



Installatie/Configuratie

Kode-Nr. 99-97-4237 NL

Uitgave: 06/19

v. 3.3

1	Systeembeschrijving	1
1.1	Systeemvoorwaarden	1
1.2	Software Version	1
2	Software installeren	2
3	Eerste start van het programma	3
4	Gebruikersbeheer	6
4.1	Gebruiker aanmaken	6
4.2	Wachtwoord wijzigen	8
5	Automatisch afmelden	9
6	Gebruikersinterface	10
6.1	Opbouw	10
6.2	Symboolbalk	11
6.2.1	Menupunten in symboolbalk plaatsen	12
6.3	Boerderijstructuur	13
6.4	Sleutelwaarden	15
7	Boerderijstructuur aanmaken	18
8	Boerderij in Farm Designer weergeven	20
8.1	Gereedschapsbalk	21
8.2	Raster inrichten	22
8.3	Overzicht instellen en opslaan	22
8.4	3D-weergave aanmaken	24
8.4.1	Object voor weergave toevoegen	24
8.4.2	Objectformaat en -positie met behulp van de muis wijzigen	24
8.4.3	Objectpositie via coördinaten wijzigen	25
8.4.4	Object vrij draaien	26
8.4.5	Object 90° draaien	26
8.4.6	Object in zijn oorspronkelijke richting draaien	27
8.4.7	Referentieobject bepalen	27
8.4.8	Objecteigenschappen wijzigen	28
8.4.9	Object verwijderen	28
8.5	Foto uploaden	28
9	Licentie van USB-stick installeren	31

10 Web Access en BigFarmNet App Pig.	37
10.1 Web Access in BigFarmNet Manager configureren	38
10.2 WLAN en mobiele toegang instellen in Android-apparaat.	42
10.3 WLAN en mobiele toegang instellen in iOS-apparaat	46
10.4 Eerste App-aanmelding en autorisatie van het mobiele apparaat	50
10.5 Web Access deactiveren.	53
11 Bedrijfsopdeling	54
Index	56

Auteursrecht

De software is eigendom van Big Dutchman International GmbH en auteursrechtelijk beschermd. Deze mag niet naar andere dragers worden gekopieerd of worden vermenigvuldigd, tenzij dat in de licentieovereenkomst of het koopcontract uitdrukkelijk wordt vermeld.

De gebruiksaanwijzing of delen daaruit mogen niet zonder toestemming worden gekopieerd (resp. anderszins gereproduceerd) of vermenigvuldigd. Het is ook niet toegestaan om de hier beschreven producten en de bijbehorende informatie onrechtmatig te gebruiken of derden daarvan in kennis te stellen.

Big Dutchman behoudt zich het recht voor om wijziging aan producten en deze gebruiksaanwijzing aan te brengen zonder voorafgaande kennisgeving. Wij kunnen niet garanderen dat u kennisgevingen over wijzigingen aan uw producten of handleidingen zult ontvangen.

© Copyright 2016 Big Dutchman

Aansprakelijkheid

De fabrikant of leverancier van de hier beschreven hardware en software is in geen geval aansprakelijk voor enigerlei schade (zoals dood of ziekte van dieren of andere winstdervingen) die door storingen of onjuiste toepassingen resp. bediening zou kunnen ontstaan.

Er wordt voortdurend gewerkt aan de doorontwikkeling van computers en programma's; ook gebruikerswensen worden daarbij in acht genomen. Indien u ook wijzigings- of verbeteringsvoorstellen heeft, doet u ons een plezier deze aan ons mee te delen.

Big Dutchman International GmbH

BU Pig

P.O. Box 1163

49360 Vechta

Germany

Tel.: +49(0)4447-801-0 Fax: +49(0)4447-801-237 e-mail: big@bigdutchman.de

1 Systeembeschrijving

De BigFarmNet Manager is het centrale programma voor alle BigFarmNet-applicaties. Het programma is een moderne Windows-toepassing, die het beheer van een boerderij mogelijk maakt. Het systeem draait standaard op de verschillende besturingscomputers van Big Dutchman, maar ook op een standaard Windows PC.

