

## Handleiding QIDvi v2.6x

## Inhoudsopgave

<b>1.</b>	<b>INLEIDING.....</b>	<b>4</b>
1.1	LEESWIJZER .....	4
1.2	WAT IS QLDVI? .....	4
1.3	RICHTLIJNEN CONTENTOPMAAK.....	4
<b>2.</b>	<b>HANDLEIDING QLDVI .....</b>	<b>5</b>
2.1	INSTALLATIE QLDVI .....	5
2.2	QLDVI OPSTARTEN EN AFSLUITEN.....	6
2.3	ONDERDELEN QLDVI.....	7
2.3.1	TITELBALK.....	7
2.3.2	HOOFDBALK.....	7
2.3.3	WERKBALK .....	8
2.3.4	PAGINA-OVERZICHT.....	9
2.4	ALGEMENE INSTELLINGEN .....	10
2.4.1	ALGEMEEN .....	10
2.4.2	UITZONDERING - CAPTURE DEVICE .....	12
2.5	AANMAKEN EN BEWERKEN VAN PROGRAMMA'S.....	14
2.5.1	AANMAKEN VAN EEN NIEUWE PAGINA.....	14
2.5.2	AANMAKEN VAN EEN NIEUW PROGRAMMA.....	15
2.5.2.1	MODUS RTF TEKST.....	15
2.5.2.2	MODUS MEDIAPLAYER .....	17
2.5.2.3	MODUS CAPTURE .....	19
2.6	WEERGAVE TIJD, DATUM EN TEMPERATUUR.....	21
2.7	PROGRAMMA OPSLAAN.....	21
2.8	OPGESLAGEN PROGRAMMA OPENEN .....	23

2.9	INFORMATIE VERZENDEN NAAR HET DISPLAY .....	24
2.9.1	EEN PROGRAMMA VERZENDEN NAAR HET DISPLAY .....	24
2.9.2	TIJD EN DATUM VERZENDEN NAAR HET DISPLAY .....	25
2.9.3	EEN TIJDELIJK PROGRAMMA VERZENDEN .....	25
2.9.4	EEN TIJDSHEMA AANMAKEN .....	26
2.9.5	EEN TIJDSHEMA OPSLAAN.....	28
2.9.6	VERZENDEN VAN EEN TIJDSHEMA NAAR HET DISPLAY 8.4 .....	31
2.10	SOFTWARE UPDATES .....	32

# 1. INLEIDING

## 1.1 LEESWIJZER

In deze handleiding vindt u alle informatie over de installatie, de configuratie en het gebruik van het besturingsprogramma QIDvi. We gaan ervan uit dat de lezer bekend is met het gebruik van een Windows-pc.

## 1.2 WAT IS QLDVI?

QIDvi is een eenvoudig programma bedoeld om grafische schermen van Q-lite aan te sturen.

## 1.3 RICHTLIJNEN CONTENTOPMAAK

Werk steeds op de resolutie van uw display bij het opmaken van afbeeldingen of animaties. De meeste software die gebruikt kan worden voor contentopmaak (vb. Photoshop, Gimp, Canva, etc.) laat toe om met een specifieke resolutie te werken. Bij de aanmaak van een nieuw ontwerp dient u in de meeste gevallen een resolutie in pixels in te geven voor u aan het werk kan gaan.

### **Voorbeeld bij een LED-scherm van 256x160 pixels**

U maakt in Photoshop een nieuw ontwerp aan met een resolutie van 256x160 pixels (*bijvoorbeeld*) in overeenstemming met uw display. Bekijk nadien de opmaak op 100% weergave. Zijn de afbeeldingen en tekst duidelijk leesbaar en scherp? Dan zal de content er ook goed uitzien op uw display.

### **Tips:**

1. Gebruik geen anti-aliasing bij teksten op displays met lage resoluties.
2. Zorg voor contrast tussen tekst en achtergrond.
3. Pas je lettertype aan voor een optimale leesbaarheid.

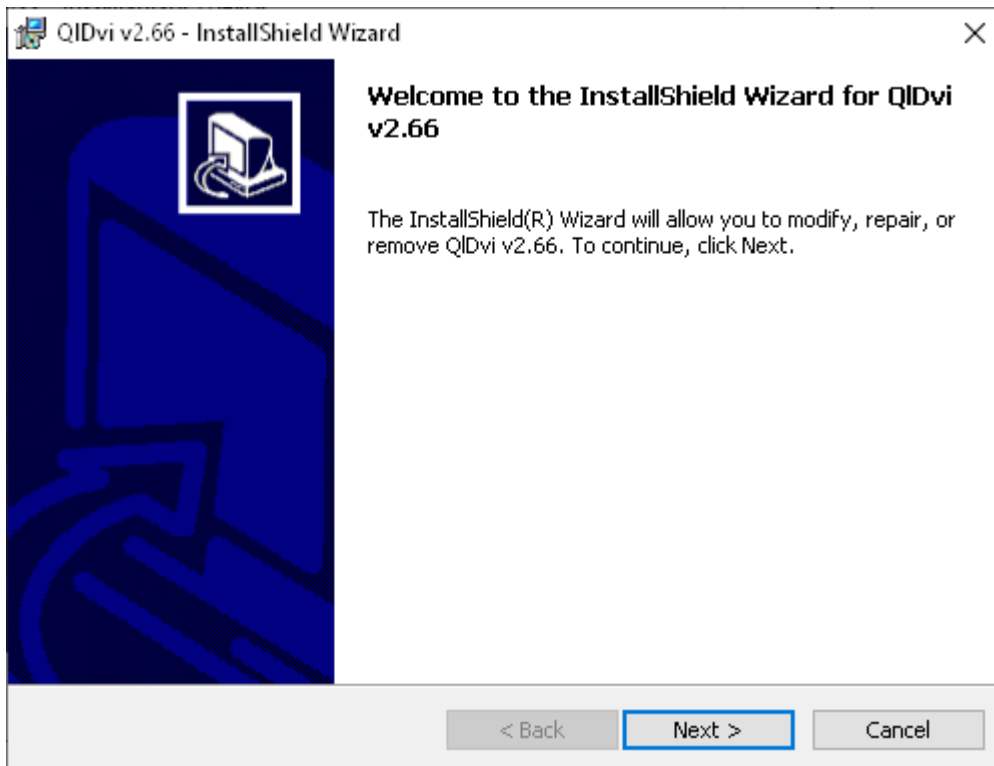
## 2. HANDLEIDING QLDVI

### 2.1 INSTALLATIE QLDVI

Installeer het programma op je pc door het installatiepakket op te starten te herkennen aan onderstaand pictogram.



Doorloop de stappen van de InstallShield Wizard van QIDvi voor de installatie.

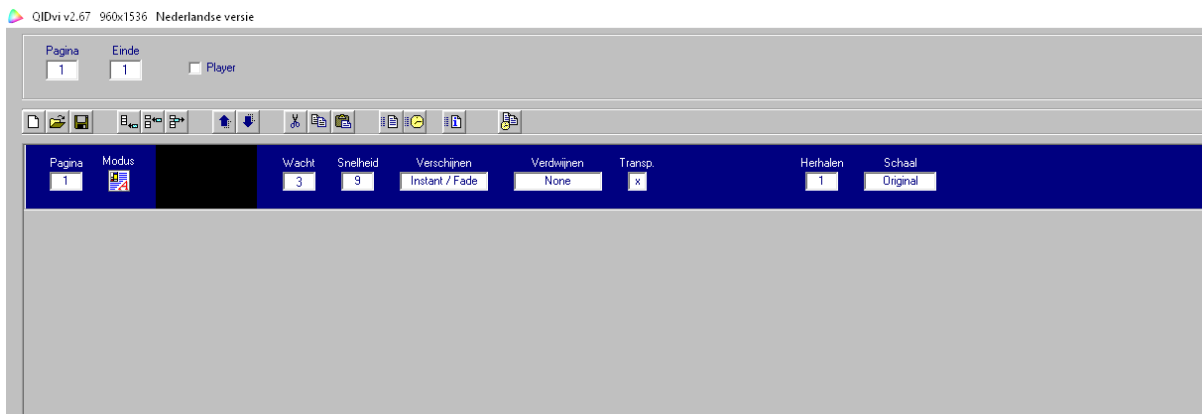


## 2.2 QLDVI OPSTARTEN EN AFSLUITEN

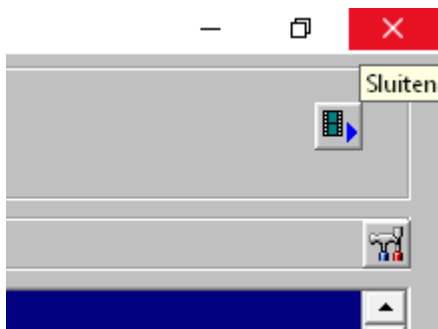
Start uw computer op. Via de **Startknop**, de button in de taakbalk met het Windows-logo, gaat u via **Programma's** naar de QIDvi-toepassing. Bij de nieuwste Windows-versies kan u programma's ook zoeken door de naam in te typen in de zoekbalk. U kan het programma ook starten door te dubbelklikken op het icoon van het QIDvi-programma op het bureaublad wanneer u deze als snelkoppeling heeft geplaatst.



Als de QIDvi-toepassing is opgestart, verschijnt onderstaand scherm. Het venster is als volgt opgebouwd: de titelbalk, de hoofdbalk en de werkbalk met daaronder het overzicht van de pagina's.



Het programma terug afsluiten kan door op het kruisje rechts bovenaan het QIDvi-scherm te klikken.





## 2.3 ONDERDELEN QLDVI

### 2.3.1 Titelbalk

In de titelbalk wordt de **naam van het programma**, QIDvi, weergegeven. Daarnaast kan u ook de **versie** die u gebruikt aflezen.

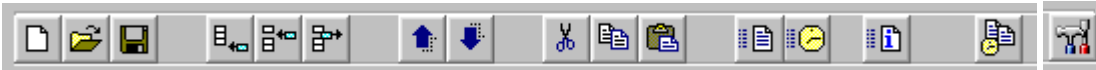
### 2.3.2 Hoofdbalk

Onder de titelbalk ziet u de grijze hoofdbalk. Hierin vindt u van links naar rechts:

	<b>Pagina</b>	Geeft het nummer van de actieve pagina weer.
	<b>Einde</b>	Geeft het totaal aantal pagina's weer.
<input type="checkbox"/> <b>Player</b>	<b>Player</b>	Zorg ervoor dat dit vakje aangevinkt is op de pc die rechtstreeks verbonden is met het display dat u wilt aansturen.
	<b>Simulatie</b>	Door hierop te klikken wordt een simulatie van het programma weergegeven in een nieuw venster.

