

taleor

taleor gebruikershandleiding

Van de eerste keer inloggen tot de noodmelding.
Voor operators van locaties en voor technisch
personeel.

Editie: de console zoals die is gebouwd op 29 oktober 2026. Elk label tussen
aanhalingstekens is de exacte tekst op het scherm.

Inhoud

1 Over deze handleiding

- | | | | |
|-----|------------------------------|-----|-----------------------|
| 1.1 | Voor wie deze handleiding is | 1.3 | Belangrijke begrippen |
| 1.2 | Zo leest u een stap | | |

2 Aan de slag

- | | | | |
|-----|----------------------------|-----|----------------------------|
| 2.1 | Inloggen in de web-app | 2.4 | De indeling van de console |
| 2.2 | Inloggen in de desktop-app | 2.5 | Uw account |
| 2.3 | Uw eerste bezoek | | |

3 Een locatie inrichten

- | | | | |
|-----|-----------------------------|-----|----------|
| 3.1 | Een locatie aanmaken | 3.4 | Zones |
| 3.2 | Instellingen van de locatie | 3.5 | Exhibits |
| 3.3 | Verdiepingen | | |

4 Schermen en players

- | | | | |
|-----|--|-----|--|
| 4.1 | Drie manieren om een scherm te maken | 4.5 | De status van een scherm controleren |
| 4.2 | De taleor-app installeren op een exhibitcomputer | 4.6 | Een scherm hernoemen, verplaatsen of verwijderen |
| 4.3 | Een scherm koppelen met de zescijferige code | 4.7 | De player bijgewerkt houden |
| 4.4 | Afspelen op dit apparaat | 4.8 | Sleutels en identiteit |

5 Apparaten en drivers

- | | | | |
|-----|------------------------|-----|------------------------|
| 5.1 | Een apparaat toevoegen | 5.4 | Seriële en USB-boards |
| 5.2 | Een handheld toevoegen | 5.5 | Ingangen |
| 5.3 | Een apparaat testen | 5.6 | Het apparatuurregister |

6 Content

- | | | | |
|-----|---|-----|--------------------------------|
| 6.1 | Media in één stap op een exhibit zetten | 6.5 | De pagina van een media-item |
| 6.2 | Uploaden naar de Mediabibliotheek | 6.6 | Sjablonen |
| 6.3 | Google Drive in uw mediabibliotheek | 6.7 | Reels |
| 6.4 | Uploaden zonder internet (offline) | 6.8 | De afspeellijst van een scherm |

7 Interactiviteit

- | | | | |
|-----|---------------|-----|------------------------------------|
| 7.1 | Triggers | 7.4 | USB-toetsen, pedalen en presenters |
| 7.2 | Aanraking | 7.5 | Met de handheld langs de exhibits |
| 7.3 | OSC in en uit | | |

8 Planning

- | | | | |
|-----|---------------------------------------|-----|--|
| 8.1 | Openingstijden | 8.4 | Geplande inhoudswijzigingen (afwijkende dagen) |
| 8.2 | Feestdagen en speciale openingstijden | 8.5 | Wat voorrang krijgt |
| 8.3 | Dagdelen | | |

9 Werken met Oli, de assistent

- | | | | |
|-----|-----------------------------------|-----|-------------------------|
| 9.1 | Oli iets vragen | 9.4 | Wat Oli wel en niet mag |
| 9.2 | Het voorgestelde plan controleren | 9.5 | Limieten |
| 9.3 | Toepassen of wijzigen | | |

10 Inzichten (analyse)

11 Gebruikers en rollen

- | | | | |
|------|------------------------|------|--------------|
| 11.1 | De vijf rollen | 11.3 | Leden |
| 11.2 | Een collega uitnodigen | 11.4 | Het auditlog |

12 Noodmelding

- | | | | |
|------|-------------------------------------|------|-------------------------------|
| 12.1 | Een noodmelding starten vanuit Home | 12.3 | Wat er op de schermen gebeurt |
| 12.2 | Een omroep starten vanuit het menu | 12.4 | De noodmelding opheffen |

13 Lokaal en air-gapped werken

- | | | | |
|------|--|------|---|
| 13.1 | De lokale server installeren (Windows) | 13.3 | Een player naar de lokale server laten wijzen |
| 13.2 | De eerste beheerder aanmaken | 13.4 | Back-ups en een locatie verplaatsen |

14 Wel en niet doen

15 Problemen oplossen

- | | | | |
|------|----------------------------|------|------------------------|
| 15.1 | Een scherm is offline | 15.5 | Problemen met koppelen |
| 15.2 | Een apparaat reageert niet | 15.6 | Problemen met Oli |
| 15.3 | Een trigger doet niets | 15.7 | Waar u kunt kijken |
| 15.4 | Een upload mislukt | | |

Over deze handleiding

1.1 Voor wie deze handleiding is

- **Operators van de locatie:** de mensen die de exhibits dagelijks laten draaien. Contentmanagers, facilitair managers en locatiebeheerders.
- **Technisch personeel:** de mensen die de player op een exhibitcomputer installeren, sensoren en apparatuur aansluiten en de locatie draaiende houden.

Elk hoofdstuk is opgebouwd rond taken. Elke taak begint met één regel over waarvoor de taak dient en wanneer u die uitvoert, gevolgd door een korte lijst met genummerde stappen. Elke stap noemt de knop, het menu of het veld precies zoals de console het toont, tussen aanhalingstekens, zodat u het kunt vergelijken met de pagina voor u. Onder de stappen vertelt "Wat u ziet" hoe de console reageert.

De console is beschikbaar in het Engels, Duits, Nederlands en Pools. Deze Nederlandse editie gebruikt de Nederlandse labels van de console. De posities op het scherm en de volgorde van de stappen zijn in elke taal hetzelfde.

1.2 Zo leest u een stap

- "Selecteer 'Scherm toevoegen'." betekent: druk op het bedieningselement met het label Scherm toevoegen.
- Woorden in `monospace` zijn adressen, bestandspaden of tekst die u typt.
- Een kader **Tip** geeft een veilige werkwijze of een snelkoppeling. Een kader **Let op** noemt een veelgemaakte fout, of een actie die niet ongedaan kan worden gemaakt.
- Oranje nummers op een afbeelding wijzen naar het bedieningselement dat een stap noemt.
- De afbeeldingen tonen de echte console. Enkele zijn een of twee builds vóór deze editie gemaakt: waar op een afbeelding "player" staat, staat in de console nu "scherm". De stappen zijn hetzelfde.

1.3 Belangrijke begrippen

taleor gebruikt één woordenschat voor elk soort locatie. Dit zijn de woorden die u tegenkomt.

BEGRIP	BETEKENIS
Locatie	Eén fysieke plek met eigen openingstijden en een eigen team. De console werkt altijd binnen één locatie tegelijk.
Verdieping	Een verticale indeling van een locatie. Een locatie met één bouwlaag kan verdiepingen overslaan.
Zone	Een gebied op een verdieping waarin exhibits zijn gegroepeerd. Planningen, meldingen en inzichten worden per zone samengevat.

BEGRIP**BETEKENIS**

Exhibit	Het onderdeel waar een bezoeker bij staat. Een exhibit heeft een naam, een sjabloon, een of meer schermen, een standaardreel, getriggerde reels en triggers. Op de pagina van de exhibit stelt u in wat er wordt afgespeeld.
Schermb	Zo noemt de console het apparaat aan de wand: een pc met een beeldscherm, een tv, een tablet, een browsertabblad of een smart display. In Techniek en in technische documenten heet hetzelfde ding een player .
Player	De software op het scherm (de taleor-agent of de afspeelpagina in de browser) en het woord van de technicus voor de kast achter het glas. Eén player per scherm.
Apparaat	Alles wat op een player is aangesloten en in de locatie is vastgelegd: een beeldscherm, een projector, een luidspreker, een sensor, een knop, een kaartlezer, een handheld, een controller. Ook wel apparatuur genoemd.
Driver	Het ondertekende softwarepakket waarmee taleor met een apparaat communiceert: het in- en uitschakelen, de bron wijzigen, de sensor uitlezen. Een apparaat met een driver is beheerd ; een apparaat zonder driver is passief (alleen inventaris).
Sjabloon	Hoe een scherm zijn reels weergeeft: een fotoboek, een videoboek, een diavoorstelling, een mediabrowser, een aanraakcarrousel, een interactieve kaart, een kiosk, 3D-modellen enzovoort. Elk scherm heeft één sjabloon, dat wordt getoond op het tabblad "Gebruikt sjabloon".
Reel	Een lijst met foto's en films die op volgorde wordt afgespeeld. Exhibits spelen reels af. Een reel heeft een naam, tags en afspelininstellingen.
Afspeellijst	Wat één scherm afspeelt: zijn standaardreel plus de getriggerde reels waarnaar zijn triggers overschakelen. Het tabblad "Afspeellijst" van een scherm.
Trigger (cue)	Een regel: wanneer een ingang wordt geactiveerd (een aanraking, een knop, een sensor, een toets, een OSC-bericht, een handheld), schakel dan over naar een reel, verstuur een OSC-bericht of ga naar een andere exhibit, en keer daarna terug. In technische tekst heet een trigger een cue .
Planning	De openingstijden van de locatie (de hoofdplanning), dagdelen, feestdagen en afwijkende dagen, plus geplande contentwijzigingen.
Noodmelding	Een omroep die elk gekozen scherm overneemt met uw bericht, tot u de omroep beëindigt. Een mededeling is de zachtere vorm: een banner over de exhibits, die blijven afspelen.
Rollen	Netwerkbeheerder, Organisatiebeheerder, Locatiebeheerder, Contentmanager, Facilitair manager. Wat iemand mag doen, volgt uit zijn of haar rol.
Oli	De assistent van taleor. U vertelt Oli in gewone woorden wat een scherm moet doen. Oli stelt de exacte wijzigingen voor. Er verandert niets tot u op "Toepassen" drukt.
Auditlog	Het overzicht van wie wat wanneer heeft gedaan. Elke geprivilegieerde actie wordt erin vastgelegd en kan niet vanuit de console worden bewerkt.

Aan de slag

2.1 Inloggen in de web-app

De web-app is de console die u elke dag gebruikt. Hij werkt in elke actuele browser op `app.taleor.net`; er wordt niets geïnstalleerd. U logt één keer per browser in, en de console onthoudt u.

1. Open `app.taleor.net`. De voordeur opent; selecteer "Inloggen".
2. Kies hoe u wilt inloggen:
 - Selecteer "Doorgaan met Google" of "Doorgaan met Apple" om met dat account in te loggen.
 - Selecteer "Inloggen voor medewerkers" om in te loggen met een e-mailadres en wachtwoord. Typ uw "E-mail" en "Wachtwoord". Gebruik "Wachtwoord tonen" om te controleren wat u hebt getypt. Selecteer "Inloggen".
3. Als een collega u heeft uitgenodigd, staat op de pagina: "U bent uitgenodigd voor een locatie. Log hieronder in met het e-mailadres waarvoor de uitnodiging is gemaakt." Gebruik precies dat adres.

Afbeelding 1 Het inlogformulier voor medewerkers. Typ uw adres (1) en wachtwoord (2); "Wachtwoord tonen" (3) laat zien wat u hebt getypt voordat u "Inloggen" (4) selecteert.

WAT U ZIET

De console opent in uw locatie, op "Home". Als inloggen mislukt, ziet u "Inloggen is niet gelukt. Probeer het opnieuw." Na meerdere foute pogingen antwoordt de server "Te veel inlogpogingen vanaf dit adres. Wacht een minuut en probeer het opnieuw." Als uw account eerst het wachtwoord moet wijzigen, opent de pagina "Wachtwoord wijzigen": "Je moet je wachtwoord wijzigen voordat je verdergaat." Typ het "Huidig wachtwoord", een "Nieuw wachtwoord" van minstens 8 tekens, en "Nieuw wachtwoord bevestigen".

TIP

Log in met het adres dat in uw uitnodiging staat. Een uitnodiging werkt één keer, zeven dagen lang, en alleen voor dat adres.

LET OP

Deel één medewerkersaccount niet met meerdere mensen. Elke actie wordt vastgelegd onder het account dat de actie uitvoerde, en het auditlog is alleen nuttig als de naam klopt.

2.2 Inloggen in de desktop-app

De desktop-app is de taleor-player die op een exhibitcomputer is geïnstalleerd (Windows en Linux). Hij opent ook de console, wat handig is als u met een toetsenbord bij de exhibit staat.

1. Open op de exhibitcomputer het Startmenu en kies de snelkoppeling naar de taleor-console. Het installatieprogramma maakt deze aan.
2. De console opent in een eigen venster, op de pagina van dit scherm als het scherm al is gekoppeld.
3. Log in zoals in 2.1.

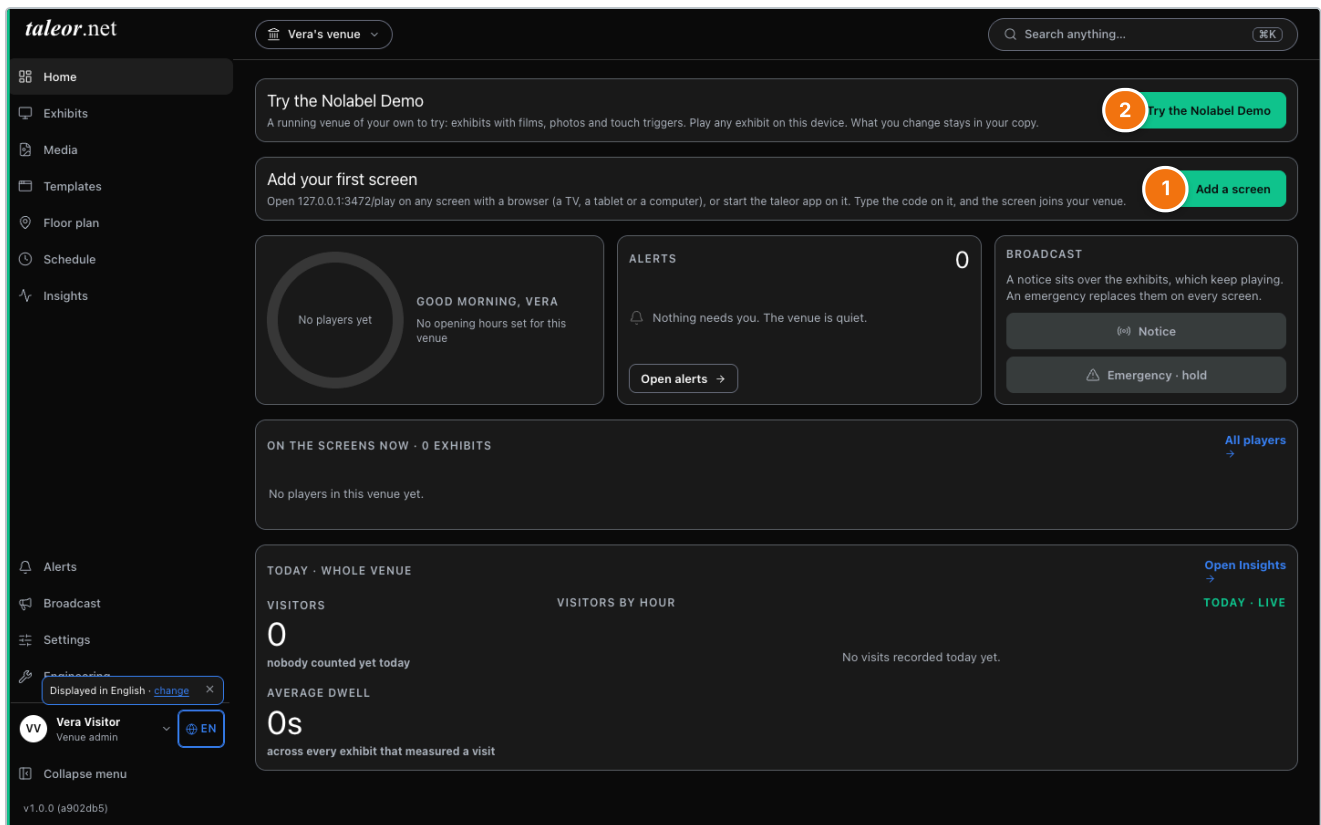
WAT U ZIET

In het zijmenu van de console geeft de regel "Dit apparaat: {name}" aan dat de computer die u gebruikt zelf een scherm in deze locatie is.

2.3 Uw eerste bezoek

Er is geen aparte introductiewizard. De console begeleidt u met kaarten op "Home", en de kaarten verdwijnen zodra u ze hebt afgerond.

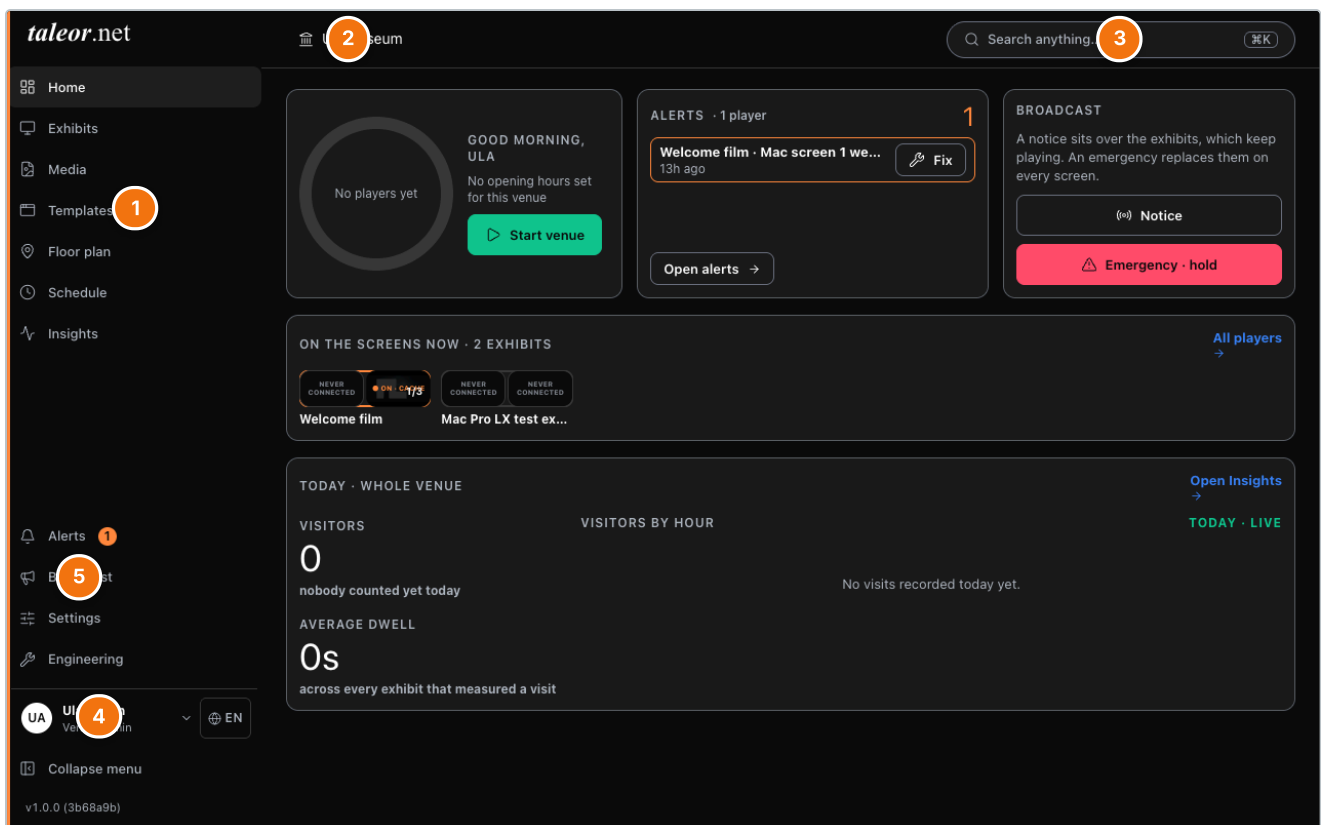
- Een locatie zonder scherm toont "Voeg uw eerste scherm toe": "Open {address} op een scherm met een browser (een tv, een tablet of een computer), of start daarop de taleor-app. Typ de code die erop staat, en het scherm wordt aan uw locatie toegevoegd." Selecteer "Scherm toevoegen" om te beginnen. Zie hoofdstuk 4.
- Als de demolocatie u wordt aangeboden, verschijnt een kaart "Probeer de demo" zolang uw eigen locatie geen scherm heeft. De demo is een draaiende locatie met exhibits die u kunt uitproberen. Het is uw eigen kopie: niemand anders wijzigt die.



Afbeelding 2 Home in een lege locatie: "Scherm toevoegen" (1) start het koppelen; "Probeer de demo" (2) opent uw eigen kopie van de demolocatie.

2.4 De indeling van de console

Elke pagina van de console heeft hetzelfde kader: een zijmenu links, een bovenbalk en de pagina zelf. Leer het kader één keer kennen, en u kunt elk hoofdstuk in deze handleiding gemakkelijk plaatsen.



Afbeelding 3 Het kader van de console: het zijmenu (1), de locatiekiezer (2), "Overall zoeken..." (3), het accountmenu (4) en de deuren onderaan het menu (5).