1.1 Systeemvoorwaarden

Ondersteunde bedrijfssystemen

Windows 10 / Windows 8.1 / Windows 8 / Windows 7 / Windows Server 2012 R2 / Windows Server 2012 (64-bit edition), Windows Server 2008 R2 SP1

Overige systeemvereisten

- Microsoft.NET Framework 4.0: Version 4.6.1
- Processor: Intel Core i3 of gelijkwaardig
- RAM: 8 GB
- Harde schijf: 32 GB vrij geheugen
- Beeldscherm:
 - 1280 x 1024 (minimum)
 - 1920 x 1080, High Color, 32 Bit (aanbevolen)
- USB-interface

1.2 Software Version

Software Version 3.3

2 Software installeren

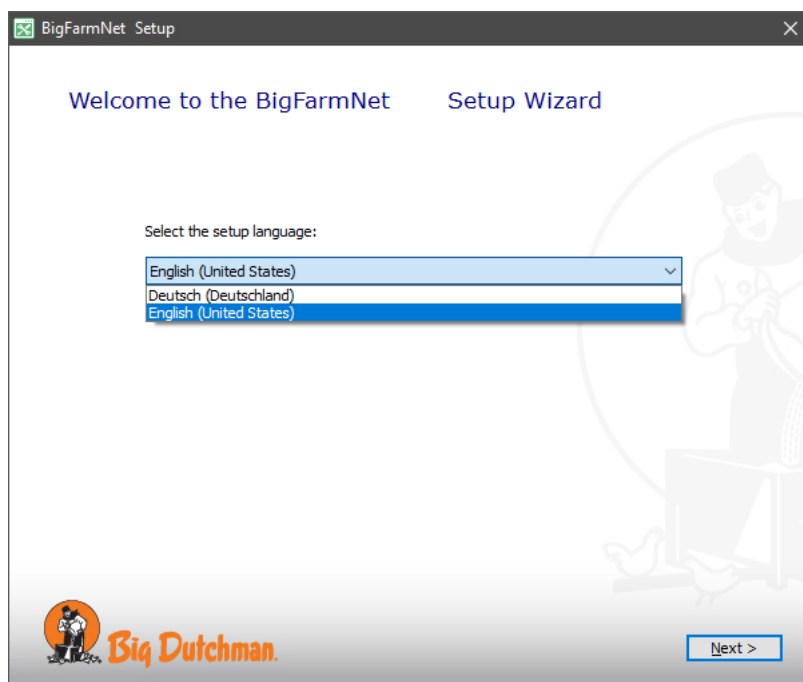
Om BigFarmNet Manager te installeren, voert u de BigFarmNet Setup uit.

LET OP!

Bij de installatie van de software kunnen veiligheidswaarschuwingen op uw PC optreden. Bevestig deze veiligheidswaarschuwingen om de installatie voort te zetten.

1. Steek de meegeleverde USB-stick in de USB-poort van de computer, waarop BigFarmNet Manager geïnstalleerd moet worden.
2. Start de installatie door te dubbelklikken op het bestand: *BigFarmNet-BDPig-Setup*.

De Setup Wizard wordt geopend en leidt u stap voor stap door het installatieproces.



3. Volg de aanwijzingen van de Setup Wizard tot het einde van de installatie.

3 Eerste start van het programma

Na een afgesloten installatie verschijnt op het bureaublad het pictogram voor de BigFarmNet Manager.

1. Dubbelklik op het pictogram om het programma te starten.



BigFarmNet Manager

2. Voer de volgende gebruikersgegevens in en klik op "Log in" (Aanmelden).

Gebruikersnaam: admin

Wachtwoord: 1234

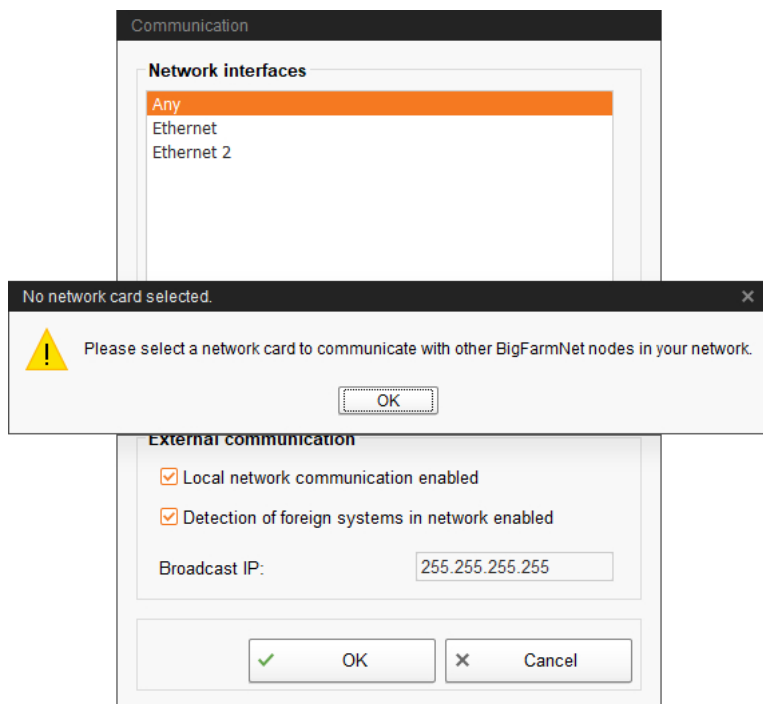
A screenshot of the BigFarmNet Manager login window. The window has a dark gray header with the 'BigFarmNet manager' logo. Below the header, there are two input fields: the first contains 'admin' and the second contains '****'. Below the input fields are three buttons: a settings gear icon, a green 'Log in' button, and a gray 'Cancel' button. At the bottom of the window, it says 'Initialization done' and features the 'Big Dutchman' logo.

