

Megado Computer Dobby 2



Inhoud

Montage Computer Dobby 2.....	1
Overzicht onderdelen	1
Wat heb je verder nodig	3
Montage schakelblokje aan mes.....	3
Nauwkeurig afstellen schakelblokje en afstand.....	5
Aansluiten en testen	7
Dobby Webinterface van de Computer Dobby 2	9
Aansturen getouw en gebruik Dobby Webinterface.....	16
Overzicht Dobby Webinterface	16
Weven.....	18
Een nieuw patroon maken of aanpassen.....	20
Besturen getouw m.b.v. weefsoftware	22
Probleemoplossing	25
Software updates.....	28
Contact	29

Opmerking:

Bewaar de doos en de buffers van dit product zorgvuldig voor het geval deze retour moet worden gestuurd.

Montage Computer Dobby 2

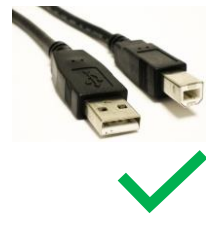
Overstappen van mechanische dobby naar Computer Dobby 2

Als je overstapt van een mechanische op een elektronische dobby, moet de mechanische dobby eerst verwijderd worden. Hiervoor kun je de originele montage instructies in omgekeerde volgorde volgen. Als je de handleiding niet bij de hand hebt, kun je deze downloaden van de Louët website.

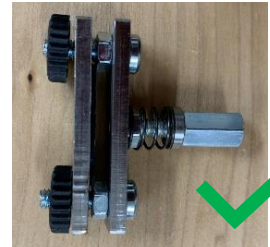
Overstappen van elektronische interface naar Computer Dobby 2

Als je de Computer Dobby 2 gaat gebruiken in combinatie met weefsoftware kan het zijn dat je nieuwe drivers moet installeren. Dit gaat in veel gevallen automatisch, maar het kan zijn dat je handmatig de drivers moet installeren. De instructies daarvoor vind je verderop in deze handleiding.

Gebruik voor het aansluiten van de Computer Dobby 2 aan de computer de met meegeleverde USB-A-B kabel. Als je nog een USB-A-A kabel bezit van de elektronische interface, gebruik deze dan niet. De USB-poort van de Computer Dobby 2 of van de computer kan beschadigen.



Als de elektronische interface nog gebruik maakt van een magneetje op het mes, dan moet je deze verwijderen en vervangen door het schakelblokje zoals verderop in deze handleiding beschreven wordt.

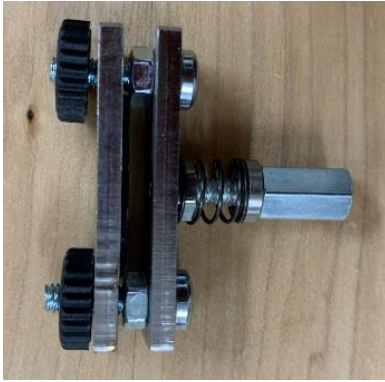


Overzicht onderdelen

Onderdelen die bij de Computer Dobby 2 worden geleverd zijn:



Voedingsadapter met aansluitkabel



Schakelblokje



2 draadeinden, met voorgemonteerde stiftmoeren, kartelmoeren en O-ringen



USB-A-B kabel voor de koppeling met de computer met weefsoftware (gebruik alleen deze kabel en geen A-A)



USB-stick met drivers



USB-ethernet adapter



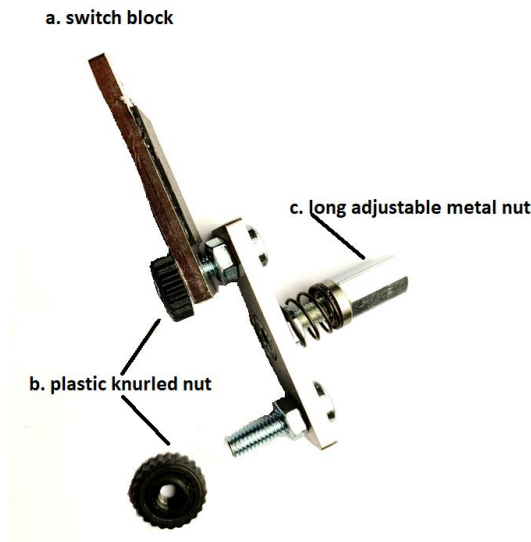
Voetsteun; deze kan naar keuze links of rechts op de voetregel geplaatst worden. Tijdens het weven kan de voet die niet voor het trappen wordt gebruikt hierop rusten.

Wat heb je verder nodig

- Naar keuze computer of tablet met internetbrowser en/of weefsoftware
- Stekkerblok
- Tafeltje naast het getouw om de Computer Dobby tijdelijk op te leggen

Montage schakelblokje aan mes

Voor het goed functioneren van de Computer Dobby 2 is het belangrijk dat het schakelblokje goed is afgesteld.



Wat doet het schakelblokje?

De metalen stelschroef (c) op het schakelblokje (a) zorgt voor de communicatie tussen het mechanische deel van het getouwen de elektronica van de Computer Dobby 2

- a. Schakelblokje
- b. Kunststof kartelmoer
- c. Metalen stelschroef
- d. Dobbymes
- e. Dobbyhaken



Schakelblokje gezien van voorzijde

Montage

Schroef één van kunststof kartelmoeren (b) van het schakelblokje en draai de ander gedeeltelijk los zodat je het plaatje over het mes (d) van het getouw kunt schuiven. Door het mes iets naar beneden te schuiven tot de halvemaaanvormige opening, kun je er wat beter bij. Schuif het schakelblokje aan de voorzijde van het deel met dobbyhaken (e) over het mes, waarbij de metalen stelschroef (c) naar rechts (de buitenkant) uitsteekt.

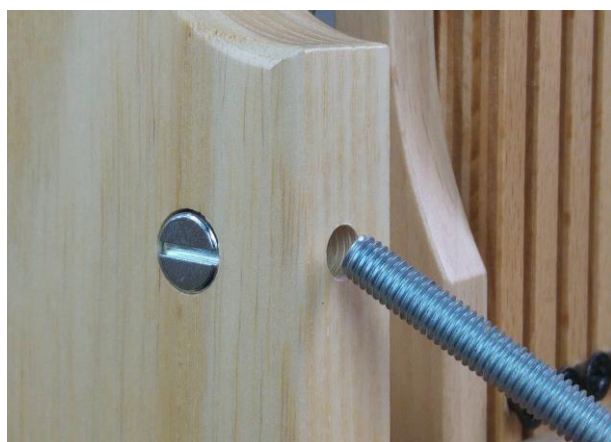


Schakelblokje vanaf binnenzijde bij het mes

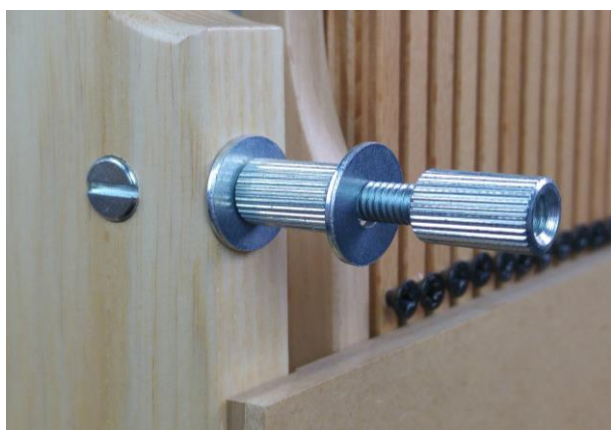
Aan de binnenkant van het getouw (bij het mes) bevinden zich de kunststof kartelmoeren. Draai deze nog niet helemaal vast. Als de Computer Dobby 2 aan het getouw hangt wordt het schakelblokje nog nauwkeuriger afgesteld (zie verderop in deze handleiding).



Stop de stiftmoeren in de gaten in het middendeel van het getouw. De sleuven moeten aan de buitenkant zichtbaar zijn. Zij geven de richting van het schroefgat aan.



Steek het draadeind in het gat aan de zijkant en schroef deze in de stiftmoer, zover als dat gaat.



Schuif een ring over het draadeind en schroef er een kartelmoer stevig op vast. Schuif vervolgens nog een ring over het draadeind.

