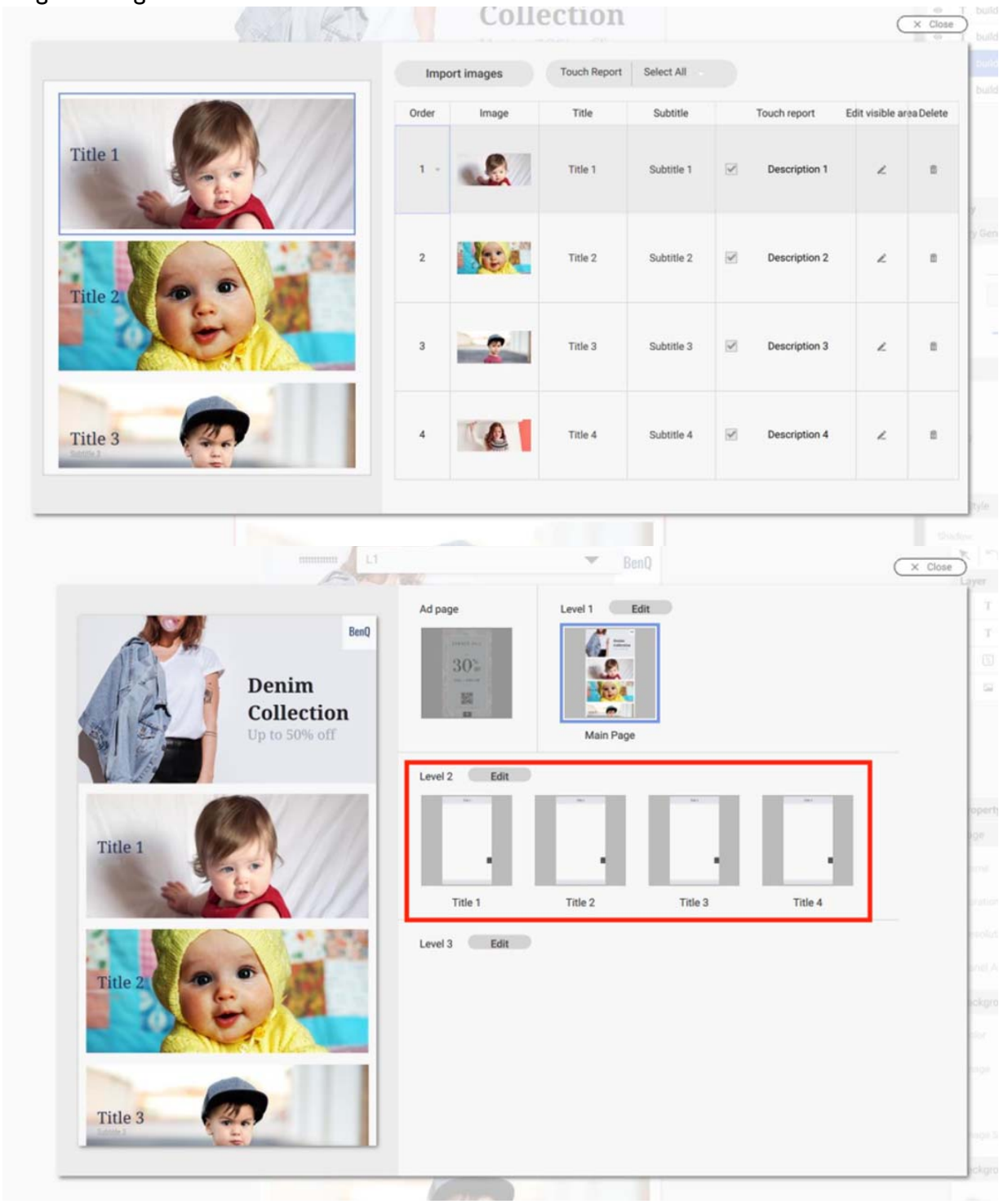


F. Klik met de rechtermuisknop om te verwijderen. Als u een item verwijdert, verwijdert u ook de gerelateerde subpagina('s), die niet kunnen worden hersteld.

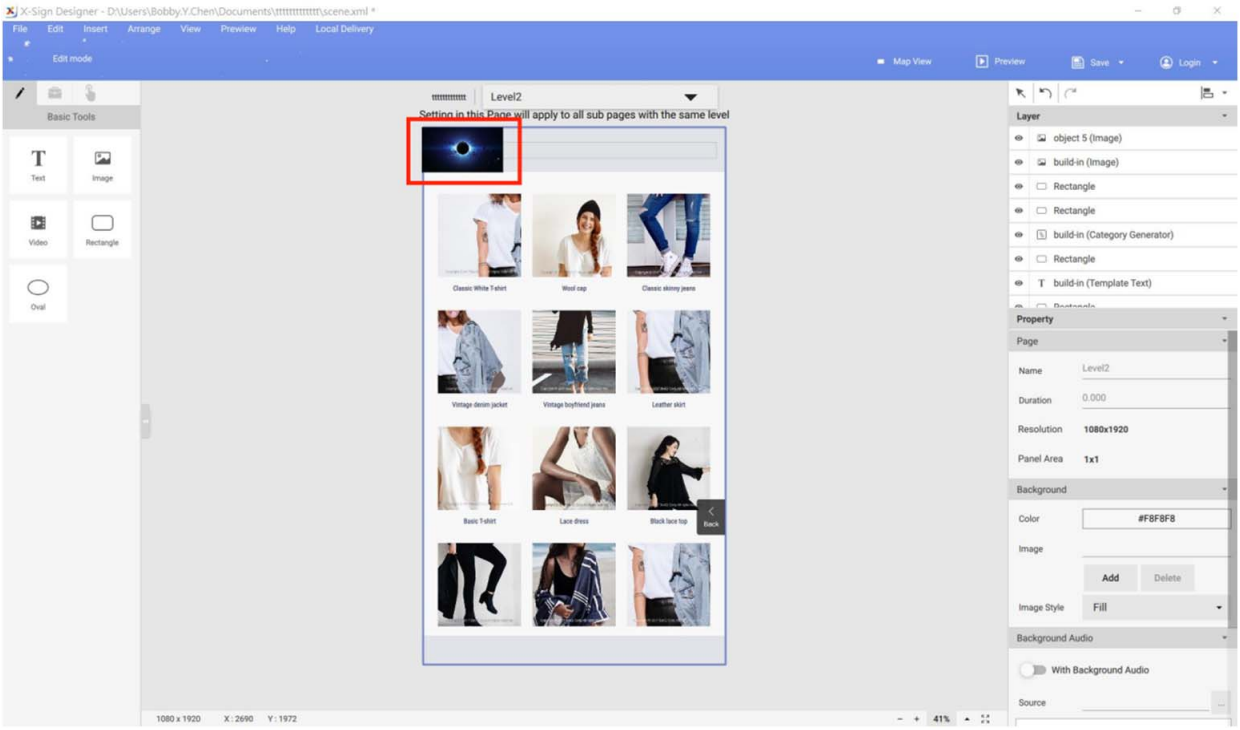
G. Geef een voorbeeld van de pagina weer. U kunt scrollen om de hele pagina te zien.