De BigFarmNet Manager wordt geopend. De taal bij de eerste programmastart is Engels.

3. Selecteer de bijpassende netwerkkaart.

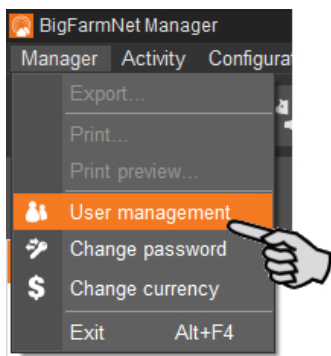
Deze vraag verschijnt eenmaal, direct na de eerste programmastart.

Met de netwerkkaart garandeert u onder andere de verbinding met de overeenkomstige besturingscomputer(s) voor de gegevensuitwisseling.

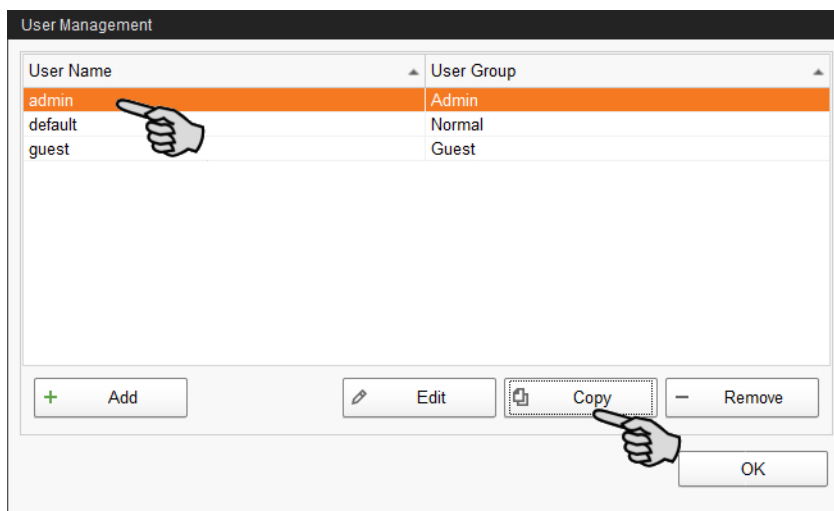


4. Om de programma-interface in de gewenste taal in te stellen, moet u een gebruiker met de gewenste taal aanmaken:

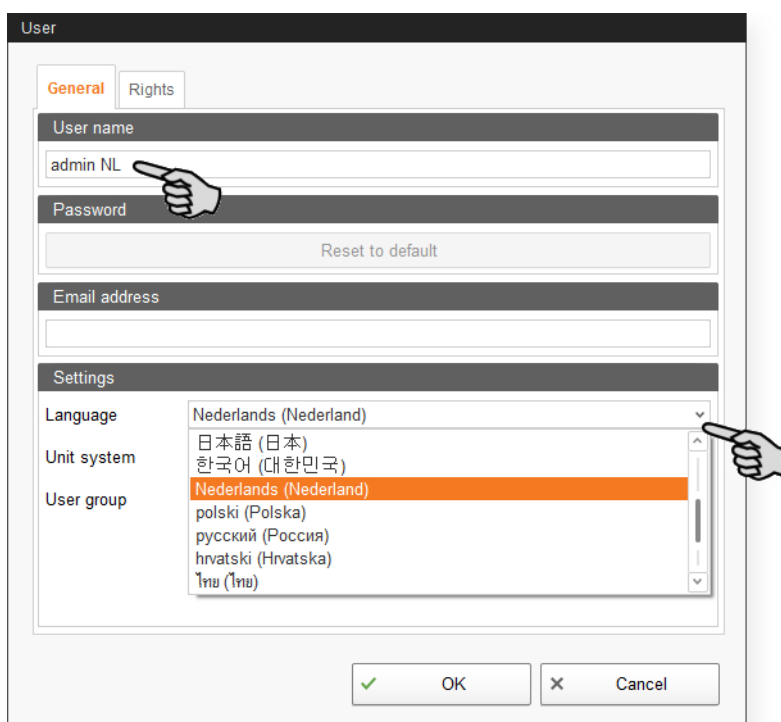
a) Klicken Sie im Menü "Manager" auf "User management" (Gebruikersbeheer).



- b) Maak een gebruiker met beheerdersrechten aan, door de gebruiker "admin" te kopiëren (Copy).