Herhaal deze montage aan de andere zijde.



Schuif de Computer Dobby 2 over de draadeinden en schuif de overgebleven 2 ringen over de draadeinden en schroef dan de laatste kartelmoeren met de hand stevig aan.

Nauwkeurig afstellen schakelblokje en afstand

Door het op en neer bewegen van de trapper wordt het schakelblokje dat aan het mes is gemonteerd bewogen. Op de Computer Dobby 2 zitten twee sensoren: één ter hoogte van de halvemaaanvormige opening en één ca. 9 cm lager.

Telkens als het schakelblokje langs de bovenste sensor gaat krijgt de Computer Dobby 2 de instructie om de volgende schachtselectie te sturen. Bij het passeren van de onderste sensor worden de solenoïden weer uitgeschakeld.

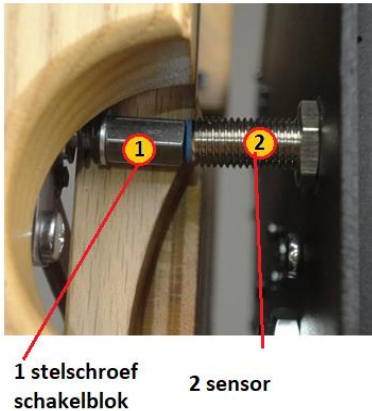
Voor het functioneren van de Computer Dobby 2 is het essentieel dat de afstand van de sensoren tot het schakelblokje goed is afgesteld.



Afstellen positie schakelblokje

Controleer of de sensor in lijn staat met de stelschroef op het schakelblokje.

- Corrigeer de hoogte door de kunststof kartelschroeven (3) aan de achterzijde van het schakelblokje iets los te draaien en het schakelblokje naar de juiste positie te schuiven zodat de stelschroef op het schakelblokje (1) op een lijn staat met de sensor (2)
- Draai daarna de kunststof kartelschroeven (3) stevig vast



Afstellen afstand schakelblokje - bovenste sensor

Controleer of de afstand tussen het uiteinde van de stelschroef (1) en de sensor (2) maximaal 1 mm is. Stel deze afstand bij door aan de stelschroef (1) op het schakelblokje te draaien. Draaien met de klok mee wordt de afstand groter, tegen de klok in wordt de afstand kleiner.



Afstellen afstand schakelblokje - onderste sensor

De onderste sensor zit 9 cm onder de bovenste sensor

- Trap het pedaal van het getouw voorzichtig in. Het dobbymes met het schakelblokje beweegt naar beneden. Controleer of de afstand tussen het uiteinde van de stelschroef en de onderste sensor ook maximaal 1 mm is.
- Als dat niet het geval is kun je dat bijstellen door de instelbare buffers aan de onderzijde van de kast wat meer in of uit te draaien.
 - Draai eerst het buitenste kunststof buisje (a) een aantal slagen losser zodat de dop tegen het getouw komt.
 - Stel daarna het middelste kartelmoertje (b) bij zodat deze tegen het metaal van de Computer Dobby 2 komt.
 - Draai tenslotte het kunststof buisje (a) weer vast.
- Controleer opnieuw of de afstand tussen de onderste sensor en de stelschroef op het schakelblokje niet groter dan 1 mm is.
- Stel ook de instelbare buffer aan de achterkant van de kast bij.

Aansluiten en testen

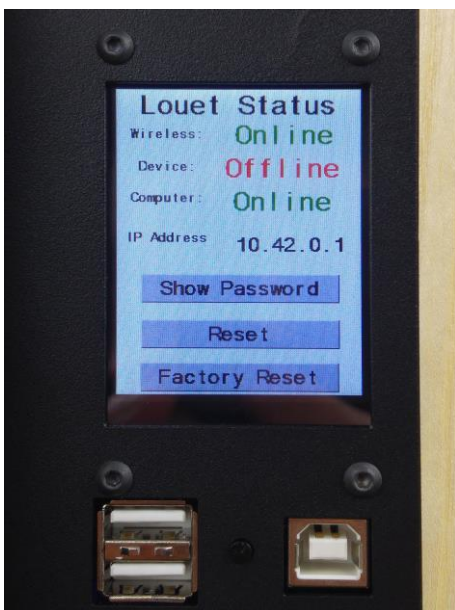
De Computer Dobby 2 is extra stil dankzij de losse voedingsadapter. Deze voedingsadapter kan warm worden tijdens gebruik. Dit is een normaal verschijnsel. Om oververhitting te voorkomen is het wel belangrijk dat er genoeg ruimte is om de voedingsadapter heen. In de Computer Dobby 2 zelf zit ook een ventilator die tijdens gebruik een zacht geluid maakt.

De aansluiting van de voedings-adapter zit aan de onderzijde van de Computer Dobby 2. Controleer eerst of de schakelaar op 0 (= uit) staat. Op de aansluiting van de voedingsadapter zit een platte kant, deze moet naar buiten gericht zijn (als je voor het getouw staat naar rechts). Bij het aanduwen van de stekker de kast aan de bovenkant tegenhouden zodat de Computer Dobby 2 niet naar boven schuift. Steek nu de stroomkabel in de voedingsadapter en steek de stekker in het stopcontact.



Schakel de schakelaar op 1 (=aan). Er verschijnt op het Computer Dobby 2-scherm de melding 'Please Wait'. Na ongeveer 1 minuut verschijnt het 'Louët Status' scherm.

Het Computer Dobby 2-scherm is een aanraakscherm. Door op een item op het scherm te tikken wordt de achterliggende informatie zichtbaar.

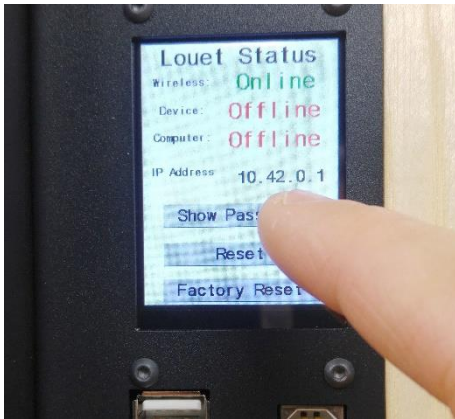


Zodra de Computer Dobby 2 is opgestart zal het scherm een aantal dingen laten zien:

Wireless	Online
Device	Offline
Computer	Online

- 'Wireless online' betekent dat de WiFi in de Computer Dobby 2 online is. Deze kan ook op offline staan.
- 'Device offline' betekent dat de solenoiden niet actief zijn.
- 'Computer online' betekent dat de ingebouwde computer online is en een internetverbinding heeft.

Onder deze status berichten is het huidige IP-adres gegeven.



Het onderste deel van het scherm heeft drie knoppen:

- **Show Password:** Deze knop zorgt ervoor dat of het IP-adres of wachtwoord wordt weergegeven. Dit wachtwoord verandert als er een 'factory reset' wordt gedaan.
- **Reset:** Deze knop zorgt ervoor dat de ingebouwde computer opnieuw opgestart wordt. Deze kun je gebruiken als je Computer Dobby 2 niet meer reageert.
- **Factory Reset:** Deze knop zet de Computer Dobby 2 terug naar de fabrieksinstelling, activeert de WiFi en vergeet het voorheen gebruikte network. Dit genereert ook een nieuw wachtwoord voor de Computer Dobby 2.



Nieuwe versie (V2.1)

Binnenkort komt een nieuwe versie van de ingebouwde software beschikbaar. Deze kan via een internet verbinding geïnstalleerd worden. Je krijgt informatie over de werkwijze zodra deze update beschikbaar is.

Bij deze nieuwe update verandert ook de opmaak van het scherm (zie hiernaast).

Dobby Webinterface van de Computer Dobby 2

In de Computer Dobby 2 is de Louët Dobby Webinterface geïnstalleerd. Hierdoor kan, via een netwerkverbinding, de Computer Dobby 2 bestuurd worden met je computer, tablet of smartphone. De Dobby Webinterface kun je openen in je internetbrowser, zoals Internet explorer, Safari, Firefox, Google Chrome etc. Als je deze verbinding gebruikt heb je geen drivers of weefsoftware van derden nodig om de Computer Dobby 2 aan te sturen. De Dobby Webinterface is echter geen weefontwerp programma waar je inrijg, aanbinding en kleur samenvoegt tot een weefsel.