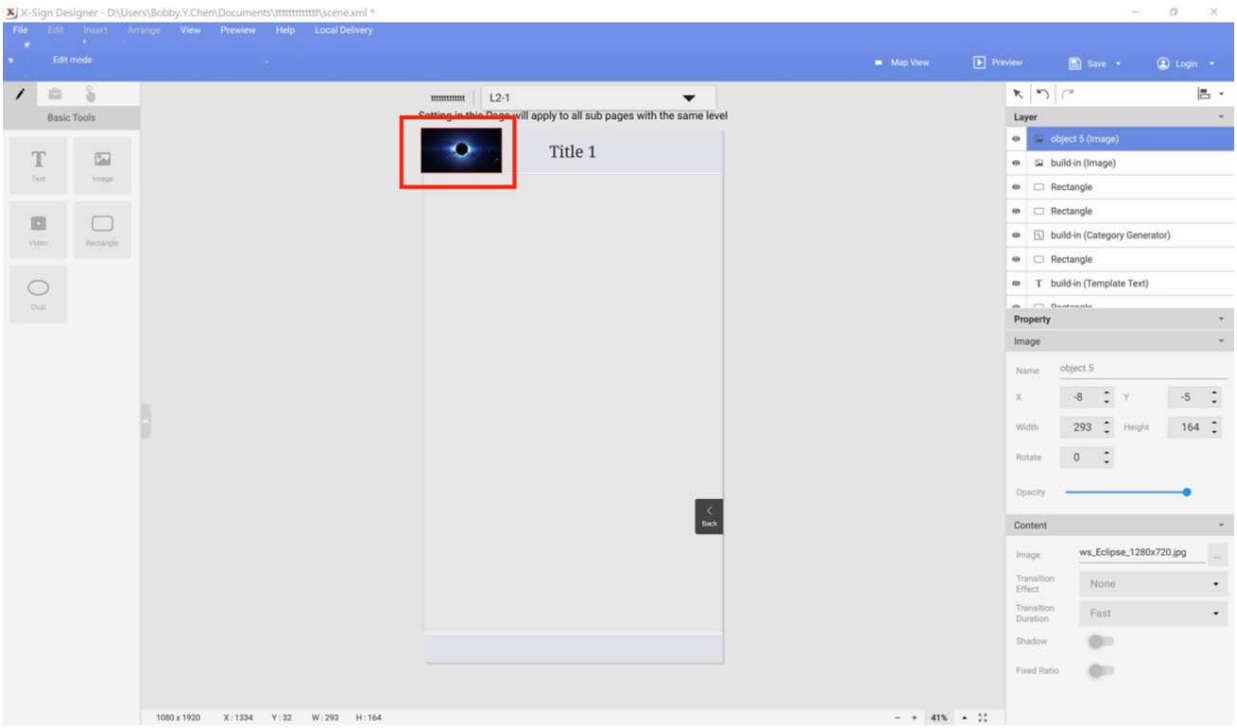


8. Het aantal items dat u in het sjabloon importeert, genereert automatisch de gerelateerde volgende laag.



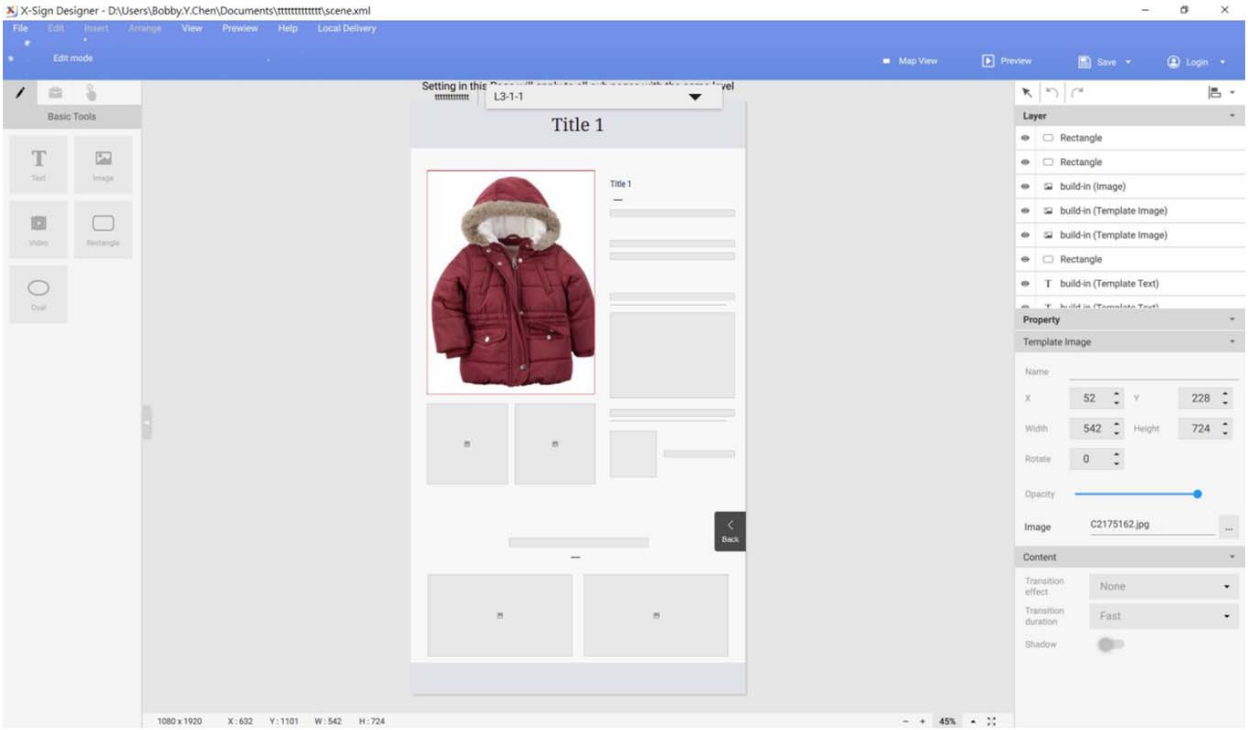
9. Op de Lay-outpagina (niveau X) kunt u een widget invoegen. Deze wordt toegepast op alle gerelateerde Contentpagina's (LX). U kunt geen afzonderlijke widgets op de Contentpagina (LX) invoegen.





10. Op de Lay-outpagina (niveau X) kunt u een ingebouwde widget uit het interactieve sjabloon verwijderen. Zodra de widget is verwijderd, kan deze niet worden hersteld.

11. Op de Contentpagina (LX) kunt u de content van een ingebouwde widget instellen.



12. Veel plezier bij het maken van een interactief project met onze interactieve content.

Interactieve content maken met ontworpen sjablonen en koppelingsgebied

Bekijk de demonstratievideo:

U kunt in X-Sign Designer op twee manieren interactieve content maken.

- Interactief sjabloon: structuren van drie lagen ontworpen door BenQ Designer waarmee u gemakkelijk content maakt en wijzigt. Zie Interactieve content maken met een interactief sjabloon op pagina 124 voor meer informatie.
- Gebiedskoppeling: Hiermee kunt u zelf koppelingen aanpassen. U kunt hiermee eenvoudig zelf een origineel project veranderen in een interactief project.

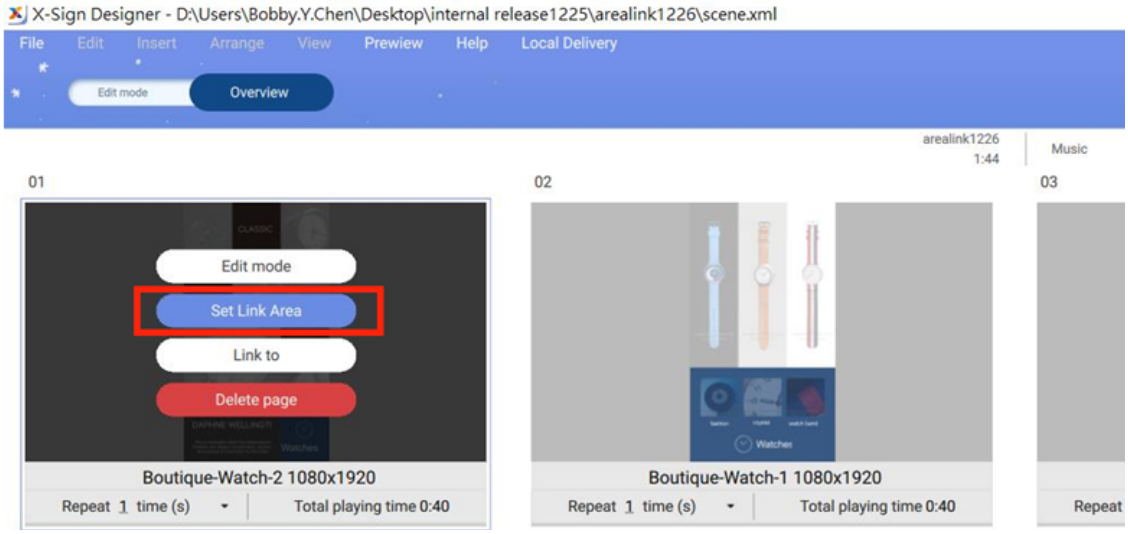
Hier volgt een introductie over het maken van interactieve content met Gebiedskoppeling.

Opmerking: Zorg dat op het smart-informatiepaneel interactieve content is geïmporteerd omdat de touchfunctie anders wellicht niet werkt.

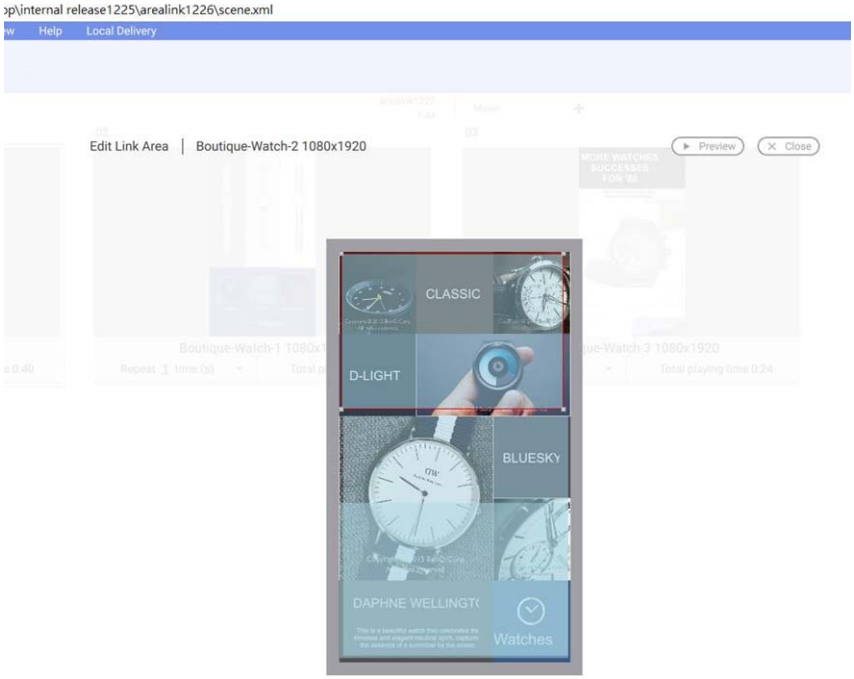
1. Open het project waarvan u de content interactief wilt maken en kies vervolgens de modus **Overzicht**.



2. Kies de pagina die u wilt koppelen en druk vervolgens op **Koppelingsgebied instellen**.



3. De instellingswizard van **Koppelingsgebied** wordt gestart. Versleep een gebied om een koppelingsgebied te maken.



4. In de configuratie van Gebiedskoppeling kunt u het volgende instellen:

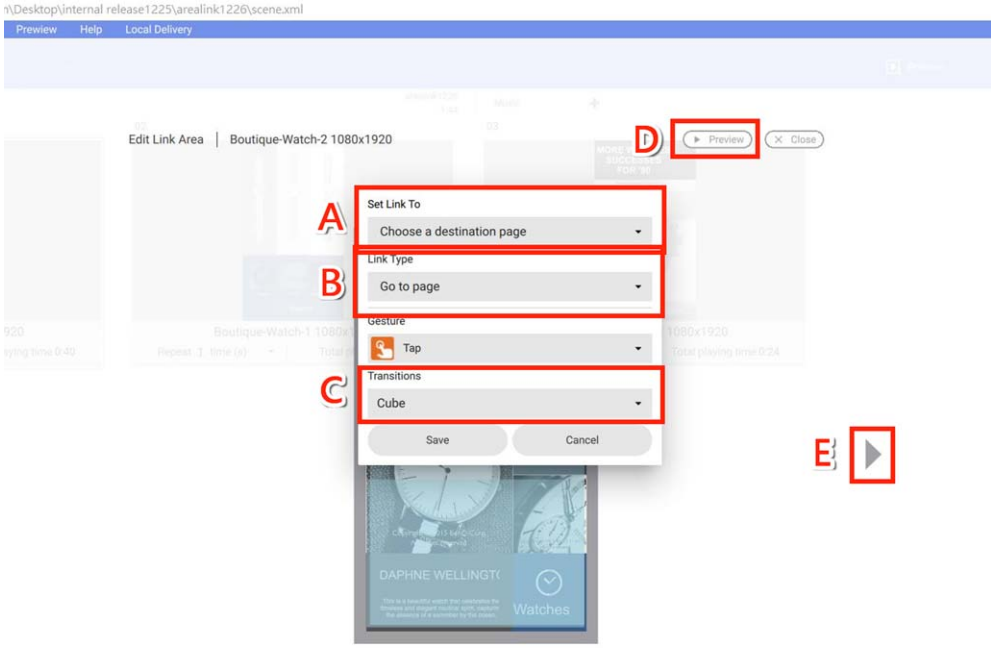
A. Stel de pagina in die u wilt koppelen. Als u op het gebied tikt, ziet u de betreffende pagina.

B. Stel het koppelingseffect in. U kunt direct naar de gekoppelde pagina gaan of naar de gekoppelde pagina die de originele pagina overlapt.

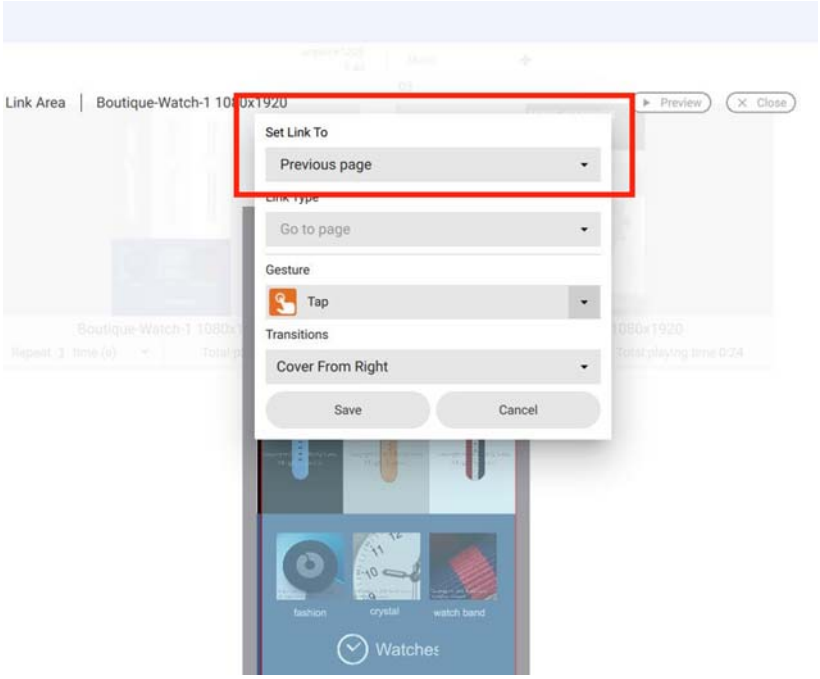
C. Stel het overgangseffect in.