- c) Voer een gebruikersnaam (User name) in en selecteer de gewenste taal (Language).



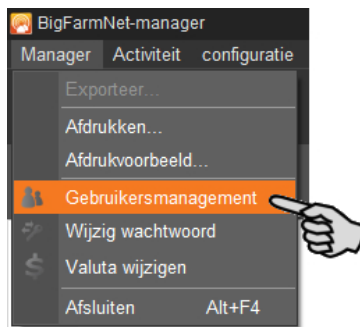
- d) Bevestig de invoer met "OK".
- e) Start BigFarmNet Manager opnieuw op.
- f) Meld u nu aan als de nieuwe gebruiker (zonder wachtwoordinvoer).
- De BigFarmNet Manager wordt in de gewenste taal geopend.

4 Gebruikersbeheer

In Gebruikersbeheer maakt u gebruikers aan en geeft u deze diverse bevoegdheden. Bij de aanmelding worden de overeenkomstige gebruikersinstellingen geladen.

4.1 Gebruiker aanmaken

1. Klik in het Menu "Manager" op "Gebruikersmanagement".

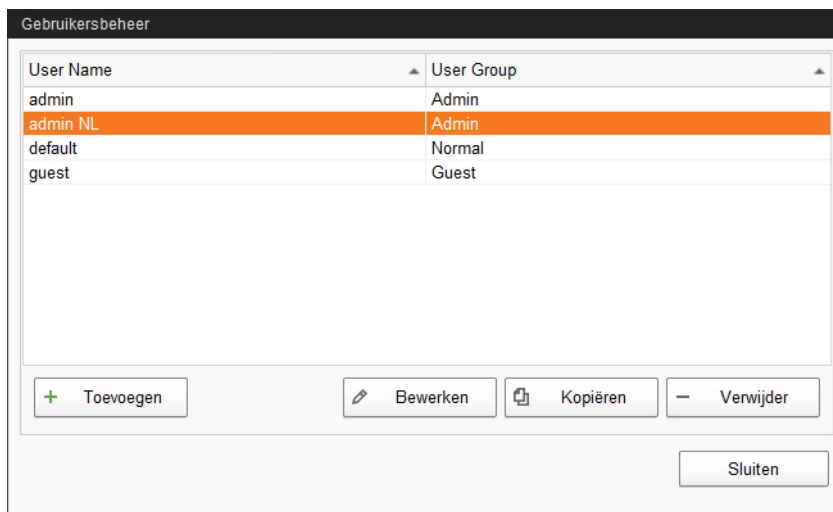


2. Klik op "Toevoegen".

OF

Kopieer een aanwezige gebruiker als u een gebruiker met dezelfde instellingen wilt aanmaken.

- a) Markeer de gebruiker die u wilt kopiëren.
- b) Klik op "Kopiëren".



3. Definieer onder "Algemeen" de volgende instellingen:
 - **Taal** van de programma-interface
 - **Eenheidssysteem**

– **Gebruikersgroep:**

Admin: alle rechten voor instellingen, gebruikersbeheer, etc.

Normaal: begrensde rechten voor instellingen; wachtwoordwijziging mogelijk

Gast: alleen leesrechten

The screenshot shows the 'Gebruiker' window with the 'Instellingen' tab selected. A red rectangle highlights the 'Instellingen' section, which includes the following settings:

Instellingen	
Taal	Nederlands (Nederland)
Eenheidssysteem	Metrisch
Gebruikersgroep	Gast

At the bottom of the window are buttons for 'OK' and 'Annuleren'.

4. Bepaal onder "Rechten" tot welke instellingen en overzichten de gebruiker toegang dient te krijgen.

Actief selectievakje ☒ toont toegestane toegang.

The screenshot shows the 'Gebruiker' window with the 'Rechten' tab selected. A hand icon points to the 'Rechten' tab. The 'Plug-In' list shows the following modules with checkboxes:

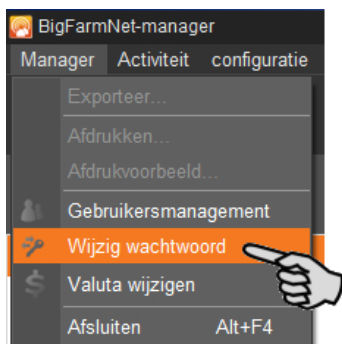
Plug-In	Actief
Klanten	☒
Klimaat	☒
Leveranciers	☒
Medicijnen	☒
Meldingenmanagement	☒
Mestbeheer in stal plaatsen	☒
Netwerkmanagement	☒
Ongedierte	☒
Ongediertebestrijding	☒
Overzicht	☒
Pijptypes	☒
Planner	☒
Porker Manager	☒
Programma-beheerder	☒
Rapport	☒
Rassen	☒
Recepten	☒
Reinigingsmiddelen	☒
RestoreManager	☒
Rondmanager	☒
Service-toegang	☒

At the bottom of the window are buttons for 'OK' and 'Annuleren'.