Dobby Webinterface V1.2

De huidige versie van de software is versie 1.2. Deze versie heeft de volgende functies:

- Het inslagpatroon (de schachtselectie) van het geladen weefpatroon wordt per inslag door aan de solenoïden waardoor de dobbyhaken naar voren geduwd worden.
- De volgende inslag wordt steeds automatisch geladen na het omhoog komen van de trapper.
- Je kunt nieuwe inslagrapporten maken of wijzigen aanbrengen in het patroon en in de kleuraanduiding van de inslagen.
- Je kunt een naar een bepaalde inslag gaan
- Weefbrieven (zogenaamde wif-bestanden) die met behulp van weefsoftware gemaakt zijn, kunnen via een USB-stick ingelezen worden in de Dobby Webinterface.

Begin 2019 volgt er een software update naar versie 2.1. De functionaliteit van de Dobby Webinterface zal dan worden uitgebreid.

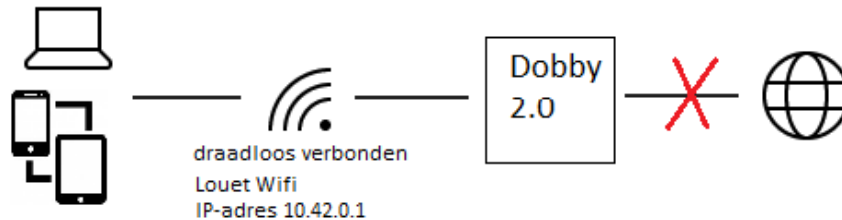
Computer Dobby 2 verbinden met de Dobby Webinterface

We gaan nu de Computer Dobby 2 verbinden met de Dobby Webinterface op je computer, tablet of smartphone. Dit gaat in 3 stappen:

1. Het maken van de verbinding:
 - a. Draadloze verbinding maken met LouetWifi
 - b. Verbinding met netwerkkabel
2. Dobby Webinterface activeren
3. Computer Dobby 2 aansluiten op je thuisnetwerk (optioneel)

1a. Draadloze verbinding maken met LouetWifi

De draadloze verbinding maakt gebruik van dezelfde techniek als internet, maar je hoeft niet op een bestaand netwerk te zijn aangesloten. Dat kan omdat er in de Computer Dobby 2 een netwerkontvanger is ingebouwd waarmee je vanaf je computer, tablet of smartphone contact kunt maken.



Bij deze instelling kun je via de draadloze verbinding weven met de Computer Dobby 2. Nadat je computer, tablet of smartphone (apparaat) verbonden is met LouetWifi, is de normale WiFi-internetverbinding tussen het verbonden apparaat en het thuisnetwerk (tijdelijk) niet meer bruikbaar. Zodra de Computer Dobby 2 uitgeschakeld is zal het apparaat automatisch de verbinding met het thuisnetwerk herstellen.

Als je tijdens het weven verbonden wilt blijven met het internet kan dit door de Computer Dobby 2 met je thuisnetwerk te verbinden. Verderop in deze handleiding staat hoe je dit kunt doen.

Op de volgende pagina vind je de uitleg voor het maken van de draadloze netwerkverbinding voor verschillende apparaten. De meldingen die je op je apparaat ziet zijn afhankelijk van versie en taal van het besturingssysteem, dus ze kunnen iets afwijken van de afbeeldingen in deze handleiding.

Algemene werkwijze draadloze verbinding maken



- Zet de Computer Dobby 2 aan en wacht tot het Louët status scherm te zien is op de display.
- Tik op het Computer Dobby 2-scherm op 'show password'. Het wachtwoord is altijd een serie van zeven cijfers voorafgegaan door een L.

Maak de draadloze verbinding van de computer of tablet met de Computer Dobby 2. De werkwijze is afhankelijk van het type apparaat en staat op de volgende bladzijden beschreven.

iPad of iPhone

De iPad is meer geschikt dan de iPhone omdat het werkscherm groter is.

- Ga op je iPad of iPhone naar Instellingen → WiFi en zorg dat deze aanstaat.
- Selecteer 'LouetWifi' in de lijst van beschikbare netwerken. Deze wordt alleen getoond als de Computer Dobby 2 aanstaat en het apparaat binnen het netwerkbereik van de Computer Dobby 2 is.
- Tik het wachtwoord in dat op het Computer Dobby 2-scherm getoond wordt (inclusief de L) en tik op 'Verbind'.

Als de verbinding is gemaakt zie je  naast 'LouetWifi' en  bovenaan in het scherm. Je kunt nu de Dobby Webinterface activeren, wat verderop in deze handleiding wordt beschreven.

Android tablet of smartphone

Een tablet is meer geschikt dan een smartphone omdat het werkscherm groter is.

- Ga op je tablet of smartphone naar 'Instellingen', tik op 'Netwerk en internet'. Schakel de mobiele data uit.
- Selecteer 'Wi-Fi' en zorg ervoor dat deze aan staat.
- Selecteer 'LouetWifi' in de lijst van beschikbare netwerken. Deze wordt alleen getoond als de Computer Dobby 2 aanstaat en het apparaat binnen het netwerkbereik van de Computer Dobby 2 is.
- Tik het wachtwoord in dat op het Computer Dobby 2-scherm getoond wordt (inclusief de L) en tik op 'Verbind'.

Je kunt nu de Dobby Webinterface activeren, wat verderop in deze handleiding wordt beschreven.

Windows PC of laptop

- Klik op het netwerkkicoon  of  op de taakbalk
- Selecteer 'LouetWifi' in de lijst van beschikbare netwerken. Deze wordt alleen getoond als de Computer Dobby 2 aanstaat en het apparaat binnen het netwerkbereik van de Computer Dobby 2 is.
- Klik op Verbinding maken
- Voer beveiligingssleutel in (dit is het wachtwoord dat op het Computer Dobby 2-scherm getoond wordt, inclusief de L) en klik op 'verbind'.

Achter de netwerkverbinding 'LouetWifi' staat nu 'verbonden'. Je kunt nu de Dobby Webinterface activeren, wat verderop in deze handleiding wordt beschreven.

Mac OSX

- Klik op het Wi-Fi icoon ( or ) in de menu regel onder in het scherm.
- Als Wi-Fi is uitgeschakeld, kies dan 'Schakel Wi-Fi in'.

- Selecteer 'LouetWifi' in de lijst van beschikbare netwerken. Deze wordt alleen getoond als de Computer Dobby 2 aanstaat en het apparaat binnen het netwerkbereik van de Computer Dobby 2 is.
- Tik het wachtwoord in dat op het Computer Dobby 2-scherm getoond wordt (inclusief de L) en klik op 'OK'.

Je kunt nu de Dobby Webinterface activeren, wat verderop in deze handleiding wordt beschreven.

Tips bij problemen verbinding maken

- Soms krijg je een opmerking dat het een niet beveiligde netwerkverbinding is. Deze melding kun je negeren.
- Als het na meerdere pogingen niet lukt om verbinding te maken, adviseren we om het LouetWifi-netwerk aan te tikken en te kiezen voor de optie 'vergeet dit netwerk'. Na enige tijd verschijnt het LouetWifi-netwerk opnieuw in de lijst en kun je het opnieuw proberen.

1b. Verbinding met netwerkkabel

Als er een onstabiele WiFi-verbinding is door externe bronnen of storing, of als je geen WiFi wilt gebruiken, is het mogelijk om de Computer Dobby 2 met een netwerkkabel te verbinden. Hiervoor is er een USB-ethernet adapter meegeleverd. Je hebt ook nog een ethernetkabel (netwerkkabel) nodig en de Computer Dobby 2 moet op een redelijke afstand van een netwerkcontact of router staan.



Steek de USB-stekker van de USB-ethernet-adapter in een van de USB-poorten op de Computer Dobby 2.

Steek een netwerkkabel (niet meegeleverd) in de adapter. Zorg voor een voldoende lange kabel zodat je er niet over kunt struikelen. Sluit de andere kant van de netwerkkabel aan op het thuisnetwerk (vaak is dat op een zogenaamde router).

Hierna verandert het IP-adres op het Computer Dobby 2-scherm.