D. Als u klaar bent met het instellen kunt u een voorbeeld van het effect bekijken.

E. Ga naar andere pagina's en bewerk deze.



5. Stel de koppeling in op de vorige pagina en ga terug naar de vorige pagina.



6. Als u klaar bent met het instellen klikt u op **Opslaan**.
7. U kunt nu genieten van uw interactieve content.

De structuur van een interactief sjabloon weergeven

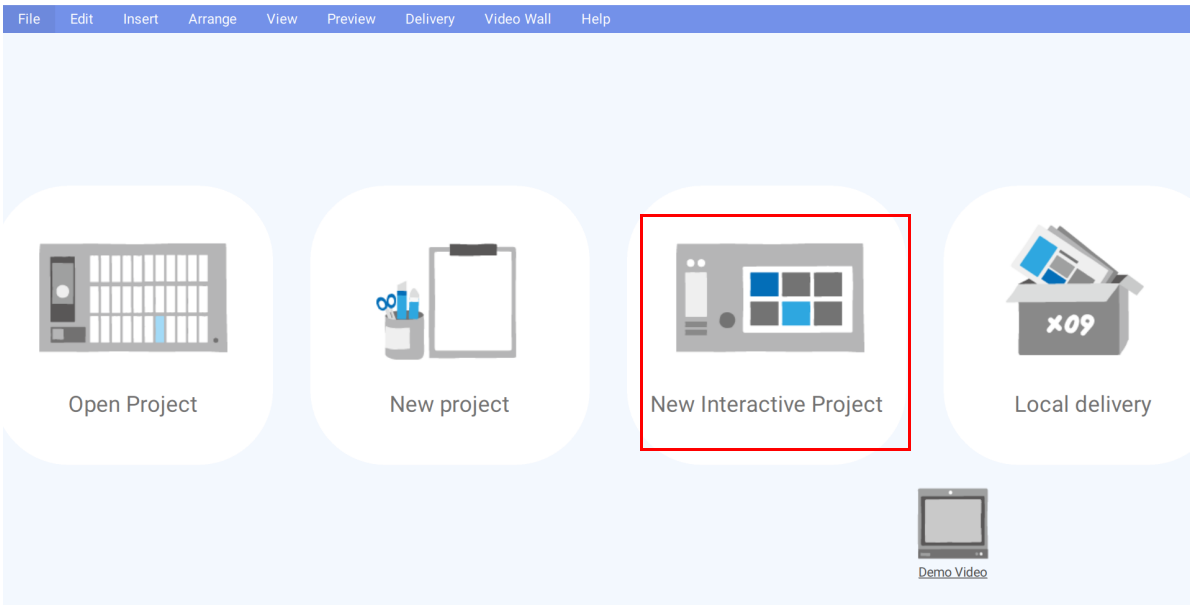
Bekijk de demonstratievideo:

U kunt in X-Sign Designer met behulp van interactieve sjablonen interactieve projecten maken voor uw touchscreens. Hier volgt een korte uitleg over interactieve sjablonen.

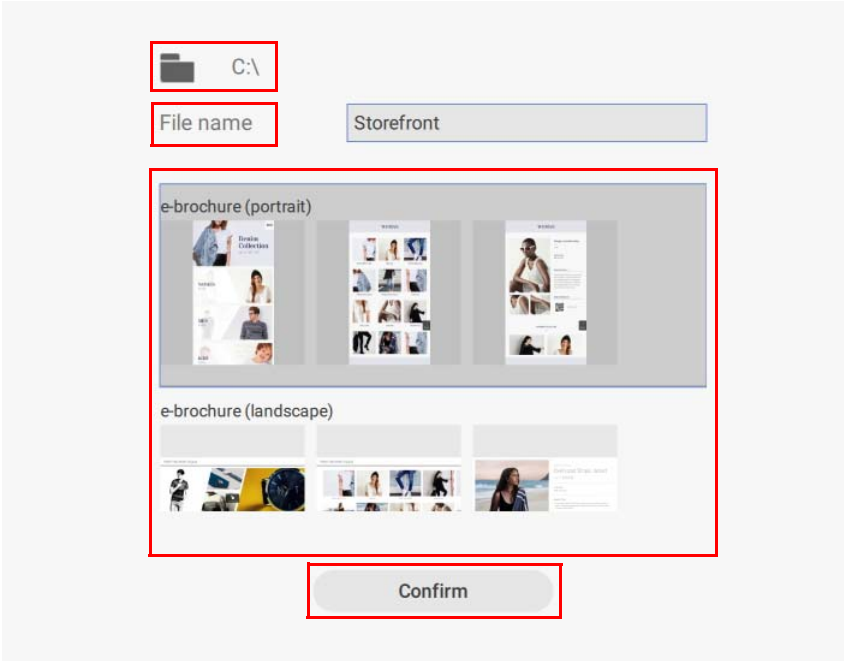
Opmerking: Deze functie is alleen beschikbaar voor BenQ-leden met een Premium-licentie.

Een interactief sjabloon in X-Sign Designer openen:

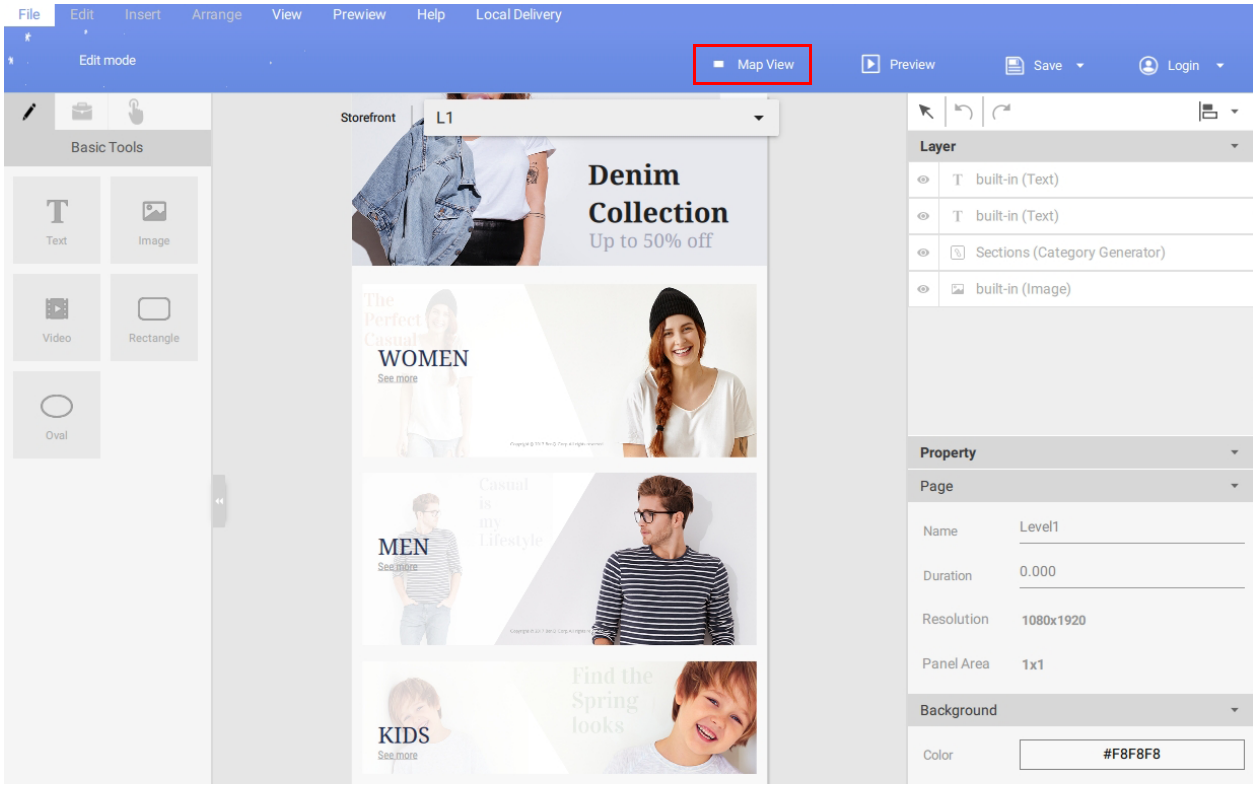
1. Start de software en klik op **Nieuw interactief project**.



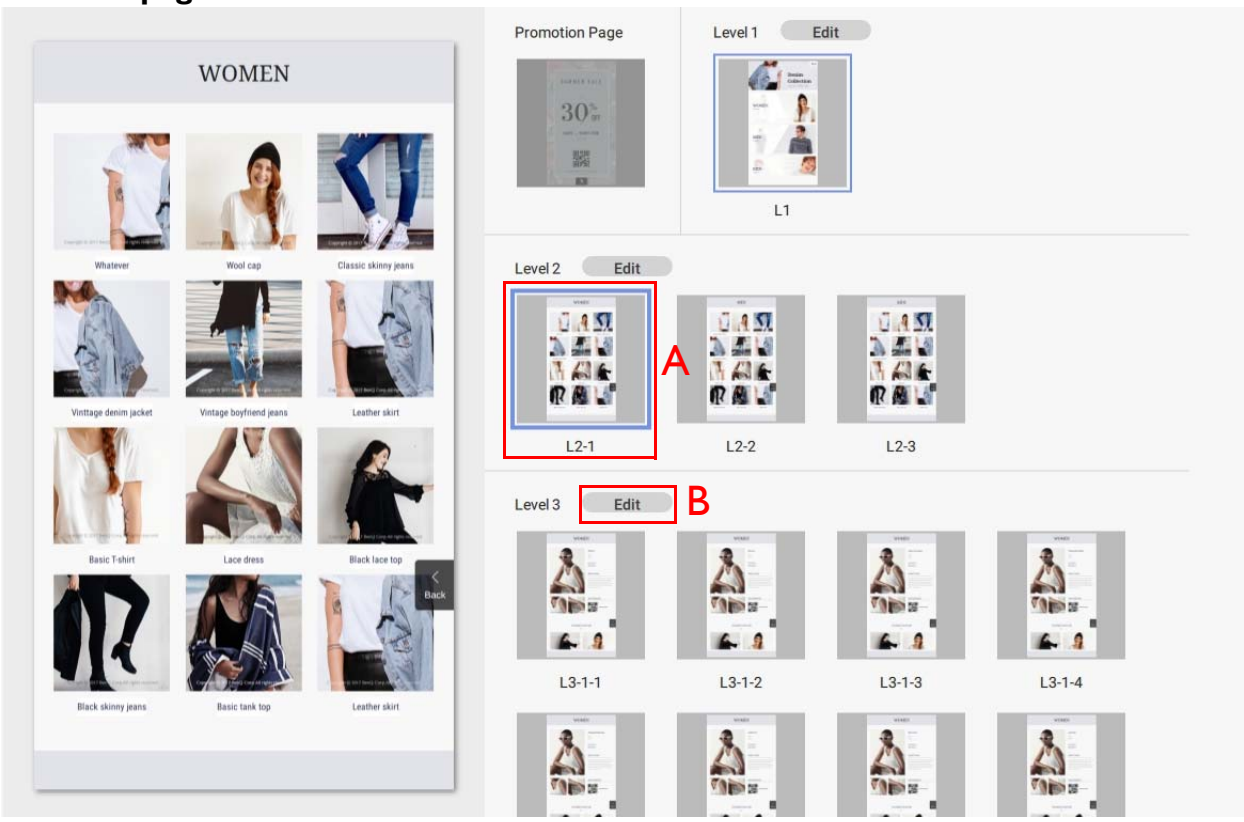
2. Kies een plek op de harde schijf om het project op te slaan en geef een **Bestandsnaam** op. Selecteer het e-brochuresjabloon dat u wilt gebruiken en klik op **Bevestigen**.