### 2.3.3 Werkbalk

Onder de hoofdbalk vindt u een smalle balk, de werkbalk, die 20 knoppen met symbolen bevat. Elke knop heeft een eigen functie:








Nieuw	Nieuw programma aanmaken
Openen	Een eerder opgeslagen programma openen
Opslaan	Het huidig programma opslaan
Toevoegen	Een pagina bijvoegen (na de laatste pagina)
Toevoegen	Een pagina invoegen
Verwijderen	Een pagina verwijderen
Verplaats naar boven	Pagina naar boven de geselecteerde lijn verplaatsen
Verplaats naar onder	Pagina naar onder de geselecteerde lijn verplaatsen
Knippen	Knippen en op het klembord plaatsen
Kopiëren	Kopiëren en op het klembord plaatsen
Plakken	De inhoud van het klembord plakken
Programma verzenden	Programma verzenden naar het display
Tijd verzenden	Datum en tijd verzenden naar het display
Tijdelijk programma verzenden	Tijdelijk programma verzenden naar het display
Tijdschema	Programmeren van verschillende programma's in de tijd
Instellingen	Algemene instellingen wijzigen






### 2.3.4 Pagina-overzicht

Net onder de werkbalk kan u het **overzicht van de pagina's** terugvinden. In dit veld ziet men alle pagina's van het actieve bestand. Deze pagina's worden in **chronologische volgorde** getoond op het digitale scherm.

Pagina 1	Modus 		Wacht 3	Snelheid 4	Verschijnen Instant / Fade	Verdwijnen None	Transp. x	Herhalen 1	Schaal Original	
Pagina 2	Modus 							Herhalen 1	Schaal Original	
Pagina 3	Modus 	Composite 						Speeltijd 10	Herhalen 1	Schaal Original

Voor elke pagina (rij) is volgende informatie zichtbaar:

Pagina	paginanummer
Modus	 (media)player-modus,  RTF tekst-modus of  capture-modus
Voorbeeldweergave	Geeft een voorbeeld/pictogram van de pagina weer
Herhalen	Het aantal keer dat de pagina op het display verschijnt
Schaal	De schaalgrootte waarin de pagina op het display verschijnt

Voor de RTF tekst-modus is volgende bijkomende informatie zichtbaar:

Wacht	Pausetijd uitgedrukt in seconden
Snelheid	De snelheid waarmee de commando's "Verschijnen" en "Verdwijnen" worden uitgevoerd
Verschijnen	Effect waarmee de pagina op het display verschijnt
Verdwijnen	Effect waarmee de pagina van het display verdwijnt
Transp.	Of de achtergrond van de tekst transparant moet zijn of niet

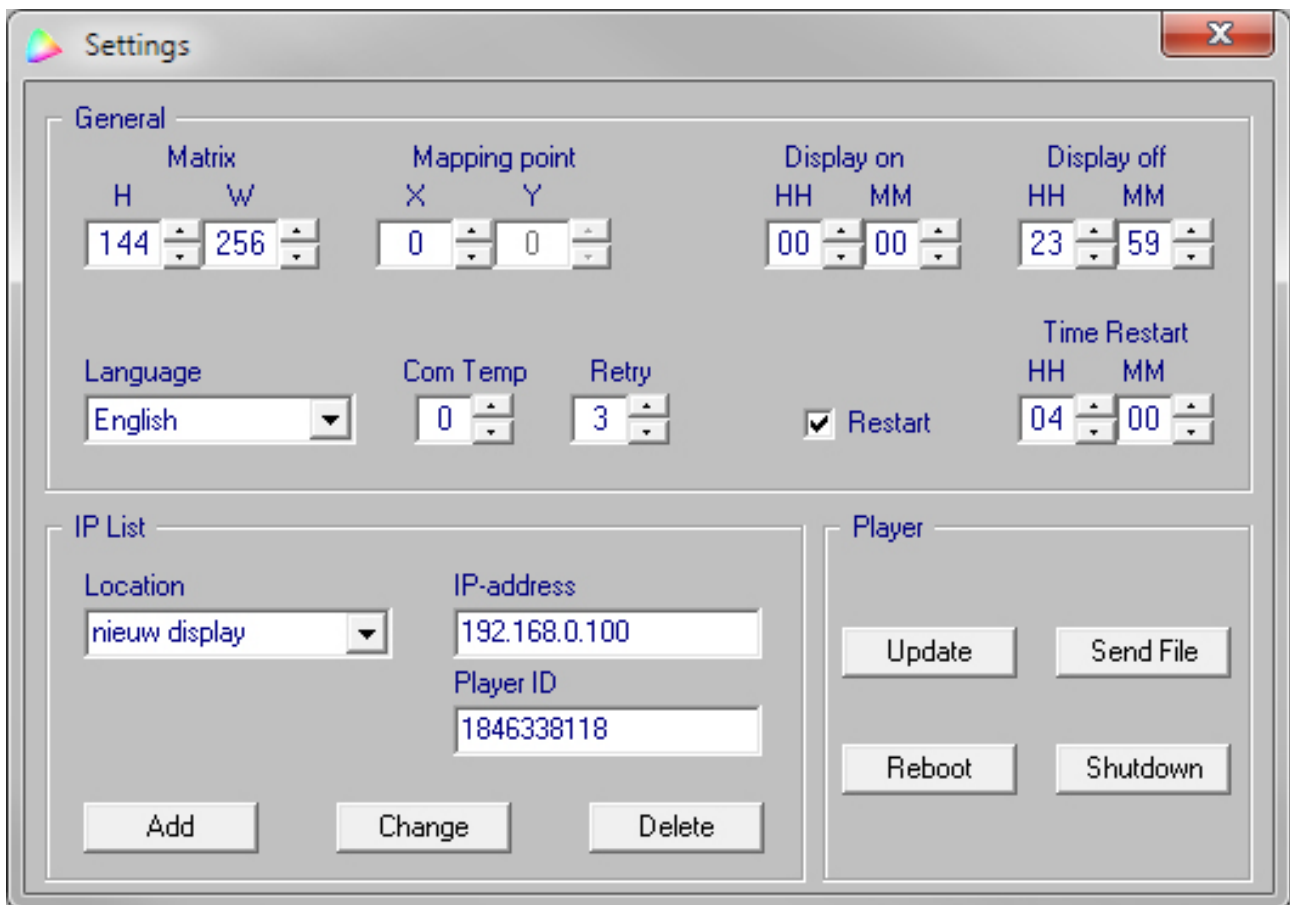
Voor de capture-modus is volgende bijkomende informatie zichtbaar:


Speeltijd	Het aantal seconden dat de pagina op het display verschijnt
-----------	---

## 2.4 ALGEMENE INSTELLINGEN

### 2.4.1 Algemeen

Na de installatie van de QIDvi-software volgen enkele algemene instellingen.  
Ga als volgt te werk.



1. Klik op de knop  **Instellingen** of **Settings**, rechts bovenaan, in de werkbalk.  
Er verschijnt een venster zoals hierboven.
2. **Matrix:**  
Stel de grootte van het display in.
3. **Nulpunt of Mapping point:**  
Deze waarden zijn afhankelijk van de instellingen van de DVI-kaart die in het display verwerkt zit en worden best niet gewijzigd.

**4. Display on en Display off:**

U kunt een aan- en uitschakeltijd ingeven door op de pijltjes naar boven of naar onder te klikken. Deze tijden worden meegestuurd wanneer u de tijd naar het display verzendt. Wenst u dat het display continu afspeelt, dan dient u achtereenvolgens 00.00 en 23.59 in te geven.

**5. Language of Taal:**

Kies de gebruikerstaal van het programma. U heeft de keuze tussen D / E / FR / NL.

**6. Com Temp of Com-poort:**

Geef hier aan op welke Com-poort de temperatuur-sensor is aangesloten (optioneel). Dit moet gebeuren op de pc waar het display en de temperatuur-sensor zijn aangesloten.

**7. Tijd herstarten of Time Restart:**

Stel hier het uur in wanneer de pc in het display moet herstarten. Als je de optie 'Herstarten' aanvinkt, zal de pc in het display elke dag op het ingestelde uur herstarten.

**8. IP Lijst of IP List:**

Hier kan u het IP-adres van de pc in het display definiëren, alsook de naam om het display te herkennen. U kan in deze lijst meerdere displays en hun bijhorende IP-adressen opgeven.

*Opmerking: indien u moet verbinden via een specifieke poort dan typt u de naam meteen achter uw IP-adres, met daarachter het poortnummer (bv. 192.168.1.100:9200).*

**9. Player ID:**

Vul hier het player ID in van uw display om content naar uw display te kunnen versturen.

**10. Update of Send File:**

Hiermee kan u eventuele updates van de software of bestanden doorsturen naar de pc in het display (zie ook Software updates).

**11. Reboot:**

Hiermee kan u de pc aan de kant van het display opnieuw opstarten.