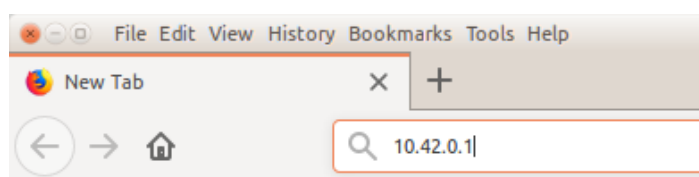
Dobby Webinterface activeren

Als de Computer Dobby 2 is aangezet zie je op het scherm de volgende informatie.



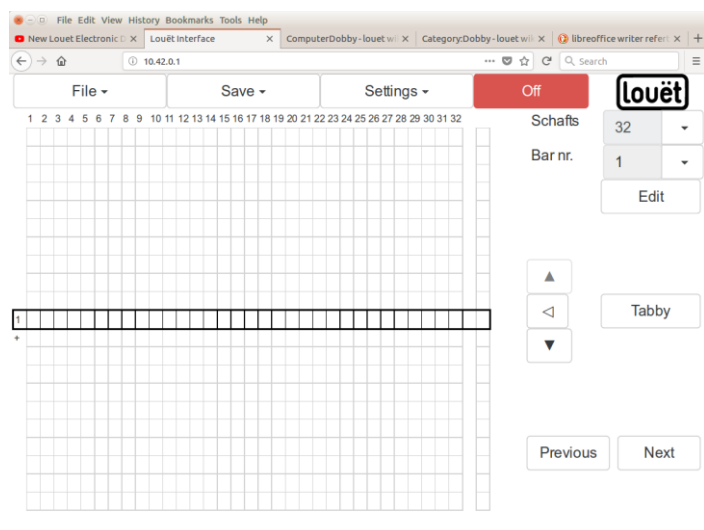
Wireless	Online of Offline
Device	Online of Offline
Computer	Online of Offline

Als alle drie regels op online staan is de Computer Dobby 2 klaar om te weven. Als Wireless en Computer op Online staan en Device op Offline, is de Computer Dobby 2 ook klaar om te weven, maar in ruststand.



Om de Dobby Webinterface te activeren moet je een web browser, zoals Firefox, Internet Explorer of Safari op je apparaat openen. Vul het IP adres van de Computer Dobby 2 in. De standard instelling is 10.42.0.1.

Na verbinding via de ethernetkabel of na verbinding via het thuisnetwerk zal het IP-adres anders zijn. Dit adres is zichtbaar op het Computer Dobby 2-scherm. Als dat daar niet zichtbaar is tik dan op de tekst 'Hide Password'.

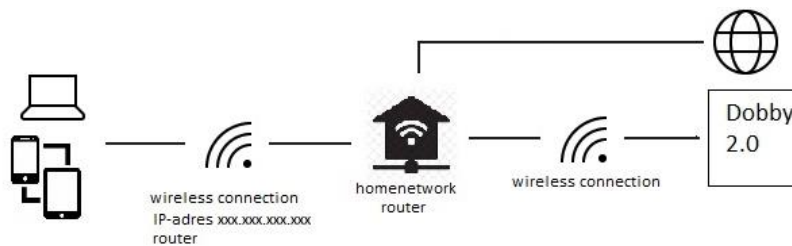


De Dobby Webinterface waarmee je de Computer Dobby 2 kunt aansturen zal nu op je scherm te zien zijn.

De Computer Dobby 2 is nu klaar voor gebruik.

Computer Dobby 2 aansluiten op je thuisnetwerk (optioneel)

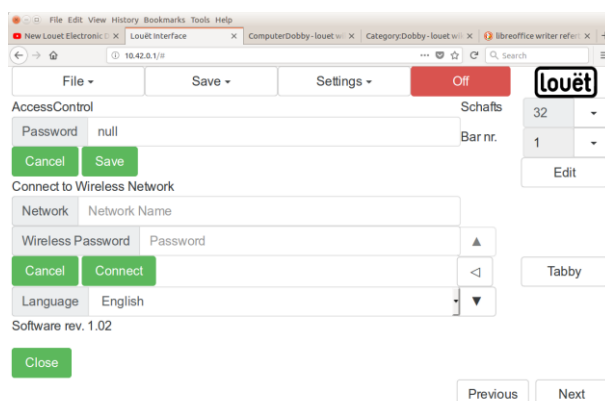
Als je een tablet of PC draadloos met de Computer Dobby 2 via de LouetWifi hebt verbonden wordt de netwerkverbinding van het verbonden apparaat met het thuisnetwerk uitgeschakeld. Zodra je de Computer Dobby 2 uitschakelt wordt de verbinding met het thuisnetwerk automatisch hersteld. Als je tijdens het weven gebruik wilt maken van internetfuncties kun je de verbinding met het thuisnetwerk herstellen. Het verbindingsschema ziet er dan iets anders uit:



- De Computer Dobby 2 legt contact met de router van het thuisnetwerk
- De webbrowser op je tablet maakt via de router van het thuisnetwerk verbinding met de Computer Dobby 2.

Als je onderstaande installatie eenmaal hebt uitgevoerd zal deze bij opnieuw inschakelen van de Computer Dobby 2 automatisch weer tot stand komen. Alleen na een factory reset moet de verbinding opnieuw gemaakt worden, omdat daarbij een nieuw wachtwoord wordt toegekend.

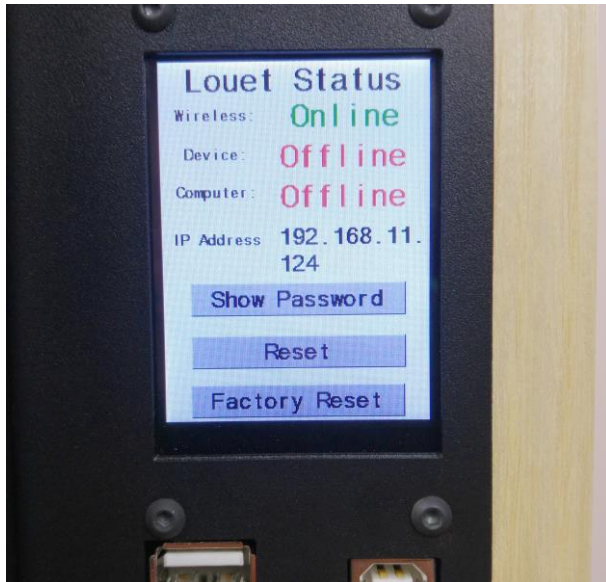
Deze verbinding van de Computer Dobby 2 met het internet heb je ook nodig om updates van de Dobby Webinterface op te halen (of je sluit de Computer Dobby 2 dan tijdelijk aan met behulp van de USB-ethernet-asdapter). Informatie over de updateprocedure volgt zodra de eerste update beschikbaar is.



Open de Dobby Webinterface in je webbrowser (<http://10.42.0.1>).

Open het menu 'Settings' en klik op 'Settings'. Hier kun je eventueel je wachtwoord veranderen en de Computer Dobby 2 op je thuisnetwerk aansluiten.

Vul de netwerknaam en het wachtwoord van je thuisnetwerk in en klik op 'Connect'.



De Computer Dobby 2 zal na ongeveer 10 seconden opnieuw starten: op het display verschijnt de tekst 'REBOOTING'. Na enige tijd is het Louët status scherm opnieuw te zien, nu met een ander IP-adres, dat meestal begint met 192.x.x.x. De laatste drie nummers zijn per netwerk anders (op de afbeelding 192.168.11.124).

Als je nog steeds het adres 10.42.0.1 ziet is de verbinding niet goed tot stand gekomen. Dit kan veroorzaakt worden door een te zwak netwerksignaal.