5. Als u alle instellingen hebt uitgevoerd, klikt u op "OK".

4.2 Wachtwoord wijzigen

U kunt alleen voor gebruikers van de gebruikersgroepen "Normaal" en "Admin" een wachtwoord instellen of een reeds aanwezig wachtwoord wijzigen.



Als u voor het eerst een wachtwoord aanmaakt, blijft het invoerveld "Oud wachtwoord" leeg.

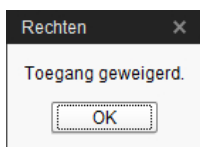


LET OP!

Het wachtwoord moet uit minimaal 6 cijfers bestaan. Getallencombinatie zoals 123456 of 333333 evenals letters zijn **niet** mogelijk!

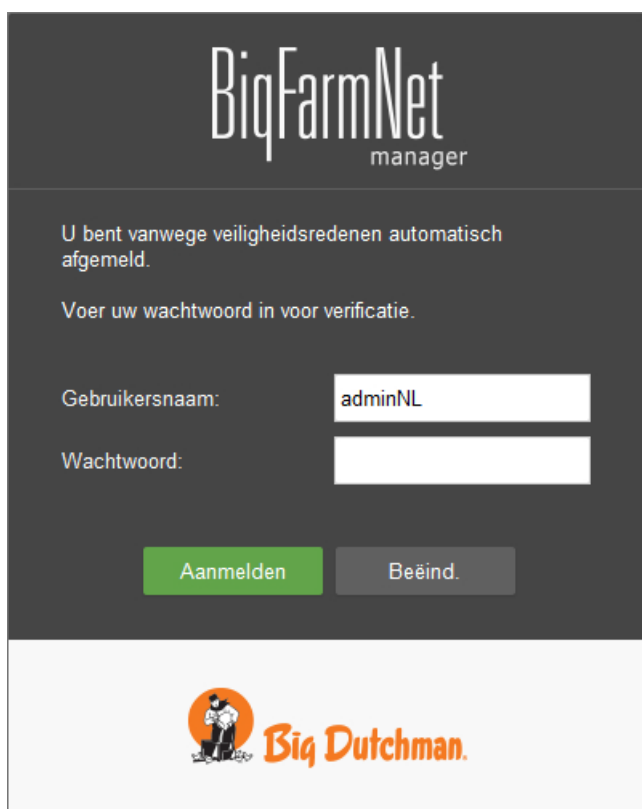
A screenshot of the 'BigFarmNet manager' password change interface. It features a dark grey header with the 'BigFarmNet manager' logo. Below, there are four input fields: 'Gebruikersnaam:' (containing 'admin NL'), 'Oud wachtwoord:', 'Nieuw wachtwoord:', and 'Bevestig nieuwe wachtwoord:'. At the bottom are 'OK' and 'Annuleren' buttons. The footer contains the 'Big Dutchman' logo.

Gebruiker van de gebruikersgroep "Gast" kan geen wachtwoord aanmaken of wijzigen. Bij een poging hiertoe verschijnt de volgende melding:



5 Automatisch afmelden

De automatische afmelding is een veiligheidsfunctie, die naar wens kan worden ingesteld.