**12. Shutdown:**

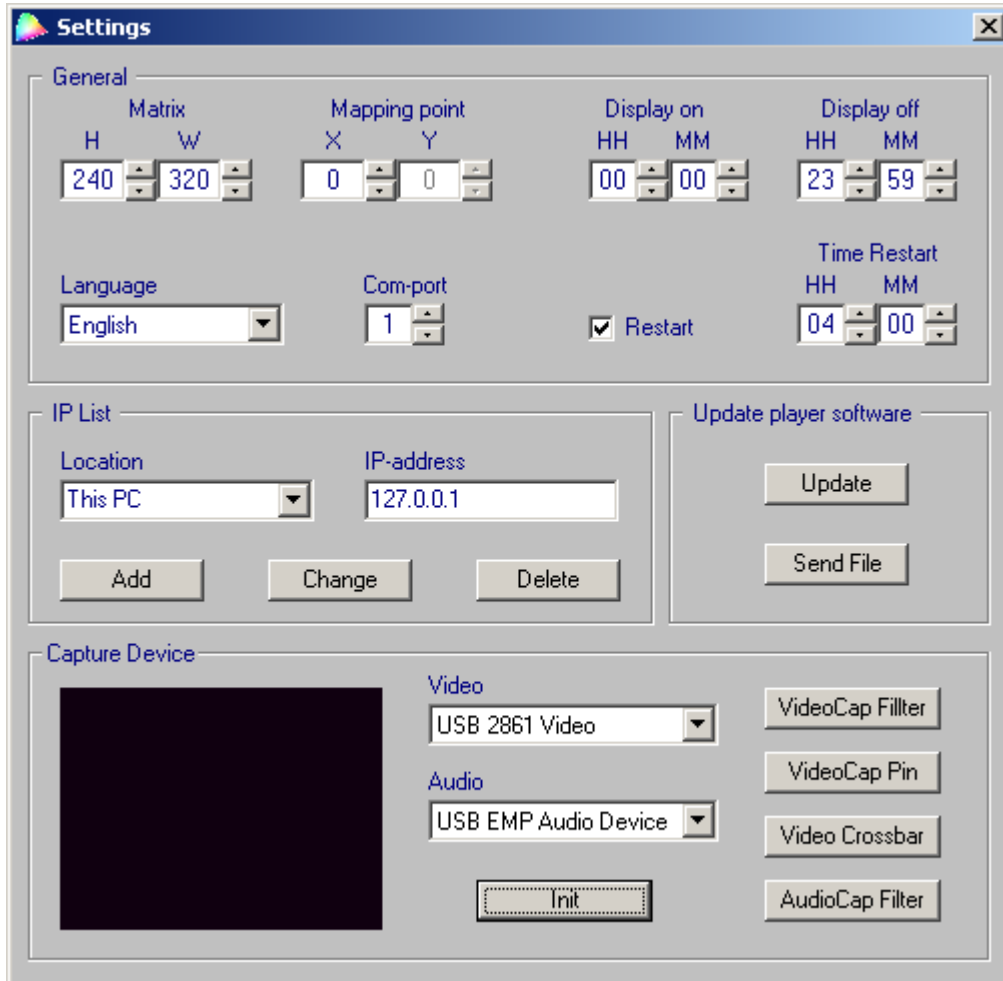
Hiermee kan u de pc aan de kant van het display uitschakelen.

**13. Instelling sluiten:**

Klik op het kruisje rechts bovenaan het venster om het scherm 'Instellingen' te verlaten.

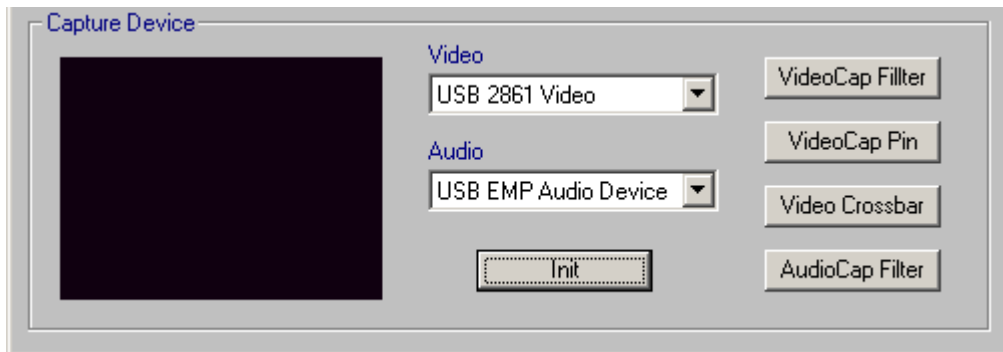
## 2.4.2 Uitzondering – Capture Device

Als u op de knop  **Instellingen** klikt terwijl er een *capture device* (video/audio) is aangesloten en geïnstalleerd, verschijnt er volgend venster:



De instellingen van de bovenste helft van dit venster beschreven we uitgebreid op de vorige twee pagina's. Wilt u het *capture device* instellen? Ga dan als volgt te werk in het extra **Capture Device** venster:

- Onder **Video** kunt u het betreffende videoapparaat selecteren.
- Onder **Audio** kunt u het betreffende audioapparaat selecteren.
- Klikt u op de knop **Init**, dan worden de buttons rechts geactiveerd. Enkel de knoppen voor de opties die uw *capture device* ondersteunen, worden geactiveerd zoals in het voorbeeld hieronder.



Afhankelijk van het gebruikte *capture device* zijn er nu een aantal knoppen klaar voor gebruik. De vensters die verschijnen wanneer u op één van de geactiveerde knoppen drukt, bevatten een aantal opties en tabbladen. Het uitzicht en het aantal opties is afhankelijk van uw *capture device*, vandaar dat deze vensters hier niet weergegeven worden. Hieronder beschrijven we welke opties per knop belangrijk zijn:

- Onder **VideoCap Filter** kunt u het gewenste videoformaat selecteren. Selecteer hier het standaard videoformaat van de regio waar u zich in bevindt. Voor Nederland en België is dit PAL B.
- Onder **VideoCap Pin** kunt u de resolutie instellen. Neem hier standaard altijd de resolutie waarvan de waarde net boven de resolutie van het display ligt. Bij een digitaal display van, bijvoorbeeld, 256x160 kiest u dus voor 320x240. Verder kunt u hier de kleurdiepte en de *frame rate* of beelden per seconde instellen. Deze zijn beide afhankelijk van de *driver* van uw *capture device*. Het is belangrijk dat u beide waarden zo hoog mogelijk instelt. Bij voorkeur zet u de *frame rate* op 25.000.
- Onder **Video Crossbar** kunt u de gewenste input (Composite / S-Video) voor uw previewvenster kiezen.
- Onder **AudioCap Filter** kunt u de instellingen voor het geluid bepalen.

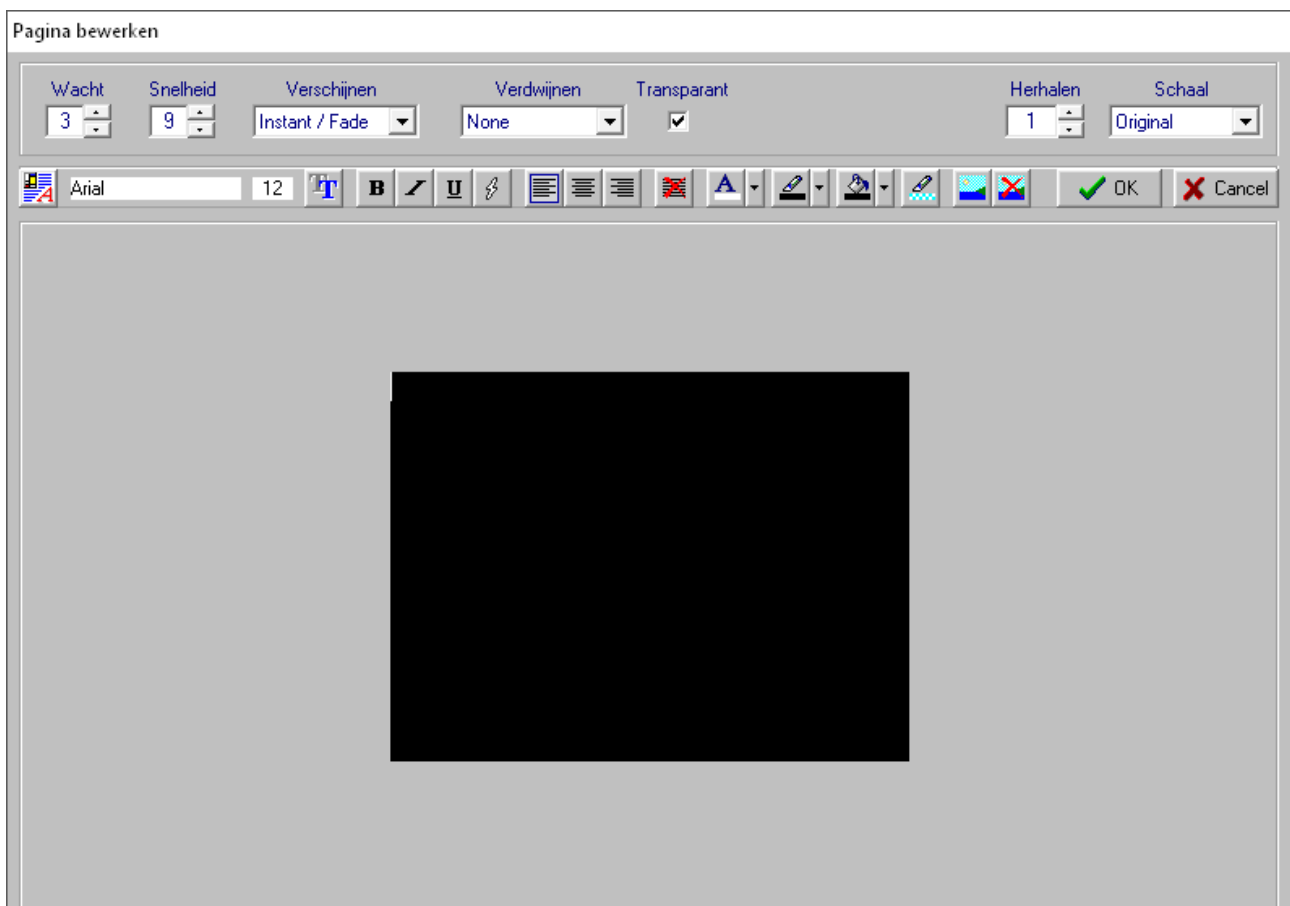
## 2.5 AANMAKEN EN BEWERKEN VAN PROGRAMMA'S

### 2.5.1 Aanmaken van een nieuwe pagina

Klik op de knop  **Nieuw**, links bovenaan in de werkbalk, om een nieuwe pagina aan te maken

Klik op  **Pagina Toevoegen**.

Om de pagina te **bewerken**, dubbelklikt u in het kader van de gewenste pagina. Er verschijnt een venster zoals in onderstaande voorbeeld.