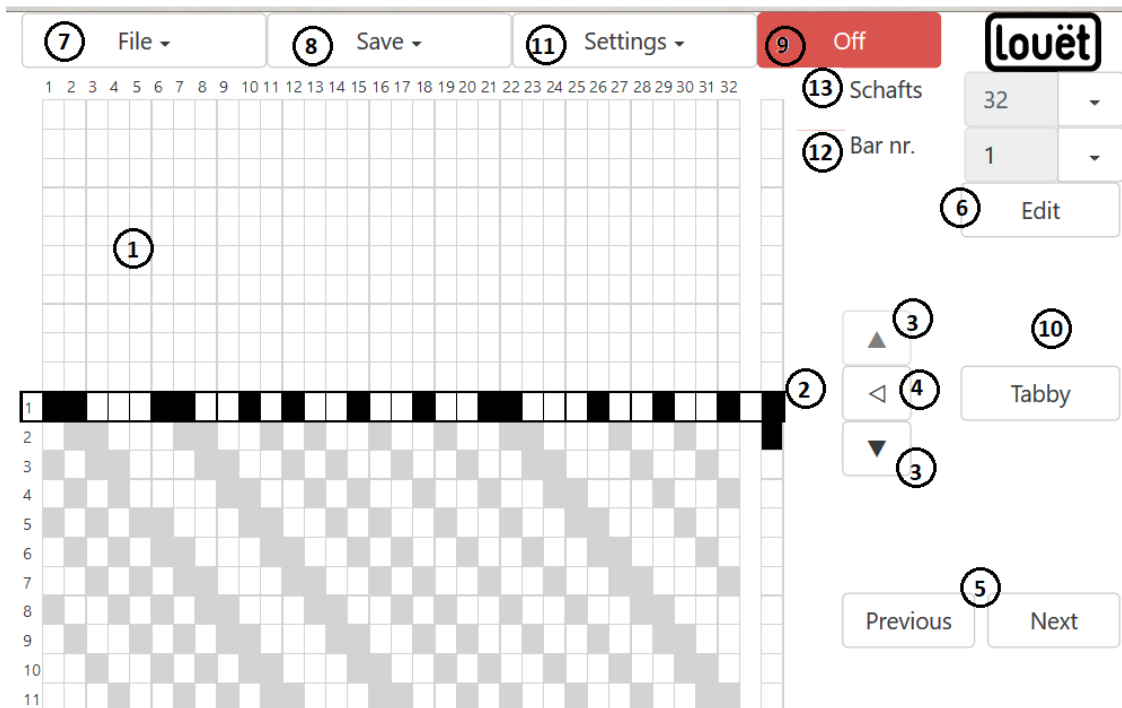
Als het wel gelukt is zal het LouetWifi netwerk niet meer bij de draadloze opties te zien zijn.

Open de Dobby Webinterface nu opnieuw in de webbrowser door het nieuwe IP-adres in te tikken. De eerste keer moet je ook het wachtwoord van de Computer Dobby 2 weer intikken op je apparaat.

De Computer Dobby 2 onthoudt de instellingen, maar na een 'factory reset' zul je de procedure opnieuw moeten doorlopen.

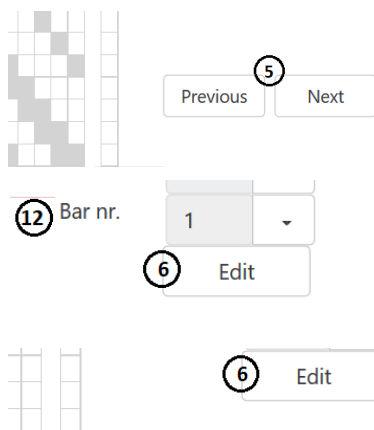
Aansturen getouw en gebruik Dobby Webinterface

Overzicht Dobby Webinterface



Het grootste deel van het scherm bestaat uit het **patroongebied (1)**. De dik omlijnde zwart afgebeelde regel is de **actieve schachtcombinatie (inslag) (2)**. De volgende inslagen worden daaronder afgebeeld en de reeds geweven inslagen worden boven deze regel zichtbaar. Elke keer dat je het pedaal op en neer beweegt wordt de schachtcombinatie voor de volgende inslag geselecteerd.

Je kunt vooruitkijken naar het vervolg van je patroon door op de **pijl op/neer (3)** te tikken of te klikken. Met de open pijl naar links zet je de **actieve schachtcombinatie (4)** weer centraal in het scherm.



Met de knoppen **Previous (=vorige)** en **Next (=volgende) (5)** kun je een stap vooruit of teruggaan in het weefrapport.

Met de keuzelijst naast **Bar (12)** kun je een sprong maken naar een aantal inslagen vooruit ten opzichte van de actieve inslag.

Als de knop **Edit (6)** rood is dan is hij ingeschakeld en kun je aanpassingen aanbrengen in het inslagpatroon. Je kunt de edit-functie in- of uitschakelen door op **Edit (6)** te tikken of te klikken.

In de edit-stand kun je het inslagpatroon ingeven door te tikken of te klikken op de hokjes van het inslagpatroon. Zwart betekent dat de schacht geselecteerd wordt in de inslag. Schakel tijdens het weven de knop **Edit (6)** uit om te voorkomen je dat je per ongeluk wijzigingen in het rapport aanbrengt tijdens het weven.



Nieuwe weefbrieven of wijzigingen kun je opslaan met het menu **Save (8)**. Je kunt het bestand naar keuze opslaan in de Computer Dobby 2 of op een USB-stick (gebruik hiervoor één van de twee platte USB-ingangen, zie foto).



Vanuit het **File-menu (7)** kun je .wif files laden in de Computer Dobby 2. De bestanden kunnen in de Computer Dobby 2 zelf zijn opgeslagen of op een USB-stick.

Je kunt bestanden die je ingelezen hebt van de USB-stick met de **Save as (8)** functie ook opslaan in het geheugen van de Computer Dobby 2 of andersom bestanden vanuit dat geheugen opslaan op een USB-stick.

De Computer Dobby 2 bewaart voor elk weefbestand automatisch welke inslag je als laatste geweven heeft. Als je het bestand de volgende keer opent start het weven op deze regel van het inslagpatroon.



De **rode 'Off' of groene 'On' (9)** geeft de status van de solenoïden aan. ‘

‘On’ betekent dat de solenoïden geactiveerd zijn en de Computer Dobby 2 klaar is om te weven. Op het Computer Dobby 2-scherm staan nu alle regels op **online**. ‘Off’ betekent dat de solenoïden in ruststand zijn. Deze ruststand treedt automatisch in zodra er gedurende één minuut geen weefactiviteit is geweest. Dit is een beveiliging om oververhitting van de Computer Dobby 2 te voorkomen.

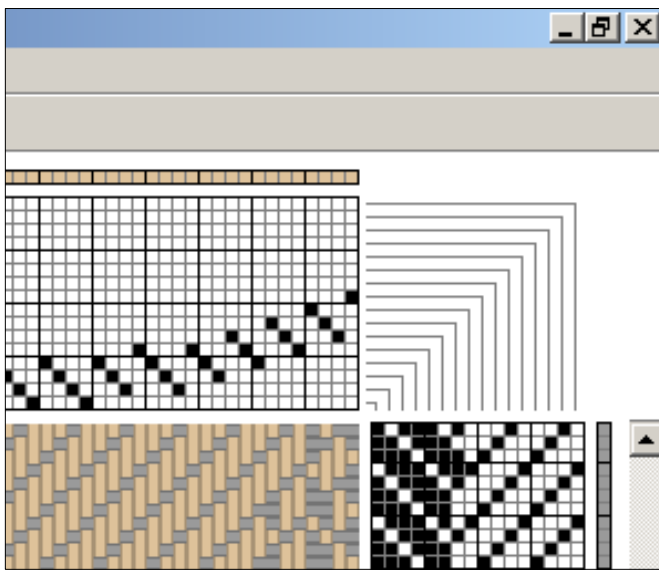
De solenoïde-status kun je veranderen door te klikken of te tikken op de on/off (9) in de Dobby Webinterface, maar je kunt de solenoïden ook weer activeren door het pedaal in te trappen en weer omhoog te laten komen.

De **tabby-knop (10)** activeert een ingebouwd patroon waarbij afwisselend alle oneven en alle even schachten worden geselecteerd.