3. U kunt een voorbeeld van de lay-out van het interactieve project zien door op **Kaartweergave** te klikken.



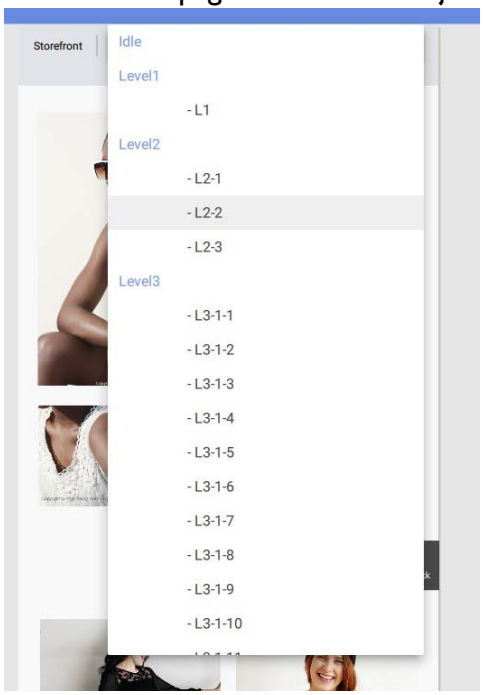
4. Elk interactief project bestaat uit drie niveaus en elk niveau heeft een **Sjabloonpagina** en **Contentpagina's**:



A. Om een specifieke **Contentpagina** te zien, klikt u op het betreffende pictogram aan de rechterzijde. Dubbelklik op het pictogram om de geselecteerde **Contentpagina** te bewerken.

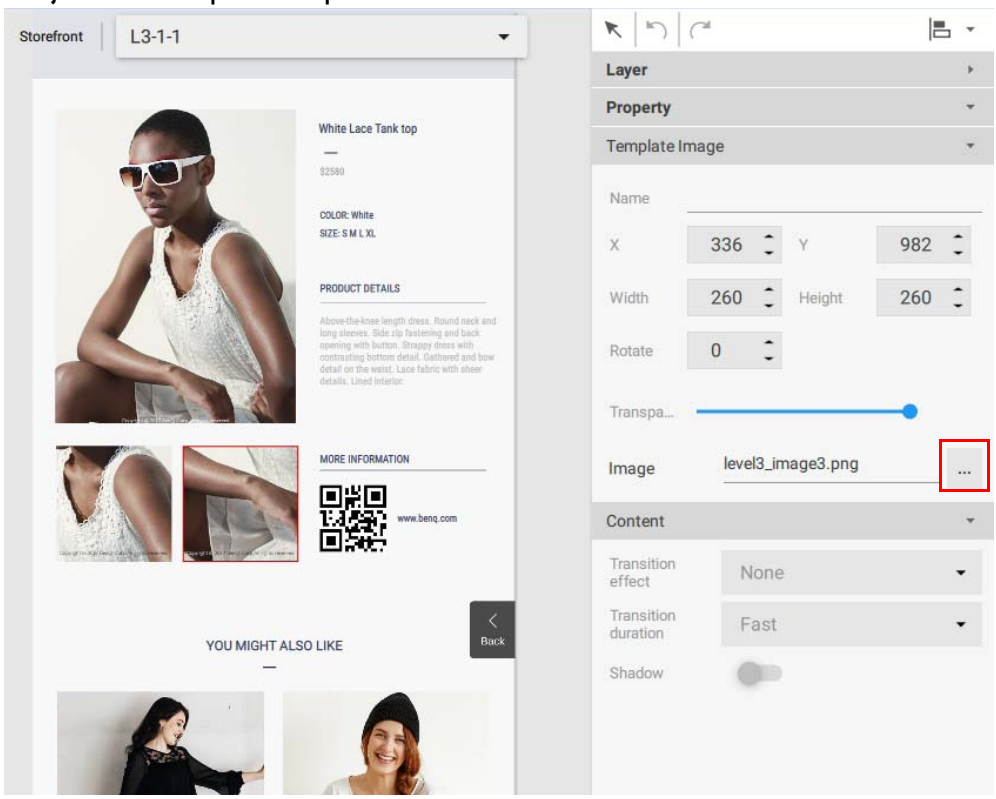
B. Om een **Sjabloonpagina** te bewerken (wat de lay-out van de **Contentpagina's** beïnvloedt), klikt u op de knop **Bewerken** naast het **Niveau** dat u wilt aanpassen.

5. U kunt ook naar elke **Sjabloonpagina** en **Contentpagina** navigeren door op de knop bovenaan op het canvast te klikken en de pagina uit de keuzelijst te selecteren.

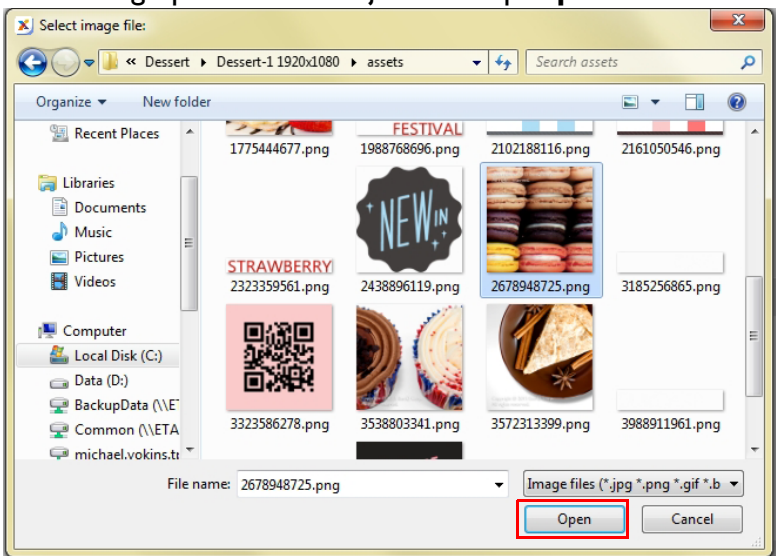


Een **Contentpagina** aanpassen op **Niveau 3**:

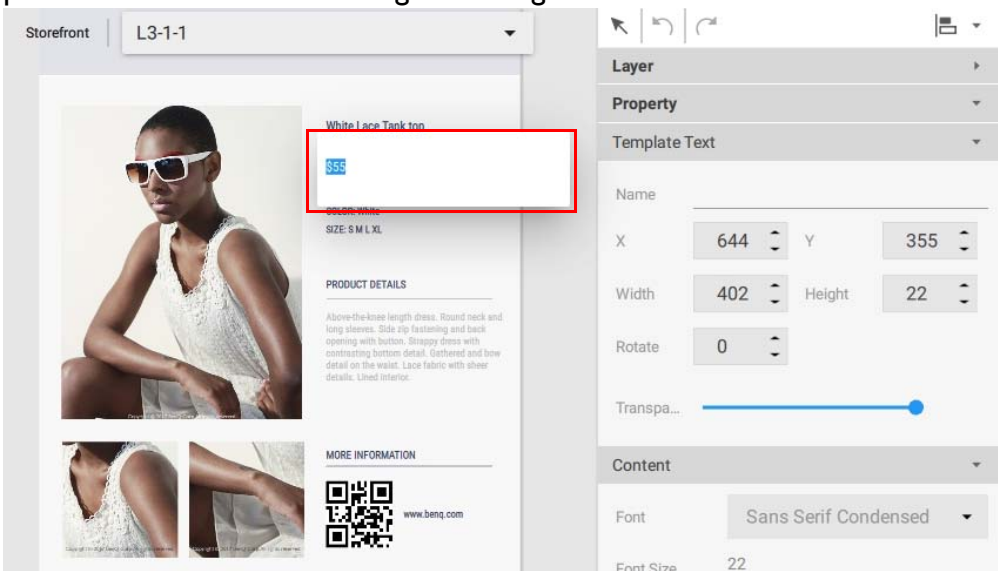
1. U kunt elke afbeelding, die op een **Contentpagina** wordt weergegeven, veranderen door de afbeelding op het canvast te selecteren. Ga vervolgens naar het paneel **Sjabloonafbeelding** aan de rechterzijde en klik op de knop **….**



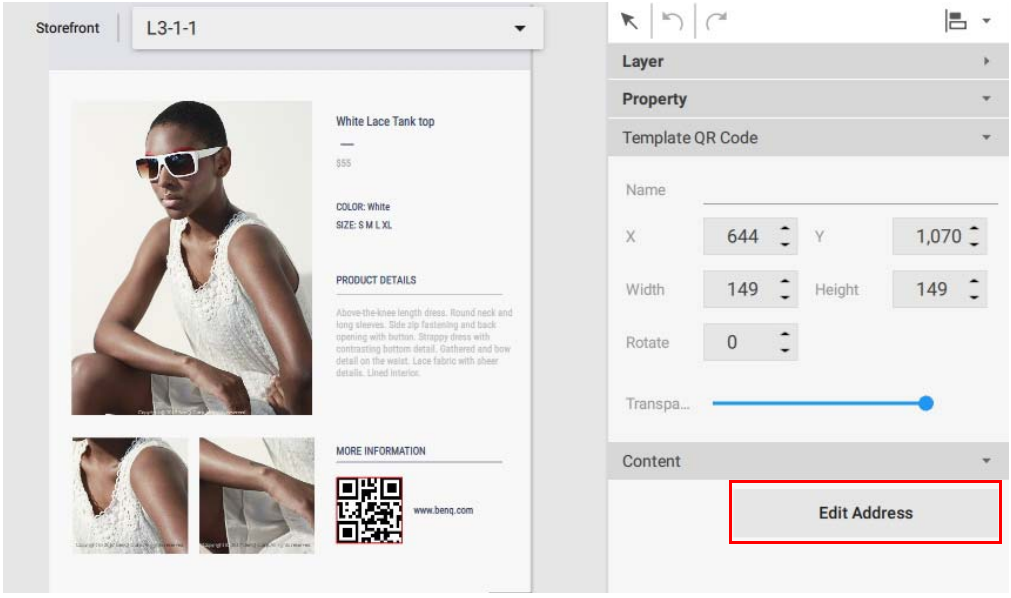
2. Kies de gewenste afbeelding op de harde schijf en klik op **Openen**.



3. U kunt de tekst veranderen die op een **Contentpagina** wordt weergegeven door er op het canvas op te dubbeltikken. Voer vervolgens uw eigen tekst in.