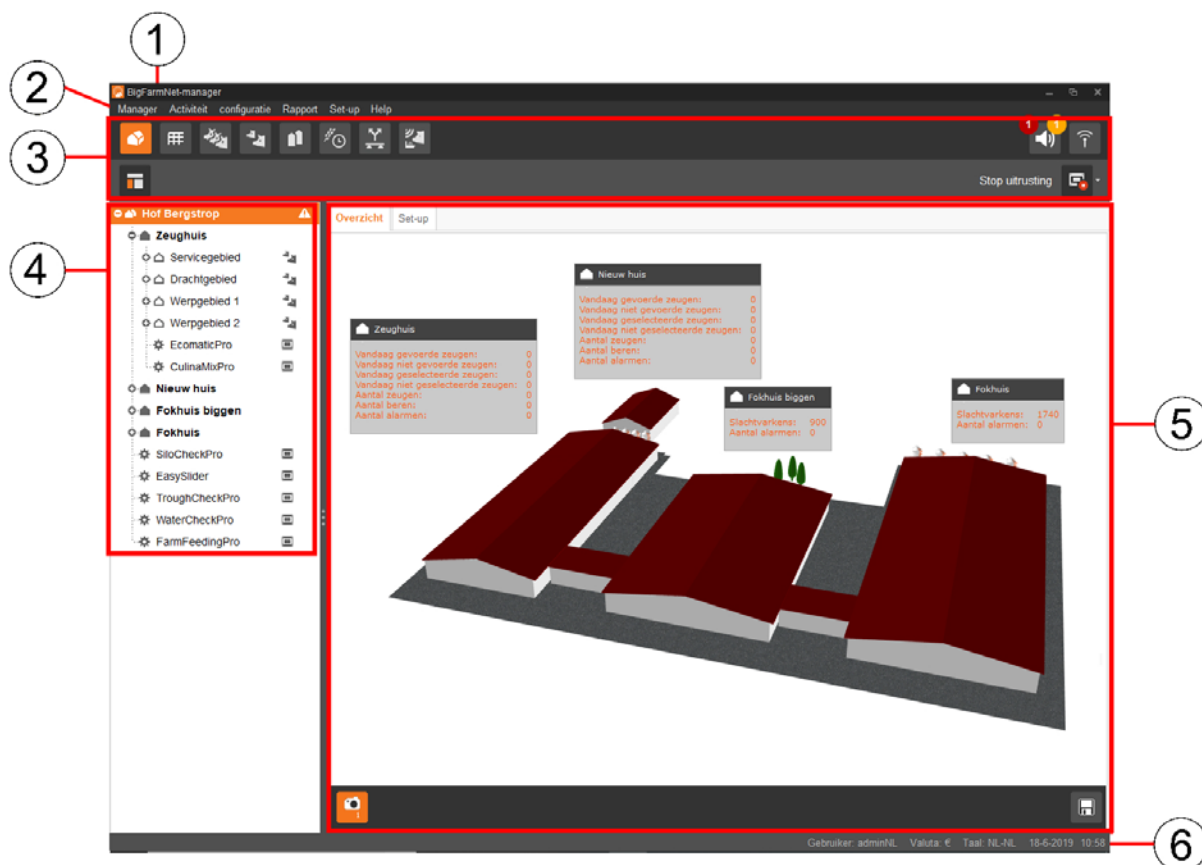
De gebruiker wordt automatisch afgemeld, indien deze voor een bepaalde tijd niet actief is. Deze tijd wordt in het menu "Manager" > "Algemene instellingen" ingesteld.

Als de tijd op 0 staat, dan is de automatische afmelding uitgeschakeld. De automatische afmelding is in de voorinstelling uitgeschakeld.



6 Gebruikersinterface

6.1 Opbouw



1	Titelbalk
2	Menubalk met overige submenu's en functies
3	Symboolbalken
4	Boerderijstructuur weergegeven als boomstructuur
5	Toepassingsvenster
6	Statusbalk

6.2 Symboolbalk

De symboolbalken tonen naast de standaard functies ook functies, die bij een applicatie (licentie) horen en pas na de installatie verschijnen.

Symbool	Benaming	Verklaring
	Boerderijoverzicht	Aanzicht over de gehele boerderij
	Overzicht	Overzicht van de klimaatgegevens voor afzonderlijke staldelen met geselecteerde sleutelwaarden en productiegegevens
	Varkensbeheer	Beheer van dieren
	Zeugmanager	Beheer van zeugen
	Silo Manager	Beheer van silo's
	Taakbeheer	Tijdschema voor besturingstaken, bijv. voeding
	TriSort-overzicht	Overzicht van het totale aantal geïnstalleerde TriSort-installaties
	CallMatic-overzicht	Overzicht van het totale aantal geïnstalleerde CallMatic-installaties
	Geschiedenis	Historische klimaatgegevens als curve-verloop
	Klimaat	Grafische weergave van de actuele klimaatgegevens, evenals de instelling van parameters van de klimaatbesturing
	Batch Manager	Overzicht en beheer van processen zoals in de stal plaatsen en afleveren of stalreiniging, die gerelateerd zijn aan de klimaatbesturing
	Afstandsbediening	Instelling van het klimaatprogramma, de ventilatie, verwarming, temperatuur, vochtigheid en drukregeling over een bepaalde periode reguleren
	Alarm logboek	Storingen (waarschuwingen en alarmen)

Symbool	Benaming	Verklaring
	Netwerkbeheer	Beheer van het eigen systeem, evenals van externe systemen
	-	Deelvenster boerderijstructuur in- / uitklappen
	-	Uitrusting stoppen
	-	Venster "Uitrusting" afdocken Deze functie verschijnt zodra de installatie in de boerderijstructuur is geselecteerd.