Het zijmenu (de navigatiebalk links) is het gebouw:

DEUR	WAT ERIN ZIT
"Home"	Vandaag in één oogopslag: wat de exhibits afspelen, bezoekers, meldingen, de openingstijden, de noodbediening.
"Exhibits"	Elke exhibit en de schermen ervan. Weergaven: "Exhibits" en "Alle schermen".
"Media"	De Mediabibliotheek: elk geüpload bestand.
"Reels"	Elke reel. "Een reel is een lijst met foto's en films die op volgorde wordt afgespeeld. Exhibits spelen reels af."
"Sjablonen"	De sjablonen die schermen kunnen gebruiken, en hun instellingen voor de hele locatie.
"Plattegrond"	Weergaven: "Verdiepingen" en "Zones". De plattegrond van de architect met elk scherm erop geplaatst.
"Planning"	Openingstijden, dagdelen, feestdagen, afwijkende tijden en geplande contentwijzigingen.
"Inzichten"	Bezoekersaantallen, verblijftijd, wat het best werkte, bewijs van afspelen, de status van schermen.

Onderaan het menu:

DEUR

WAT DEZE DOET

"Meldingen"	Openstaande storingsen, met een badge met het aantal.
"Omroep"	Geen pagina: opent het omroepvenster, waar u ook bent. Hoofdstuk 12.
"Instellingen"	"Gebruikers en rollen", "Alle locaties" (beheerders van meerdere locaties), "Locatie", "Account", "Privacy en bewaartermijnen", "Auditlog", "Prullenbak".
"Techniek"	"Apparatuur", "Diagnostiek", "Endpoint-identiteit", "Gegevensoverdracht en back-ups", "Updates en ondersteuning op afstand".

U ziet alleen de deuren die uw rol toestaat. Selecteer onderaan "Menu inklappen" of "Menu open houden" om de breedte van de balk te wijzigen. De eerste tabstop op elke pagina is "Naar inhoud gaan".

De bovenbalk:

- De **locatiekiezer** links toont de geopende locatie. Selecteer deze om een andere locatie te openen, "Locatie zoeken...", of om een "Nieuwe locatie" aan te maken. Bij veel locaties toont hij ook "Recent geopend" en "Alle locaties...".
- "Overall zoeken..." vindt exhibits, schermen, zones en media op naam. Typ minstens twee tekens.
- "Vertel het Oli" opent het assistentpaneel (hoofdstuk 9). Er staat "Oli aanvragen" als de locatie Oli niet heeft.
- Het **accountmenu** rechts bevat "Account", "Weergave" (licht, donker of systeem), "Taal" en "Uitloggen".

TIP

Controleer de naam van de locatie in de bovenbalk voordat u iets wijzigt. Elke pagina hoort bij de locatie die daar wordt getoond.

2.5 Uw account

Gebruik deze pagina om uw eigen wachtwoord, thema of taal te wijzigen. Dit geldt alleen voor u, op elke machine waarop u inlogt.

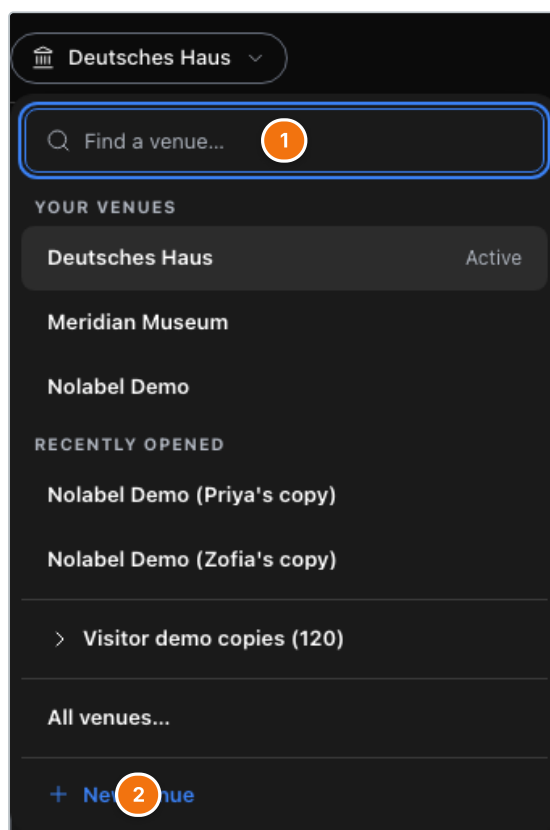
1. Open "Instellingen" en daarna "Account".
2. Onder "Profiel" ziet u uw naam, e-mailadres en "Rol".
3. Typ onder "Wachtwoord" het "Huidig wachtwoord" en een "Nieuw wachtwoord" (minstens 8 tekens). Selecteer "Wachtwoord wijzigen".
4. "Interfacethema": "Systeem" volgt uw besturingssysteem.
5. "Taal": de taal van deze console. Die gaat met u mee naar elke machine waarop u inlogt.

Een locatie inrichten

3.1 Een locatie aanmaken

Een locatie is één fysieke plek met eigen openingstijden en een eigen team. U maakt er een aan wanneer een nieuwe vestiging bij taleor komt; de meeste mensen werken alleen binnen een locatie die iemand anders heeft aangemaakt. U hebt de rol Netwerkbeheerder of Organisatiebeheerder nodig om een locatie aan te maken.

1. Selecteer de locatiekiezer in de bovenbalk.
2. Selecteer "Nieuwe locatie".
3. Typ de "Naam van locatie" (hoe mensen de plek noemen, bijvoorbeeld `The Riverside Centre`).
4. Typ de "Locatiecode": een unieke korte aanduiding van letters, cijfers en streepjes, bijvoorbeeld `riverside`.
5. Kies de "Tijdzone". Deze wordt gebruikt voor de berekeningen van de planning.
6. Typ eventueel het "Adres van gebouw".
7. Selecteer "Locatie aanmaken".



Afbeelding 4 De locatiekiezer: "Locatie zoeken..."
(1) bovenaan, "Nieuwe locatie" (2) onderaan.

SCHERMAFBEELDING VOLGT

Het venster "Nieuwe locatie" met "Naam van locatie",
"Locatiecode" en "Tijdzone"

Afbeelding 5 Het venster "Nieuwe locatie" met "Naam van locatie", "Locatiecode" en "Tijdzone"

WAT U ZIET

De melding luidt "Locatie "{name}" aangemaakt" en de console opent in de nieuwe locatie, met de kaart "Voeg uw eerste scherm toe" op Home.

3.2 Instellingen van de locatie

De pagina van de locatie bevat de paar gegevens die de hele locatie deelt: de naam, tijdzone, het adres en het merkteken, en of wijzigingen goedkeuring nodig hebben. Bezoek deze pagina één keer wanneer de locatie wordt ingericht, en opnieuw als de instelling haar naam of merkteken wijzigt.

1. Open "Instellingen" en daarna "Locatie".
2. Wijzig onder "Locatie" de "Naam van locatie", "Tijdzone" of het "Adres". De vaste balk bovenaan bevat één knop "Opslaan"; "Ongedaan maken" zet de vorige waarden terug.
3. Selecteer onder "Markering" de optie "Markering uploaden" om het merkteken van de instelling in het midden van de bovenbalk te plaatsen. "Weghalen" verwijdert het. Zolang er geen merkteken is opgegeven, blijft het midden van de balk leeg.
4. "Goedkeuring vereisen voordat wijzigingen live gaan": als dit aan staat, wachten reels en geplande wijzigingen die een contentmanager heeft opgeslagen tot een locatiebeheerder ze goedkeurt. Tot die tijd blijven de schermen de goedgekeurde versie afspelen. Standaard uit. Zie 6.7.
5. "Locatie-ID kopiëren" kopieert de identificatie van de locatie voor support.

LET OP

Selecteer "Locatie verwijderen" alleen als de locatie echt wordt opgeheven. Alleen een Netwerkbeheerder kan dit doen, en de locatie is daarna niet meer te selecteren in de console.

3.3 Verdiepingen

Met verdiepingen plaatst u schermen op de tekening van de architect en geeft u elke bouwlaag zo nodig eigen openingstijden. Een locatie met één bouwlaag kan verdiepingen helemaal overslaan.

1. Open "Plattegrond". De weergave "Verdiepingen" opent.
2. Selecteer "Verdieping toevoegen".

3. Typ de "Naam" (bijvoorbeeld `Ground Floor`), een korte "Code" (`GF`) en het "Niveau". De begane grond is 0; de lijst is gesorteerd op niveau, laagste eerst.
4. Selecteer "Verdieping aanmaken".
5. Om schermen op de tekening van de architect te plaatsen, opent u "Opties voor {name}" en selecteert u "Plattegrond uploaden...". Kies een PNG, JPEG of PDF. Alles wat erop wordt geplaatst, wordt opgeslagen als fractie van de afmetingen, zodat de pinnen niet verspringen als u de tekening later vervangt.
6. Sleep een scherm op de plattegrond om het te plaatsen.



Afbeelding 6 Plattegrond met geplaatste schermen en hun statusstippen

WAT U ZIET

Elk geplaatst scherm is een stip op de plattegrond. De stip toont de actuele status; de kleur van de ring is de zone. "{count} nog niet op de plattegrond geplaatst" vertelt u wat er nog over is.

Andere opties per verdieping: "Hernoemen...", "Niveau wijzigen...", "Plattegrond vervangen...", "Verwijderen". Als u een verdieping verwijdert, worden de verdieping en de plattegrond ervan verwijderd; niets wat erop stond, wordt verwijderd.

3.4 Zones

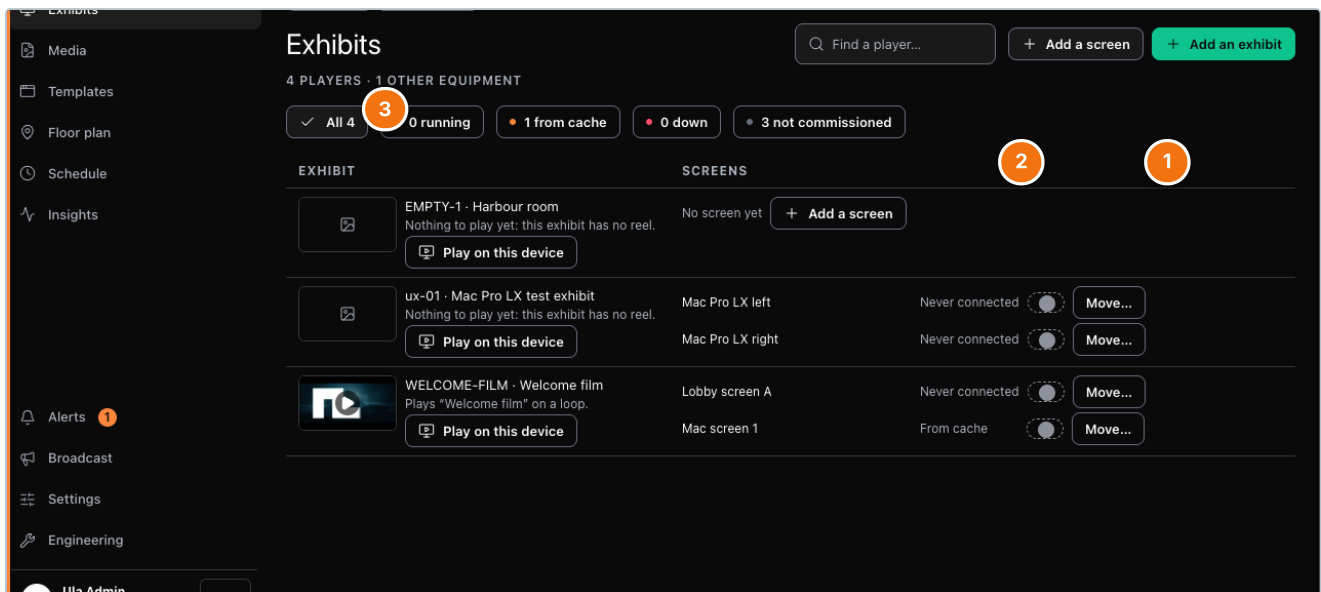
"Een zone groepeerde de exhibits in één fysiek gebied. Zowel planningen als statistieken worden per zone samengevat." Maak zones als u openingstijden, meldingen of inzichten per zaal of ruimte wilt in plaats van per locatie.

1. Open "Plattegrond" en daarna de weergave "Zones".
2. Selecteer "Nieuwe zone".
3. Typ de "Naam" (hoe dit gebied op de verdieping heet), de "Code" (een korte aanduiding die op tekeningen en in exports wordt gebruikt) en kies een "Kleur" (de streep op de zonekaart en de pin op de plattegrond). Kies een verdieping, of "Geen verdieping" voor een locatie met één bouwlaag.
4. Selecteer "Zone aanmaken".
5. Selecteer "Betreden" op een zonekaart om de schermen ervan te zien.

Per zone: "Hernoemen...", "Kleur wijzigen...", "Naar een andere verdieping verplaatsen..." ("Alles in deze zone verhuist mee. Er wordt niets verwijderd.") en "Verwijderen".

3.5 Exhibits

Een exhibit is het onderdeel waar een bezoeker bij staat. U maakt er een aan voor elke opstelling in de locatie, voordat of nadat de schermen ervan bestaan: een exhibit wordt aangemaakt met een naam en een sjabloon, en krijgt daarna zijn schermen.



Afbeelding 7 De lijst "Exhibits": "Exhibit toevoegen" (1), "Scherm toevoegen" (2) en de weergave "Alle schermen" (3). Elke rij toont de exhibit, wat deze afspelt en de schermen ervan.

1. Open "Exhibits".
2. Selecteer "Exhibit toevoegen".
3. Typ de "Naam van exhibit": hoe een bezoeker de exhibit zou noemen; dit is de titel op de pagina ervan. De "Code" (de code op de AV-tekening) wordt ingevuld op basis van de naam; wijzig deze als de tekening iets anders aangeeft.
4. Selecteer "Volgende" en kies het "Sjabloon": wat voor soort exhibit dit is. Elk sjabloon heeft een beschrijving van één regel. Het kan later worden gewijzigd via het eigen tabblad "Gebruikt sjabloon" van het scherm.
5. Selecteer "Exhibit maken".
6. "Welke schermen horen hierbij?" biedt drie keuzes:
 - "Schermen die al in deze locatie zijn": vink bestaande schermen aan, ook schermen die "Nog niet in een exhibit" zitten. Een scherm zit in één exhibit tegelijk.
 - "Nieuw scherm koppelen": typ "De code op het scherm" (hoofdstuk 4). Eerst wordt de exhibit aangemaakt, daarna wordt het scherm eraan toegevoegd.
 - "Nu overslaan": "De exhibit wordt zonder schermen aangemaakt. Voeg ze later toe vanaf de pagina van de exhibit."

New exhibit · Photobook

EXHIBIT NAME

1

What a visitor would call it; this is the title on its page.

CODE

The code on the AV drawing. Filled in from the name; change it if the drawing says otherwise.

Template

WHAT KIND OF EXHIBIT THIS IS. CHANGED ANY TIME LATER, FROM THE PLAYER'S OWN TAB.

2 **Photobook**
AUTO-PLAYING SLIDESHOW WITH TOUCH NAVIGATION.

☐ **Slideshow**
HANDS-OFF, AUTO-ADVANCING PHOTO & VIDEO SLIDESHOW WITH TRANSITIONS.

☐ **Media Loop**
ZERO-INTERACTION LOOPING VIDEO OR SLIDESHOW.

☐ **Media Browser**
BROWSABLE PDFS, PHOTOS, AND VIDEOS.

Cancel 3 Next

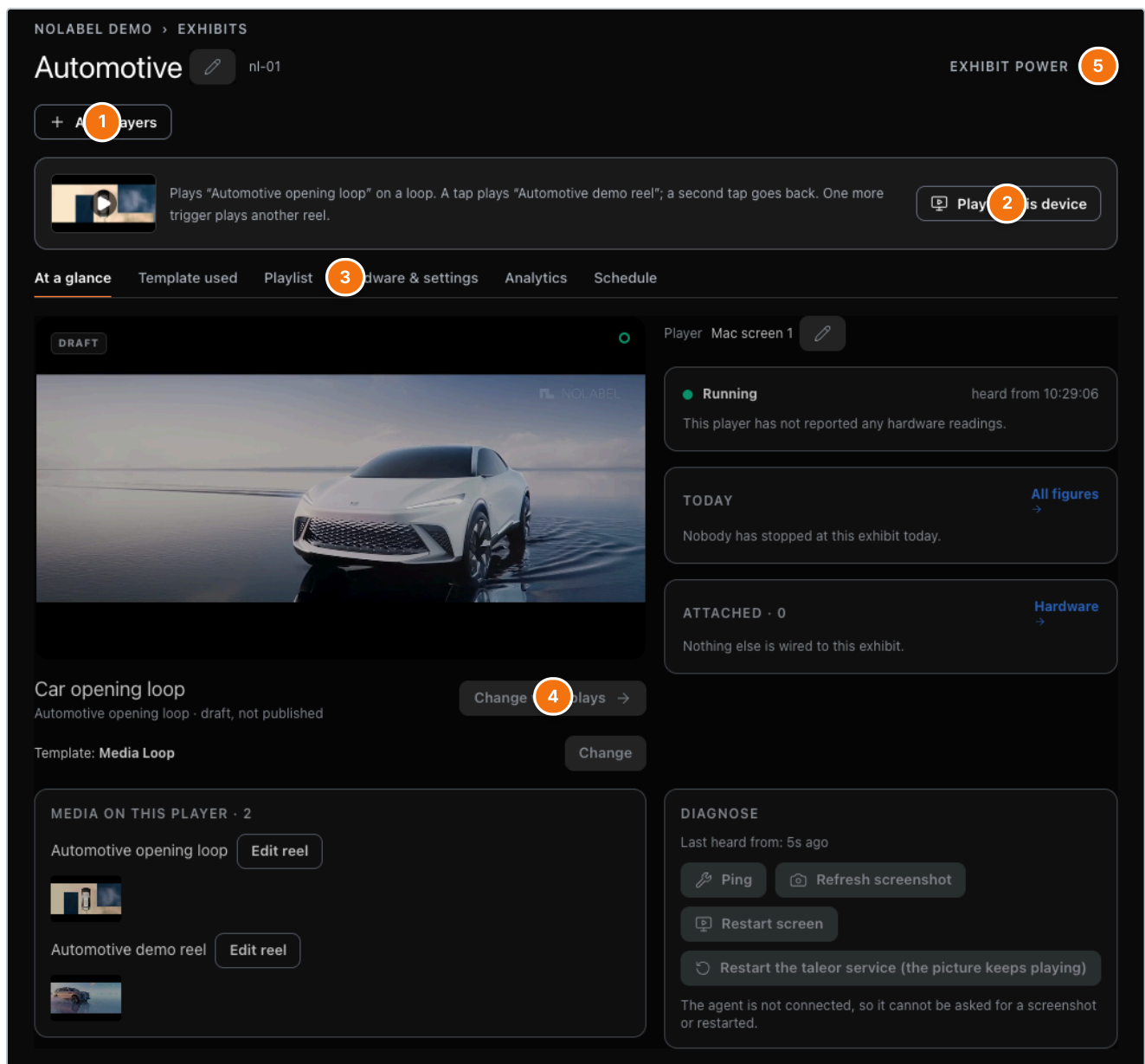
Afbeelding 8 Het venster "Exhibit toevoegen": de "Naam van exhibit" (1), de keuzes voor het sjabloon met hun beschrijving van één regel (2), en "Volgende" (3).

WAT U ZIET

De melding luidt "{name} aangemaakt" en de pagina van de exhibit opent.

De pagina van de exhibit bevat:

- het stilstaande beeld en één regel die zegt wat de exhibit afspeelt, bijvoorbeeld "Speelt "Openingslus" in een lus af. Een tik speelt "Demoreel" af; een tweede tik gaat terug." Selecteer het stilstaande beeld om het voorbeeld te openen en "Probeer een tik";
- "Schermen bij deze exhibit", met "Schermen toevoegen" en "Afspelen op dit apparaat";
- "Media toevoegen": de upload in één stap (6.1);
- "Voeding van exhibit": "Alles bij deze exhibit wordt uitgeschakeld, met een seconde ertussen: de schermen en hun apparatuur." De schakelaar wordt niet getoond zolang de exhibit geen scherm heeft;
- "Exhibit hernoemen".



Afbeelding 9 Een pagina van een exhibit: "Schermen toevoegen" (1), "Afspelen op dit apparaat" (2), de tabbladen van het geselecteerde scherm (3), "Wijzigen wat er wordt afgespeeld" (4) en "Voeding van exhibit" (5).

Een exhibit zonder scherm zegt "Hier is nog geen scherm. Speel het af op dit apparaat, voeg een scherm toe dat al in deze locatie is, of koppel een nieuw scherm met de code die erop staat."

De lijst "Exhibits" toont elke exhibit, het stilstaande beeld, de regel en de schermen ervan. Schermen die "Nog niet in een exhibit" zitten, staan bovenaan, met "In een exhibit plaatsen...". Elke schermrij in een exhibit heeft "Verplaatsen...".

Schermen en players

Een scherm wordt aan een locatie toegevoegd door een zescijferige code te tonen die u in de console typt. U typt nooit handmatig een sleutel of adres.