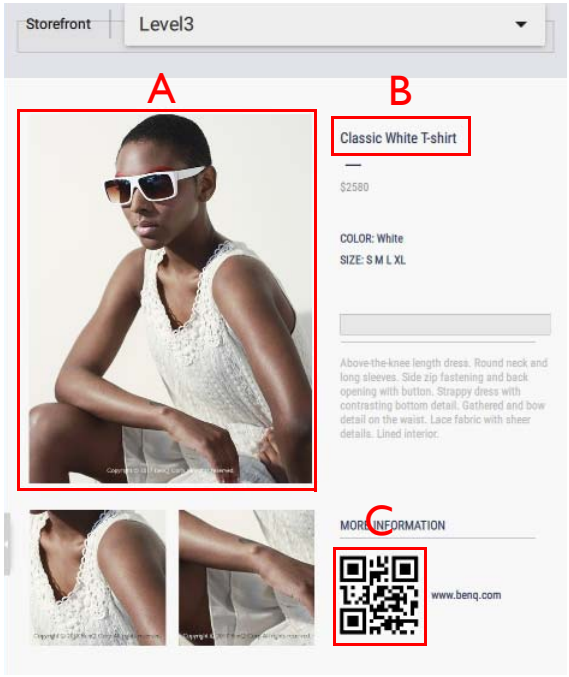


4. U kunt de url van een **QR-code** op een **Contentpagina** bewerken door deze op het canvas te selecteren. Ga vervolgens naar het **Contentpaneel** aan de rechterzijde en klik op **Adres bewerken**. Voer de **Koppeling van QR-code** in en klik op **Bevestigen**.



Een **Sjabloonpagina** aanpassen op **Niveau 3**:

1. U kunt de lay-out van een **Sjabloonpagina** op **Niveau 3** aanpassen door op het canvas een van de volgende items te selecteren:

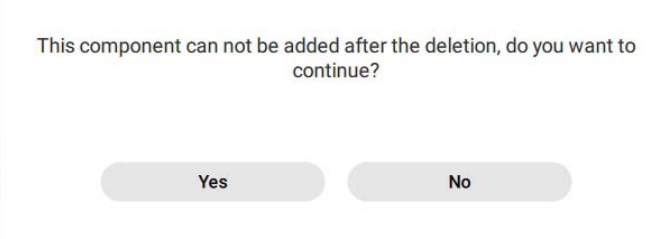


A. **Sjabloonafbeelding** - selecteer de afbeelding op het canvas en pas de instellingen aan op het paneel **Sjabloonafbeelding** en op het paneel **Content**.

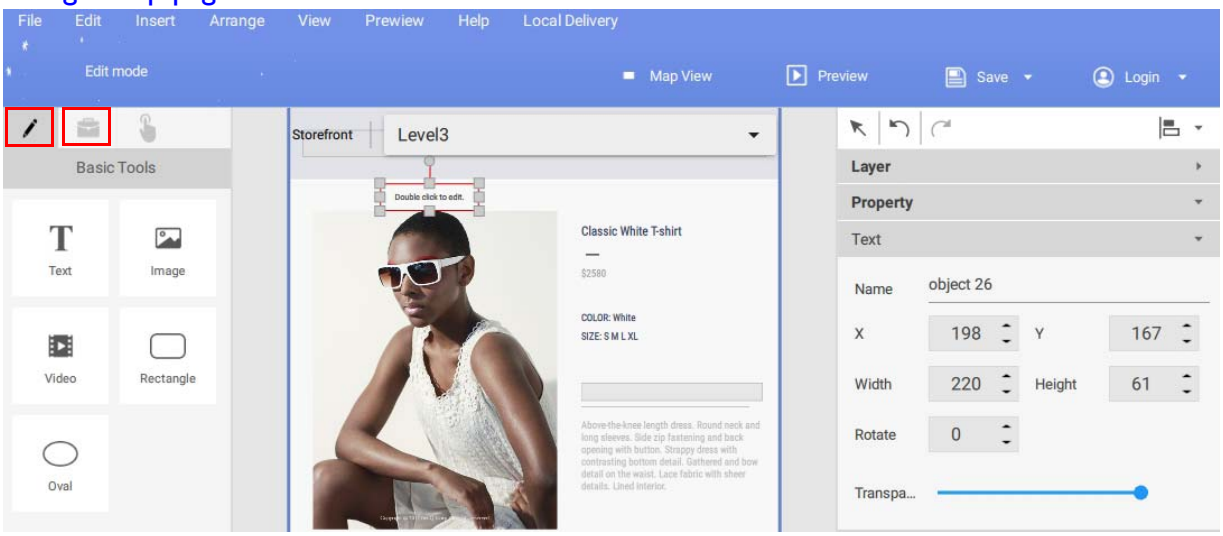
B. **Sjabloontekst** - selecteer de tekst op het canvas en pas de instellingen aan op het paneel **Sjabloontekst** en op het paneel **Besturing**.

C. **QR-code van het sjabloon** - selecteer de **QR-code** op het canvas en pas de instellingen aan op het paneel **QR-code van sjabloon** en op het paneel **Besturing**.

2. Als u **Sjabloonafbeeldingen** of tekst van de pagina **Sjabloon** wilt verwijderen, kiest u het item op het canvas en drukt u op verwijderen. Er verschijnt een waarschuwing. Klik op **Ja** om te verwijderen of op **Nee** om af te sluiten.

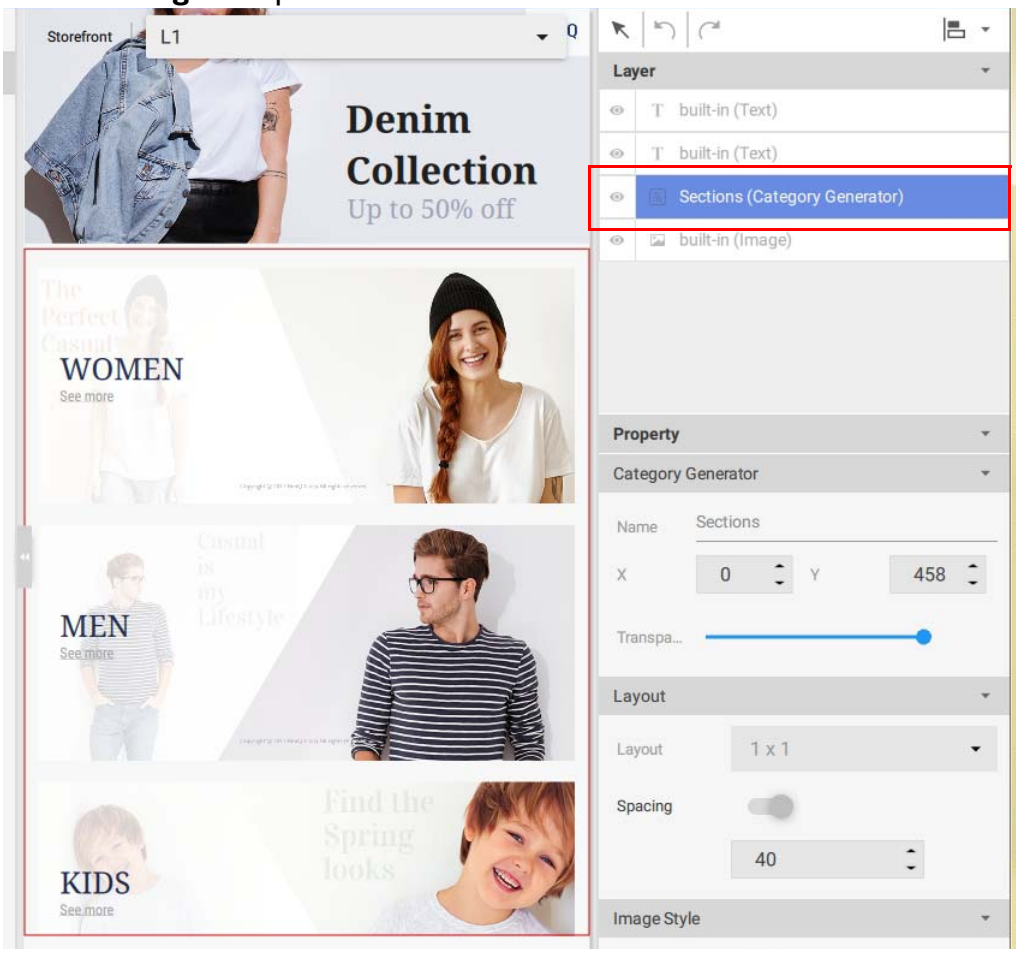


3. U kunt nieuwe afbeeldingen, tekst of widgets toevoegen aan de **Sjabloonpagina**. Dit gebeurt ofwel met **Basistools** ofwel met het paneel **Widgets**. Klik op  om het paneel **Basistools** te openen of klik op  om het paneel **Widgets** te openen. Zie Content maken in X-Sign Designer op pagina 59 voor meer informatie over deze tools.

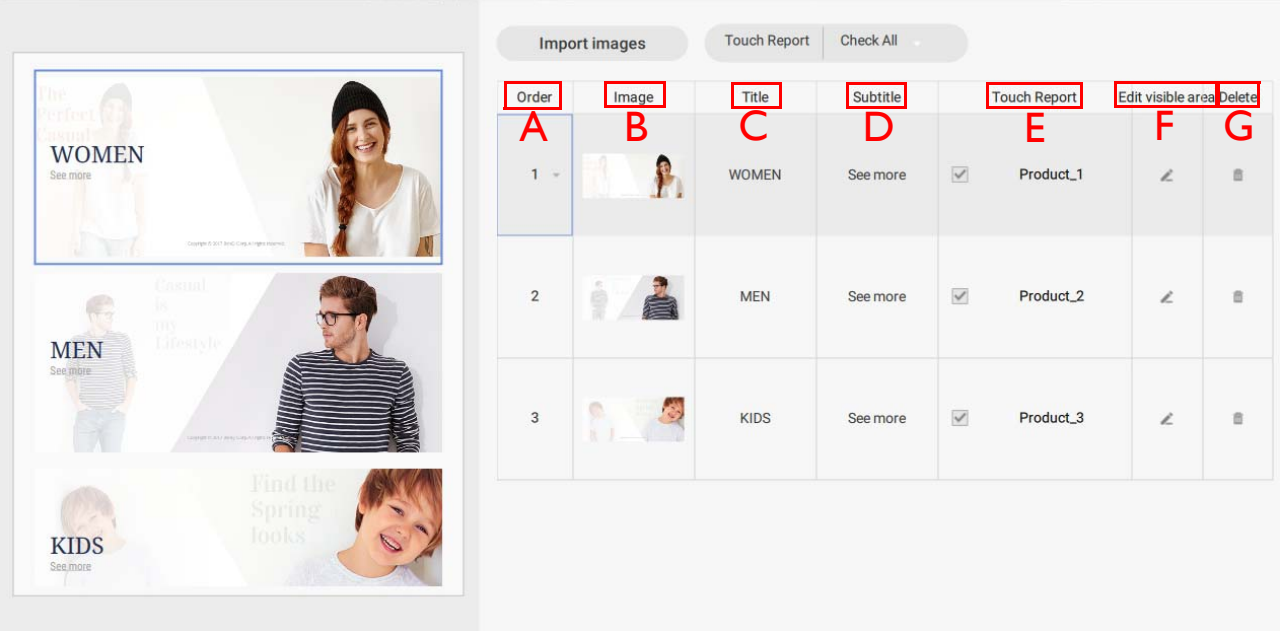


Op **Niveau 1** en **Niveau 2 Sjabloonpagina's** en **Contentpagina's** kunt u pagina's toevoegen of verwijderen en afbeeldingen en tekst aanpassen in het venster **Categoriegenerator**. Het venster **Categoriegenerator** openen:

1. Navigeer naar de gewenste **Contentpagina** op **Niveau 1** of **Niveau 2** en dubbelklik vervolgens op het venster **Categorie** op het canvas.