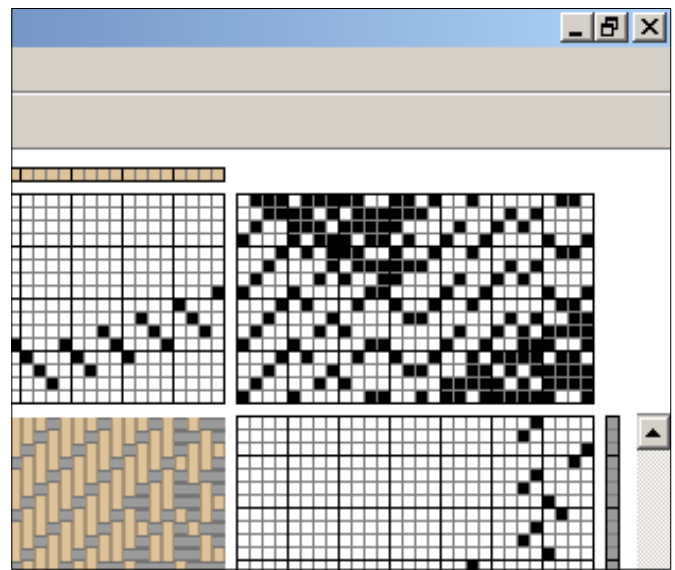
Weven

Tijdens het weven kun je de voortgang van het inslagpatroon zien op de internetbrowser van je apparaat. Het Computer Dobby 2-scherm geeft slechts informatie over de status van de verbinding.

De Dobby Webinterface gebruikt voor de weefpatronen bestanden die bewaard zijn in het universele .wif-formaat. In de meeste weefsoftware-programma's kun je weefbrieven in dit bestandsformaat bewaren. Daarbij is het noodzakelijk dat je het inslagpatroon omzet in de zogenaamde doobby- of liftplaninstelling. Raadpleeg de handleiding van de weefsoftware voor de instructies.

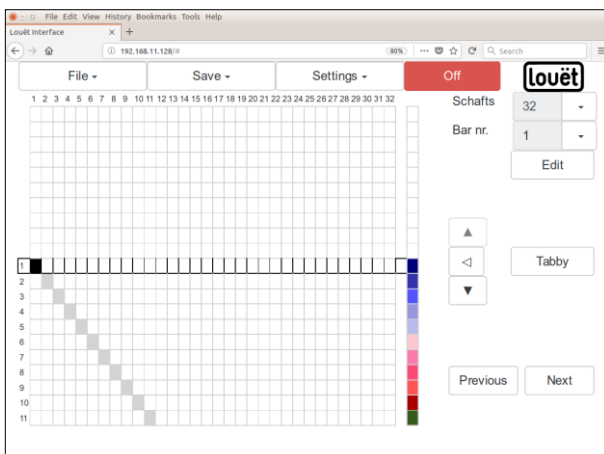


Dobby of liftplan ✓

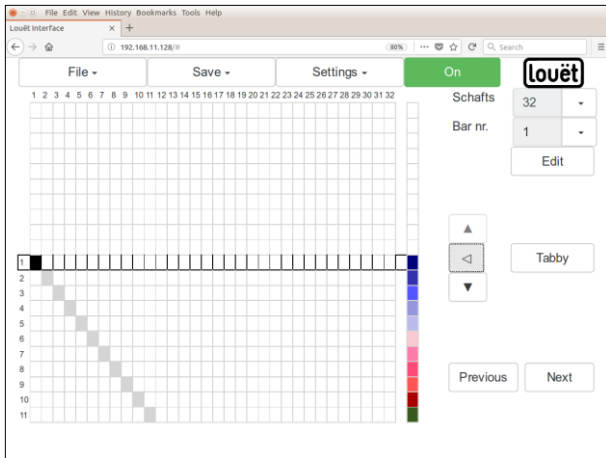


Aanbindblok en trapwijze ✗

Als na het laden van een wif-bestand het patroongebied leeg blijft, dan is het inslagrapport waarschijnlijk nog niet ingesteld op liftplan- of doobby.



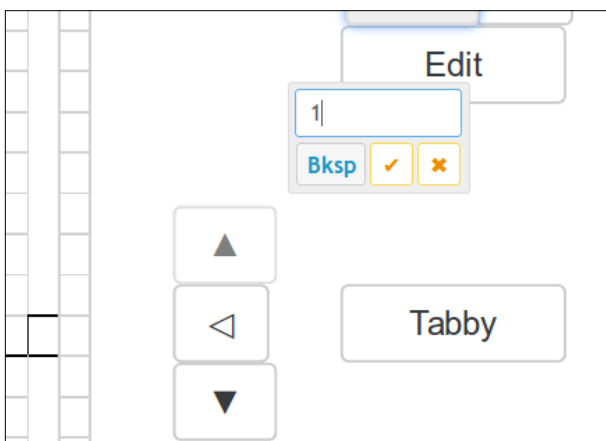
Het patroon wordt in het patroongebied van de Dobby Webinterface geladen. De actieve inslag zal op nummer 1 staan of, als je dit patroon eerder hebt gebruikt, op de laatst gebruikte inslag.



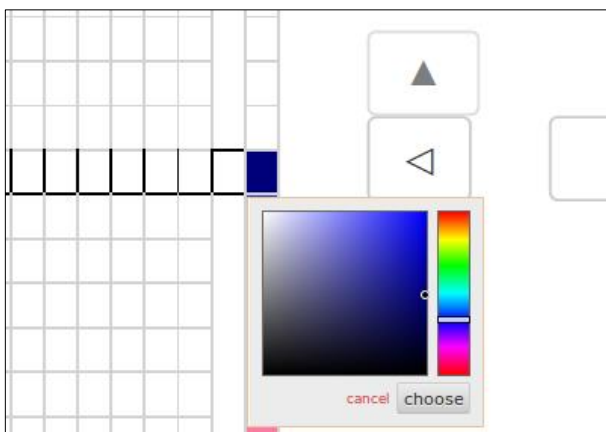
Druk de trapper in en laat deze weer los. Merk op dat de solenoïden geactiveert worden nadat je de trapper hebt los gelaten. De eerste inslag is nu geactiveert.

Als je de trapper nogmaals indrukt en langzaam naar boven laat komen kun je merken dat de solenoïden deactiveren als de trapper de onderste positie heeft bereikt en dat de volgende inslag wordt geactiveert als de trapper weer boven is.

Als de solenoïden niet op de juiste manier reageren kan het zijn dat het schakelblokje niet juist is ingesteld. Eerder in deze handleiding is uitgelegd hoe je deze kunt instellen.



Om naar een specifieke inslag te gaan kun je de inslag teller (pick counter) in de linker bovenhoek gebruiken. Als er maar een paar inslagen tussen zitten kun je ook de **pijl op/neer (3)** gebruiken.



Net links van het patroongebied is er een vertical balk die de kleur van de inslag weergeeft. Als je op de kleur klikt kun je een andere kleur selecteren.

Na het selecteren van de laatste inslag van je patroon zal de eerste inslag opnieuw worden geselecteerd, het patroon herhaalt zich.

Computer Dobby 2 uitschakelen en daarna verder gaan

Als de Computer Dobby 2 uitgeschakeld is wordt de draadloze verbinding verbroken. Als de (draadloze) netwerkverbinding is ingesteld op automatisch verbinden zal de Computer Dobby 2 weer automatisch verbinding maken met de pc of de tablet. Als dat niet gebeurt, zul je de procedure om verbinding te maken opnieuw moeten volgen.

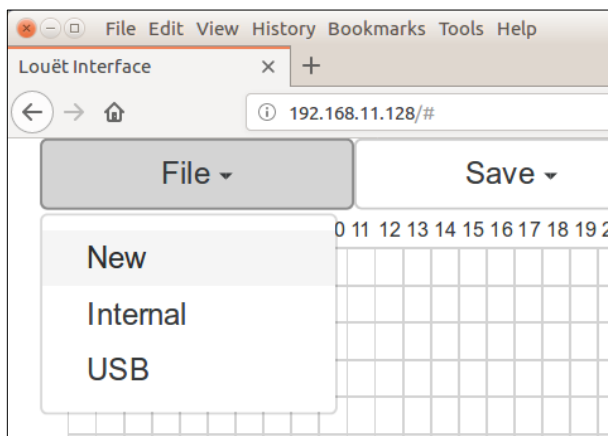
Computer Dobby 2 activeren na ruststand

Als de Computer Dobby 2 langer dan 1 minuut niet gebruikt wordt gaat deze in ruststand. De Computer Dobby 2 kan op twee manier weer geactiveert worden:

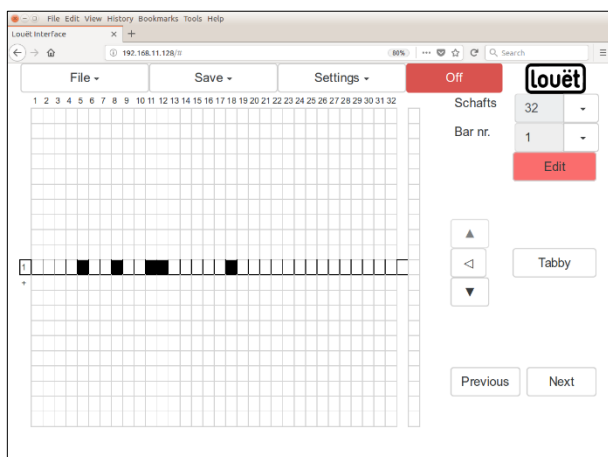
- Intrappen pedaal en deze weer om hoog laten komen.
- Tikken of klikken in de Dobby Webinterface op Off.