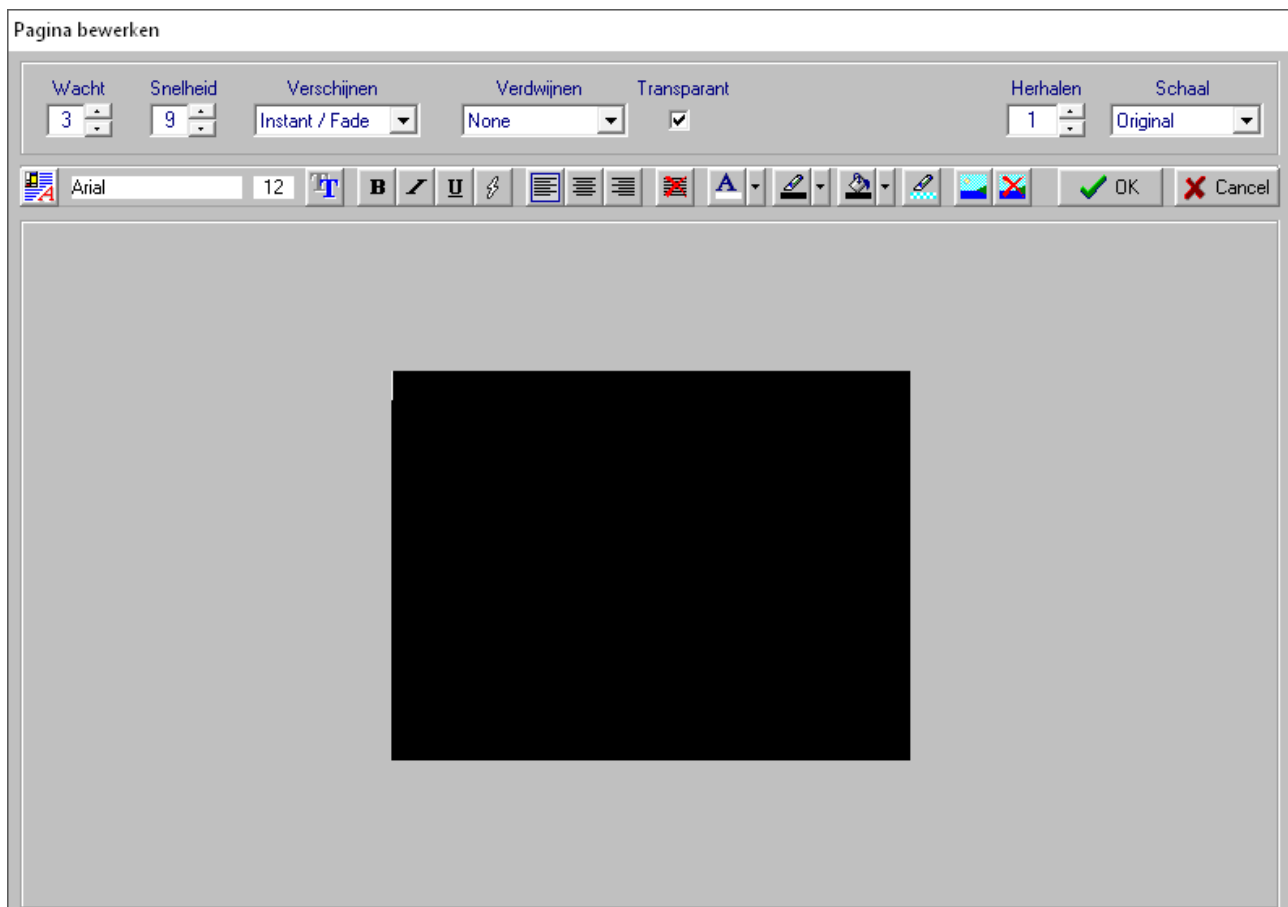


## 2.5.2 Aanmaken van een nieuw programma

### 2.5.2.1 Modus RTF tekst

De functies van de symbolen in de werkbalk bovenaan zijn als volgt:

<b>Wacht</b>	Stel de wachtwaarde in (0-20) door op pijltjes naar boven/onder te klikken. Deze waarde geeft het aantal seconden aan waarmee het beeld, na de beeldopbouw, op het display blijft staan vooraleer de volgende pagina wordt weergegeven.
<b>Snelheid</b>	Stel de snelheidswaarde in (1-9) door op de pijltjes naar boven/onder te klikken. Deze waarde geeft aan met welke snelheid het beeld opgebouwd wordt.
<b>Verschijnen</b>	Stel het gewenste verschijneffect in (opbouw van het beeld). Indien u voor het verschijneffect 'Scroll' kiest, kan er ook een tekst worden ingegeven waarvan de lengte niet gebonden is aan de breedte van het paneel.
<b>Verdwijnen</b>	Stel het gewenste verdwijneffect in (verdwijnen van het beeld). Indien u geen verdwijneffect wenst, kiest u voor 'None'.
<b>Transparant</b>	Activeer deze optie als u een afbeelding achter de tekst wilt plaatsen.
<b>Herhalen</b>	Bepaal het aantal keer dat de pagina repeterend op het display moet verschijnen.
<b>Media Size</b>	Dit bepaalt hoe afbeeldingen weergegeven worden: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Original:</b> de afbeelding wordt op ware grootte weergegeven.</li><li>▪ <b>Fit to display:</b> de afbeelding wordt geschaald zodat de hele afbeelding wordt weergegeven.</li><li>▪ <b>Fill display:</b> de afbeelding wordt geschaald zodat het volledige scherm gevuld wordt en er geen zwarte balken zichtbaar zijn. Het is mogelijk dat een deel van de afbeelding hierdoor niet zichtbaar is.</li></ul>



Modus selecteren: *RTF-Modus, Media Player-Modus of Capture-Modus*



Lettertype selecteren



Vet



Cursief



Onderstrepen



Knipperen in- of uitschakelen



Tekst links uitlijnen



Tekst centreren



Tekst rechts uitlijnen



Tekst wissen



Tekstkleur bepalen





Tekst- en achtergrondkleur bepalen



Display- en achtergrondkleur bepalen



Tekst- en achtergrondkleur verwijderen



Afbeelding invoegen



Afbeelding verwijderen



Pagina bewaren en terugkeren naar hoofdscherm



Wijzigingen negeren en terugkeren naar hoofdscherm

## 2.5.2.2 Modus mediaplayer

In deze modus kan u allerhande videobestanden tonen op uw display.

De **bestandsformaten** die de mediaplayer-modus ondersteunt zijn: wmv, mpg1, mpg2, mov (quicktime), avi, divx (avi), xvid (avi), mp4, gif (animated gif), asx (webfeed).

De functies van de symbolen in de werkbalk zijn als volgt:

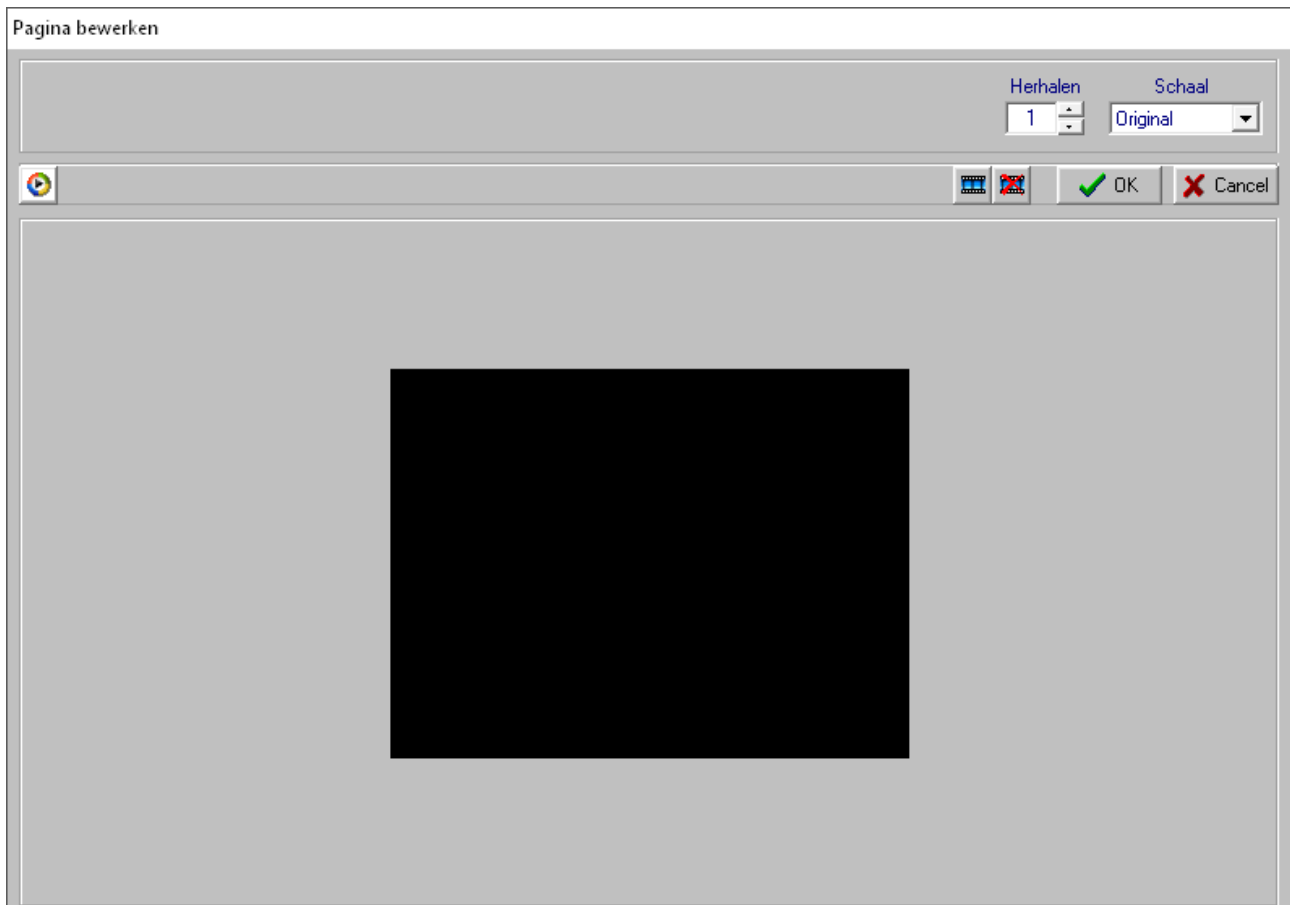
### Herhalen

Bepaal het aantal keer dat het videobestand repeterend op het display moet verschijnen.