4.1 Drie manieren om een scherm te maken

MANIER	WANNEER U DEZE GEBRUIKT
De taleor-app op een exhibitcomputer (Windows of Linux)	Vaste exhibits. De app blijft afspelen zonder netwerk, herstart de browser als die vastloopt, bewaart media op schijf en werkt zichzelf bij.
De afspeelpagina in de browser op <code>app.taleor.net/play</code>	Een tv met een browser, een tablet, een reserve-pc, een demo op een laptop of een telefoon. Geen installatie. Offline naar beste kunnen.
"Afspelen op dit apparaat" vanaf de pagina van een exhibit	De snelste manier: de browser die u gebruikt, wordt in een nieuw tabblad het scherm van de exhibit.

4.2 De taleor-app installeren op een exhibitcomputer

Voor technisch personeel, één keer per exhibitcomputer. De app maakt een vaste exhibit betrouwbaar: hij speelt af zonder netwerk, herstart de browser als die vastloopt en werkt zichzelf bij. Het installatieprogramma voor Windows en het pakket voor Linux (Ubuntu 24.04 en later) worden door taleor geleverd; elk bevat een eigen runtime en maakt de service aan en start die.

Waar u de installatieprogramma's downloadt. Download de player voor Windows, macOS, Linux, Raspberry Pi of Android van taleor.net, onder "Downloaden".

Windows, met het script van de console

1. Open "Techniek" en daarna "Updates en ondersteuning op afstand". Op de pagina "Een player instellen" staat: "De server draait in de cloud, dus op elke machine hoeven alleen de voeding en het BIOS te worden ingesteld en de agent te worden geïnstalleerd."
2. Open op de exhibitcomputer "PowerShell als beheerder".
3. Selecteer onder "Het installatiescript uitvoeren (PowerShell met verhoogde rechten)" de optie "Naar klembord kopiëren", plak de regel in het PowerShell-venster en voer deze uit. De regel installeert de taleor-service en opent de afspeelpagina op volledig scherm.
4. Als de computer moet opstarten en in slaapstand gaan volgens de planning van de locatie, volgt u "BIOS instellen (eenmalig)" en "Het energiescript uitvoeren (PowerShell met verhoogde rechten)". De BIOS-stap is alleen nodig voor Wake-on-LAN.
5. Koppel onder "De player koppelen in deze console" het scherm zoals in 4.3.

SCHERMAFBEELDING VOLGT

"Techniek" > "Updates en ondersteuning op afstand" met het installatiescript en "Naar klembord kopiëren"

Afbeelding 10 "Techniek" > "Updates en ondersteuning op afstand" met het installatiescript en "Naar klembord kopiëren"

Linux: installeer het taleor-pakket. Het stelt automatisch inloggen in en draait de player in de grafische sessie van de ingelogde gebruiker. Op Wayland-desktops is een Chrome of Chromium nodig die niet als snap is geïnstalleerd; het pakket vereist er een.

TIP

Voer het installatiescript uit in een venster met verhoogde rechten en wacht tot het klaar is. Het installeert een service; een half voltooide installatie levert een scherm op dat nooit iets meldt.

LET OP

Open de console of de afspeelpagina op de exhibitcomputer niet via het oude kioskadres met een slug. De app opent zelf `/play` en de console toont nooit slugs voor nieuwe schermen.

4.3 Een scherm koppelen met de zescijferige code

Door te koppelen wordt een scherm aan uw locatie toegevoegd. U doet dit één keer per scherm, terwijl u voor het scherm staat of iemand bij het scherm u de code voorleest.

Op het scherm ziet u een zescijferige code en een QR-code met de regel "Log in op {host}, kies Scherm toevoegen en typ de code. Of scan de QR-code met een ingelogde telefoon." "De code verandert elke 15 minuten." De code blijft na een herstart hetzelfde, tot het scherm is gekoppeld.

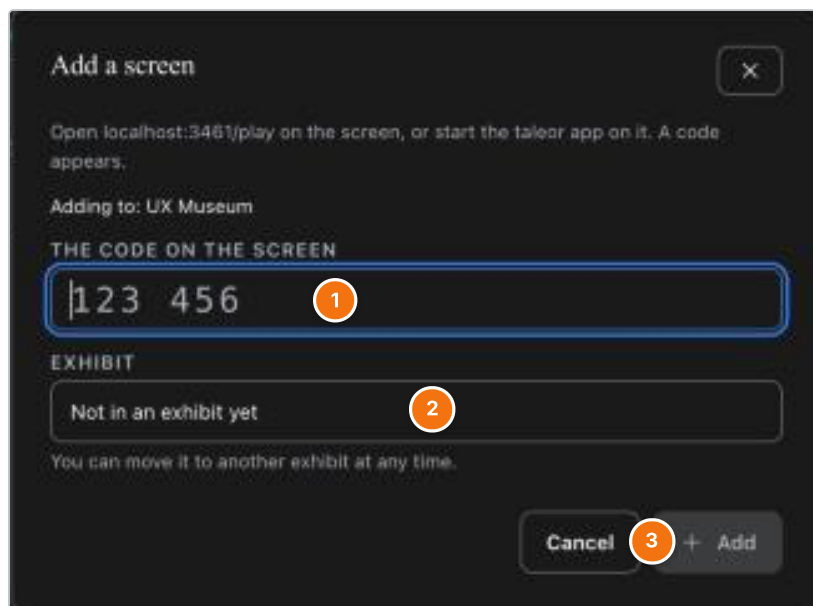
SCHERMAFBEELDING VOLGT

De afspeelpagina vóór het koppelen, met de zescijferige code en de QR-code

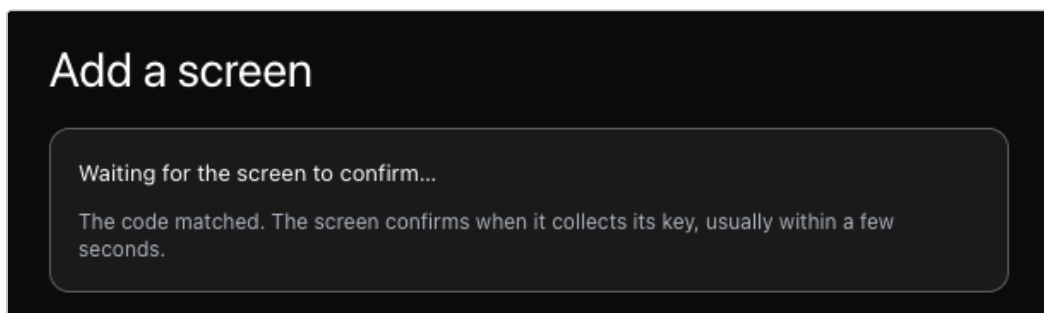
Afbeelding 11 De afspeelpagina vóór het koppelen, met de zescijferige code en de QR-code

1. Selecteer in de console "Scherm toevoegen" (op Home, op "Exhibits" of op de pagina van een exhibit). Op de pagina staat "Open {address} op het scherm, of start daarop de taleor-app. Er verschijnt een code."
2. Typ de code in "De code op het scherm".
3. Kies de "Exhibit" waaraan het scherm wordt toegevoegd: een bestaande, "Nieuwe exhibit..." (typ de "Naam van exhibit" en kies een "Sjabloon"), of "Nog niet in een exhibit".

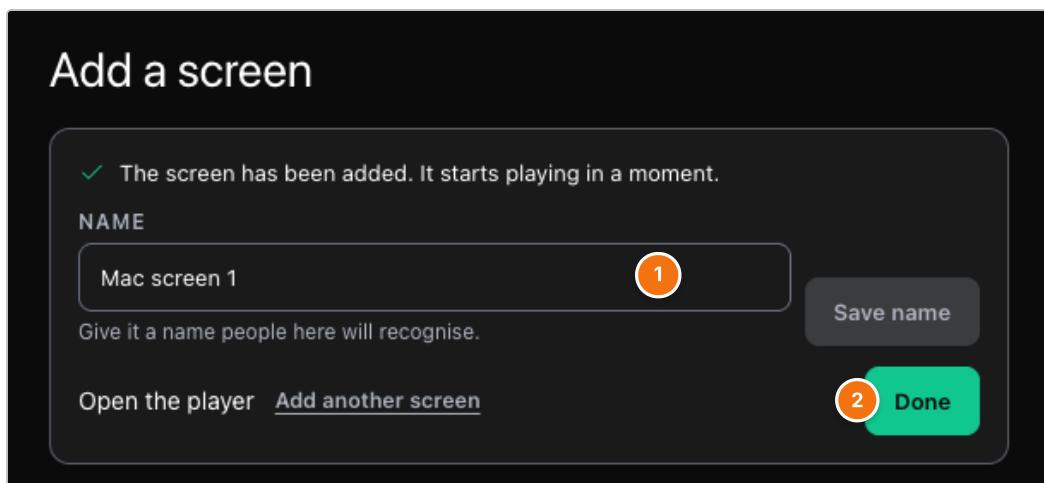
4. Selecteer "Toevoegen".
5. Wacht. De console meldt "De code klopt. Het scherm bevestigt zodra het zijn sleutel ophaalt, meestal binnen een paar seconden." en daarna "Wachten tot het scherm bevestigt...".
6. Als het scherm zijn sleutel heeft opgehaald, typt u een "Naam" die mensen hier herkennen (standaard is dat de hostnaam van de computer) en selecteert u "Gereed", of "Nog een scherm toevoegen".



Afbeelding 12 Het venster "Scherm toevoegen": "De code op het scherm" (1), de "Exhibit" waaraan het wordt toegevoegd (2) en "Toevoegen" (3).



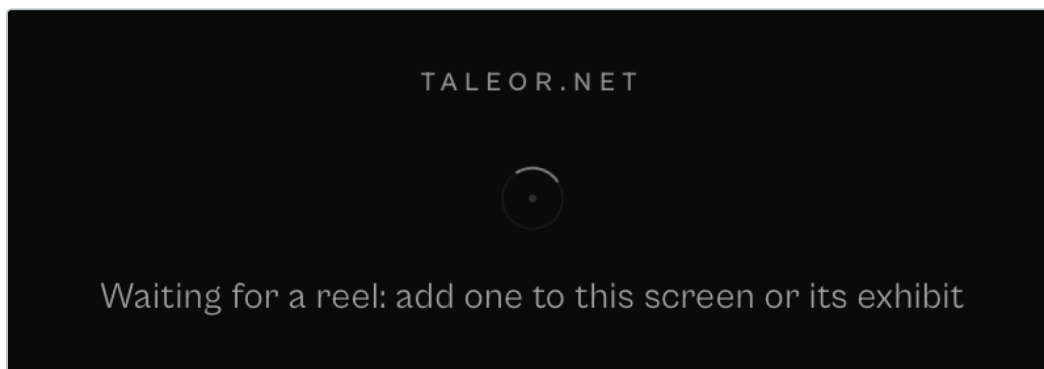
Afbeelding 13 Terwijl het scherm zijn sleutel ophaalt, wacht de console; u hoeft verder niets te doen.



Afbeelding 14 Als het scherm bevestigd, geeft u het een "Naam" (1) en selecteert u "Gereed" (2).

WAT U ZIET

"Het scherm is toegevoegd. Het begint zo met afspelen." Het scherm zelf zegt "Dit scherm hoort nu bij {venue}." en speelt een korte welkomstreel af. Als de exhibit nog geen reel heeft, toont het scherm "Wacht op een reel: voeg er een toe aan dit scherm of aan de exhibit" tot u het er een geeft (hoofdstuk 6).



Afbeelding 15 Een gekoppeld scherm dat nog niets heeft om af te spelen.

Als de code wordt geweigerd: "Deze code is niet meer geldig: hij is verlopen, al gebruikt of staat op geen enkel scherm. Typ de code die nu op het scherm staat." Lees de code opnieuw van het glas af; een opnieuw geladen afspeelpagina toont een nieuwe code.

Als het scherm nooit bevestigt: "Het scherm heeft niet bevestigd. Typ de nieuwe code die nu op het scherm staat." Er is niets toegevoegd. Een scherm dat direct nadat de code klopte langer dan een minuut zijn netwerk verliest, wordt teruggedraaid en moet opnieuw worden toegevoegd.

TIP

Typ de code die nu op het scherm staat. De console weigert oude codes bewust.

LET OP

Koppel hetzelfde scherm niet twee keer. Het scherm antwoordt dan "Al gekoppeld. Dit scherm heeft zijn inloggegevens."

Een scherm kan ook worden toegevoegd voordat de hardware er is: "Scherm toevoegen" in de weergave "Alle schermen" biedt "Het is nog niet aangekomen". "Maakt het record nu aan, zodat u het kunt plaatsen en het label kunt afdrukken. De machine claimt het later met een code. Het gebruikt pas een licentie als het daadwerkelijk verbinding maakt."

4.4 Afspelen op dit apparaat

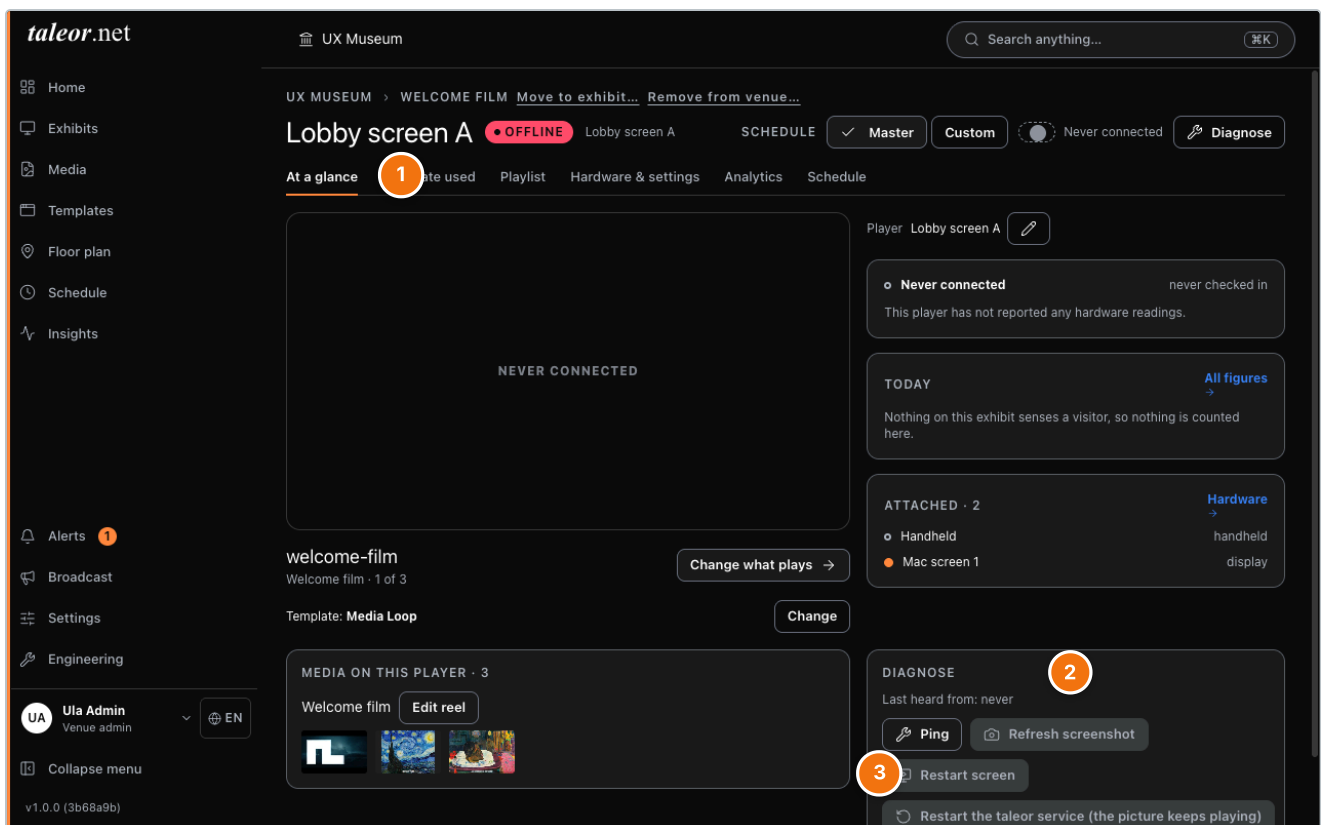
De snelste manier om een exhibit op een scherm te zien: de browser die u gebruikt, wordt het scherm van de exhibit. Gebruik dit voor een demo, een test of een tablet die bij de exhibit blijft.

1. Open de pagina van een exhibit.
2. Selecteer "Afspelen op dit apparaat".
3. Als deze browser nog geen scherm is, opent er een nieuw tabblad met de afspeelpagina, dat de exhibit meteen afspeelt. De console geeft het scherm een naam naar het platform, bijvoorbeeld "Mac-scherm 1".
4. Als deze browser elders al een scherm is, vraagt de console "Deze browser is het scherm "{name}" in "{venue}". Hierheen verplaatsen?" Kies "Hierheen verplaatsen" (alleen binnen dezelfde locatie) of "Openen als nieuw scherm" (een scherm dat alleen in het nieuwe tabblad bestaat).
5. Als de browser de pop-up heeft geblokkeerd, selecteert u "Het scherm openen".

4.5 De status van een scherm controleren

Op de pagina van het scherm kijkt u als iemand zegt "het scherm in zaal 2 is zwart". De pagina vertelt wanneer het scherm voor het laatst iets meldde en wat het nu toont, en u kunt het vanaf uw bureau herstarten.

1. Open "Exhibits" en daarna "Alle schermen". De lijst toont elk scherm met de "Status", het "Sjabloon", het "Schermtype" en de "Voeding". Vink schermen aan om "Inschakelen", "Uitschakelen" of "Herstarten" te gebruiken, of om er een afspeellijst naartoe te kopiëren.
2. Selecteer een scherm om de pagina ervan te openen. De tabbladen zijn "In één oogopslag", "Gebruikt sjabloon", "Afspeellijst", "Hardware en instellingen", "Statistieken" en "Planning".
3. "In één oogopslag" toont "Laatst gemeld: {when}", "Agent {version}", de laatste screenshot ("Screenshot vernieuwen"), "Ping", "Scherm herstarten", "De service herstarten", "Geheugen", "Opslag", "Temperatuur", "Uptime" en wat er nu op het scherm staat.
4. "Hardware en instellingen" toont onder "Offline weerbaarheid en gezondheid" de "Mediaopslag": "Offline gereed" of "{held} van {total} ophalen", de "Vrije ruimte", en "Speelt af vanuit lokale cache" wanneer het scherm vanaf zijn eigen kopie draait.



Afbeelding 16 Een pagina van een scherm op "In één oogopslag" (1): het laatste beeld van het scherm, wat het afspeelt, en de kaart "Diagnose" (2) met "Ping", "Screenshot vernieuwen", "Scherm herstarten" (3) en "De taleor-service herstarten (het beeld blijft spelen)".

De twee manieren van herstarten verschillen:

- "Scherm herstarten": "De browser op dit scherm sluit en opent opnieuw. Het scherm is een paar seconden zwart, en bezoekers die bij deze exhibit staan, zien dat gebeuren."
- "De taleor-service herstarten (het beeld blijft spelen)": de service maakt binnen een paar seconden opnieuw verbinding; het beeld blijft spelen.

WAT U ZIET

Een scherm zonder verbinding zegt "De agent is niet verbonden met dit scherm" en "De agent is niet verbonden, dus er kan geen screenshot worden opgevraagd en hij kan niet opnieuw worden gestart." De pagina leest de schermen elke 15 seconden opnieuw in.

4.6 Een scherm hernoemen, verplaatsen of verwijderen

Gebruik deze opties als een scherm een andere taak krijgt: een nieuwe naam, een andere exhibit, of als het de locatie verlaat.

- **Hernoemen:** selecteer op de pagina van het scherm de naam, typ de "Schermnaam" en kies "Opslaan".
- **Naar een andere exhibit verplaatsen:** selecteer "Naar exhibit verplaatsen..." in het kruimelpad van de schermpagina, of "Verplaatsen..." op de rij van het scherm in "Exhibits". "Zijn eigen instellingen gaan mee. Een scherm zit in één exhibit tegelijk." Als de exhibit een opgeslagen

configuratie heeft, neemt het scherm die configuratie over. Als een trigger elders dit scherm noemt, biedt de console "Toch verplaatsen en die cues uitschakelen" aan.

- **Uit de locatie verwijderen:** selecteer "Uit locatie verwijderen...". "Het scherm en zijn geschiedenis worden verwijderd uit taleor.net. Media in de opslag worden niet verwijderd. Dit kan niet ongedaan worden gemaakt."
- **Een defecte machine vervangen:** selecteer op "Hardware en instellingen" onder "Dit scherm vervangen" de optie "De hardware vrijgeven". "Geeft de licentie vrij en behoudt alles wat dit scherm tot dit scherm maakt: de exhibit, de afspeellijst en de geschiedenis. De vervanger schrijft zich in met een normale code en neemt ze over."

LET OP

"Uit locatie verwijderen..." kan niet ongedaan worden gemaakt. Gebruik in plaats daarvan "De hardware vrijgeven" om een defecte computer door een nieuwe te vervangen; de nieuwe machine neemt de exhibit, afspeellijst en geschiedenis van het scherm over.

4.7 De player bijgewerkt houden

Players werken zichzelf bij buiten de openingstijden. U hebt deze pagina alleen nodig om een versie te controleren of om nu een update te versturen.