2. U kunt de volgende items in het venster **Categoriegenerator** bewerken:



A. **Volgorde** - klik en houd vast en versleep een categorierij omhoog of omlaag om de volgorde van de items te veranderen.

B. **Afbeelding** - klik op het afbeeldingspictogram en kies een nieuw afbeelding op de harde schijf. Klik op **Openen** als u klaar bent.

C. **Titel** - verander de tekst van de **Titel** door te tekst in de categorierij te selecteren en de nieuwe tekst in te voeren.

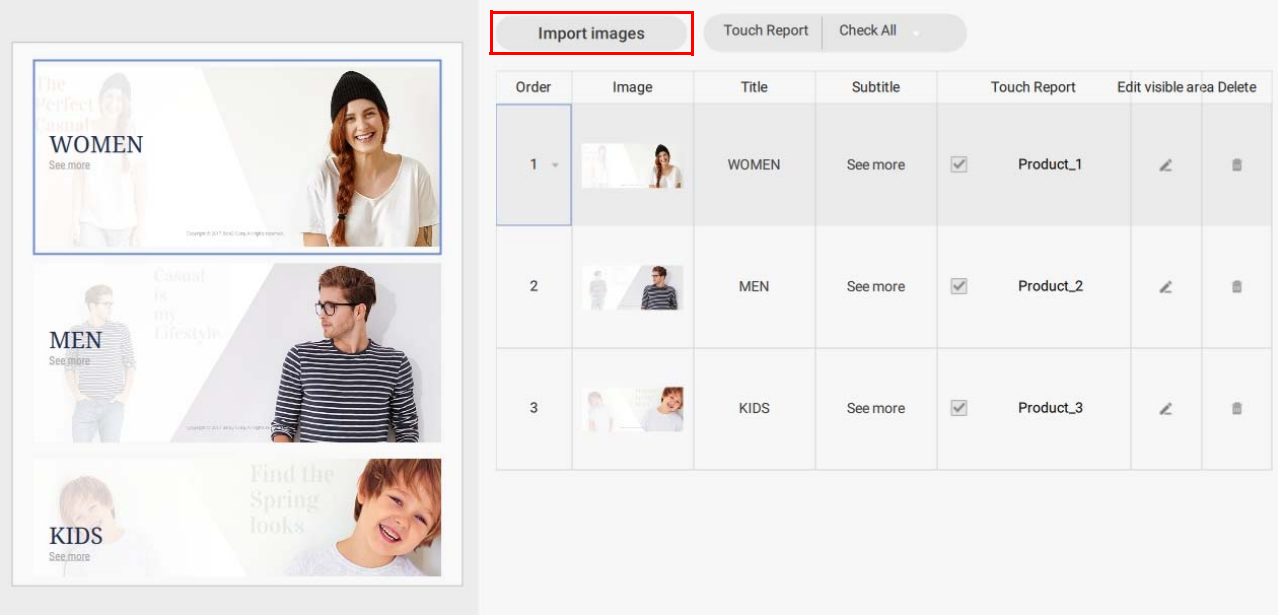
D. **Ondertitel** - verander de tekst van de **Ondertitel** door te tekst in de categorierij te selecteren en de nieuwe tekst in te voeren.

E. **Touch-verslag** - met Touch-verslag kunt u de touchscreendata van specifieke pagina's of categorieën volgen. Vink het vak aan om **Touch-verslagdata** over de categorie te genereren.

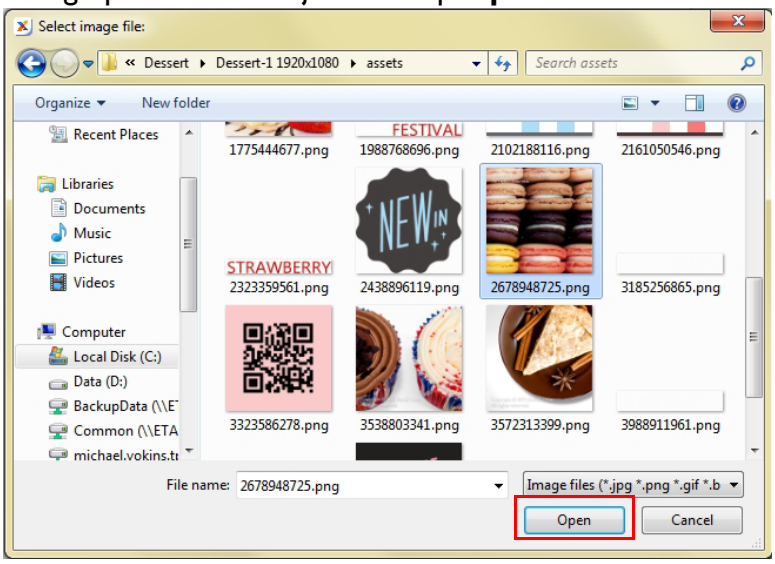
F. **Zichtbaar gebied bewerken** - klik op om de positie van de categorieafbeelding te veranderen.

G. **Verwijderen** - klik op om de categorie en alle subpagina's te verwijderen.

3. U kunt nieuwe **Categoriepagina's** toevoegen door op **Afbeeldingen importeren** te klikken.



4. Selecteer de afbeelding op de harde schijf en klik op **Openen**.



5. U kunt de instellingen van **Touch-verslag** voor alle categorieën veranderen door op  te klikken. Zie Interactieve statistieken inschakelen op pagina 140 voor meer informatie.

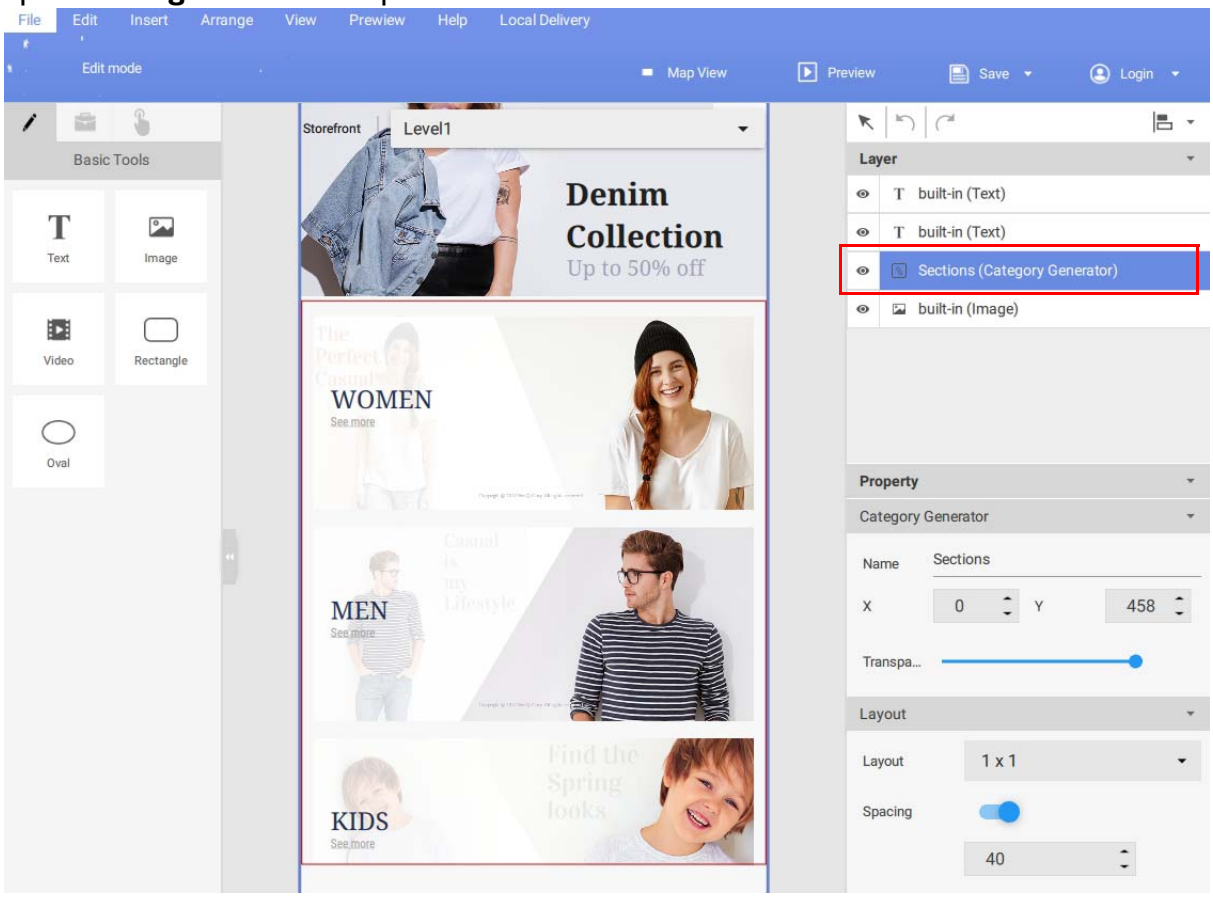
Interactieve statistieken inschakelen

Voor X-Sign Designer kunnen interactieve projecten de touch-statistieken opnemen van elke pagina in een interactief project. Hier volgt een korte uitleg over het activeren en controleren van interactieve statistieken.

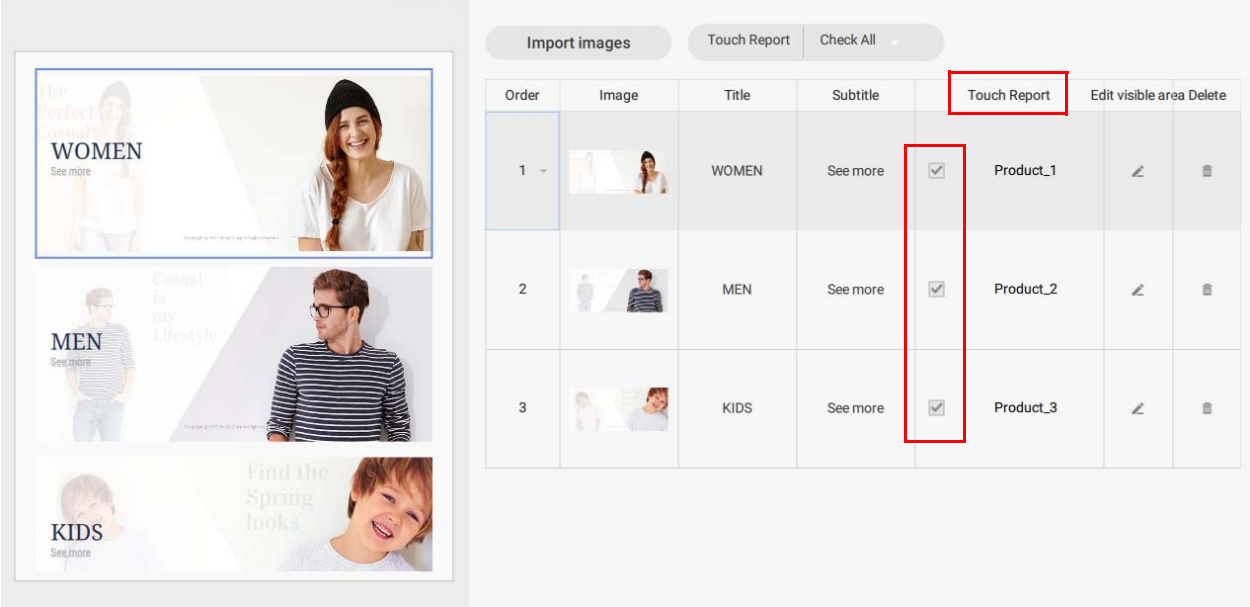
Opmerking: Deze functie is alleen beschikbaar voor BenQ-leden met een Premium-licentie.