### Schaal of Media Size

De schaal bepaalt hoe de videobestanden weergegeven worden:

- **Original:**  
het beeld wordt op ware grootte weergegeven.
- **Fit to display:**  
het beeld wordt geschaald zodat de hele afbeelding wordt weergegeven.
- **Fill display:**  
het beeld wordt geschaald zodat het volledig scherm is gevuld en er geen zwarte balken zichtbaar meer zijn. Het is mogelijk dat een deel van de afbeelding hierdoor niet zichtbaar is.



Modus selecteren: *RTF-Modus, Media Player-Modus of Capture-Modus*



Videobestand laden

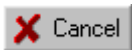


Videobestand wissen



OK

Pagina bewaren en terugkeren naar hoofdscherm



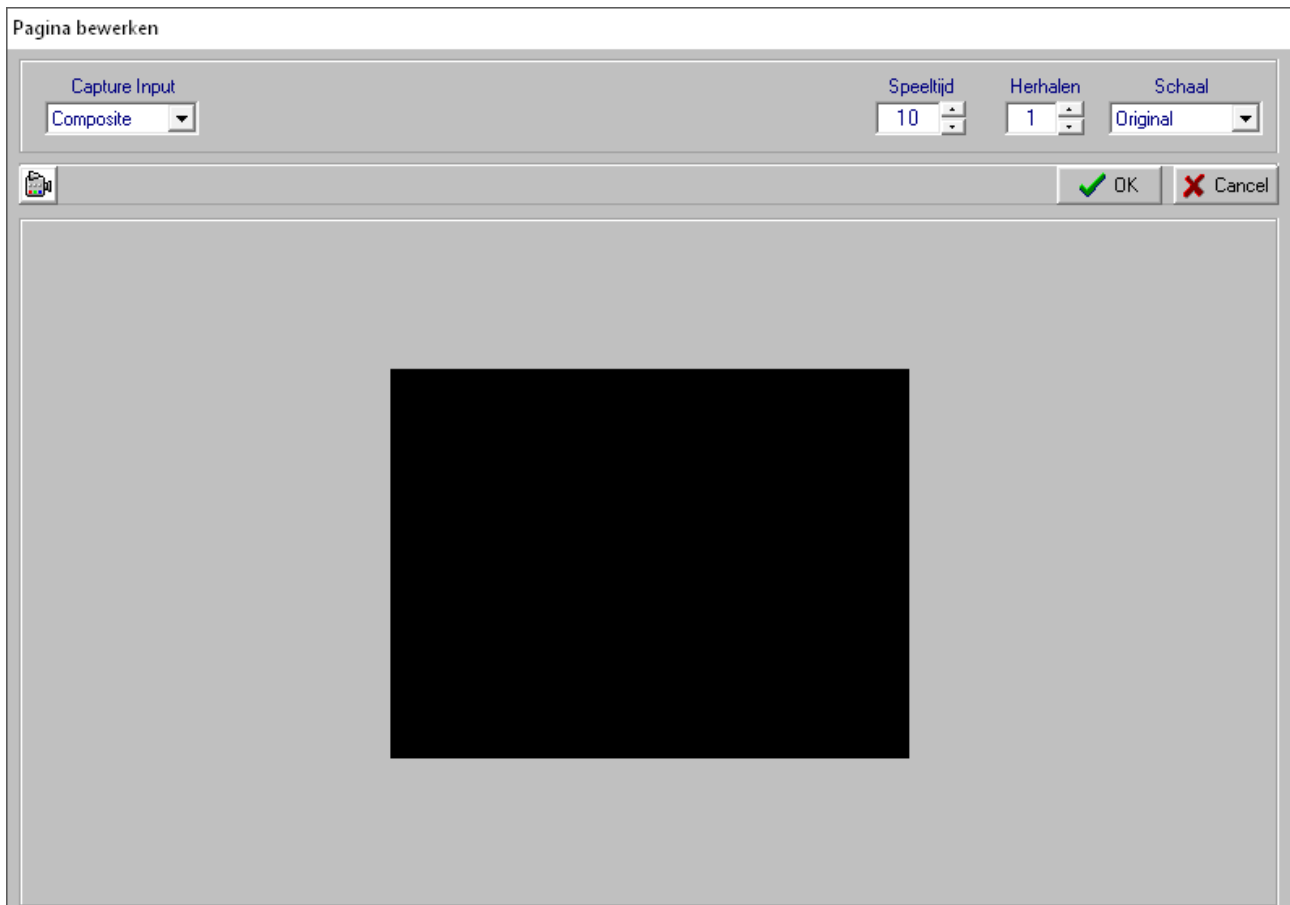
Cancel

Wijzigingen negeren en terugkeren naar hoofdscherm

### 2.5.2.3 Modus capture

Met deze modus kan u de beelden van uw *capture device* tonen op uw display.  
De functies van de symbolen in de werkbalk zijn als volgt:

<b>Capture Input</b>	Bepaal welke input van het <i>capture device</i> gebruikt moet worden. Sommige <i>capture devices</i> ondersteunen beide inputs niet tegelijk.
<b>Speeltijd</b>	Definieer hoe lang het videobeeld getoond moet worden door onderaan het aantal seconden in te stellen. Om een binnengehaald (captured) videobeeld continu weer te geven, kunt u 1 pagina in het programma aanmaken en deze op de standaard 10 seconden laten staan. Het beeld zal hierdoor niet verspringen bij het afspelen.
<b>Herhalen</b>	Bepaal het aantal keer dat de speeltijd wordt herhaald en het beeld dus repeterend op het display verschijnt. Als u, bijvoorbeeld, 1 uur lang een <i>capture</i> (binnengehaald videobeeld) wilt laten zien, kunt u een speeltijd van 60 seconden 60 keer herhalen (60 x 60 = 3600 seconden = 1 uur).
<b>Schaal:</b>	Dit bepaalt hoe het videobeeld weergegeven wordt: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Original:</b> het beeld wordt op ware grootte weergegeven.</li><li>▪ <b>Fit to display:</b> het beeld wordt geschaald zodat het hele beeld wordt weergegeven.</li><li>▪ <b>Fill display:</b> het beeld wordt geschaald zodat het volledig scherm gevuld wordt en er geen zwarte balken meer zichtbaar zijn. Het is mogelijk dat een deel van het beeld niet zichtbaar is.</li></ul>



**Modus selecteren:** *RTF-Modus, Mediaplayer-Modus of Capture-Modus*

Pagina bewaren en terugkeren naar hoofdscherf

Wijzigingen negeren en terugkeren naar hoofdscherf

## 2.6 WEERGAVE TIJD, DATUM EN TEMPERATUUR

De weergave van tijd, datum en temperatuur is enkel mogelijk in de RTF-modus.  
U gaat als volgt te werk:

1. Voor weergave van de tijd voegt u volgende karakters tussen de tekst:  
**\*H:MM:SS**                      **\*H:MM**  
(H - uur / M - minuten / S - seconden)
2. Voor weergave van de datum, voegt u volgende karakters tussen de tekst:  
**\*D/MM/YYYY**                **\*D/MM/YY**  
(D - dag / M - maand / Y - jaar)


Indien het display beschikt over een temperatuursensor (optioneel), kunt u de temperatuur ook weergeven op het display.

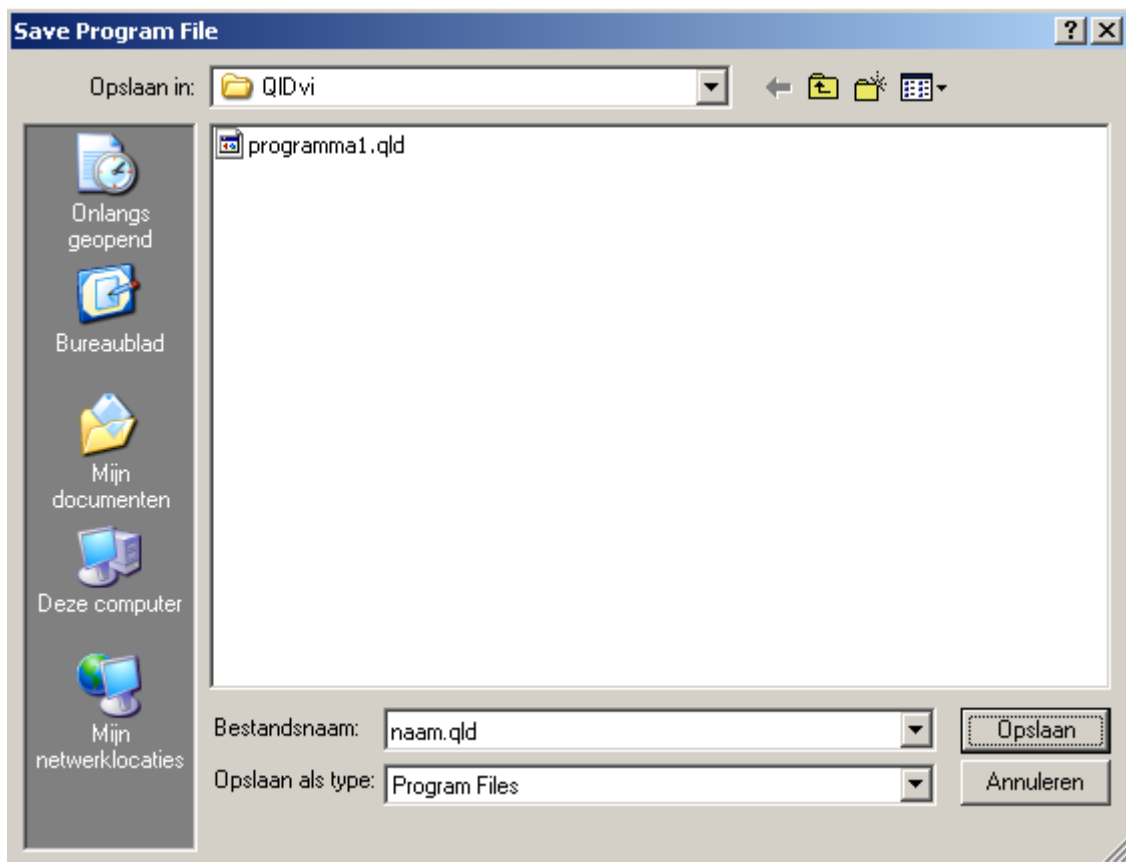
3. Voor weergave van de temperatuur, voegt u volgende karakters toe tussen de tekst:  
**\*TEMP**

Druk op **OK** om te bevestigen en het scherm 'Pagina Bewerken' te sluiten.