1. Zoek op de pagina van het scherm, onder "Hardware en instellingen", naar "Dit apparaat up-to-date houden (aanbevolen)".
2. Laat dit aan staan. "Nieuwe versies worden buiten de openingstijden geïnstalleerd, of meteen als de locatie geen openingstijden heeft." Een versie die niet door de statuscontrole komt, wordt door de player zelf teruggedraaid.
3. "Agent bijwerken" verstuurt nu een update: "Update verzonden. De agent herstart zichzelf zodra de update binnen is".
4. De lijstweergave toont per scherm "Versie {version}, nieuwste {latest}" of "Updates uitgeschakeld".

LET OP

Schakel updates niet uit om het daarna te vergeten. "Dit apparaat installeert niets tot dit weer wordt ingeschakeld. Het blijft zijn versie melden." Alleen een locatiebeheerder kan de schakelaar wijzigen.

4.8 Sleutels en identiteit

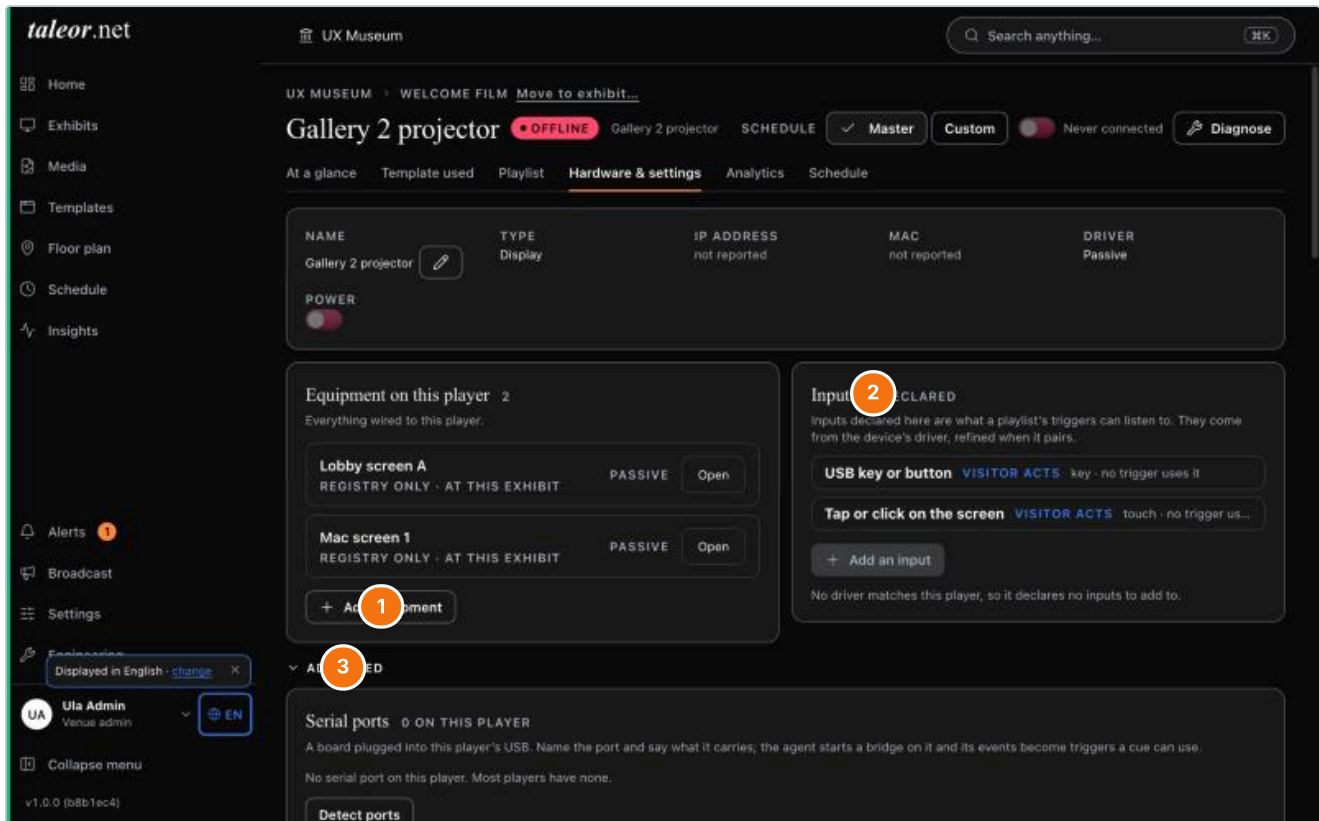
Voor technisch personeel. Een scherm heeft een sleutel die bewijst dat het bij uw locatie hoort; u hoeft daar alleen iets mee te doen als de sleutel mogelijk is uitgelekt.

- "Inloggegevens vernieuwen" vervangt de sleutel van het scherm "voor een sleutel die mogelijk is uitgelekt. De oude sleutel blijft een paar minuten werken terwijl het scherm de nieuwe ophaalt."
- "Endpoint-identiteit" onder "Techniek" toont certificaten voor players wanneer mutual TLS aan staat: "Certificeringsinstantie van deze locatie openen" maakt de eigen certificeringsinstantie

van de locatie aan; "Intrekken" stopt bij de volgende verbinding met het accepteren van het certificaat van één player. Alleen voor technisch personeel.

Apparaten en drivers

Een apparaat is alles wat op een player is aangesloten. De console noemt de inventaris **Apparatuur**.



Afbeelding 17 Het tabblad "Hardware en instellingen" van een scherm: "Apparatuur op dit scherm" met "Apparatuur toevoegen" (1), de "Ingangen" die het scherm meldt (2), en het onderdeel "Geavanceerd" met "Seriële poorten" (3).

5.1 Een apparaat toevoegen

Leg een apparaat vast wanneer het op een scherm is aangesloten: een projector die taleor moet schakelen, een sensor die triggers gaat activeren, of een passieve luidspreker die alleen in de inventaris hoeft te staan.

1. Open de pagina van het scherm en daarna "Hardware en instellingen". Selecteer onder "Apparatuur op dit scherm" de optie "Apparatuur toevoegen". (Of open "Techniek", daarna "Apparatuur", daarna "Apparatuur toevoegen", en kies de player waarop het apparaat is "Aangesloten op".)
2. Kies "Wat het is": het type apparaat. Als de locatie een onderdelencatalogus bijhoudt, kiest u het "Catalogusonderdeel"; "Merk, model en onderdeelnummer gaan mee in de tenderexport."
3. Kies "Hoe het wordt aangestuurd":
 - "Beheerd": taleor kan het apparaat vertellen wat het moet doen. Kies de "Driver" en typ het "Adres": "Waar dit op het netwerk bereikbaar is."

- "Passief": vastgelegd zodat de inventaris van de locatie volledig is. Niets hier kan het inschakelen. Dat is een geldig antwoord, geen storing.

4. Typ de "Naam" en selecteer "Toevoegen".

Afbeelding 18 Het venster "Apparatuur toevoegen": "Beheerd" of "Passief" (1), "Wat het is" (2), "Hoe het wordt aangestuurd" (3), het "Adres" (4) en "Toevoegen" (5).

WAT U ZIET

De melding luidt "{item} toegevoegd aan {player}" en het apparaat verschijnt onder "Apparatuur op dit scherm". Sommige drivers tonen "Nog niet bevestigd op echte hardware van deze familie". Beschouw zo'n driver als een vertrekpunt en test hem (5.3).

5.2 Een handheld toevoegen

Een handheld is de afstandsbediening van de bezoeker of gids: invoer voor tikken, volgende, vorige, schudden en geluid, en eventueel de noodmelding. Voeg er een toe als een gids een groep langs de exhibits leidt.

1. Kies bij "Apparatuur toevoegen" de optie "Handheld".
2. Kies de player in wiens exhibit de handheld werkt, of "Nog geen exhibit" en koppel hem later.
3. Selecteer "Toevoegen". Het venster "Handheld toegevoegd" toont een "Installatiecode" en een QR-code: "Scan dit met een telefoon, of open {address} en voer de code in. De telefoon toont daarna elke instelling met een knop Kopiëren." "Werkt één keer, 30 minuten lang."
4. Op de telefoonpagina "Een handheld instellen": start de handheld in de installatiemodus, maak verbinding met de wifi ervan, open `192.168.4.1` en plak "Server", "Apparaat-ID" en

"Apparaatsleutel" in de velden met dezelfde namen. Druk op de handheld op Save and restart.

5. In de instellingen van de handheld: "Mag een noodmelding versturen": "Als dit aan staat, wordt de noodmelding van de locatie verstuurd door de knop 2 seconden vast te houden."

LET OP

Sluit het venster "Handheld toegevoegd" niet voordat de handheld zijn instellingen heeft. "De sleutel verschijnt alleen deze ene keer: niets in de console kan hem terughalen." Als de sleutel verloren is, verwijdt u de handheld en voegt u hem opnieuw toe.

5.3 Een apparaat testen

Test elk beheerd apparaat en elke sensor op de dag dat het wordt aangesloten, terwijl de installateur nog in het gebouw is.

1. Zoek op "Hardware en instellingen" het apparaat onder "Apparatuur op dit scherm".
2. Selecteer voor een beheerd apparaat "Status uitlezen" om het apparaat te bevragen. "Voeding: bestuurbaar · {method}" of "Voeding: niet bestuurbaar" vertelt u wat de driver kan.
3. Gebruik de voedingsbediening. De melding luidt "{action} verzonden". Bij het uitschakelen van een apparaat verschijnt de waarschuwing: "{name} gaat uit. Alles wat erop is aangesloten, gaat mee uit."
4. Open voor sensoren en knoppen "Techniek" en daarna "Testopstelling". "Inbedrijfstelling: breng een player online, bekijk de ingangen, zie wat elke ingang deed, en sluit handmatig een contact." Druk op de knop of loop voor de sensor langs.

SCHERMAFBEELDING VOLGT

"Techniek" > "Testopstelling" met het actuele invoerlogboek van één player

Afbeelding 19 "Techniek" > "Testopstelling" met het actuele invoerlogboek van één player

WAT U ZIET

Elke gebeurtenis verschijnt direct in het logboek van de testopstelling, ook gebeurtenissen die niets hebben veranderd. Een ingang die in het logboek wordt geactiveerd maar op het scherm niets doet, heeft een trigger nodig (hoofdstuk 7), geen reparatie.

5.4 Seriële en USB-boards

Een board dat op de USB-poort van de player is aangesloten (een afstandssensor, een kaartlezer, een knoppenkast), wordt hier gemeld zodat de gebeurtenissen ervan triggerinvoer worden.

1. Selecteer op "Hardware en instellingen" onder "Seriële poorten" de optie "Poorten detecteren". Het scherm meldt de poorten die het ziet (Windows COM, Linux /dev/ttyUSB* en /dev/ttyACM*).

2. Selecteer "{port} toevoegen" en geef aan "Wat {port} doorgeeft": een afstandssensor, een kaartlezer, knoppen, een gebarensensor. "De agent start er een brug op en de gebeurtenissen worden triggers die een cue kan gebruiken."
3. Selecteer "Poort opslaan".

WAT U ZIET

"Het scherm meldt geen seriële poorten. Controleer de USB-kabel." betekent dat het besturingssysteem het board niet ziet. Steek de kabel opnieuw in en selecteer nogmaals "Poorten detecteren".

5.5 Ingangen

Het onderdeel "Ingangen" toont waarmee dit scherm kan worden getriggerd: "De ingangen die hier zijn gemeld, zijn waar de triggers van een afspeellijst naar kunnen luisteren. Ze komen van de driver van het apparaat en worden verfijnd bij het koppelen." Een browserscherm meldt aanraking. Sommige drivers plaatsen bij elke installatie een ander aantal knoppen: stel "Hoeveel" in, en elke knop wordt een triggeringang.

5.6 Het apparatuurregister

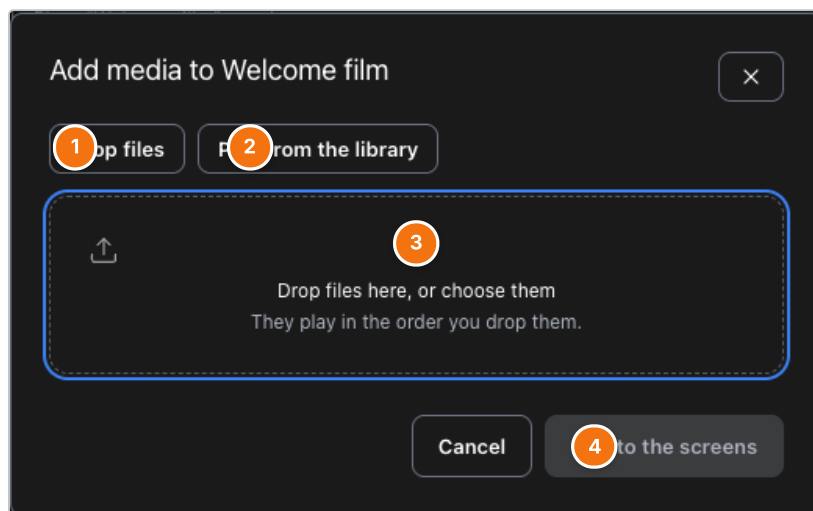
"Techniek" en daarna "Apparatuur" toont de hele locatie als een "Inventarisboom" of een "Registreren" met "Serienummer", "Leverancier", "Garantie tot" en "Geïnstalleerd op". "Exporteren voor aanbesteding" schrijft een CSV; "Importeren uit spreadsheet" leest dezelfde kolommen weer in. Het tabblad "Catalogus" bevat onderdeelnummers.

Content

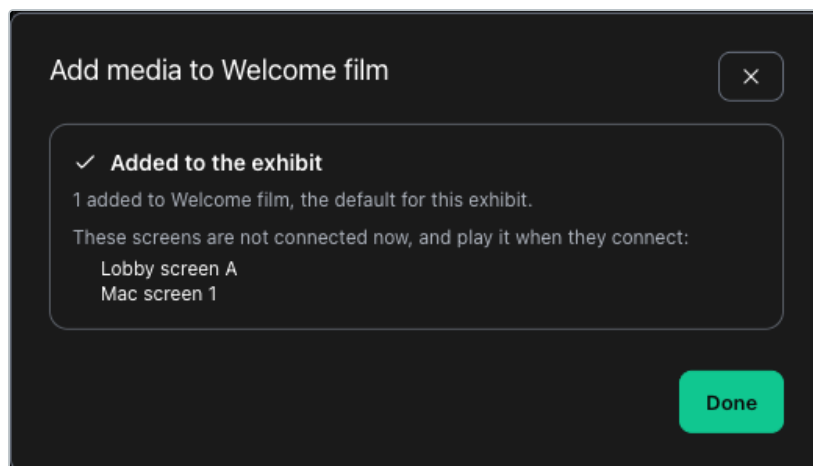
6.1 Media in één stap op een exhibit zetten

De snelste weg van een bestand naar een scherm. Gebruik dit als u de bestanden bij de hand hebt en ze nu bij één exhibit wilt laten afspelen.

1. Open de pagina van de exhibit.
2. Selecteer "Media toevoegen".
3. "Sleep bestanden hierheen, of kies ze", of "Kiezen uit de bibliotheek". "Ze worden afgespeeld in de volgorde waarin u ze neerzet."
4. Het venster blijft open en toont de voortgang van elk bestand: "Geupload", "Wachten, opnieuw proberen", "Uploaden mislukt ({status})".
5. Selecteer "Gereed".



Afbeelding 20 Het venster "Media toevoegen" van de exhibit: "Bestanden slepen" (1) of "Kiezen uit de bibliotheek" (2), het sleepvak (3) en "Aan de schermen toevoegen" (4).



Afbeelding 21 Als de upload klaar is, noemt het venster de reel en toont het de schermen die de reel nu afspelen, en de schermen die dat doen zodra ze verbinding maken.

WAT U ZIET

"{count} toegevoegd aan {reel}, de standaardreel van deze exhibit." of, bij een eerste upload, "{count} toegevoegd aan een nieuwe reel, {reel}, de standaardreel van deze exhibit." Onder "Nu op scherm" staan de verbonden schermen; andere schermen staan vermeld als niet verbonden en spelen de reel af zodra ze verbinding maken. "Er zijn nog geen schermen in deze exhibit. Het volgende scherm dat erbij komt, speelt het af."

Het sjabloon van de nieuwe reel volgt de bestanden: een videoboek voor films, een fotoboek voor foto's, een videoboek in geordende volgorde voor een mix.

6.2 Uploaden naar de Mediabibliotheek

Upload naar de bibliotheek als bestanden bij meerdere exhibits worden gebruikt, of als u licentiegegevens wilt toevoegen voordat er iets wordt afgespeeld.

1. Open "Media".
2. Selecteer "Media uploaden". Het venster accepteert "Foto's, film, audio, 3D-objecten en documenten".
3. "Sleep bestanden hierheen, of kies ze". Verwijder een bestand met "{name} verwijderen".
4. Selecteer "{count} uploaden". De bibliotheek verstuurt drie bestanden tegelijk; als de server druk is, toont een bestand "Wachten, opnieuw proberen" en wordt het opnieuw geprobeerd.
5. Selecteer na de upload "Details toevoegen" per item, of "Details voor alle {count} instellen" bij twee of meer: "Licentie", "Houder", "Toe te voegen tags, gescheiden door komma's", "Taal", "De details als gecontroleerd markeren". "Alleen wat u invult, wordt gewijzigd."

Upload media [X]

1 Drop files here, or choose them
Photographs, film, audio, 3D objects and documents

_thumb.jpg Add details
_poster.jpg Add details

2 uploaded
Each of these needs a caption, tags, a language and its licence confirmed. Previews appear as they are generated.

2 **tags for all 2**
Only what you fill in is changed. Tags are added to each item's own.

Licence
Venue only

Holder
[empty text box]

Tags to add, separated by commas
harbour, opening

Language
Leave as it is

☐ Mark the details as checked

Close 3 **Upload**

Afbeelding 22 Het venster "Media uploaden": het sleepvak (1), de details voor alle geüploade items tegelijk (2), en "Uploaden" (3).

TIP

Vul de licentie en de houder in wanneer u uploadt. De itempagina toont "Details nodig" tot "Details als volledig markeren" is geselecteerd. Deze markering is een herinnering, geen blokkade.

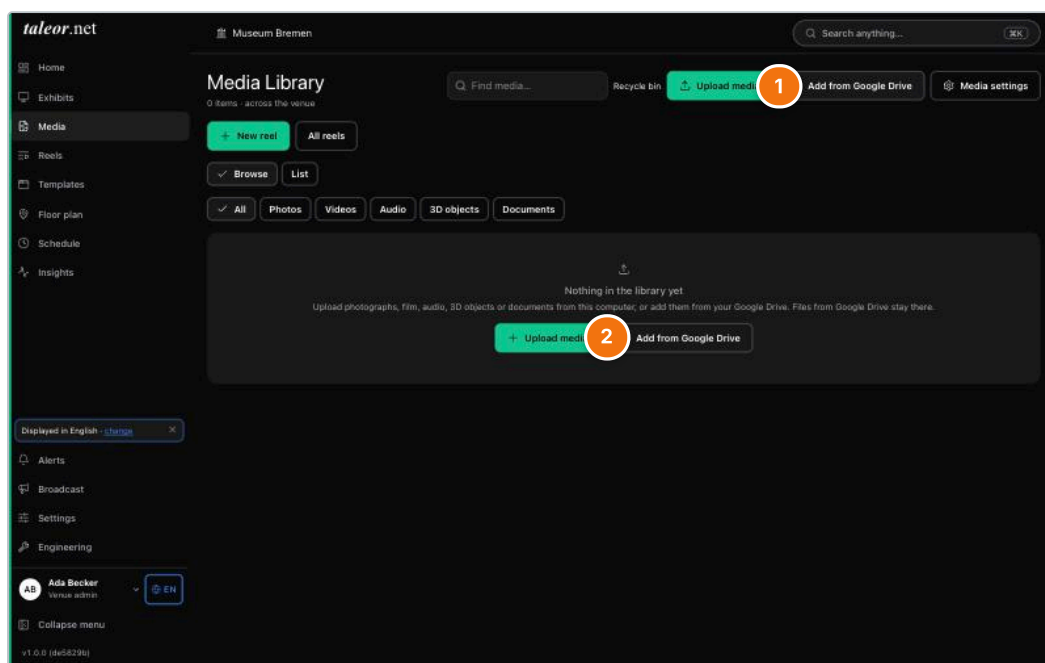
LET OP

Op een telefoon speelt een film pas met geluid af nadat de bezoeker de pagina één keer heeft aangeraakt. De eerste tik schakelt het geluid in.