Een nieuw patroon maken of aanpassen

Als je de Computer Dobby 2 wilt gebruiken zonder een weefsoftware programma voor het maken van patronen kun je je patroon handmatig ingeven in de Dobby Webinterface en vervolgens opslaan.

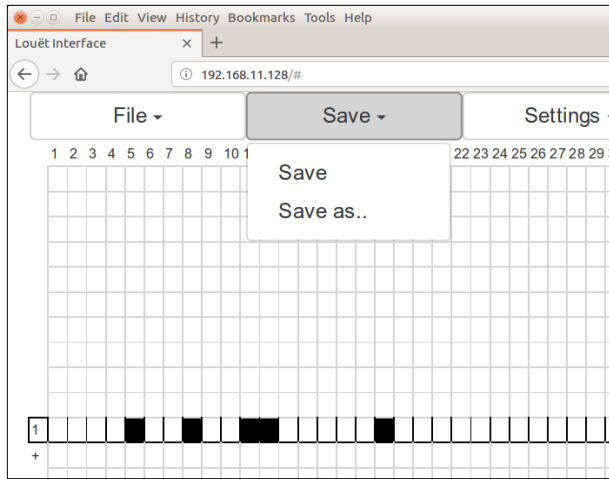


Om een nieuw patroon te maken, klik je op 'File' en 'New'. Het patroongebied wordt leeg.



Druk op 'Edit', zodat deze rood wordt en volg je papieren ontwerp om de juiste schachten van de eerste inslag te selecteren. Om de volgende inslag te maken klik je op een cel in de regel onder de eerste inslag.

Om de kleur van de inslag te veranderen kun je in de cel in de rechterbalk klikken en een kleur selecteren.



Nadat je je ontwerp gereed hebt klik je nogmaals op 'Edit' en sla je je ontwerp op door op 'Save' en nogmaals 'Save' te klikken.

Besturen getouw m.b.v. weefsoftware

De Computer Dobby 2 kan ook aangestuurd worden door weefontwerpsoftware, zoals Fiberworks PCW, PixieLoom, Proweave, Weavelt, Weavemaker, WeavePoint en Winweef. In de weefsoftware moet dan wel de module voor de aansturing van Louët Dobby getouwen zijn inbegrepen. Meestal is dit een optie die je extra bij de softwareleverancier moet aanschaffen. Voor de installatie en het gebruik van de weefsoftware volg je de instructies in de handleiding van de weefsoftware.

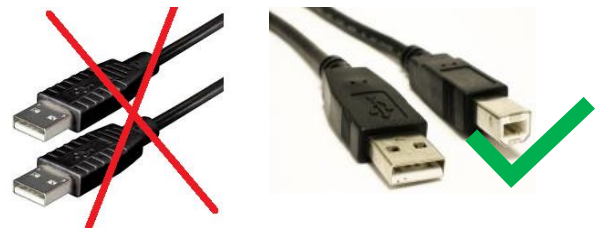
Om de Computer Dobby 2 aan te sluiten op een computer of laptop moeten zogenaamde drivers geïnstalleerd worden. Deze regelen de communicatie tussen de apparaten. Deze installatie verloopt meestal automatisch bij het aansluiten van de Computer Dobby 2, maar als dit niet automatisch verloopt kunnen de drivers ook handmatig geïnstalleerd worden. Op de meegeleverde USB-stick staan drivers voor Apple Mac OS X en Windows 8 en 10 (oudere Windows-versies worden niet ondersteund).

Bij het gebruik van weefsoftware moet de verbinding tussen de computer en de Computer Dobby 2 worden gemaakt met een **USB-A-B kabel**. Dit type kabels wordt ook voor printers gebruikt. Ze zijn te herkennen aan een vierkante stekker aan de ene zijde (B; deze gaat in Computer Dobby 2) en een platte USB-stekker (A; deze gaat in je computer of laptop).

Gebruik nooit een USB A-A kabel

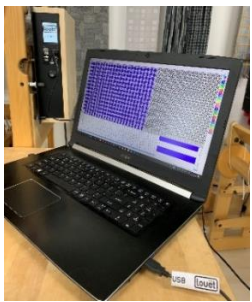
(kabel met twee platte USB-stekkers)

Bij gebruik van deze kabel kan er schade optreden aan de USB-ingangen van de apparaten.



Als de Computer Dobby 2 met de USB-A-B kabel is verbonden met de computer en deze aanstaat is de Dobby Webinterface automatisch niet uitgeschakeld. Op het Computer Dobby 2-scherm staat de tekst 'PC Connected'.

Aansluiten Computer Dobby 2 op computer met weefsoftwarebesturing via USB-A-B kabel



- Zet de computer aan.
- Sluit de USB-A-B kabel aan op de Computer Dobby 2 met de vierkante stekker in de PC-ingang (zie foto).
- Steek de platte stekker van de USB in de USB-ingang op de computer.
- Zet de aan/uitschakelaar op de Computer Dobby 2 op 1 (=aan).
- Op het Computer Dobby 2-scherm verschijnt eerst de tekst 'Please wait'. Na ongeveer een minuut wordt deze tekst vervangen door 'PC connected'. De installatie van de drivers zal meestal automatisch plaatsvinden zonder dat je het merkt. Zo niet dan moeten de drivers handmatig geïnstalleerd worden (zie volgende paragraaf).
- Start de weefsoftware op de computer en selecteer een weefpatroon.
- Activeer de weeffunctie van de software. Voor elke weefsoftware is de werkwijze anders; raadpleeg de instructies van de weefsoftware.
- Als de doobbyfunctie van de software correct is ingesteld zal bij het intrappen en omhoog komen van het pedaal steeds de volgende schachtselectie worden doorgegeven aan de Computer Dobby 2.

Handmatig installeren drivers (Windows)

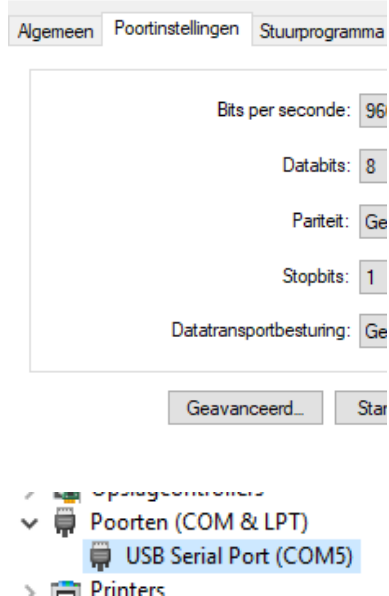
Het handmatig installeren van de drivers is alleen nodig als dit niet automatisch is gebeurd. Bijvoorbeeld als de computer geen verbinding heeft met internet.

- Steek de meegeleverde USB-stick in een vrije USB-ingang op de computer. Afhankelijk van de instellingen op de computer kunnen onderstaande instructies iets afwijken.
- Klik achtereenvolgens op 'Start' → 'configuratiescherm' → 'systeem' → 'hardware' → 'apparaatbeheer'.
- Klik in de lijst bij USB-controllers met de rechter muisknop op 'weave ctrl'.
- Klik op 'stuurprogramma bijwerken'.
- Kies de optie 'zoek op de computer naar driversoftware' en navigeer naar de drive waar de USB stick in zit.
- Klik op 'Volgende' en de driver zal geïnstalleerd worden.
- Nu zal de USB-serial converter in de lijst staan

Com-poort

Weefprogramma's die momenteel op de markt zijn, gebruiken een zogenaamde virtuele seriële com-poort om te communiceren met de Computer Dobby 2. Elke com-poort heeft een nummer.