Interactieve statistieken inschakelen voor een interactief project:

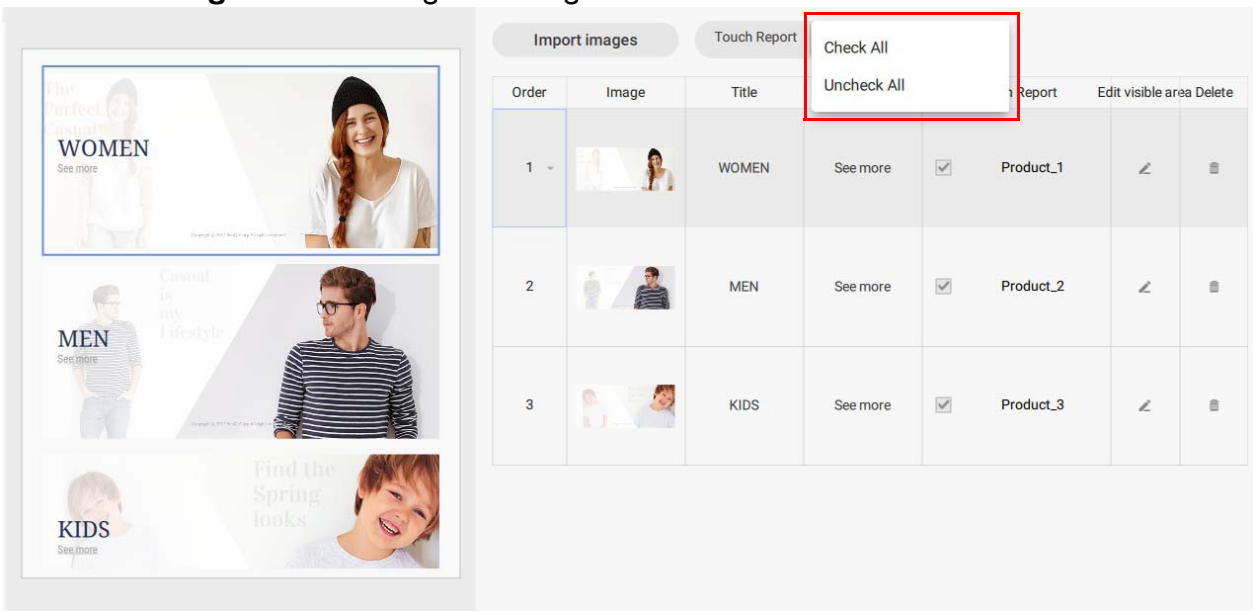
1. Navigeer naar de gewenste **Contentpagina** op **Niveau 1** of **Niveau 2** en dubbelklik vervolgens op het **Categorievenster** op het canvas.



2. Vink in de kolom **Touch-verslag** in het venster **Categoriegenerator** de keuzevakken aan van elk item waarvan u de touchdata wilt volgen.



3. U kunt ook voor alle categorieën de instellingen van **Touch-verslag** veranderen door in het keuzemenu **Touch-verslag** op te klikken. Kies **Alles controleren** om **Touch-verslagdata** voor alle categorieën te genereren of selecteer **Niets controleren** om geen **Touch-verslagdata** voor categorieën te genereren.



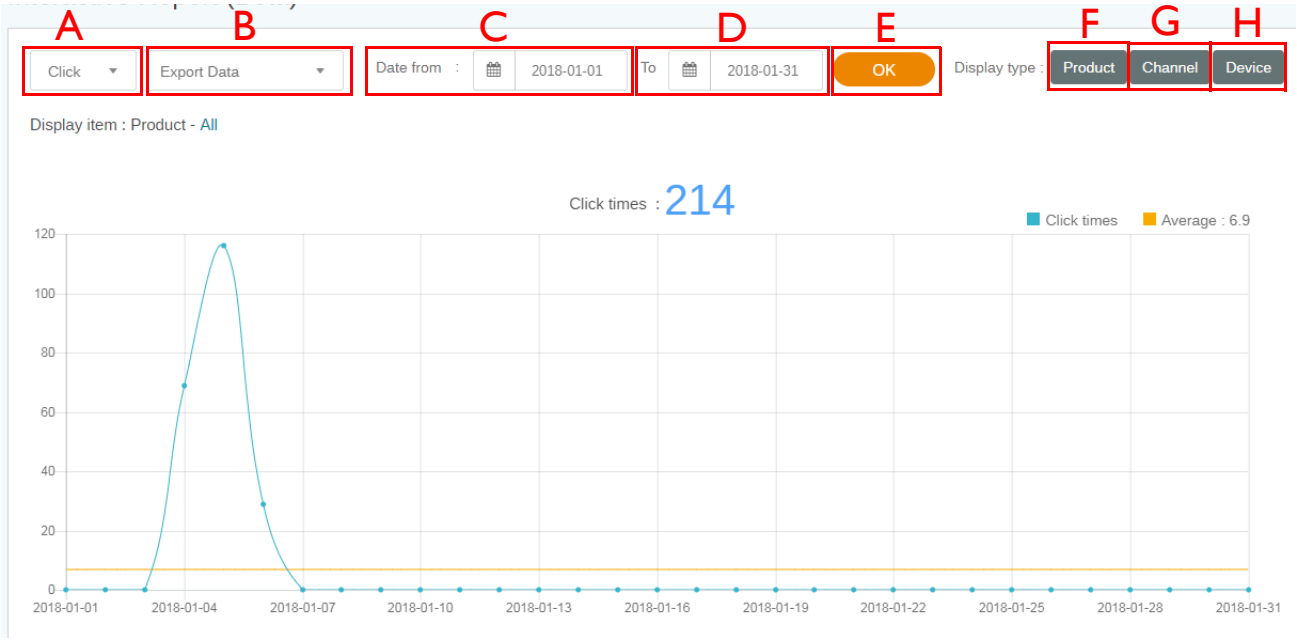
Opmerking: Zie Een interactief rapport weergeven op pagina 142 voor meer informatie over het controleren van interactieve statistieken.

Een interactief rapport weergeven

Zodra u interactieve statistieken voor een interactief project hebt ingeschakeld, kunt u de data van de statistieken in X-Sign Manager bekijken. Hier volgt een korte uitleg over het bekijken en controleren van interactieve rapporten.

Interactieve rapporten controleren voor een interactief project:

1. Meld u aan bij uw X-Sign Manager-acocunt. Ga naar **Analyserapport** > **Aanraakgebruiksrapport (beta)**.
2. Op de pagina **Aanraakgebruiksrapport (beta)** kunt u statistieken controleren met de volgende intems.



A. Rapporttype - klik op ▼ om een van de volgende datasets te kiezen: **Klik op**, **Product**, **Kanaal, Categorie**, of **Apparaat**.

B. **Data exporteren** - klik op ▼ om uit de keuzelijst een exporteerinstelling te kiezen. Selecteer **Alle data (csv)** om alle interactieve data naar een csv-bestand te exporteren of selecteer **Data op deze pagina (PDF)** om de data die zichtbaar is op de pagina naar een pdf te exporteren.

C. **Datum van** - kies de startdatum voor de data die u in het rapport wilt weergeven.

D. **Tot** - kies de einddatum voor de data die u in het rapport wilt weergeven.

E. **OK** - kies **OK** om de keuzes te bevestigen en in onderstaand venster het rapport te genereren.

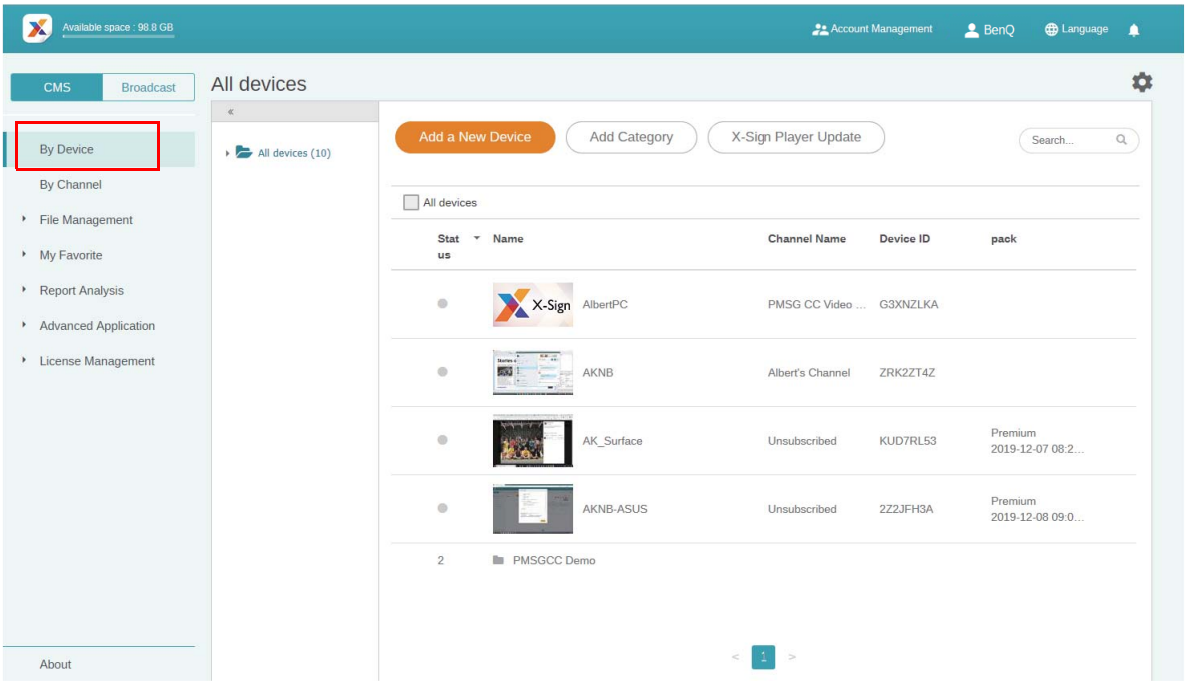
F. **Product** - kies **Product** om de data voor specifieke producten (categorieën) te kiezen die u in het rapport wilt weergeven.