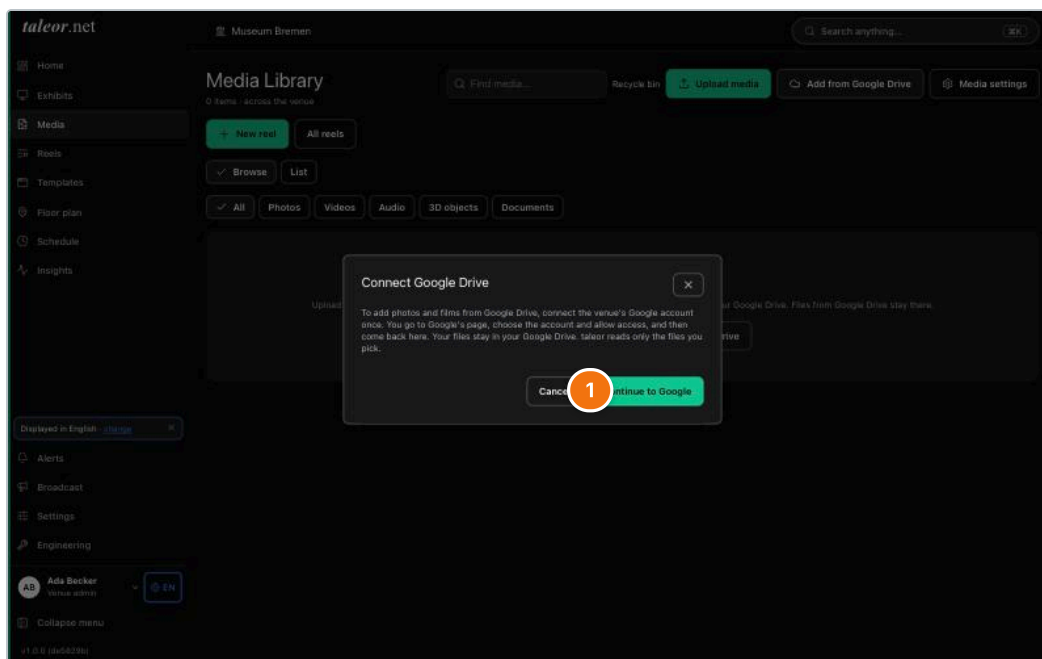
6.3 Google Drive in uw mediabibliotheek

Gebruik Google Drive als uw foto's en films daar al staan. De bestanden blijven in uw Google Drive; taleor toont ze op uw schermen zonder ze naar taleor te kopiëren, en leest alleen de bestanden die u kiest. Schermen bewaren een kopie om offline af te spelen (6.4).

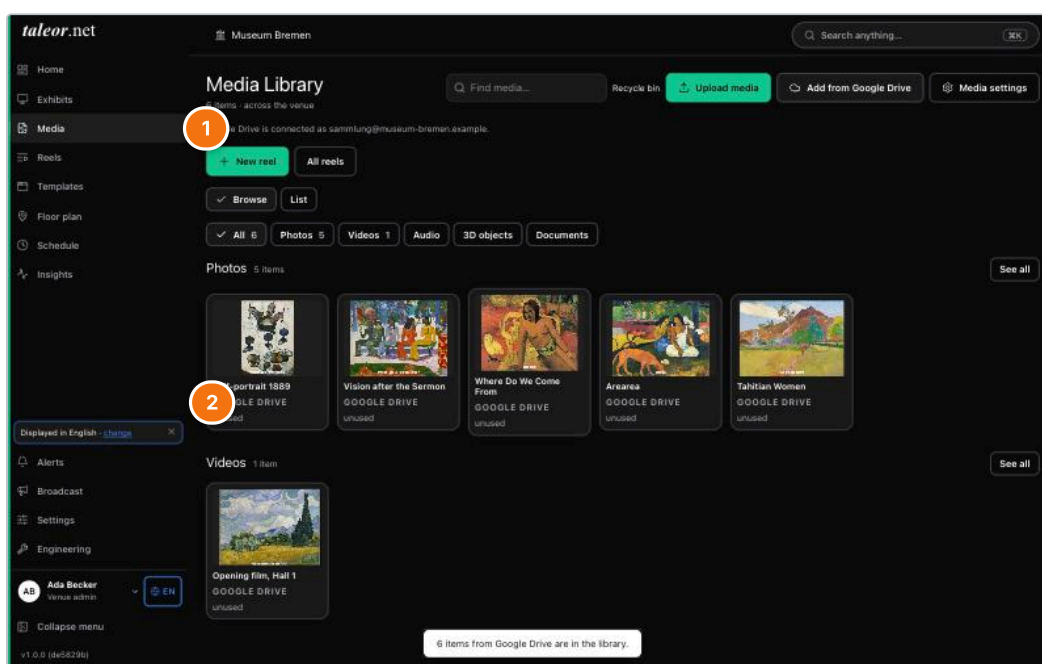
1. Open "Media" en selecteer "Toevoegen uit Google Drive". De knop staat naast "Media uploaden", en midden op de pagina zolang de bibliotheek nog leeg is.
2. De eerste keer legt "Google Drive verbinden" uit wat er nu gebeurt. Selecteer "Doorgaan naar Google".
3. Kies op de pagina van Google het Google-account van uw locatie en sta toegang toe. U komt terug in de Mediabibliotheek, die het verbonden account noemt.
4. Selecteer opnieuw "Toevoegen uit Google Drive". Het eigen venster van Google opent.
5. Vink de foto's en films aan die u wilt en selecteer "Selecteren". Terwijl ze worden toegevoegd, telt de knop mee: "{count} bestanden toevoegen uit Google Drive...".
6. Gebruik de nieuwe items in reels en op exhibits zoals elke andere foto of film.



Afbeelding 23 De lege Mediabibliotheek: "Toevoegen uit Google Drive" naast "Media uploaden" (1) en midden op de pagina (2).



Afbeelding 24 De eerste keer legt "Google Drive verbinden" de stap uit; "Doorgaan naar Google" (1) opent de pagina van Google.



Afbeelding 25 De bibliotheek na een keuze: het verbonden account (1), en elk item gemarkeerd met "Google Drive" (2).

WAT U ZIET

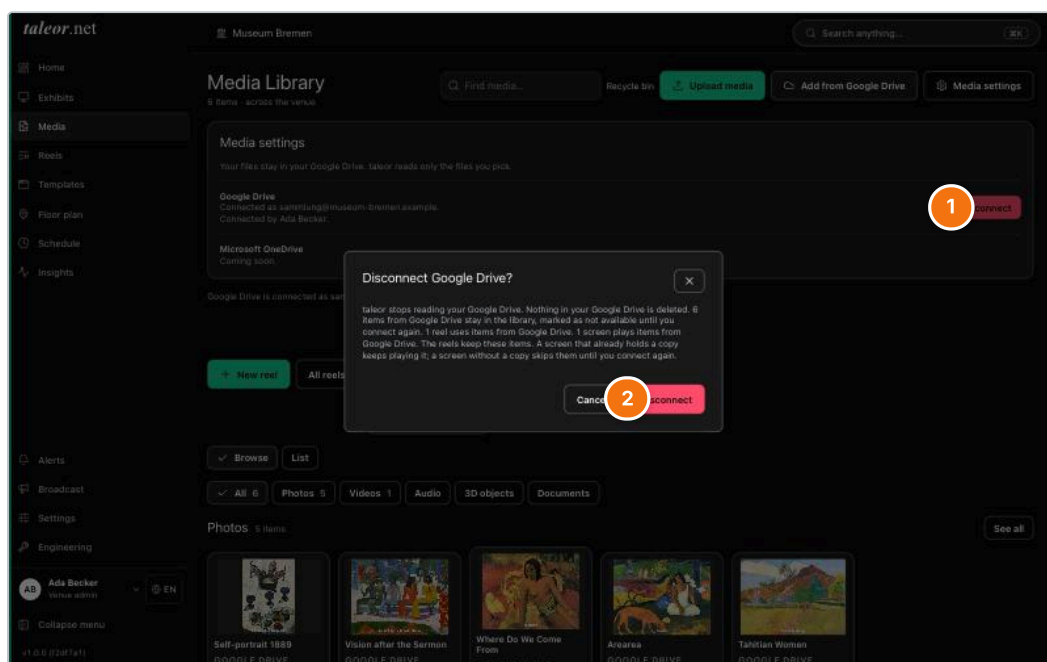
Elk item uit Google Drive draagt de markering "Google Drive". Als u een bestand in Google Drive wijzigt, spelen de schermen de nieuwe versie af; wijzig een foto of film dus in Google Drive. Als een bestand in Google Drive wordt verwijderd, meldt de pagina dat bovenaan en toont het item "Niet beschikbaar in Google Drive". Een scherm dat al een kopie heeft, blijft die afspelen; andere schermen slaan het over.

LET OP

Een bestand dat in Google Drive is verwijderd, bereikt geen nieuwe schermen meer. Zet het terug in Google Drive (het komt vanzelf terug) of selecteer "Opnieuw controleren"; of verplaats het item naar de prullenbak. Als Google de verbinding beëindigt (toegang ingetrokken in het Google-account, of de aanmelding is verlopen), toont de pagina "Google Drive is niet meer verbonden". Selecteer "Opnieuw verbinden".

Zo stopt u met Google Drive:

1. Open "Media-instellingen" in de Mediabibliotheek, of "Instellingen" en dan "Google Drive".
2. Selecteer "Ontkoppelen". Voordat u bevestigt, meldt taleor hoeveel items, reels en schermen Google Drive gebruiken.
3. Selecteer nogmaals "Ontkoppelen" om te bevestigen. De items blijven in de bibliotheek, gemarkeerd als niet beschikbaar, tot u opnieuw verbindt.



Afbeelding 26 Media-instellingen met "Ontkoppelen" (1) voor Google Drive; de bevestiging telt de items, reels en schermen die het gebruiken vóór "Ontkoppelen" (2).

TIP

"Ontkoppelen" verwijdert nooit iets in uw Google Drive. Wilt u een map gebruiken, open die dan in het venster van Google en vink de bestanden erin aan. Microsoft OneDrive volgt binnenkort. Alleen mensen die de media van de locatie beheren, kunnen Google Drive verbinden of ontkoppelen.

6.4 Uploaden zonder internet (offline)

Schermen bewaren hun eigen media. De taleor-app haalt elk bestand op dat het scherm kan afspelen (de standaardreel, de getriggerde reels, de reels van de exhibit): bij het opstarten, wanneer de afspeellijst wijzigt en elke 10 minuten. De app bewaart ze op schijf (Windows `C:\ProgramData\taleor.net\media`, Linux `/var/lib/taleor/media`). Het scherm speelt dan af vanuit zijn opslag als de server onbereikbaar is, en reageert zelfstandig op tikken en toetsen.

- "Hardware en instellingen" van het scherm meldt "Offline gereed" of "{held} van {total} ophalen", en "Niet genoeg ruimte voor de media van deze exhibit" als de schijf te klein is (de app houdt 2 GB vrij).
- Een browserscherm op /play bewaart de huidige afspeellijst in de browsercache, naar beste kunnen. Een browser kan die verwijderen, vooral op een telefoon na een week zonder bezoek.
- Als het netwerk terugkomt, meldt het scherm de drukken die het zelfstandig heeft afgehandeld, en de console legt ze vast.

Voor het uploaden van nieuwe media is altijd een verbinding met de server nodig. Gebruik voor een locatie zonder enige internetverbinding de lokale server (hoofdstuk 13); uploads gaan dan via het locatienetwerk naar die server.

6.5 De pagina van een media-item

Open een item als u het een nieuwe titel wilt geven, een film wilt inkorten, ondertitels wilt toevoegen, wilt zien waar het wordt gebruikt, of het naar de prullenbak wilt verplaatsen. Open "Media" en selecteer een item.

- "Titel", "Bijschrift", "Tags", "Taal", "Licentie", "Gehouden door", "Naamsvermelding", "Eindigt op". Wijzigingen worden vastgehouden tot "Opslaan" in de vaste balk; "Ongedaan maken" zet ze terug.
- Films: "Posterframe instellen vanaf hier", "Beginpunt instellen vanaf hier", "Eindpunt instellen vanaf hier", "Getimede bijschriften" met ".srt importeren".
- 3D-objecten: "Voorbeeld in 3D", "Posterafbeelding kiezen", "Lichtere versie toevoegen" ("Optioneel: hetzelfde 3D-object met minder punten, voor telefoons en trage schermen").
- "Waar gebruikt": de reels en schermen die het item gebruiken. "Aan een reel toevoegen..."
- "Delen": "{title}" wordt zichtbaar voor mensen buiten deze locatie. "Gedeeld · privé maken" draait dit terug.
- "Verplaatsen naar prullenbak": het item wacht 30 dagen in "Instellingen", daarna "Prullenbak", waar "Herstellen" het terugzet.

6.6 Sjablonen

Een sjabloon bepaalt hoe een scherm zijn reels weergeeft. Wijzig het als een exhibit van karakter verandert: een lus wordt een aanraakcarrousel, een fotoboek wordt een kiosk.

1. Open "Sjablonen". "Open een sjabloon om in te stellen wat alle apparaten die het gebruiken delen." Instellingen die per apparaat gelden, zeggen "{template} wordt per apparaat ingesteld".
2. Om het sjabloon van een scherm te wijzigen, opent u de pagina van het scherm, daarna "Gebruikt sjabloon", daarna "Sjabloon wijzigen".

WAT U ZIET

De melding luidt "Sjabloon gewijzigd in {template}". Het scherm geeft zijn reels opnieuw weer in het nieuwe sjabloon.

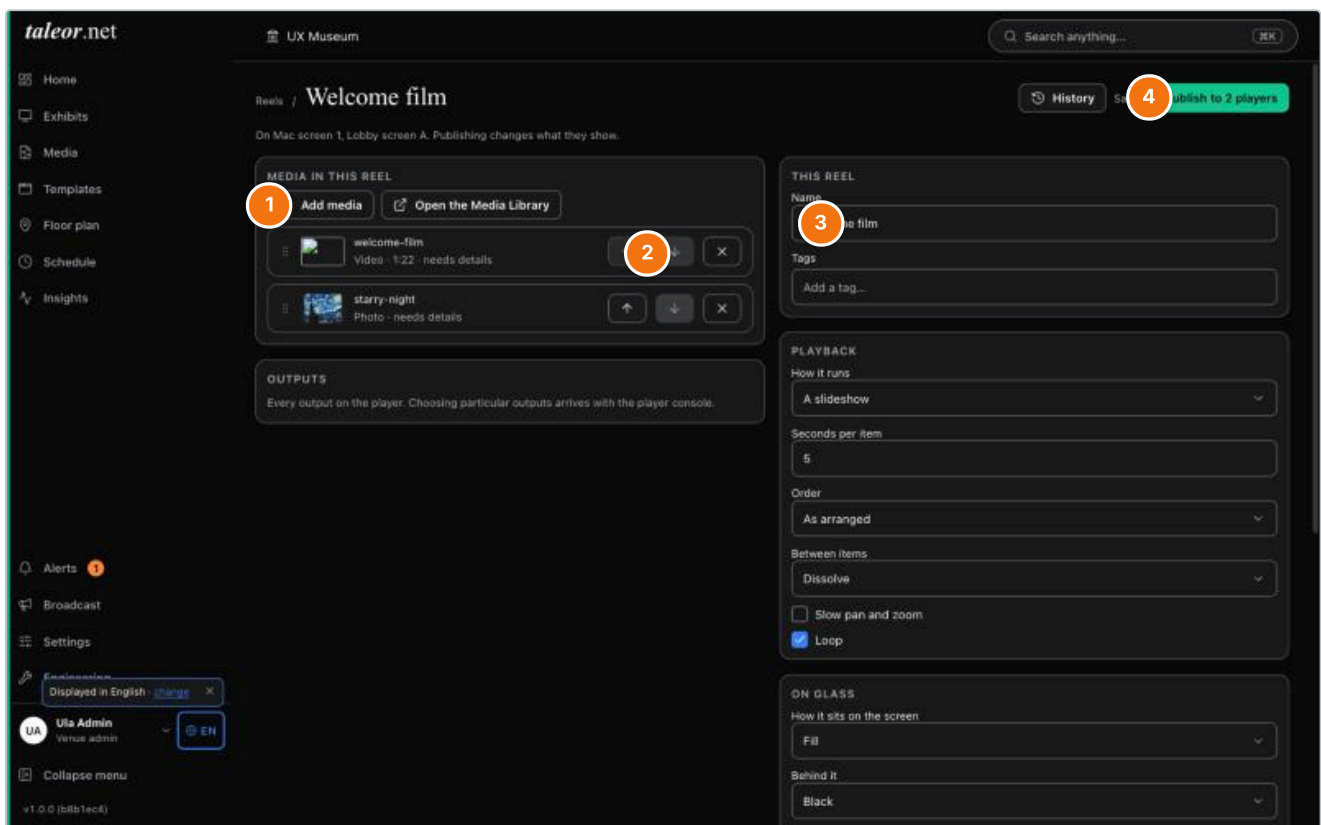
Sjablonen in de console zijn onder meer fotoboek, videoboek, medialus, diavoorstelling, aanraakcarrousel, mediabrowser, interactieve kaart, kiosk, receptieprogramma, tijdlijn, triggercontent, multitriggercontent, 3D-modellen en een eigen ontwerp tool.

6.7 Reels

Een reel is een lijst met foto's en films die op volgorde wordt afgespeeld. Maak er een als u items handmatig wilt ordenen, de timing van een diavoorstelling wilt instellen of dezelfde reeks bij meerdere exhibits wilt hergebruiken.

Een reel maken

1. Open "Reels".
2. Selecteer "Nieuwe reel", typ de "Naam" en selecteer "Aanmaken". De reeeditor opent.
3. Selecteer "Media toevoegen", vink items in de bibliotheek aan en selecteer "{count} toevoegen".
4. Wijzig de volgorde met "{name} omhoog verplaatsen" en "{name} omlaag verplaatsen". Voeg "Tags" toe.
5. Selecteer "Opslaan" in de vaste balk. Eén keer opslaan verstuurt alles en informeert alle schermen tegelijk.



Afbeelding 27 De reeeditor: "Media toevoegen" (1), de pijlen omhoog en omlaag om items te ordenen (2), de "Naam" en tags van de reel (3), en de vaste balk rechtsboven (4). "Afspelen" bepaalt hoe de reel loopt en hoe lang elk item blijft staan.

WAT U ZIET

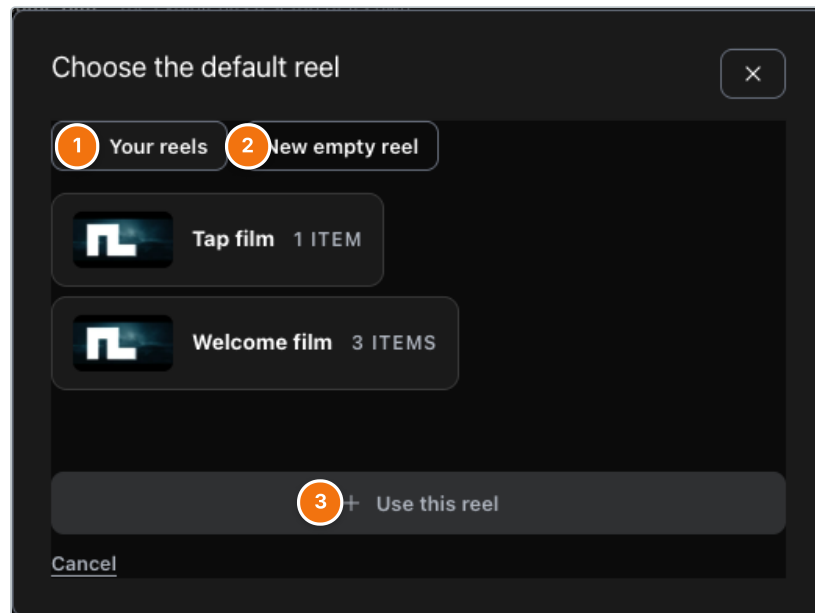
De melding luidt "Opgeslagen. {n} schermen spelen het nu af." of "Opgeslagen. Nog geen scherm speelt deze reel af." "Ongedaan maken" draait het opslaan terug. Een reel zonder inhoud is zwart en stil: "Nog niets in deze reel."

LET OP

Onder "Afspelen" speelt "Eén item, vastgehouden" alleen het eerste item af. Als u meer items toevoegt, waarschuwt de editor u; kies "Een diavoorstelling" om ze allemaal af te spelen.

Een reel op een scherm zetten

- Vanuit "Reels": selecteer "Op een scherm zetten" bij de reel, kies de schermen en bevestig.
- Vanaf de pagina van het scherm, tabblad "Afspeellijst": "Kies de standaardreel" of "Reel wijzigen". De kiezer opent op "Uw reels", met een stilstand beeld per reel; "Nieuwe lege reel" staat als laatste.