Eigenschappen van USB Serial Port (COM5)



Bij sommige weefprogramma's kun je in de doobbyinstellingen de juiste com-poort selecteren. Soms is het nodig om in het 'apparaatbeheer' te controleren welk com-poortnummer aan de Computer Dobby 2 is toegewezen.

- Ga op dezelfde manier als boven beschreven naar de 'configuratiescherm' → 'hardware' → 'apparaatbeheer'.
- Dubbelklik op 'Poorten (Com & LPT)'.
- Achter de aanduiding 'USB Serial Port' staat het nummer van de com-poort (in dit geval COM5).

Veranderen van de com-poort

Als het nummer van de com-poort in gebruik is of als het een te hoog nummer is om in de weefsoftware te activeren kan het com-poortnummer gewijzigd worden.

- Ga op dezelfde manier als bovenbeschreven naar de 'configuratiescherm' → 'hardware' → 'apparaatbeheer'.
- Dubbelklik op 'USB Serial Port'.
- Klik op het tabblad 'Poortinstellingen'.
- Klik op 'geavanceerd'.
- Selecteer een COM-poort die wel bruikbaar is in het weefprogramma en klik op OK.

Com-poort instellen in weefprogramma

Het compoort-nummer moet je instellen in de doobby-instellingen van de gebruikte weefsoftware. Raadpleeg de handleiding van de weefsoftware. Een enkele keer gebeurt het dat Windows-PC's een nieuwe COM-poort aan de verbinding toekennen. Verander de COM-poort in dat geval ook in de doobby-instellingen van het weefprogramma.

Probleemoplossing

Er is geen IP-adres zichtbaar in het Computer Dobby 2-scherm.

Als het wachtwoord getoond wordt is het IP-adres verborgen. Tik op 'Hide Password' om het IP-adres zichtbaar te maken. Als er dan nog geen IP-adres getoond wordt kan dit veroorzaakt worden doordat de Computer Dobby 2 gekoppeld is geweest aan een netwerk dat nu onvindbaar is.

Doe in dat geval een 'factory reset' waarmee je de Computer Dobby 2 naar de standaardinstellingen terugzet. De netwerkinstellingen worden gewist en er wordt ook een nieuw wachtwoord toegekend. Opgeslagen weefbrieven en weefstatus per weefbrief worden hierbij niet gewist.

Factory reset

Om een 'factory reset' te doen tik je op het Computer Dobby 2-scherm op 'factory reset' en vervolgens op 'Yes'. Je moet nu opnieuw verbinding maken, zie eerder in deze handleiding.

Meerdere Computer Dobby 2 getouwen

Als zich meerdere Computer Dobby 2 getouwen binnen het netwerkbereik bevinden moeten deze draadloos of via de ethernetadapter aan het thuisnetwerk verbonden worden.

Computer Dobby 2 reageert niet op instructies van de weefsoftware (derden)

Mogelijke oorzaken en oplossingen:

- Time-out
Om oververhitting te voorkomen gaat de Computer Dobby 2 na 1 minuut automatisch in ruststand. Je kunt de Computer Dobby 2 weer activeren door het pedaal in te trappen en weer los te laten of via de software de Computer Dobby 2 weer in te schakelen.
- Als dit niet heeft geholpen doe dan de zelftest
De zelftest geeft informatie of de Computer Dobby 2 goed werkt. Druk op het kleine zwarte knopje tussen de USB-poorten. Als het goed is worden de solenoïden één voor één geselecteerd en zie je de dobbyhaken naar voren gaan (als de Computer Dobby 2 op het getouw is gemonteerd). De zelftest kun je uitschakelen door de testknop opnieuw in te drukken. Bij de 16-schachts Megado kan er een pauze zitten tussen de herhalingen, omdat het interne testprogramma het proces voor 32 schachten afloopt.

- Als dit niet heeft geholpen controleer dan of de Computer Dobby 2 communiceert met de computer met weefsoftware
 - Sluit de weefsoftware af en start de weefsoftware opnieuw.
 - Open een weefpatroon.
 - Activeer de doobby-weefinstelling.
 - Controleer de com-poort instelling.
 - Test of de weeffunctie weer werkt.
- Als de Computer Dobby 2 nog steeds niet reageert:
 - Zet de Computer Dobby 2 uit, haal hem van het getouw en leg hem met de solenoïden naar boven op tafel.
 - Zet de aan/uit schakelaar weer op 1 (=aan).
 - Open de weefsoftware en selecteer een patroon en activeer de doobby weeffunctie in de software.
 - Houd een metalen gereedschap bijvoorbeeld een schaar tegen de plastic punt van de bovenste sensor, en daarna van de onderste sensor. Als het goed is worden eerst de solenoïden ingeschakeld en daarna weer uitgeschakeld. Hiermee simuleer je de werking van het schakelblokje dat de sensoren passeert
 - Als dit goed werkt moet waarschijnlijk de uitlijning, c.q. de instelling van de moer van het schakelblokje gecorrigeert worden.
 - Als de solenoïden niet reageren is de communicatie met de computer verstoord. Probeer een andere USB-A-B kabel (en test de functie opnieuw).

De volgende inslag wordt niet geselecteerd

Mogelijke oorzaken en oplossingen:

- Niet goed afgesteld schakelblokje
Opnieuw fijnafstellen van de positie en de uitlijning en de afstand van het schakelblok t.o.v. de sensoren. Controleer daarbij of de bovenste en onderste sensor beide op de goede afstand gepasseerd worden door de more van het schakelblokje.
- Bij aansluiting op computer met weefsoftware: De computer is uitgezet terwijl de Computer Dobby 2 nog ingeschakeld was.
Sluit de software op de computer en start de software opnieuw.

De solenoïden lijken onvoldoende kracht te hebben

- De Computer Dobby 2 kan te dichtbij of te ver van de dobbyhaken af geplaatst zijn. De solenoïden hebben de meeste kracht als ze volledig uitgestrekt worden. Als je de indruk hebt dat de dobbylatjes eerst uitgaan, en daarna weer terugschieten, dan staan de solenoïden te dicht bij het getouw.
Draai de buitenste kartelmoer van de dobby iets los en probeer of de selectie verbeterd als je een extra O-ring op het draaduiteinde plaatst waardoor de dobby 1 à 2 mm verder op het draadeinde komt. Test met behulp van de zelftestknop of de situatie verbeterd. Corrigeer daarna ook de instelling van de afstandhouder aan de onderzijde van de kast.
- Als de dobbyhaken goed bewegen, maar niet door het mes worden meegenomen bij het intrappen van het pedaal, draai dan alle schroefjes op de dobbyhaken een halve slag lossen. In plaats daarvan kun je ook een O ring verwijderen van het draadeinde waarmee de Computer Dobby 2 aan het getouw hangt. Corrigeer daarna ook altijd de instelling van afstandhouders aan de onderzijde van de kast.

Problemen met draadloze verbinding met het thuisnetwerk

Dit kan verschillende oorzaken hebben:

- De wachtwoorden zijn niet correct ingegeven (denk aan hoofdletters en kleine letters; sommige apparaten schakelen automatisch de hoofdlettertoets in bij de eerste letter).
- Controleer of je het goede netwerkwachtwoord gebruikt.
- De oorzaak kan ook zijn dat het draadloze netwerksignaal niet sterk genoeg is. Dit kun je testen door de Computer Dobby 2 van het getouw te halen en te testen of dichtbij de huisnetwerkanenne de verbinding wel tot stand komt. Overweeg in dat geval de aanschaf van een netwerksignaal versterker.

Software updates

De Dobby Webinterface van de Computer Dobby 2 zal regelmatig verbeterd worden. Deze software updates en instructies over de installatie en het gebruik van hiervan worden op de website van Louët beschikbaar gesteld. Registreer je Computer Dobby 2 op de website www.louetdobby.nl.

Contact

Als je na het controleren van de opties die bij de bovenstaande probleemoplossing staan beschreven nog steeds problemen ondervindt, neem dan contact op met de dealer of direct met Louët.

Louët BV

Kwinkweerd 139

7241 CW Lochem

The Netherlands

T: + 31 (0)573-252229

F: + 31 (0)573-253858

Email: info@louet.nl

Website: www.louet.nl