Let op: tijd-, datum- en temperatuurweergave zijn niet mogelijk wanneer u kiest voor het verschijneffect 'scroll'.

## 2.7 PROGRAMMA OPSLAAN

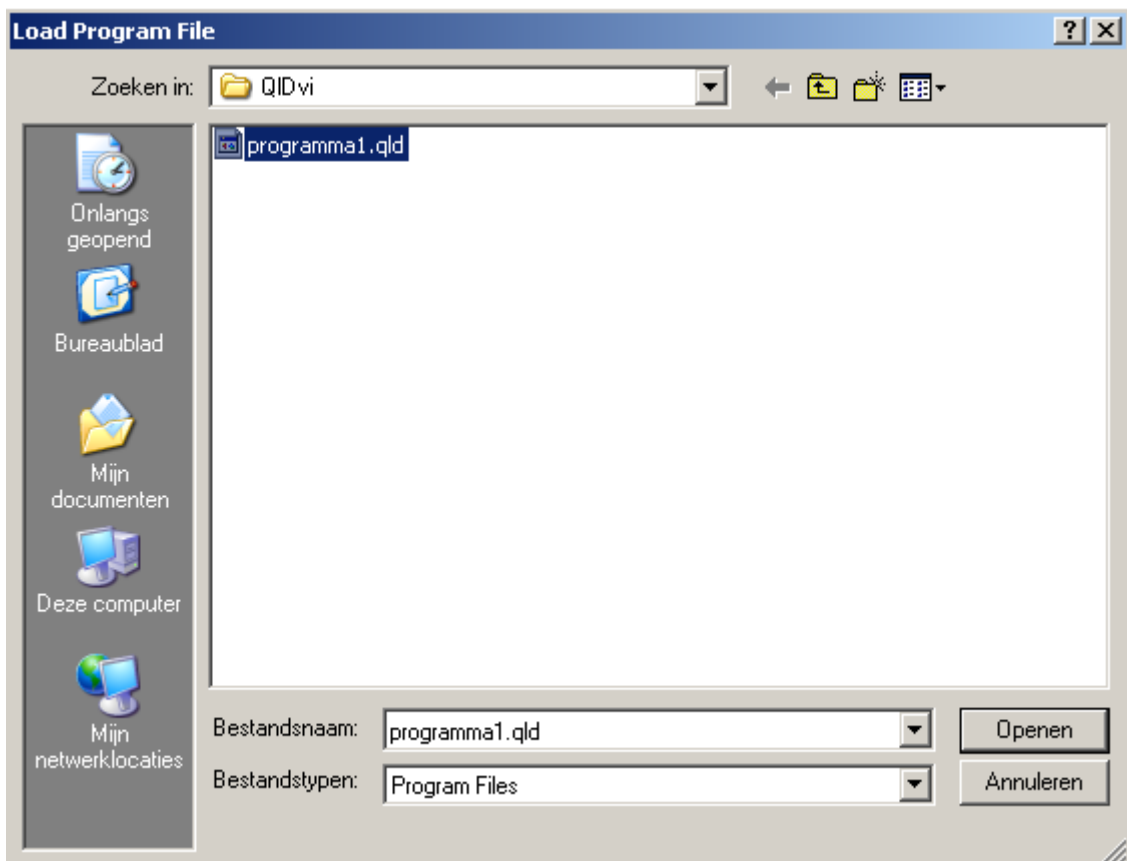
Wilt u het programma dat u net heeft aangemaakt opslaan? Klik op de knop  **Opslaan**, links bovenaan in de werkbalk. Er verschijnt een scherm zoals hieronder weergegeven.



Geef de **bestandsnaam** in of klik op de naam van een bestaand bestand indien u dit wilt overschrijven. Klik vervolgens op de knop 'Opslaan'.

## 2.8 OPGESLAGEN PROGRAMMA OPENEN

Wilt u een programma openen dat u eerder heeft aangemaakt? Klik op de knop  **Openen**, links bovenaan in de werkbalk. Er verschijnt een scherm zoals in onderstaande voorbeeld. **Selecteer de naam** van het gewenste bestand en klik op de knop 'Openen'.



## 2.9 INFORMATIE VERZENDEN NAAR HET DISPLAY

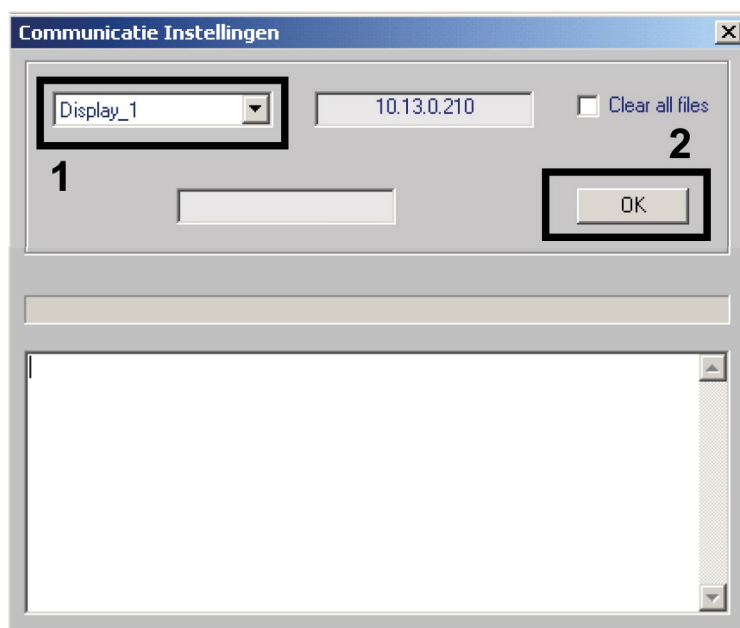
### 2.9.1 Een programma verzenden naar het display

Alvorens het programma te verzenden, heeft u de mogelijkheid een simulatie weer te geven.

Klik op  **Simulatie** om te starten. Klik nogmaals om de knop om de simulatie te stoppen.

De verzending verloopt als volgt:

1. Sla het programma op alvorens het te verzenden.
2. Klik op 'Programma verzenden'. Er verschijnt een scherm 'Communicatie Instellingen' zoals in het voorbeeld hieronder.
3. Selecteer in de lijst het display waar u het programma naar toe wilt sturen en klik op **OK**.

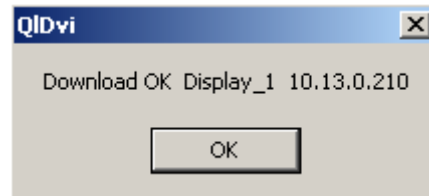


Opgelet! Alle bestanden die u verzendt (videobestanden, afbeeldingen en programma-bestanden), worden opgeslagen op de harde schijf van de pc in het display. Als u een programma aanpast, of dezelfde bestanden in een ander programma gebruikt, worden deze niet telkens opnieuw gestuurd.

Het is echter raadzaam af en toe deze bestanden te verwijderen. Dit doet u door de optie 'Clear all files' aan te vinken alvorens op OK te klikken. Daardoor worden alle bestanden gewist.




4. Wanneer het programma volledig is verzonden, verschijnt onderstaand dialogvenster. Klik op OK.



5. Sluit daarna het venster van de 'Communicatie Instellingen' door op het kruisje rechtsboven te klikken.

### 2.9.2 Tijd en datum verzenden naar het display

Bij het verzenden van tijd en datum naar het display wordt **de tijd van de pc** in het display gelijk gesteld met die van de pc waarmee het verzonden wordt. Ook de **In- en uitschakeltijden** worden naar het display verzonden zoals ze zijn ingesteld in het instellingenmenu. Het stappenplan:

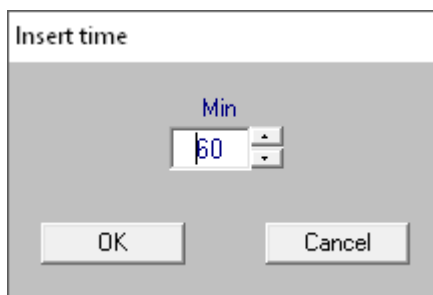
1. Klik op de knop  'Tijd verzenden'
2. Volg de procedure zoals aangetoond in 'Verzenden van een programma naar het display'

### 2.9.3 Een tijdelijk programma verzenden

Bij het verzenden van een tijdelijk programma wordt het actieve programma naar het display gestuurd en onmiddellijk weergegeven. Het krijgt dus prioriteit boven alle andere programma's, zelfs boven de ingestelde werktijd.