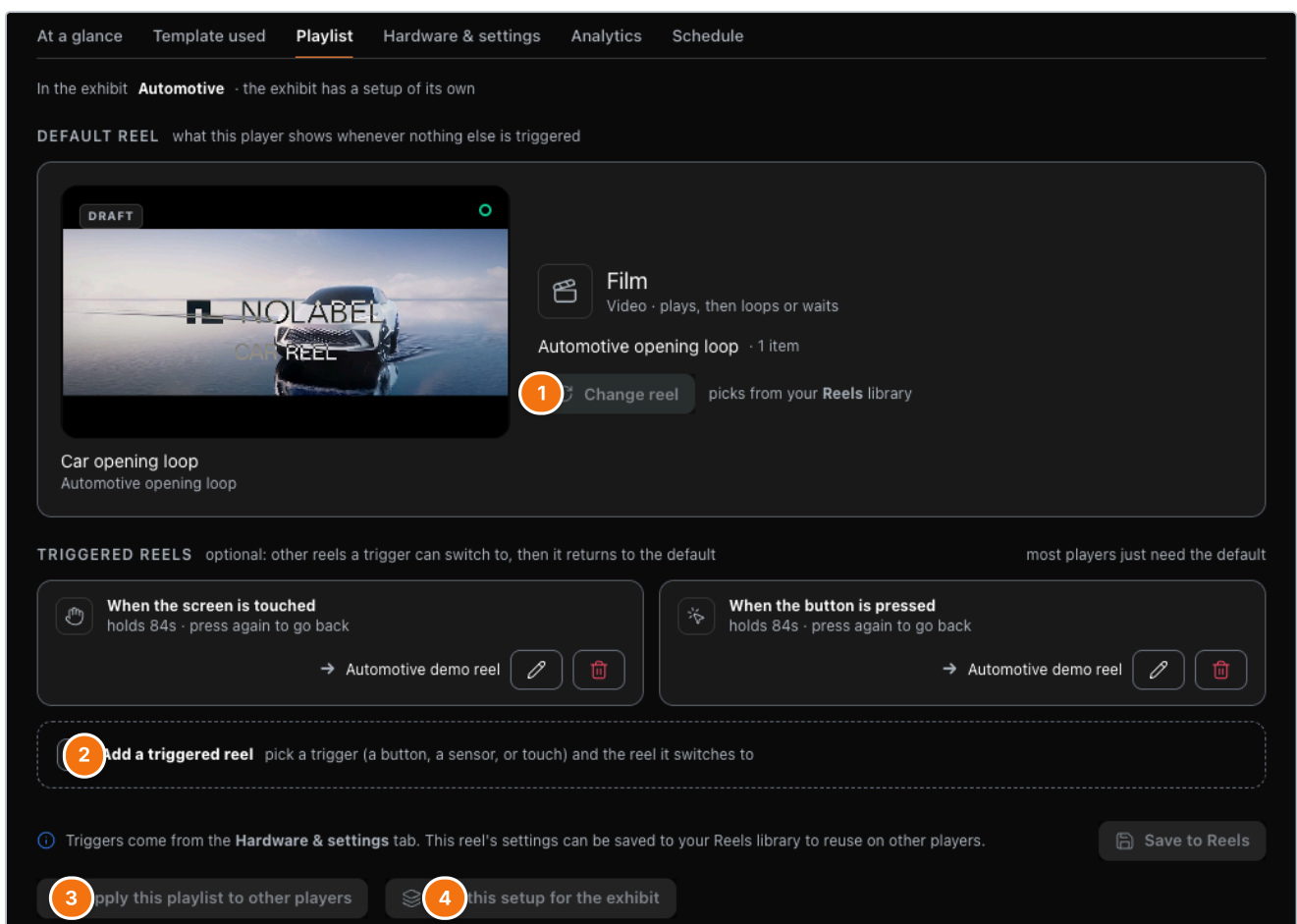
Afbeelding 28 De reelkiezer vanaf het tabblad "Afspeellijst" van een scherm: "Uw reels" (1), "Nieuwe lege reel" (2) en "Deze reel gebruiken" (3).

Goedkeuring: als "Goedkeuring vereisen voordat wijzigingen live gaan" aan staat in de instellingen van de locatie, toont een opslag door iemand die niet mag goedkeuren "Wacht op goedkeuring. Opgeslagen wijzigingen staan nog niet op de schermen." Iemand die mag goedkeuren, ziet "Goedkeuren en op de schermen zetten" of "Terugsturen..." met een opmerking. De auteur krijgt nooit de mogelijkheid om de eigen wijziging goed te keuren.

6.8 De afspeellijst van een scherm

De afspeellijst is het volledige antwoord op "wat doet dit scherm": de standaardreel, de reels waarnaar een trigger kan overschakelen, en de triggers. Open de pagina van het scherm en daarna "Afspeellijst".

- "Standaardreel": "wat dit scherm toont wanneer er niets anders is getriggerd". "Nog geen standaardreel. Zonder standaardreel heeft dit scherm niets om op terug te vallen, en bij een exhibit betekent dat een zwart scherm."
- "Getriggerde reels": "optioneel: andere reels waarnaar een trigger kan overschakelen, waarna het scherm terugkeert naar de standaard". "Getriggerde reel toevoegen".
- Triggers: elke kaart leest als een zin, bijvoorbeeld "Wanneer het scherm wordt aangeraakt → speel Tikfilm af". "Trigger toevoegen" (hoofdstuk 7).
- "Deze configuratie gebruiken voor de exhibit": slaat het sjabloon, de standaardreel, de getriggerde reels en de triggers van dit scherm op als de configuratie van de exhibit. "Elk scherm dat vanaf nu bij {exhibit} komt, neemt de configuratie van dit scherm over."
- "Deze afspeellijst toepassen op andere schermen": "Dezelfde reels, dezelfde triggers. Elk scherm houdt zijn eigen hardware. Waar een scherm een ingang mist die een trigger nodig heeft, wordt die trigger uitgeschakeld gekopieerd."



Afbeelding 29 Het tabblad "Afspeellijst" van een scherm: de standaardreel met "Reel wijzigen" (1), de triggerkaarten en "Getriggerde reel toevoegen" (2), "Deze afspeellijst toepassen op andere schermen" (3) en "Deze configuratie gebruiken voor de exhibit" (4).

TIP

Sla de configuratie van de exhibit op zodra de exhibit afspeelt zoals u wilt. Een vervangend scherm start dan meteen goed op, zonder tweede keer instellen.

Interactiviteit

7.1 Triggers

Een trigger hoort bij de afspeellijst van de exhibit. Een trigger zegt: **Wanneer** een ingang wordt geactiveerd, **Dan** doe iets, en eventueel **Loslaten na** een aantal seconden. Voeg er een toe wanneer een handeling van een bezoeker moet veranderen wat het scherm toont.

1. Open de pagina van het scherm, daarna "Afspeellijst", daarna "Trigger toevoegen". Het venster zegt "Lezen waarmee dit apparaat kan worden getriggerd..." en daarna "Alleen de ingangen die dit apparaat daadwerkelijk meldt, worden aangeboden."
2. Kies onder "Wanneer" de ingang. Afhankelijk van de hardware: aanraking ("Tik of klik op het scherm"), een knop ("Welke knop", of "Laat leeg om op elke knop van dit apparaat te reageren."), een aanwezigheids- of afstandssensor (een drempel, "Op of boven"), een kaart of tag, een gebaar, een USB-toets, een OSC-adres, een invoer van een handheld, of het einde van de reel.
3. Kies onder "Dan" een van deze opties:
 - "Een foto, film of reel tonen": kies een foto, een film of een reel. Een foto of film wordt vanzelf een reel met één item.
 - "Terug naar standaard".
 - "Aanpassen": "Volume %" of "Helderheid %".
 - "OSC verzenden" (7.3).
 - "Naar de volgende exhibit gaan" of "Naar de vorige exhibit gaan" (7.5).
4. "Nogmaals drukken om terug te gaan": "Een tweede druk terwijl deze reel wordt getoond, gaat terug naar de standaardreel." Niet beschikbaar voor aanwezigheids- en afstandsingenangen, omdat iemand die stilstaat de reel dan eindeloos heen en weer zou schakelen.
5. "Loslaten na": "Seconden rust voordat het scherm teruggaat naar de standaard. Leeg betekent dat het blijft staan tot er iets anders wordt geactiveerd, waardoor de volgende bezoeker naar het laatste beeld van de film van iemand anders kijkt."
6. Selecteer "Deze trigger toevoegen".

Add a trigger

When

1
ndheld tap – handheld

Only the inputs this device actually declares are offered.

Then

2
Show a reel
Adjust
Back to default
Send OSC

Go to the next exhibit
Go to the previous exhibit

Volume %
Brightness %

–
–

Release after

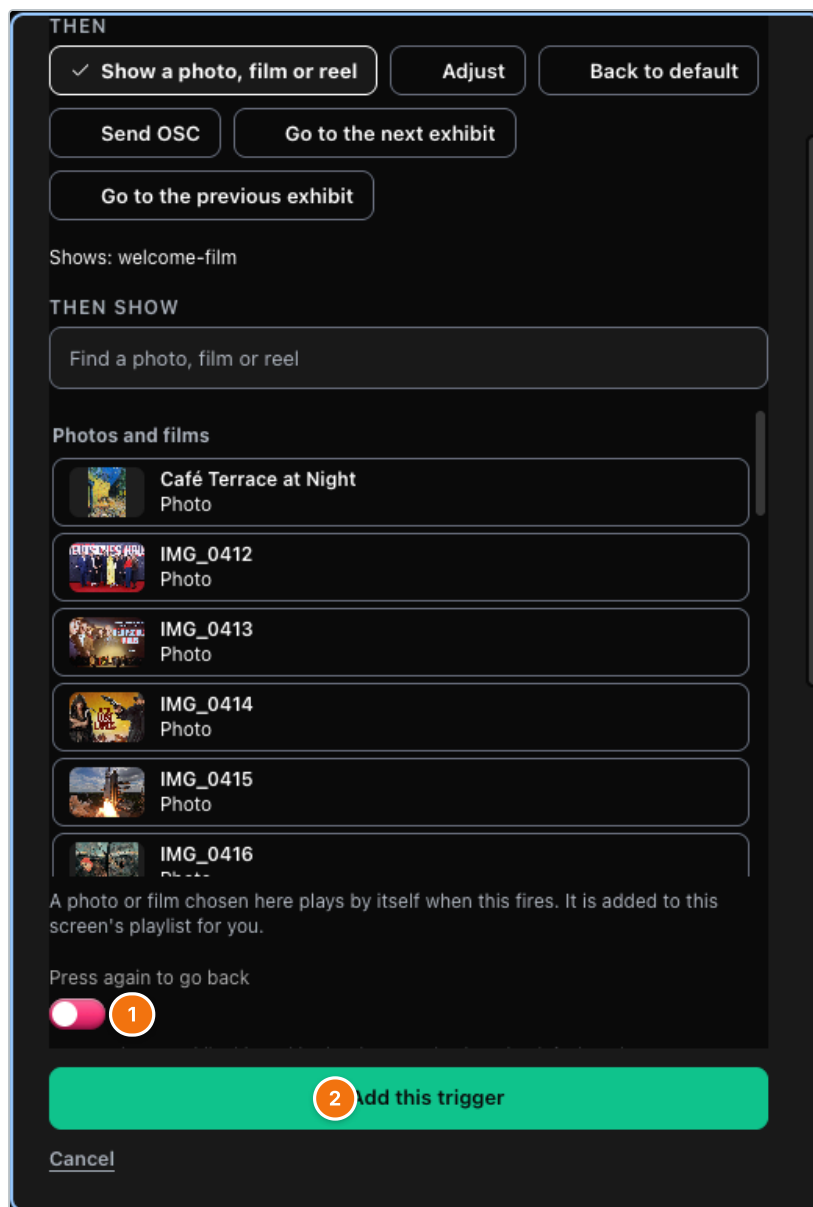
3

Seconds of quiet before the player goes back to its default. Blank means it stays until something else fires, which leaves the next visitor looking at the last frame of someone else's interaction.

4
Add this trigger

Cancel

Afbeelding 30 Het triggervenster: "Wanneer" (1), "Dan" (2), "Loslaten na" (3) en "Deze trigger toevoegen" (4).



Afbeelding 31 Onder "Een foto, film of reel tonen" kiest u uit de bibliotheek; verderop staan "Nogmaals drukken om terug te gaan" (1) en "Deze trigger toevoegen" (2).

WAT U ZIET

De melding luidt "Trigger toegevoegd" en de trigger verschijnt als kaart op het tabblad "Afspeellijst", geformuleerd als een zin. Om de trigger te wijzigen, selecteert u "Trigger bewerken" op de kaart; om hem te verwijderen, selecteert u "Trigger verwijderen". De melding "Trigger verwijderd" heeft tien seconden lang een knop "Ongedaan maken". Een kaart met de tekst "{device} heeft geen {input}" is uitgeschakeld: de hardware van dit scherm meldt die ingang niet.

TIP

Geef elke getriggerde film een "Loslaten na" die gelijk is aan de lengte van de film, of vertrouw op het einde van de film. Een getriggerde reel die eindigt, gaat vanzelf terug naar de standaard wanneer het scherm zelfstandig draait.

LET OP

Bouw geen trigger op een ingang die het scherm niet meldt. Het venster biedt alleen aan wat er is; als een sensor ontbreekt, voegt u die eerst toe onder "Hardware en instellingen".

7.2 Aanraking

Elk browserscherm en elk app-scherm meldt aanraking. Een muisklik, een tik op een touchpad, een tik op een touchscreen en een tik op een telefoon tellen allemaal als één druk; een dubbelklik is één druk. Tikken op het koppelscherm en op bedieningselementen die de pagina zelf afhandelt, worden genegeerd. De eerste tik op een telefoon schakelt ook het geluid in.

In het voorbeeld van de exhibit in de console kunt u dit uitproberen: selecteer het stilstaande beeld en daarna "Probeer een tik".

7.3 OSC in en uit

OSC verbindt een scherm met een lichttafel, showcontroller of mediaserver op het locatienetwerk. Stel dit in als het scherm moet reageren op een cue van de tafel, of er zelf een moet versturen.

OSC in (een lichttafel of showcontroller stuurt naar het scherm)

1. Zet op "Hardware en instellingen" van het scherm, onder "OSC", "Luisteren naar OSC" op "Aan". Stel de "UDP-poort" in: "De poort waar de lichttafel naartoe stuurt. 8000, tenzij de tafel iets anders aangeeft." De kaart toont "OSC staat aan, luistert op UDP-poort {port}".
2. Kies in het triggervenster de OSC-ingang. Typ het "OSC-adres" "Precies zoals de tafel het verstuurt, bijvoorbeeld /cue/2. Eindig met /* om op elk adres eronder te reageren, bijvoorbeeld /cue/*."
3. Stel eventueel een "Voorwaarde op de waarde" in: "is gelijk aan", "minstens" of "hoogstens" "Een voorwaarde op de eerste waarde die het bericht bevat. Laat op elke waarde staan om op elk bericht op dit adres te reageren."

Het scherm luistert alleen op het locatienetwerk en stuurt OSC nooit door naar de cloud. Gebeurtenissen zijn beperkt tot 50 per seconde per adres.

OSC uit (een trigger stuurt een tafel of mediaserver aan)

1. Kies in het triggervenster onder "Dan" de optie "OSC verzenden".
2. Typ de "Host": "Een privéadres op het locatienetwerk, bijvoorbeeld 192.168.1.50." "Er kan alleen naar een adres op het locatienetwerk worden verzonden: 10.x, 172.16-31.x, 192.168.x, een .local-naam of deze machine."
3. Typ de "UDP-poort", het "Te verzenden OSC-adres" en de "Waarden": "Gescheiden door spaties. Gehele getallen, decimalen, true, false of tekst."
4. "Het scherm verstuurt elke keer dat dit wordt geactiveerd één OSC-bericht op het locatienetwerk. Er verandert niets op het scherm."

Technisch personeel kan vanaf elke laptop een testbericht versturen met het hulpmiddel `agent/scripts/osc-send.mjs`, dat in de notities voor integrators wordt beschreven.

7.4 USB-toetsen, pedalen en presenters

Een USB-knop, voetpedaal of presenter die zich als toetsenbord gedraagt, heeft geen driver nodig. Gebruik er een voor een knop "volgende" bij een spreekgestoelte of een pedaal onder een bureau.

1. Kies in het triggervenster de toetsingang. Selecteer "Een toets vastleggen": "Druk nu op de toets...". Druk op de knop; de code (bijvoorbeeld Space , KeyB , PageDown) wordt vastgelegd. "Laat leeg om op elke toets te reageren."
2. Toetsen worden genegeerd zolang een tekstveld de focus heeft.

Seriële USB-boards worden afgehandeld onder "Seriële poorten" (5.4).

7.5 Met de handheld langs de exhibits

De invoer van de handheld bestaat uit tikken, volgende, vorige, schudden en geluid. Een trigger op "volgende" of "vorige" met "Naar de volgende exhibit gaan" of "Naar de vorige exhibit gaan" verplaatst het scherm langs de exhibits van de locatie die een opgeslagen configuratie hebben, en begint aan het einde weer bij het begin. Eén druk gaat één exhibit verder. Het scherm neemt de configuratie van elke exhibit over en begint met de standaardreel ervan. De pagina van de exhibit en de lijst met schermen worden direct bijgewerkt.

Planning

Open "Planning". De tabbladen zijn "Uren", "Dagdelen en feestdagen", "Inhoud" en "Wat voorrang krijgt".

8.1 Openingstijden

De hoofdplanning bevat de wekelijkse openingstijden van de locatie: wanneer de schermen opstarten, draaien en in slaapstand gaan. Stel deze één keer in wanneer de locatie opengaat; alles daaronder (verdiepingen, zones, exhibits, schermen) neemt deze over, tenzij er eigen tijden zijn ingesteld.

1. Kies op "Uren" het bereik: "Kies een willekeurig niveau: locatie, verdieping, zone, exhibit of scherm." Begin met de locatie.
2. Selecteer "Uren wijzigen". Stel voor elke dag "Opent" en "Sluit" in, of markeer de dag als "Gesloten".
3. "Opstarttijd vooraf": hoeveel "minuten voordat de deuren opengaan" de schermen opstarten. "Een zone die opstart terwijl de eerste bezoeker ervoor staat, is op tijd open en zichtbaar toch niet."
4. Selecteer "Uren opslaan".

SCHERMAFBEELDING VOLGT

"Planning" > "Uren" met de week van de locatie en de aan/uit-tijdslijn

Afbeelding 32 "Planning" > "Uren" met de week van de locatie en de aan/uit-tijdslijn

WAT U ZIET

Het paneel toont "Openingstijden · deze week" en de aan/uit-tijdslijn "ontwaken {wake} → actief → slaapstand {sleep}".

Om een zone, exhibit of scherm eigen tijden te geven, selecteert u het in de bereiklijst en kiest u "Dit eigen uren geven". "Terugzetten naar overgenomen uren" of "Terug naar de uren van de hoofdplanning" verwijdert die weer. Dezelfde keuze staat op het tabblad "Planning" van elk scherm: "Volgt de openingstijden van de locatie." of "Dit scherm eigen uren geven".

"Niets hierboven stelt openingstijden in, dus hier is niets gepland om in of uit te schakelen. Stel eerst de openingstijden van de locatie in."

8.2 Feestdagen en speciale openingstijden

Feestdagen sluiten de locatie op bepaalde datums; speciale openingstijden wijzigen het openings- of sluitingstijdstip van één dag. Beide gaan voor de wekelijkse regel.

1. Selecteer op "Dagdelen en feestdagen", onder "Feestdagen", de optie "Een feestdag toevoegen". "Kies een dag. Klik op een tweede, latere dag om er een periode van te maken." Geef de feestdag een naam. De locatie is op die dagen "Gesloten".
2. Stel onder "Speciale openingstijden" een late opening of een vroege sluiting in voor een datum. "Beide gaan voor de wekelijkse regel: een late opening gaat op dezelfde manier voor het gewone schema als een sluiting."
3. "Geen feestdagen ingesteld. De locatie volgt het hele jaar de wekelijkse openingstijden." is de standaard.

Vanuit "Home" kan een locatiebeheerder ook "Nu sluiten" ("De locatie nu sluiten?") of "Sluiten voor een feestdag of andere dag" kiezen, en "Locatie starten" om alles gespreid in te schakelen.

8.3 Dagdelen

"Een benoemd tijdvak van de dag dat je voor meerdere regels kunt hergebruiken: "Ochtend", "Schoolbezoek", "Late opening". Selecteer "Nieuw dagdeel", stel de "Dagen", "Begint" en "Eindigt" in en kies "Dagdeel opslaan".

8.4 Geplande inhoudswijzigingen (afwijkende dagen)

Een afwijkende dag is een datum of periode waarop een exhibit een andere reel afspeelt en daarna vanzelf terugkeert. Gebruik dit voor een festivalweek, een sponsordag of een schoolprogramma, en stel het vooraf in.

1. Selecteer op "Inhoud" de optie "Een wijziging plannen".
2. "Waar": "De hele locatie", "Eén zone" of "Eén exhibit".
3. "Zet deze reel op": kies de reel. "Het wordt de standaardreel voor alles binnen het bereik."
4. "Gaat live": de datum en tijd. "Keert terug": de einddatum. "Laat leeg om het permanent te maken."
5. Geef de wijziging een naam die "een collega die de wachtrij leest moet begrijpen", en selecteer "Opslaan".

WAT U ZIET

"Opslaan werkt vanaf de ingestelde datum. Er hoeft verder niets te gebeuren." De kalender "Afwijkende dagen" toont wat er per dag gepland staat. "Waar twee wijzigingen dezelfde dag beslaan, legt het tabblad Regels uit welke voorrang krijgt."

8.5 Wat voorrang krijgt

"Twee regels kunnen allebei voor één scherm gelden. Dit is welke regel voorrang krijgt, en waarom." Kies een "Scherm" en een dag; het tabblad toont elke regel en het "Resultaat".

LET OP

Geef niet elke exhibit eigen openingstijden als er maar één afwijkt. Stel de openingstijden van de locatie één keer in en overschrijf alleen de uitzondering; "Overgenomen" is de normale toestand.