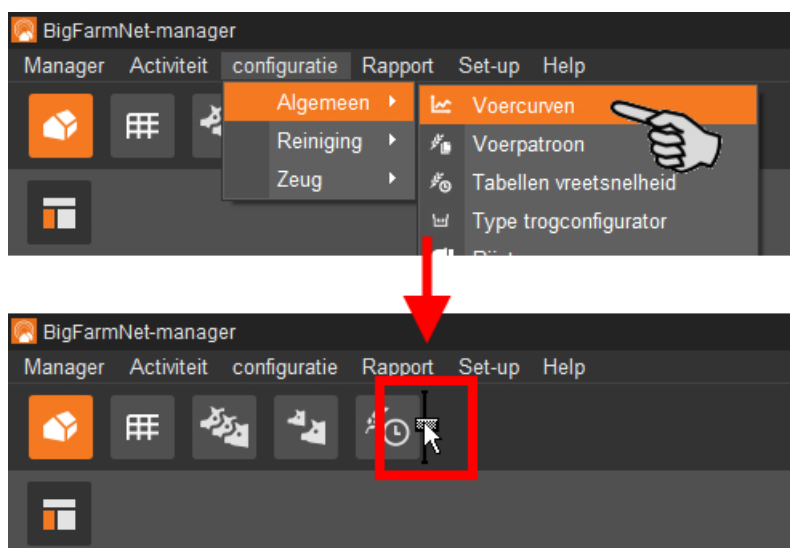
6.2.1 Menupunten in symboolbalk plaatsen

De menupunten kunnen vanuit de menustructuur gekopieerd en als Snelle toegang in de symboolbalk worden geplaatst.

De volgende handleiding toont bijvoorbeeld hoe het menupunt "Voercurven" in de symboolbalk worden geplaatst.

1. Open de menustructuur en ga naar het gewenste menupunt.
2. Druk op de toetsencombinatie Ctrl + Alt en houdt deze ingedrukt.
3. Klik met de linker muisknop op het menupunt en houdt de muisknop ingedrukt.

De menustructuur sluit en op de muiscursor verschijnt een klein symbool.

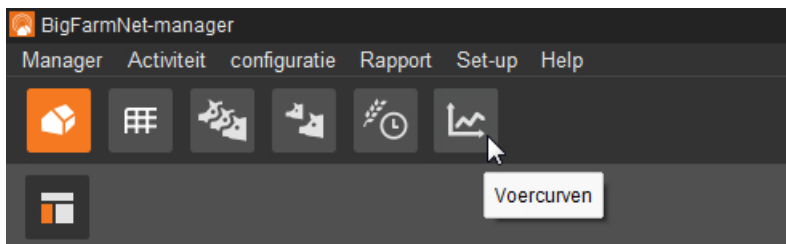


4. Laat de toetsencombinatie los, terwijl u de linker muisknop ingedrukt houdt.
5. Verplaats de muiscursor met het symbool naar de gewenste plaats in de symboolbalk.

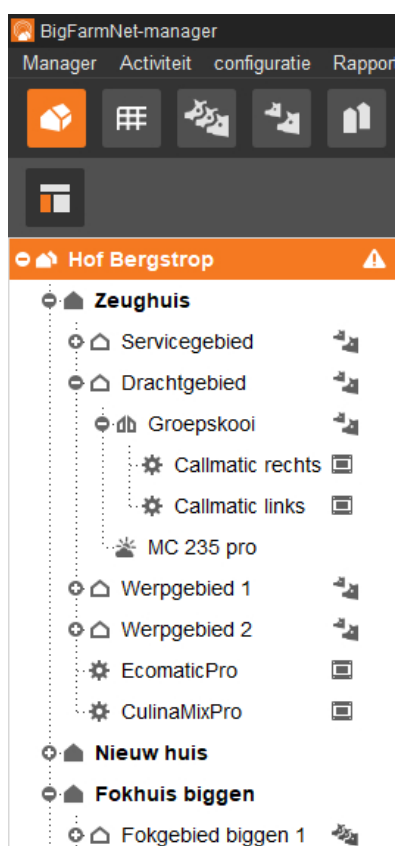
Als de plaatsing mogelijk is, verschijnt er een zwarte markering.

6. Laat de linker muisknop los.

Het symbool van het gewenste menupunt verschijnt in de symboolbalk.



6.3 Boerderijstructuur



De boerderijstructuur toont een boomstructuur van de opbouw van uw boerderij, die u in de Configurator hebt aangemaakt, zie hoofdstuk 7.

Via de boerderijstructuur kunt u snel naar uw installaties navigeren of geselecteerde informatie van afzonderlijke standplaatsen bekijken, zie hoofdstuk 6.4.

De boerderijstructuur toont bovendien op welke standplaats er een storing aanwezig is. Op deze standplaats verschijnt afhankelijk van de storing het symbool voor alarm ⚠️ of waarschuwing ⚠️. Als u op het symbool klikt, gaat u direct naar het alarmprotocol.