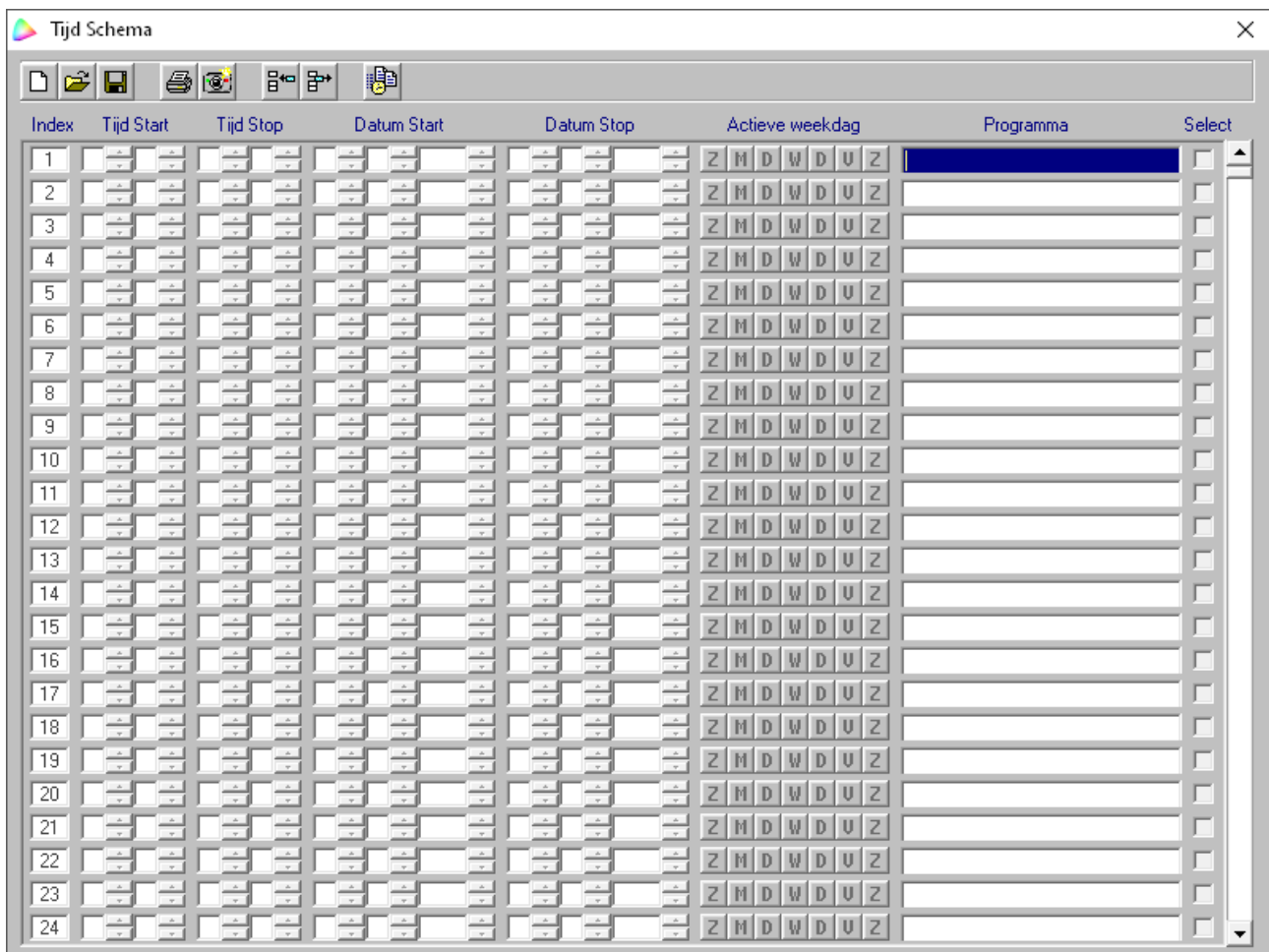
Sla het programma op alvorens het te verzenden.

1. Klik op  'Tijdelijk programma verzenden'. Er verschijnt een scherm zoals in onderstaande voorbeeld.












2. Stel het aantal minuten in dat het tijdelijke programma op het display moet verschijnen door op de pijltjes naar boven of naar onder te klikken.
3. Druk vervolgens op **OK**.
4. Volg de procedure zoals aangetoond in 'Verzenden van een programma naar het display'.
5. Klik op de Tijdschema-knop in de werkbalk. Er verschijnt een scherm zoals in onderstaande voorbeeld.

## 2.9.4 Een tijdschema aanmaken

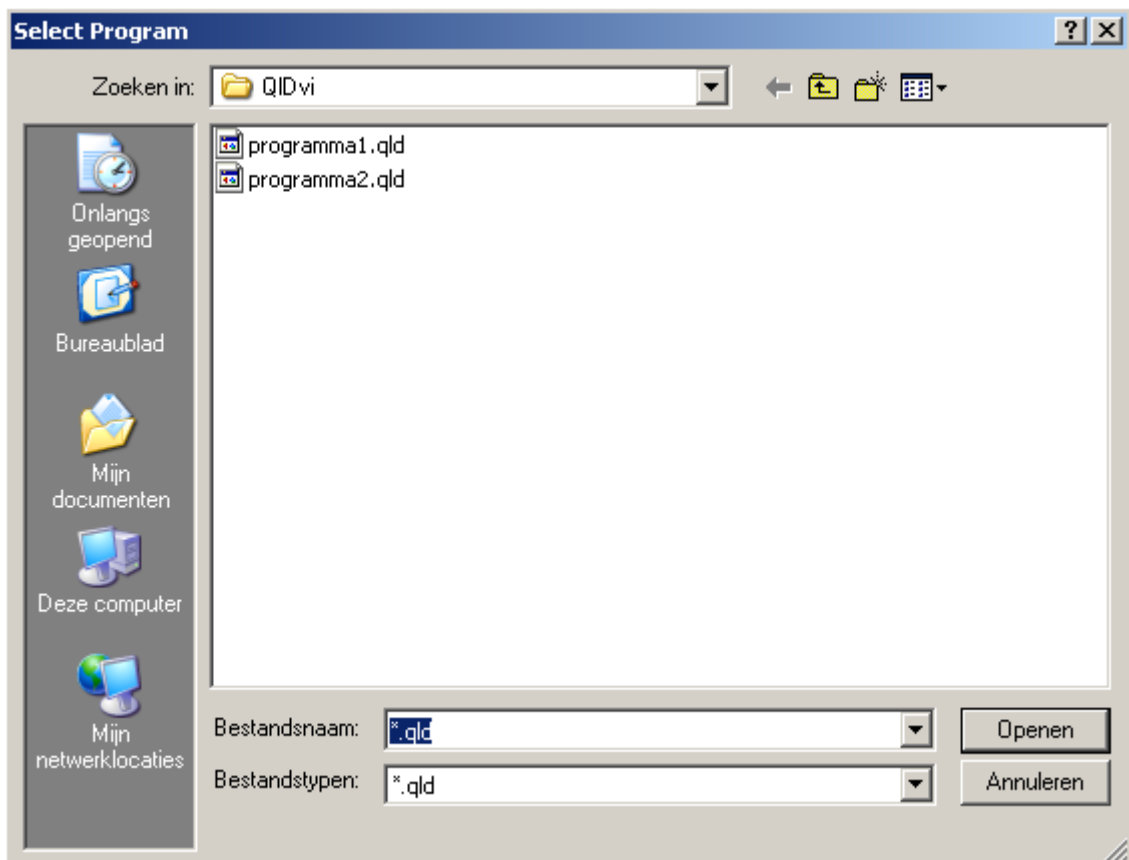


De functies van de symbolen in de tijdschema-werkbalk zijn als volgt:

- |   |         |                          |
|---|---------|--------------------------|
|  | Nieuw   | Nieuw tijdschema creëren |
|  | Openen  | Tijdschema openen        |
|  | Opslaan | Tijdschema opslaan       |

	Print tijdschema	Tijdschema printen
	Print screenshot	Screenshot van het tijdschema printen
	Invoegen	Regel invoegen
	Verwijderen	Regel verwijderen
	Schema verzenden	Tijdschema verzenden naar het display
	Tijd verzenden	Datum en tijd verzenden naar het display

- Door het vinkje achteraan de rij kan u de betreffende regel activeren of deactiveren.
  - **Vinkje aan:** programma is actief en wordt getoond
  - **Vinkje uit:** programma is niet actief en wordt niet getoond
- Stel de gewenste actieve periode in door op de pijltjes naar boven/onder te klikken onder **Tijd Start, Tijd Stop, Datum Start** en **Datum Stop**. De weekdays kunnen actief of inactief worden gemaakt door erop te klikken. **Z M D W D U Z**
- Vooraleer u het tijdschema kunt gebruiken, moet u de programma's die u wilt doorsturen opslaan. Dubbelklik in het vakje '**Programma**' in de eerste regel. Er verschijnt een venster zoals in onderstaande voorbeeld.



- Selecteer het gewenste programma en klik op de knop 'Openen'.

### 2.9.5 Een tijdschema opslaan


- Geef de bestandsnaam in of klik op de naam van een bestaand bestand als u dit wilt overschrijven.
- Klik op Opslaan.
- Herhaal het bovenstaande voor elk programma dat u wenst te activeren, telkens op een andere regel. Als er meerdere programma's actief zijn op een bepaald tijdstip, worden deze programma's na elkaar afgelopen, in dalende volgorde in het tijdschema.

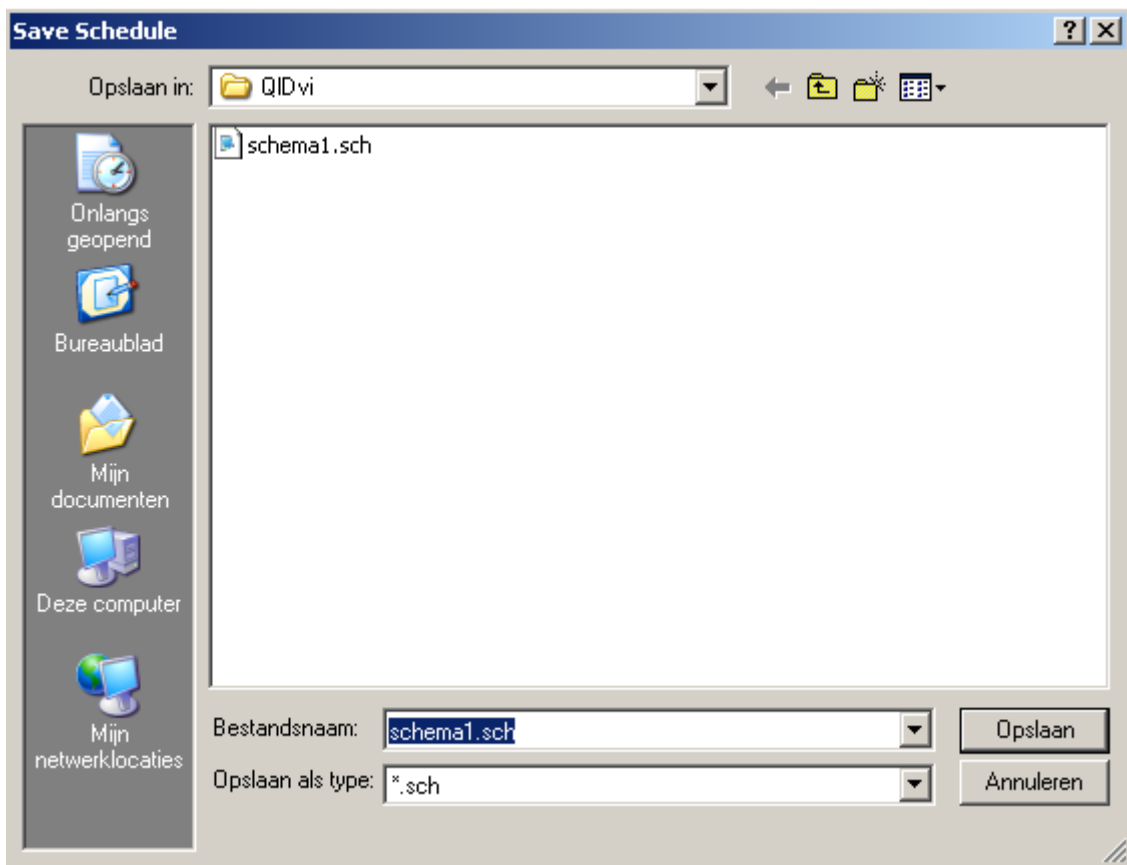
Zo zal in onderstaand voorbeeld op maandag 23-01-2023 *programma 1* getoond worden, gevolgd door *programma 2* en *3*. Op dinsdag 24-01-2023 zal *programma 1* getoond worden, gevolgd door *programma 3* en *4*. Op woensdag 25-01-2023 zal *programma 3* getoond worden, gevolgd door *programma 4*, enzovoort.