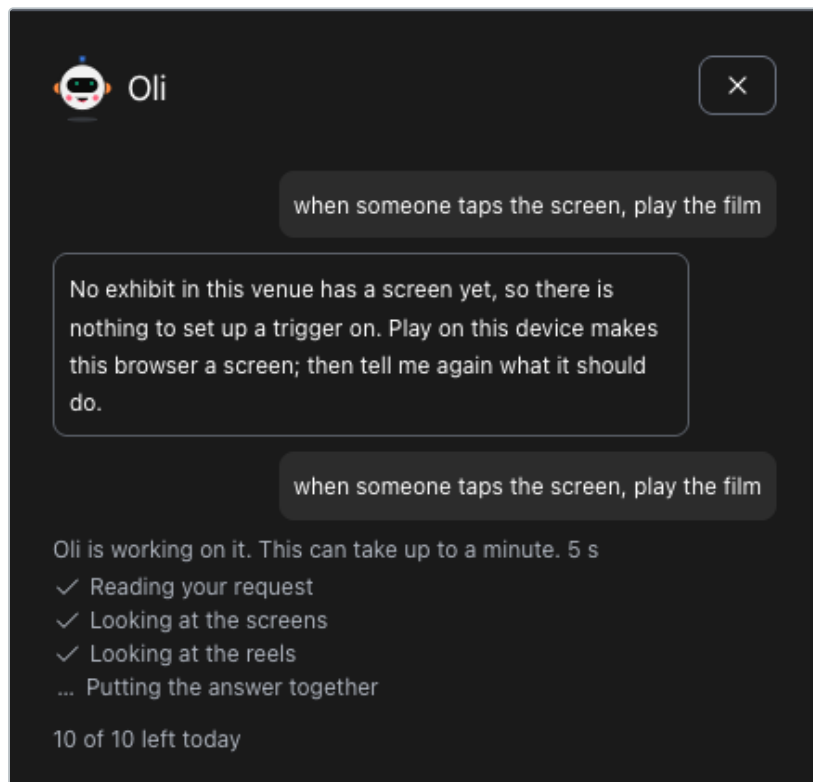
Werken met Oli, de assistent

Oli stelt schermen en sensoren in op basis van één zin. U beschrijft wat er moet gebeuren; Oli leest de locatie en stelt de exacte wijzigingen voor; u controleert ze en drukt op "Toepassen".

9.1 Oli iets vragen

Vraag het Oli wanneer u weet wat de exhibit moet doen, maar niet in welk dialoogvenster dat kan, of wanneer een trigger met de hand meerdere stappen zou kosten.

1. Selecteer "Vertel het Oli" in de bovenbalk. Het paneel "Gesprek met Oli" opent. Als u een exhibitpagina open hebt, gaat Oli ervan uit dat u die exhibit en de bijbehorende schermen bedoelt.
2. Typ in "Bericht aan Oli". De hint luidt: "Bijvoorbeeld: als iemand binnen 1 meter van het lobbyscherm komt, speel dan de welkomstfilm af, en ga terug na 30 seconden zonder iemand."
3. Selecteer "Verzenden".



Afbeelding 33 Terwijl Oli bezig is, toont het paneel de stappen op het moment dat ze gebeuren.

WAT U ZIET

"Oli is ermee bezig. Dit kan tot een minuut duren." met de stappen op het moment dat ze gebeuren: "Uw verzoek lezen", "De exhibits bekijken", "De schermen bekijken", "De reels bekijken", "Controleren wat het scherm kan waarnemen", "De ingestelde triggers lezen", "Het plan schrijven", "Het antwoord samenstellen".

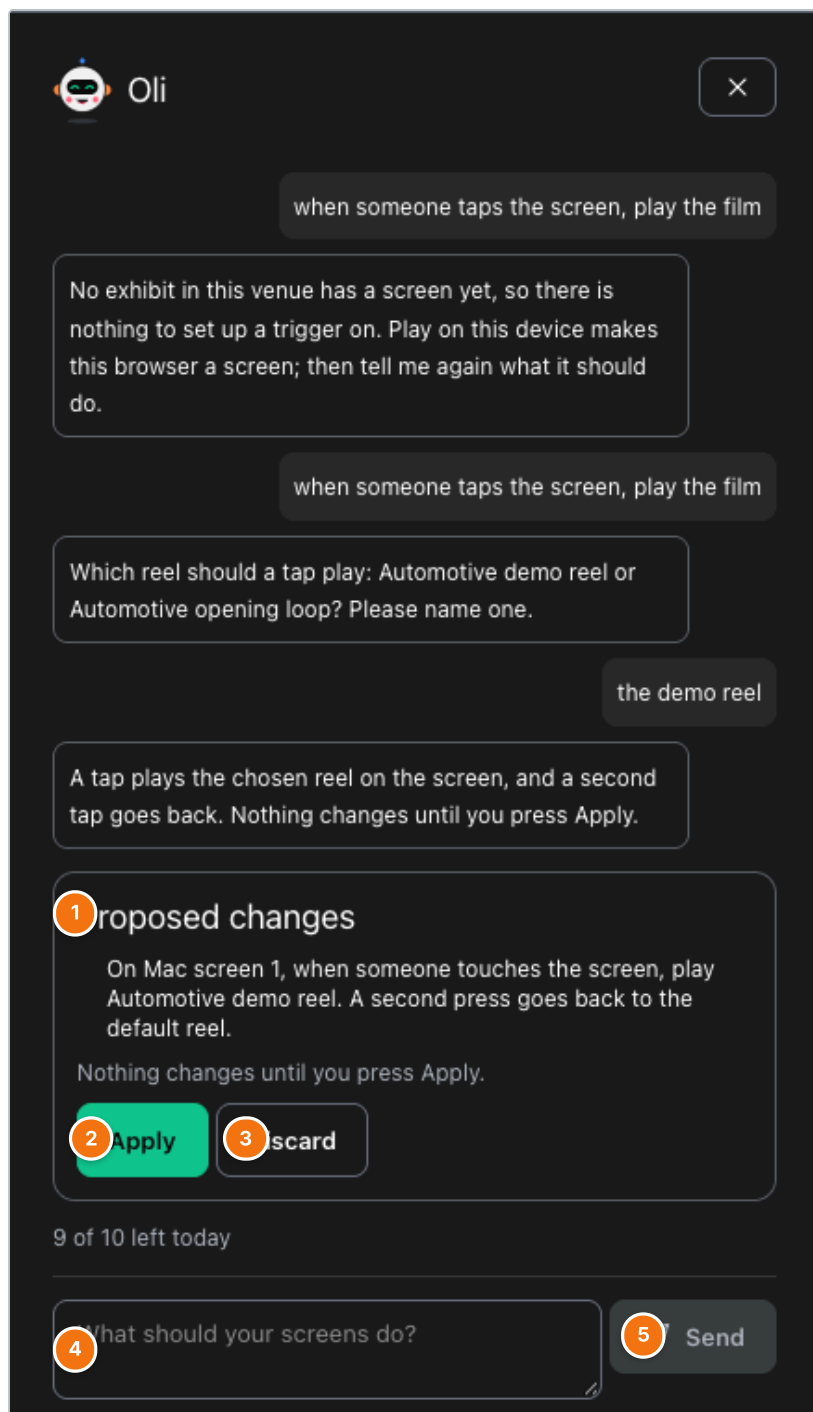
Oli stelt één vraag tegelijk als het verzoek onduidelijk is. Als er iets ontbreekt (geen reel met die naam, geen aanwezigheidssensor op dat scherm), zegt Oli wat er ontbreekt en hoe u dat oplost. Oli gaat nooit uit van hardware die er niet is.

9.2 Het voorgestelde plan controleren

De kaart "Voorgestelde wijzigingen" toont elke stap in gewone woorden, bijvoorbeeld:

- "Op {screen}: speel {reel} af als iemand binnen {cm} cm komt."
- "Op {screen}: speel {reel} af als iemand het scherm aanraakt." "Een tweede druk gaat terug naar de standaardreel."
- "Maak {reel} de standaardreel van {screen}."
- "Op {screen}: stuur OSC {address} naar {host} poort {port} als {input} wordt geactiveerd. Het scherm verandert niet."
- "Schakel een trigger in op {screen}."

"Er verandert niets tot u op Toepassen drukt."



Afbeelding 34 Een gesprek met Oli: Oli stelt één vraag en toont dan "Voorgestelde wijzigingen" (1) met "Toepassen" (2) en "Verwerpen" (3). Uw volgende verzoek komt in "Bericht aan Oli" (4) en "Verzenden" (5).

9.3 Toepassen of wijzigen

1. Lees elke regel. Als er een niet klopt, pas het plan dan niet toe: typ wat er anders moet, en Oli doet een nieuw voorstel.
2. Selecteer "Toepassen".
3. Selecteer "Verwerpen" om het plan te laten vallen: "Verworpen. Er is niets gewijzigd."

WAT U ZIET

Het paneel meldt "Klaar. De wijzigingen zijn live." en biedt "Bekijk het op het tabblad Afspeellijst van de exhibit", waar de nieuwe trigger verschijnt als een kaart die u net als elke andere kunt bewerken.

Oli past het plan toe als u, met uw rechten. Wat u niet mag wijzigen, mag Oli ook niet wijzigen: "U hebt geen toestemming om afspeellijsten en triggers te wijzigen." Een verouderd plan wordt geweigerd: "De locatie is gewijzigd sinds Oli dit plan maakte, dus er is niets toegepast. Vraag het Oli opnieuw." Elke toegepaste wijziging wordt op uw naam in het auditlog vastgelegd.

9.4 Wat Oli wel en niet mag

Oli kan het volgende voorstellen en toepassen: triggers (aanraking, knoppen, sensoren, toetsen, OSC, de handheld, het einde van een reel), reeltoewijzingen (de standaardreel, een reel aan een afspeellijst toevoegen), een trigger in- of uitschakelen, OSC verzenden, en een scherm naar de volgende of vorige exhibit verplaatsen. Oli meldt het als een trigger al bestaat, in plaats van een duplicaat te maken.

Oli maakt geen locaties, verdiepingen, zones, exhibits, schermen, apparatuur, media, planningen of gebruikers aan, en verwijdt niets. Gebruik daarvoor de console.

Oli helpt alleen met taleor: "Ik kan alleen helpen met het inrichten en beheren van uw locatie in taleor.net." Oli bespreekt niet hoe Oli is gebouwd.

9.5 Limieten

- Iedere persoon kan Oli 10 berichten per dag sturen: "U kunt Oli 10 berichten per dag sturen. Vragen en voorstellen tellen allebei mee." De teller toont "{left} van {total} berichten over vandaag". Bij nul: "U hebt de 10 berichten van vandaag aan Oli gebruikt. Oli is morgen terug." (de dag wisselt om 00:00 UTC). Sommige accounts tonen "Geen daglimiet".
- Een locatie zonder enig scherm krijgt meteen antwoord: "Er is hier nog geen scherm. Iemand die in deze locatie schermen mag toevoegen, kan er een maken met Afspelen op dit apparaat."
- Als Oli voor de rest van de maand is gepauzeerd, ziet u "Oli heeft de limiet van deze maand bereikt en is gepauzeerd tot de eerste van volgende maand." Als Oli niet beschikbaar is: "Oli is nu niet beschikbaar. Probeer het over een minuut opnieuw."
- "Oli aanvragen" in de bovenbalk betekent dat de locatie Oli nog niet heeft.

TIP

Noem de reel en het scherm zoals de console ze noemt. Oli leest de locatie; hoe dichter uw woorden daarbij liggen, hoe minder vragen.

LET OP

Plak geen tekst van een bezoeker of uit een extern document als instructie in Oli. Oli behandelt namen, bijschriften en geplakte tekst als gegevens, niet als opdrachten, en houdt een antwoord achter dat dit probeert te veranderen.

Inzichten (analyse)

Inzichten laten zien hoe de locatie is gebruikt: bezoekersaantallen, verblijftijd, welke exhibits goed werkten en of de schermen aan stonden. Open "Inzichten" aan het eind van een dag, een week of een seizoen. Elk cijfer komt uit wat de schermen en sensoren daadwerkelijk melden. Een cijfer dat niet kan worden gemeten, toont "niet gemeten", nooit nul.

1. Kies het bereik: "Hele locatie", een verdieping, een zone of "Alleen {name} tonen" voor één scherm.
2. Kies het "Tijdvenster": "Vandaag", "Deze week", "Deze maand", "Dit jaar" of een eerder venster. Elk cijfer toont "{pct}% t.o.v. het vorige venster".
3. Lees de kaarten:
 - "Bezoekersaantallen": "bezoekers per uur · van sensoren en aanraking" (per dag en per maand bij langere vensters). "Hier kan niemand worden geteld, dus er zijn geen bezoekersaantallen te melden. Niet nul bezoekers."
 - "Gem. verblijftijd · betrokken".
 - "Zones · drukt" en de heatmap per zone en per uur.
 - "Wat werkte het best": exhibits gerangschikt op bezoeken en verblijftijd. "bezoekers en verblijftijd gelden per exhibit; uptime en afgespeeld gelden per scherm".
 - "Doorgespeeld": bewijs van afspelen. "Elke weergave, per item →" opent de lijst; "Exporteren" schrijft een CSV met hetzelfde bereik en venster.
 - "Schermstatus" en "Uptime van schermen": "{pct}% actief van de {hours} gemeten uren". "Geen statusopnamen in dit venster: onbekend, niet nul".

SCHERMAFBEELDING VOLGT

"Inzichten" met de bediening voor bereik en venster en de kaart
"Bezoekersaantallen"

Afbeelding 35 "Inzichten" met de bediening voor bereik en venster en de kaart
"Bezoekersaantallen"

Per scherm toont het tabblad "Statistieken" de onderdelen "Betrokkenheid · wat bezoekers deden" ("Raakte het scherm aan", "Stond ervoor", "Veegde of navigeerde"), "Bewijs van afspelen" per item met "Exporteren", en "{percent}% volledig bekeken".

Op "Home" toont "Vandaag · live" de "Bezoekers per uur" en "Drukt {hour}:00 · {count} bezoekers".

Geen enkele bezoeker wordt geïdentificeerd. De gebeurtenissen achter elk cijfer bevatten een locatie, een apparaat, een zone, een status en een tijd, en niets over de persoon. "Instellingen", daarna "Privacy en bewaartermijnen" toont wat wordt bewaard en hoe lang, en voert de nachtelijke opschoning uit ("Nu opschonen").

Gebruikers en rollen

11.1 De vijf rollen

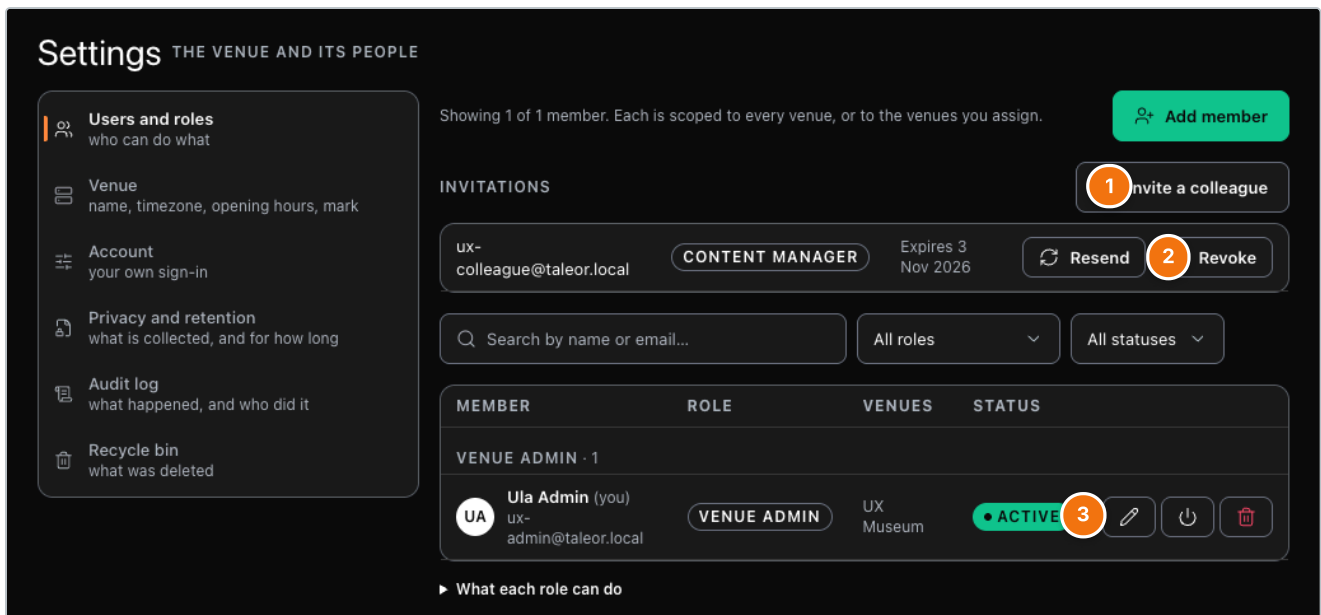
ROL	WAT DEZE ROL MAG DOEN
Netwerkbeheerder	Medewerkers van taleor. Alles, in elke locatie.
Organisatiebeheerder	Alles in elke locatie van één organisatie (de verzameling locaties van één klant).
Locatiebeheerder	Alles in één locatie: schermen, exhibits, inhoud, planningen, apparatuur, instellingen, gebruikers, omroep, het auditlog.
Contentmanager	Media, reels, sjablonen, exhibits, afspeellijsten, geplande inhoudswijzigingen en inzichten. Geen locatie-instellingen, geen gebruikers, geen omroep, geen apparatuur.
Facilitair manager	Beheert het gebouw: kan schermen herstarten en schakelen, openingstijden instellen, apparatuur, diagnostiek, meldingen, inzichten en het auditlog bekijken, en een omroep verzenden. Kan geen scherm toevoegen of verwijderen en kan niet aan de inhoud komen.

Een persoon van wie de oude rol is vervallen, toont "Geen rol" en moet een nieuwe rol krijgen. "Instellingen", daarna "Gebruikers en rollen" bevat "Wat elke rol mag doen": "Dit is wat de server elke rol toestaat."

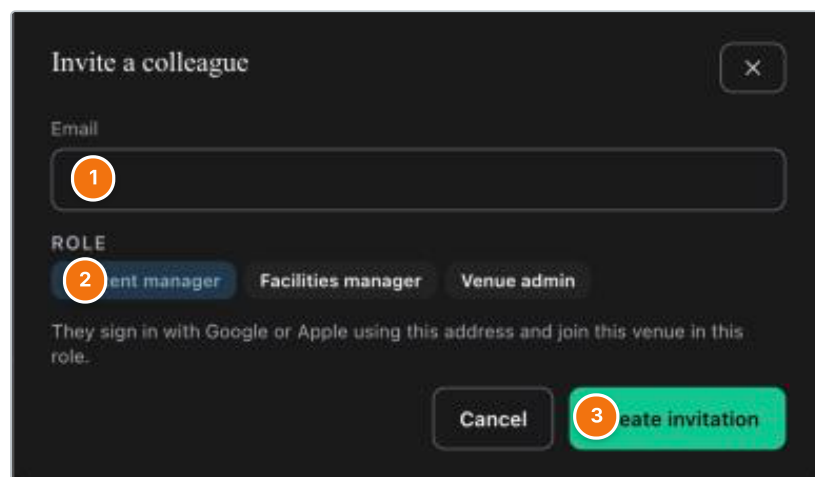
11.2 Een collega uitnodigen

Nodig een collega uit wanneer er iemand nieuw bij het team komt. U kiest de rol; de collega logt in met het adres dat u opgeeft en komt in deze locatie terecht.

1. Open "Instellingen", daarna "Gebruikers en rollen".
2. Selecteer "Een collega uitnodigen".
3. Vul het veld "E-mail" in en kies de "Rol". "Deze persoon logt in met Google of Apple via dit adres en wordt in deze rol lid van deze locatie."
4. Selecteer "Uitnodiging maken".
5. "Kopieer deze link en stuur hem naar die persoon".
6. Selecteer "Gereed".



Afbeelding 36 Instellingen > "Gebruikers en rollen": "Een collega uitnodigen" (1), de openstaande uitnodigingen met "Intrekken" (2), en de ledenlijst met bewerken, deactiveren en verwijderen per persoon (3).



Afbeelding 37 Het dialoogvenster "Een collega uitnodigen": het veld "E-mail" (1), de "Rol" (2) en "Uitnodiging maken" (3).

WAT U ZIET

"De uitnodiging is voor {email}. De link werkt één keer, zeven dagen lang, voor inloggen met dat adres. Hij wordt alleen nu getoond: raakt hij kwijt, trek de uitnodiging dan in en nodig de persoon opnieuw uit." Onder "Uitnodigingen" toont elke uitnodiging "Verloopt {date}"; "Intrekken" maakt de link ongeldig.

TIP

Stuur de link via een kanaal dat de persoon al met u gebruikt. De console verstuurt geen e-mail.

LET OP

Nodig geen gedeelde mailbox uit. De rol hoort bij de persoon die met dat adres inlogt.

11.3 Leden

- "{name} bewerken": wijzig de "Rol" of de "Locaties" die iemand mag openen.
- "{name} deactiveren": "Deze persoon kan niet meer inloggen." Het record blijft bewaard, zodat het auditspoor de persoon nog steeds noemt. "{name} activeren" maakt dit ongedaan.
- "{name} verwijderen" uit deze locatie: inloggen werkt hier niet meer; het record blijft bewaard.
- "Terugzetten naar rol": leden die met de hand toegang kregen, krijgen weer precies de toegang van hun rol.

11.4 Het auditlog

Het auditlog beantwoordt de vraag "wie heeft dit gewijzigd, en wanneer". Open het na een verrassing in de zalen, of voor een export ten behoeve van compliance.