G. **Kanaal** - kies **Kanaal** om de data voor specifieke kanalen te kiezen die u in het rapport wilt weergeven.

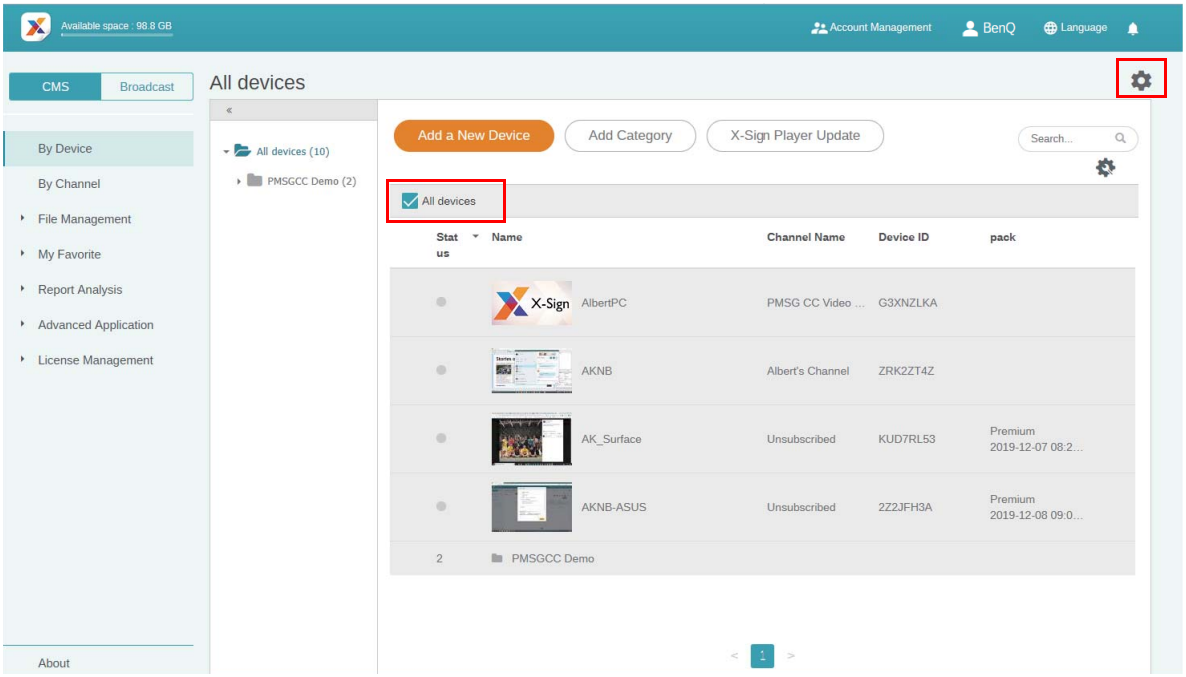
H. **Apparaat** - kies **Apparaat** om de data voor specifieke apparaten te kiezen die u in het rapport wilt weergeven.

Apparaatgroepbeheer instellen

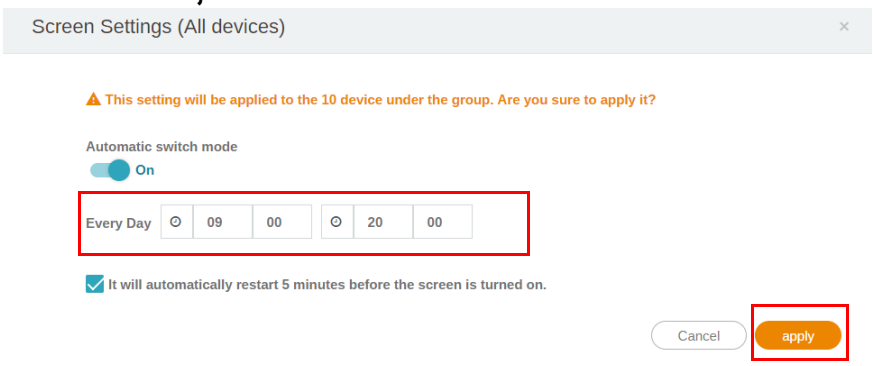
1. U kunt de apparaatgroep beheren door in X-Sign Manager op **Op apparaat** te klikken.



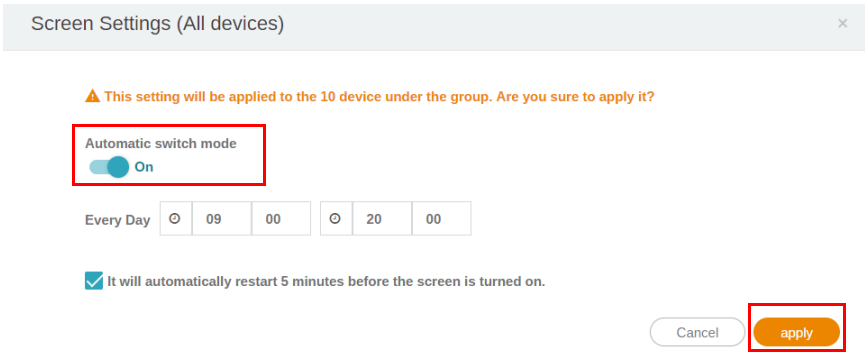
2. Selecteer de apparaten die u wilt beheren en klik vervolgens op **Scherminstellingen** .



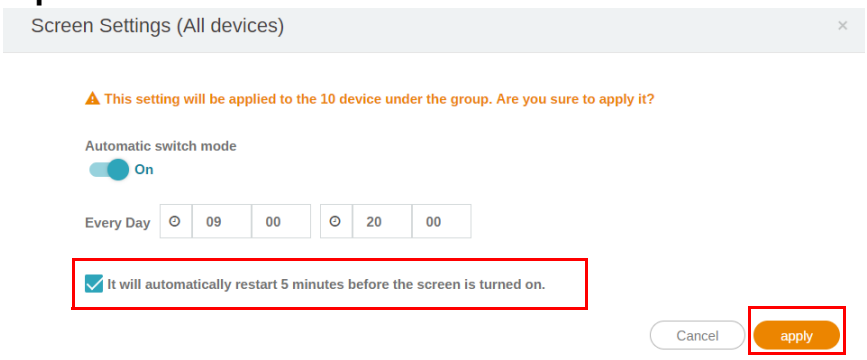
3. U kunt de afspeeltijd selecteren en de content wordt dan elke dag herhaaldelijk afgespeeld tussen de start- en de eindtijd.



4. U kunt de modus Automatisch schakelen instellen op Aan of Uit en vervolgens op **Toepassen** klikken.



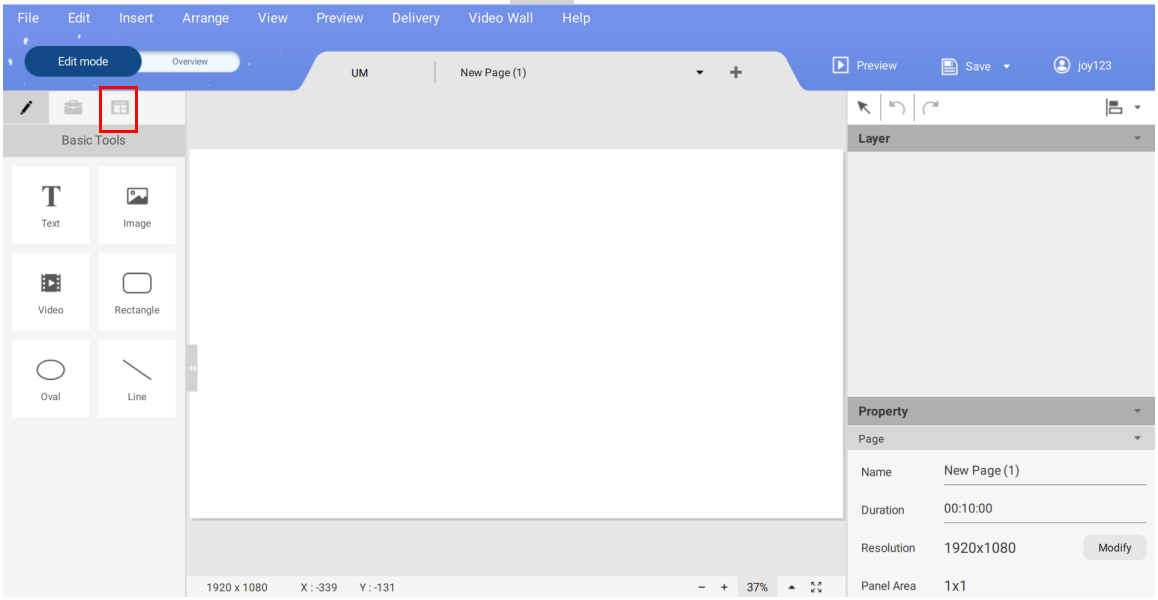
5. Vink het vakje aan als het apparaat automatisch vijf minuten voordat het scherm wordt ingeschakeld, opnieuw moet opstarten. Als u niet automatisch wilt opstarten, vinkt u het vakje uit. Klik op **Toepassen**.



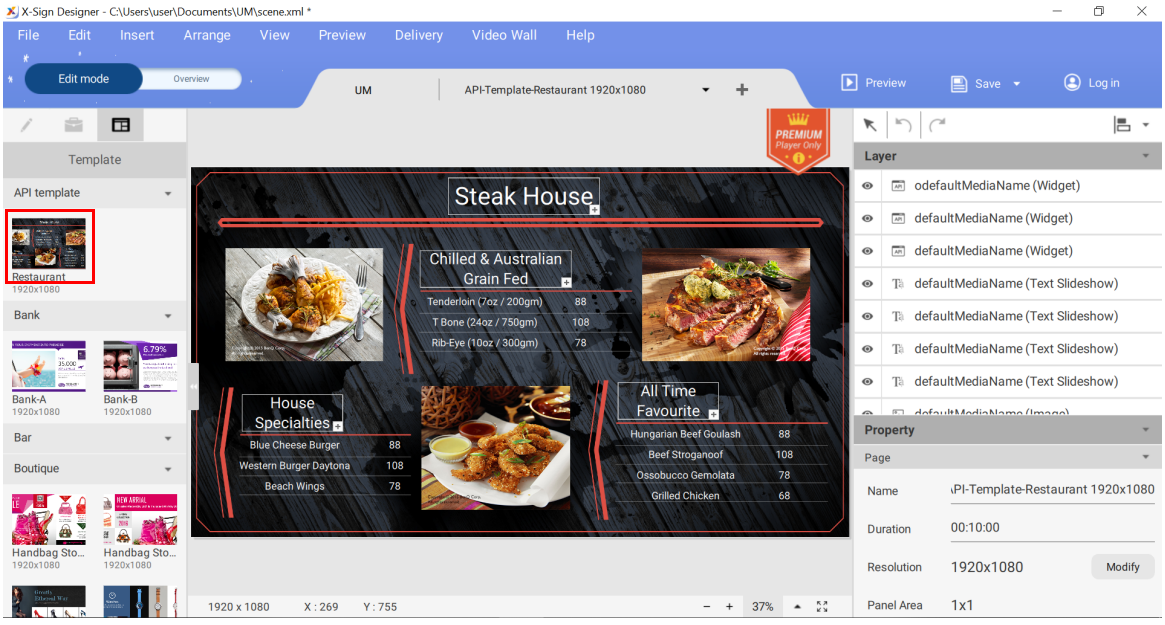
API

Een API-sjabloon maken met het ontworpen sjabloon

1. Klik in X-Sign Designer op het pictogram om naar de sjabloonpagina te gaan.



2. Klik op het API-sjabloon om het ontworpen sjabloon te openen.



3. Klik op het sjabloon om nieuwe afbeeldingen te importeren. U kunt het ontworpen sjabloon ook bewerken in het bewerkingsgebied op het rechterpaneel. Zie Een bestand verzegelen in X-Sign Designer op pagina 90.