Index	Tijd Start	Tijd Stop	Datum Start	Datum Stop	Actieve weekdag	Programma	Select
1	08:00	18:00	23-01-2023	24-01-2023	Z M D W D U Z	C:\programma1.qld	<input checked="" type="checkbox"/>
2	08:00	18:00	23-01-2023	23-01-2023	Z M D W D U Z	C:\programma2.qld	<input checked="" type="checkbox"/>
3	08:00	18:00	23-01-2023	25-01-2023	Z M D W D U Z	C:\programma3.qld	<input checked="" type="checkbox"/>
4	08:00	18:00	24-01-2023	25-01-2023	Z M D W D U Z	C:\programma4.qld	<input checked="" type="checkbox"/>
5					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
6					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
7					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
8					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
9					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
10					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
11					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
12					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
13					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
14					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
15					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
16					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
17					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
18					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
19					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
20					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
21					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
22					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
23					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>
24					Z M D W D U Z		<input type="checkbox"/>


De kolommen **Tijd Start** en **Tijd Stop** gelden per dag. Als u een regel ingeeft met Tijd Start 08.00, Tijd Stop 18.00, Datum Start 23-01-2023 en Datum Stop 25-01-2023, zal het betreffende programma elke dag getoond worden van 8 uur 's morgens tot 18 uur 's avonds. En dit van 23 januari 2023 t/m 25 januari 2023.

Het tijdschema heeft een hogere prioriteit dan het gewone programma. Dit betekent dat als er één of meerdere programma's van het tijdschema actief zijn, deze programma's getoond zullen worden. Het gewone programma wordt niet getoond. Als er geen programma van het tijdschema actief is, wordt het gewone programma wel getoond. Is er geen gewoon programma geactiveerd, dan zal het scherm gewoon zwart blijven.

Klik op  **Opslaan**, links bovenaan in beeld. Er verschijnt een scherm zoals in onderstaande voorbeeld.



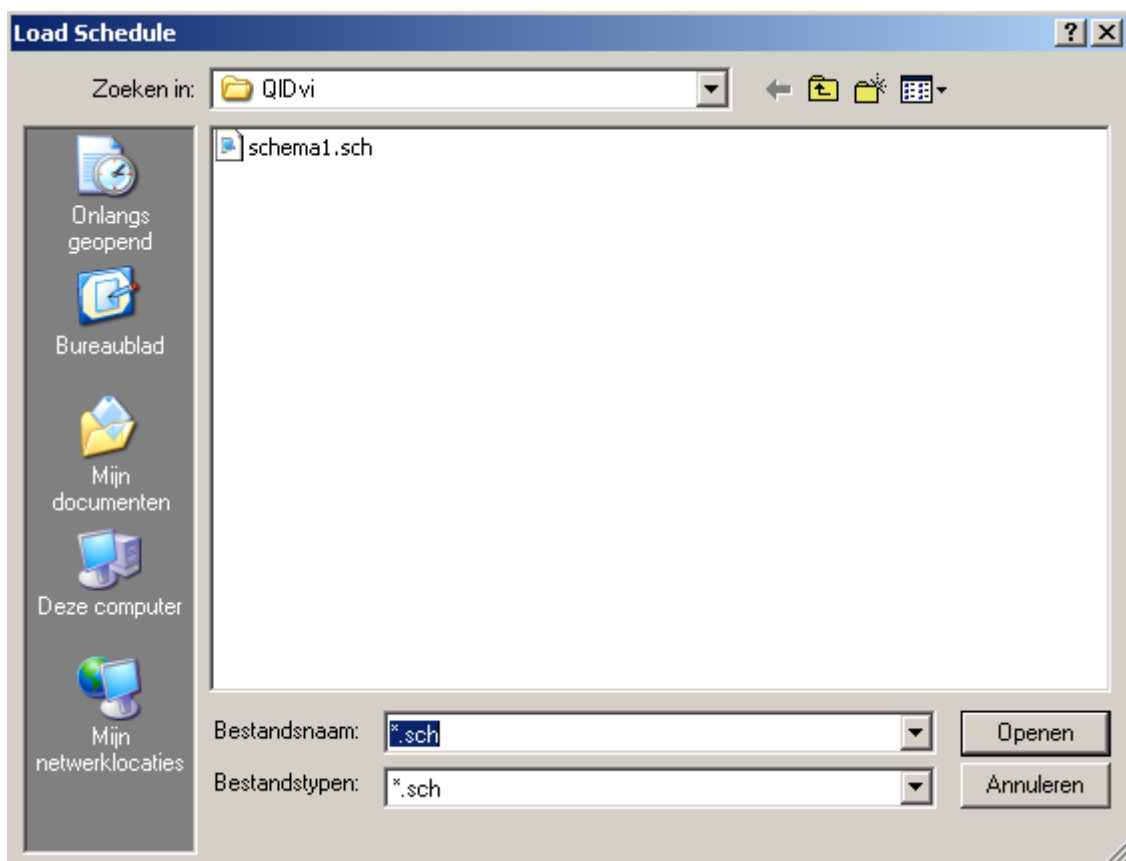
## 2.9.6 Verzenden van een tijdschema naar het display 8.4

- Klik op de knop  **Openen**, links bovenaan in beeld. Er verschijnt een scherm zoals in onderstaande voorbeeld.
- Selecteer de naam van het gewenste bestand.
- Klik op de knop '**Openen**'.

Een schema verzenden kan pas wanneer het opgeslagen is.  
Klik vervolgens op '**Schema Verzenden**'.

Volg de procedure zoals aangetoond in '*Verzenden van een programma naar het display*'

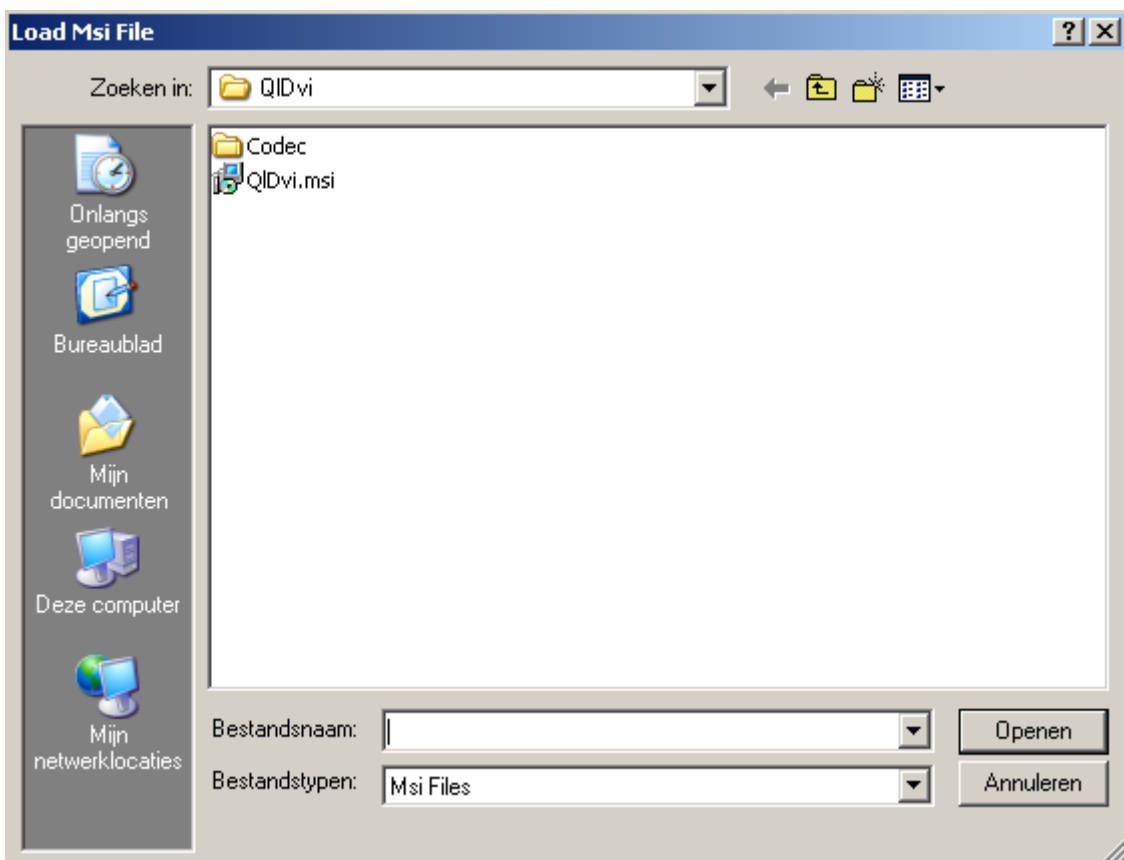
Let op: bij het verzenden van een tijdschema-bestand wordt het laatste tijdschema uit het display gewist.



## 2.10 SOFTWARE UPDATES

Wanneer u een update van de QIDvi-software installeert op uw computer, kan u deze doorvoeren naar de pc in het display door in het instellingen-scherm op **Update** te klikken (zie Algemene Instellingen).

Op de vraag “Are you sure?” klikt u op **Ja** of **Yes**. Er verschijnt een venster zoals in onderstaande voorbeeld.



Selecteer **QIDvi.msi** en klik vervolgens op de knop ‘**Openen**’. Het venster ‘**Communicatie Instellingen**’ verschijnt. Selecteer het gewenste display in de lijst en klik op **OK**. Op de pc waarmee het display verbonden is, zal de software nu bijgewerkt worden met de laatste versie.