1. Open "Instellingen", daarna "Auditlog". "Alleen-lezen. Elke bevoegde actie wordt vastgelegd en kan niet worden bewerkt of verwijderd vanuit de console."
2. Filter op "Wie", "Actie", "Entiteit", "Tijdsbestek" ("Eigen periode...") of "Log doorzoeken...".
3. Selecteer "Details tonen" bij een rij voor de vastgelegde details.
4. Selecteer "CSV exporteren". De export gebruikt de filters die u hebt ingesteld.

Wijzigingen via Oli worden vastgelegd als toegepast door Oli namens de persoon die op "Toepassen" drukte.

Noodmelding

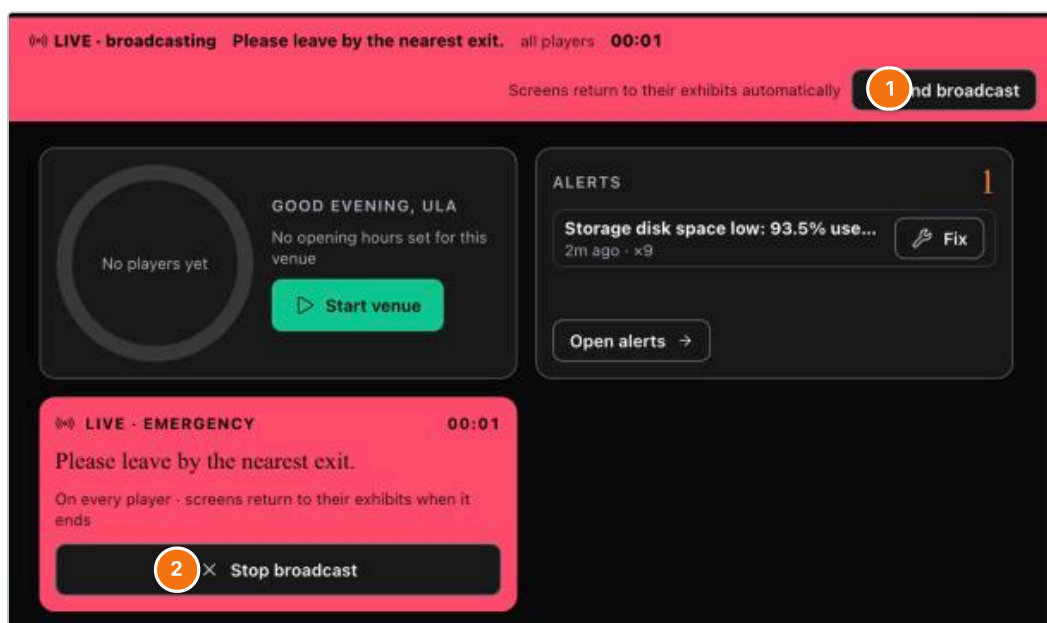
Een omroep bereikt alle gekozen schermen tegelijk. Er zijn twee soorten:

- "Noodmelding": "Neemt het hele scherm over." "De exhibit stopt. Het scherm toont alleen dit." Het geluid van de exhibit valt stil.
- "Mededeling": "Plaatst een banner op de gekozen schermen tot u deze opheft. De exhibits blijven eronder doorspelen."

12.1 Een noodmelding starten vanuit Home

Gebruik dit wanneer bezoekers nu iets moeten weten: een ontruiming, een sluiting, een vermist kind. Home is overal vandaan met één klik bereikbaar, en het vasthouden voorkomt een onbedoelde druk op de knop.

1. Open "Home". Zoek "Noodmelding · vasthouden".
2. Druk op "Vasthouden om een noodomroep te starten" en houd vast tot de knop reageert. Het vasthouden voorkomt een onbedoelde druk op de knop.
3. Typ wat bezoekers moeten lezen en doen. Selecteer "Verzenden naar": "Hele locatie", of "Verdiepingen...", "Zones..." of "Schermen...". "Een noodmelding bereikt normaal gesproken elk scherm. Verzend deze alleen naar een deel van de locatie als u dat echt bedoelt; het auditlog legt vast dat u daarvoor hebt gekozen."
4. Kies de "Duur": "Tot ik het opheb" of "Tijdgebonden" met de "Minuten".
5. Verzend.



Afbeelding 38 Terwijl een noodmelding live is: de balk bovenaan elke consolepagina met "Omroep beëindigen" (1), en de kaart "LIVE · NOODMELDING" op Home met "Omroep stoppen" (2).

WAT U ZIET

De balk "LIVE · NOODMELDING" verschijnt op Home en bovenaan elke consolepagina. Het pop-upbericht meldt op hoeveel schermen de noodmelding live is, bijvoorbeeld "Live op 3 van 4 schermen. Nu niet verbonden. Deze schermen ontvangen het zodra ze verbinding maken: {names}." Een scherm dat tijdens de omroep opnieuw verbinding maakt, ontvangt deze alsnog.

12.2 Een omroep starten vanuit het menu

Gebruik het menu wanneer u een mededeling wilt in plaats van een noodmelding, wanneer u het bericht wilt zien zoals het scherm het zal weergeven, of wanneer u het bericht wilt bewaren voor een volgende keer.

1. Selecteer "Omroep" onderaan het zijmenu. Het dialoogvenster "Omroep naar schermen" opent.
2. Kies de "Soort": "Noodmelding" of "Mededeling".
3. Typ de "Kop" (optioneel, "Een paar woorden die bezoekers als eerste lezen.") en het "Bericht" ("Wordt op elk scherm getoond. De tekst is wat bezoekers lezen."). Het voorbeeld "Op het scherm" toont het zoals het scherm het zal weergeven.
4. Kies "Verzenden naar" en "Duur" zoals hierboven.
5. Voor een bericht dat u opnieuw nodig zult hebben, selecteert u "Sla dit op als mededeling: geef een naam" en "Opslaan". Het verschijnt onder "Opgeslagen mededelingen".
6. Verzend.

Broadcast to screens [X]

Puts a banner on the chosen screens until you clear it. The exhibits keep playing underneath.

KIND

1 Emergency ✓ Notice

Shows as a banner over the running content; the exhibit never stops.

SEND TO

2 Whole venue · 4 Floors... Zones... Players...

HEADLINE

3 example: Room 2 closes early

Optional. A few words visitors read first.

MESSAGE

4 What visitors should read and do

Shown on every screen. The text is what visitors read.

ON THE GLASS

5 [Video Player: No reel on this player yet]

NOTICE

Your message appears here.

Afbeelding 39 Het dialoogvenster "Omroep naar schermen": de "Soort" (1), "Verzenden naar" (2), de "Kop" (3), het "Bericht" (4) en het voorbeeld "Op het scherm" (5).

12.3 Wat er op de schermen gebeurt

- Noodmelding: het bericht vult het hele scherm op elk gekozen scherm. Een mededeling die werd getoond, wordt gepauzeerd: "De mededeling die werd getoond, is gepauzeerd tijdens de noodmelding en komt terug wanneer die afloopt."
- Mededeling: de banner loopt over de lopende inhoud heen; "de exhibit stopt nooit".

12.4 De noodmelding opheffen

1. Selecteer op de livebalk "Omroep beëindigen" (of "Mededeling beëindigen").
2. De balk toont "Omroep beëindigd. Schermen keren terug naar hun exhibits". "Exhibits herstellen zichzelf als het afloopt." Niemand hoeft langs de verdiepingen te lopen.

Een handheld waarop "Mag een noodmelding verzenden" is ingeschakeld, start de noodmelding van de locatie wanneer de knop 2 seconden wordt vastgehouden.

TIP

Sla uw standaardberichten op als mededelingen voordat u ze nodig hebt. Bij een noodgeval kiest u dan een naam in plaats van te typen.

LET OP

Test een noodmelding niet op de hele locatie tijdens openingstijden. Kies "Schermen..." en één scherm in een achterruimte, en beëindig de noodmelding meteen.

Lokaal en air-gapped werken

Dezelfde software draait volledig op één computer in uw gebouw, zonder internet. De console toont dan "taleor" in plaats van "taleor.net". Schermen, media en het auditlog blijven aan uw kant van de muur, en apparatuur op het netwerk van de locatie wordt vanaf deze server aangestuurd.

Het pakket voor installatie in eigen huis wordt door taleor geleverd voor Windows, macOS en Linux. Het bevat een eigen runtime en een eigen privédatabase; bij de installatie wordt niets gedownload. (Installaties op Windows en Linux zijn bewezen in CI; de installatie op macOS is geschreven en nog niet bewezen op een Mac.)

13.1 De lokale server installeren (Windows)

Voor technisch personeel, één keer per locatie. Reken op ongeveer tien minuten, met de server-pc voor u.

1. Kopieer het pakket naar de server-pc en pak het uit. Laat de mappen zoals ze zijn.
2. Klik met de rechtermuisknop op PowerShell en kies "Als administrator uitvoeren".
3. Ga naar de uitgepakte map en voer `.\setup.ps1` uit. Dit duurt ongeveer een minuut: het pakt de eigen runtime en database uit, maakt de database aan, voegt de startlocatie toe en start twee services (de database en de taleor-server).
4. Wanneer er wordt gemeld dat taleor draait, opent u `http://localhost:3401` in een browser.
5. U typt nooit een databasewachtwoord. Het installatieprogramma maakt er een aan en bewaart het in `server\.env`, alleen leesbaar voor beheerders.

Op Linux en macOS voert u `setup.sh` op dezelfde manier uit.

13.2 De eerste beheerder aanmaken

Op een server die nog geen beheerder heeft, opent de pagina "Dit systeem instellen": "Deze taleor heeft nog geen beheerder. Plak het setuptoken dat op de serverconsole is afgedrukt om de eerste aan te maken."

1. Kopieer het "Setuptoken", "bij het opstarten op de serverconsole afgedrukt".
2. Typ "Je naam", "E-mail" en een "Wachtwoord" van "Minimaal 12 tekens. Een zin die u kunt onthouden is beter dan een korte reeks symbolen die u niet kunt onthouden."
3. Selecteer "Beheerder aanmaken" en log in.

13.3 Een player naar de lokale server laten wijzen

Elke exhibitcomputer moet weten waar de lokale server is. Doe dit één keer per player, vóór het koppelen.

1. Zoek het adres van de server-pc op het netwerk van de locatie.

2. Open op elke exhibitcomputer het configuratiebestand van de agent (`C:\Program Files\taleor.net\Agent\agent.config.json` op Windows) en stel `"serverUrl": "http://<server address>:3401"` en `"allowInsecureHttp": true` in. Stel beide regels in; zonder de tweede weigert de player een gewoon `http` -adres.
3. Herstart de taleor-service op de player en koppel hem daarna met de code zoals in 4.3, terwijl u bent ingelogd op de lokale console.

13.4 Back-ups en een locatie verplaatsen

Maak volgens een vast schema back-ups, en gebruik de JSON-export om een locatie naar een andere server te verplaatsen.

1. Open "Techniek", daarna "Gegevensoverdracht en back-ups" (Netwerkbeheerder).
2. "Nu back-up maken" schrijft een back-upbestand; "Laatste back-up" toont wanneer en "Bewaard" hoeveel. Oudere bestanden worden automatisch opgeruimd.
3. "Database-JSON exporteren": "Download alles wat deze server bevat als één JSON-bestand." "De mediabestanden zelf worden apart gekopieerd."
4. "Database-JSON importeren": "Vervangt alles op deze server door de inhoud van het bestand. Dit is geen samenvoeging."

TIP

Kopieer back-ups volgens een vast schema naar een plek buiten de servermachine. Een back-up op dezelfde schijf overleeft de schijf niet.

LET OP

Gebruik "Database-JSON importeren" niet op een live server om een locatie "toe te voegen". Het vervangt elk record.

Updates voor een air-gapped server komen als een nieuw pakket en worden op dezelfde manier geïnstalleerd. De server gebruikt poort 3401; de database luistert alleen op 127.0.0.1.

Wel en niet doen

Wel doen

- Controleer vóór elke wijziging de naam van de locatie in de bovenbalk.
- Koppel een scherm met de code die nu op het scherm staat, en wacht op "Het scherm is toegevoegd."
- Geef elke exhibit een standaardreel. Een scherm zonder standaardreel blijft zwart.
- Sla de configuratie van de exhibit op ("Deze configuratie gebruiken voor de exhibit") zodra alles afspeelt zoals u wilt.
- Vul bij het uploaden licentie en houder in, en markeer de gegevens als compleet.
- Laat "Dit apparaat up-to-date houden (aanbevolen)" aan staan.
- Stel eerst de openingstijden van de locatie in; overschrijf alleen de uitzonderingen.
- Lees elke regel van Oli's "Voorgestelde wijzigingen" voordat u op "Toepassen" drukt.
- Sla uw noodberichten op als mededelingen voordat u ze nodig hebt.
- Stuur uitnodigingslinks zelf naar de persoon; de console verstuurt geen e-mail.
- Bewaar back-ups buiten de servermachine.

Niet doen

- Deel geen accounts. Het auditlog is maar zo betrouwbaar als de naam bij de actie.
- Koppel een scherm niet twee keer en typ geen oude code opnieuw in.
- Bouw geen trigger op een sensor die het scherm niet meldt. Voeg eerst de hardware toe.
- Zet "Druk nogmaals om terug te gaan" niet op een aanwezigheidssensor. De console weigert dat, en een bezoeker die stilstaat, zou de trigger eindeloos laten omschakelen.
- Laat een getriggerde film niet achter zonder "Loslaten na" en zonder terugkeer aan het einde van de reel: de volgende bezoeker ziet dan het laatste beeld.
- Schakel updates niet uit om ze daarna te vergeten.
- Test een noodmelding niet op de hele locatie tijdens openingstijden.
- Gebruik "Database-JSON importeren" niet om samen te voegen. Het vervangt alles.
- Gebruik "Locatie verwijderen" of "Uit locatie verwijderen..." niet, tenzij u dat echt bedoelt. Geen van beide kan ongedaan worden gemaakt.
- Plak geen externe tekst als instructie in Oli.

Problemen oplossen

15.1 Een scherm is offline

De schermpagina meldt "De agent is niet verbonden met dit scherm" en "Laatst gehoord: {when}". De melding "{name} is offline gegaan" verschijnt onder "Meldingen" en verdwijnt vanzelf wanneer het scherm terug is.

1. Controleer of de exhibitcomputer stroom en netwerk heeft. "Diagnostiek" onder "Techniek" toont "Verbonden agents", "Bereikbaarheid van apparaten" en "{count} van {total} onbereikbaar".
2. Als het beeld nog afspeelt, draait het scherm vanuit de eigen opslag: de schermlijst meldt "Speelt af vanuit lokale cache". Het herstelt vanzelf wanneer het netwerk terugkomt; de pagina haalt de afspeellijst opnieuw op en de console ziet het herstel van de verbinding meteen.
3. Als het beeld zwart is met alleen een titel, selecteert u "Scherm herstarten" zodra de agent verbonden is. Als de agent zelf niet draait, herstart u de exhibitcomputer.
4. Als het scherm onlangs is gekoppeld en weer is verdwenen, is het koppelen mogelijk teruggedraaid ("Het scherm heeft niet bevestigd."). Koppel het opnieuw.
5. Een scherm dat nooit verbinding heeft gemaakt, toont "nooit aangemeld" of "NOOIT VERBONDEN". Het is toegevoegd voordat de hardware er was, of het koppelen is niet voltooid.

15.2 Een apparaat reageert niet

1. Selecteer op "Hardware en instellingen" bij het apparaat "Status uitlezen". "Kon het apparaat niet bereiken." betekent dat het adres onjuist is of dat het apparaat niet op het netwerk is. Controleer het "Adres".
2. "Voeding: niet te besturen" betekent dat de driver dit apparaat niet kan schakelen. Dat is wat de driver opgeeft, geen storing.
3. Een sensor die niets activeert: open "Techniek", daarna "Testopstelling", en bekijk het invoerlog terwijl u de sensor activeert. "De driver van deze player declareert geen ingangen." betekent dat het verkeerde apparaattype is gekozen. "Nog geen cue op deze player sluit een contact." betekent dat de trigger ontbreekt, niet de hardware.
4. Een seriële kaart: "Het scherm meldt geen seriële poorten. Controleer de USB-kabel." Selecteer opnieuw "Poorten detecteren" nadat u de kabel opnieuw hebt aangesloten.
5. Voor een driver met de markering "Nog niet bevestigd op echte hardware van deze familie" is mogelijk hulp van taleor-support met uw apparaat nodig: schrijf naar support@taleor.net.

15.3 Een trigger doet niets

- De kaart is grijs met "{device} heeft geen {input}": het scherm meldt die ingang niet. Voeg de apparatuur toe of kies een andere ingang.

- Twee triggers op één ingang: de regels van "Wat voorrang krijgt" en de "Prioriteit" van de trigger beslissen. Bewerk een van beide.
- Een tik werkt in het voorbeeld maar niet op het scherm: op een telefoon ontgrendelt de eerste tik het geluid en telt deze toch mee. In de app: "Scherm herstarten".
- OSC: "OSC staat uit" op de kaart van het scherm. Zet "Luisteren naar OSC" op "Aan" en controleer of de "UDP-poort" overeenkomt met die van de regietafel.

15.4 Een upload mislukt

BERICHT	WAT TE DOEN
"Wachten, opnieuw proberen"	Niets. De server heeft de console gevraagd te wachten; het bestand wordt vanzelf opnieuw verzonden.
"De server is bezet. Probeer dit bestand over een minuut opnieuw."	Wacht een minuut en upload dat bestand opnieuw.
"De verbinding is tijdens het uploaden verbroken"	Controleer het netwerk en upload het bestand opnieuw.
"Uploaden mislukt ({status})"	Een serverfout met de bijbehorende code. Probeer het opnieuw; als het zich herhaalt, noteer dan de code en stuur die naar support@taleor.net .
"Voorvertoningen konden niet worden gegenereerd: {error}"	Het bestand is geüpload, maar er kon geen poster of miniatuur worden gemaakt. Op een lokale server betekent dit meestal dat de mediatools ontbreken; zie de installatie-instructies van de server. Selecteer "Voorvertoningen opnieuw genereren" nadat u dit hebt opgelost.
"Niet genoeg ruimte voor de media van deze exhibit" (op een scherm)	De schijf van de exhibitcomputer heeft te weinig ruimte. Maak ruimte vrij of gebruik een lichtere versie van de media.

15.5 Problemen met koppelen

BERICHT	WAT TE DOEN
"Deze code is niet meer geldig: hij is verlopen, al gebruikt of staat op geen enkel scherm. Typ de code die nu op het scherm staat."	Lees de code opnieuw af van het scherm.
"Het scherm heeft niet bevestigd. Typ de nieuwe code die nu op het scherm staat."	Het scherm heeft zijn sleutel niet binnen een minuut opgehaald. Controleer het netwerk en koppel opnieuw.
"Te veel schermen gestart vanaf dit netwerk. Zo meteen opnieuw proberen." (op het scherm)	Er zijn veel schermen tegelijk gestart achter één adres. Wacht; het scherm probeert het vanzelf opnieuw.

BERICHT**WAT TE DOEN**

"Kon de server niet bereiken. Het scherm heeft geen route naar de server. Controleer het netwerk. Opnieuw proberen." (op het scherm)

"U kunt in deze locatie geen schermen toevoegen. Vraag het een beheerder van deze locatie."

Uw rol omvat geen schermen.

"Deze locatie is alleen-bekijken. Ga naar uw eigen locatie om een scherm toe te voegen."

U bent in een demokopie die u alleen mag bekijken.

15.6 Problemen met Oli

BERICHT**WAT TE DOEN**

"Oli is nu niet beschikbaar. Probeer het over een minuut opnieuw."

Een tijdelijke storing. Probeer het opnieuw.

"De locatie is gewijzigd sinds Oli dit plan maakte, dus er is niets toegepast. Vraag het Oli opnieuw."

Iets wat in het plan stond, is gewijzigd of verwijderd. Vraag het opnieuw.

"Dat was meer dan ik in één keer kon uitwerken. Probeer om één wijziging tegelijk te vragen."

Splits het verzoek op.

"U hebt geen toestemming om afspeellijsten en triggers te wijzigen."

Uw rol kan geen afspeellijsten wijzigen; vraag het een contentmanager of locatiebeheerder.

"U hebt de 10 berichten van vandaag aan Oli gebruikt. Oli is morgen terug."

De daglimiet; deze wordt om 00:00 UTC opnieuw ingesteld.

15.7 Waar u kunt kijken

- "Meldingen": elke openstaande storing. "Niets vraagt uw aandacht. Meldingen verdwijnen vanzelf wanneer de storing voorbij is."
- "Techniek", daarna "Diagnostiek": "Besturingslaag", "Verbonden agents", "Bereikbaarheid van apparaten", "Temperaturen" ("count" boven 60°C), "Statuscontroles" ("Nu uitvoeren").
- De schermpagina, "In één oogopslag": "Laatste fout: {message}".
- Schermlogs: "Instellingen", daarna "Auditlog", kies "Kies een scherm..." voor de eigen logregels van dat scherm. Voor een diepere blik kunt u "Logniveau van agent" op "Hardware en

instellingen" instellen op "Debug gedurende {count} minuten"; het schakelt daarna vanzelf terug naar info.

- "Instellingen", daarna "Auditlog": wie wat heeft gewijzigd, en wanneer.