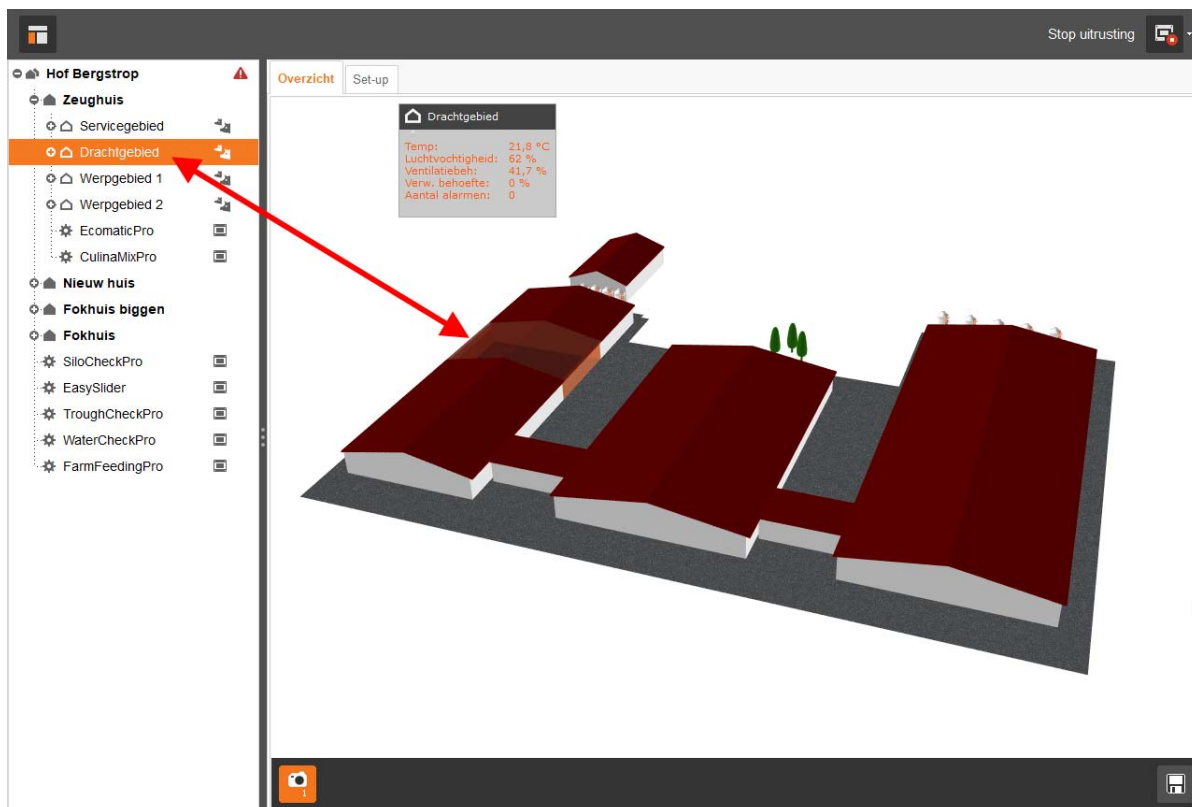
Met een klik op het zeugsymbool 🐄 gaat u direct naar de zeugmanager.

Met een klik op het varkenssymbool 🐷 gaat u direct naar het varkensbeheer.

Met een klik op het desbetreffende Controller-symbool 🖨️ gaat u naar de gewenste installatie.

In het overzicht "Boerderij-overzicht"  verschijnt in het toepassingsvenster het 3D-aanzicht of een foto van uw boerderij, indien u deze in Farm Designer hebt aangeemaakt, zie hoofdstuk 8.

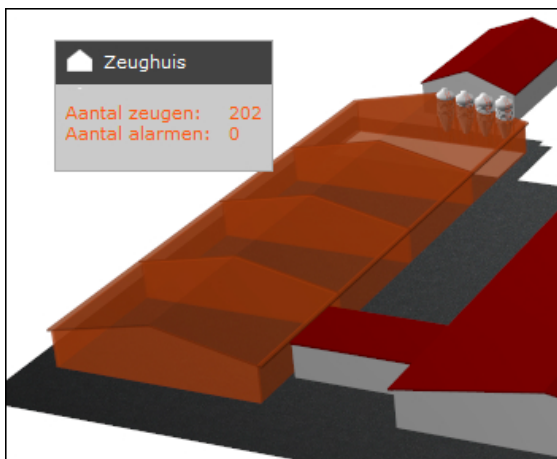
Als u in de boerderijstructuur een afdeling aanklikt, wordt het overeenkomstige gebouwdeel in het toepassingsvenster gemarkeerd. Als u wederom in het toepassingsvenster een gebouw of een gebouwdeel aanklikt, wordt de bijbehorende standplaats in de boerderijstructuur gemarkeerd.



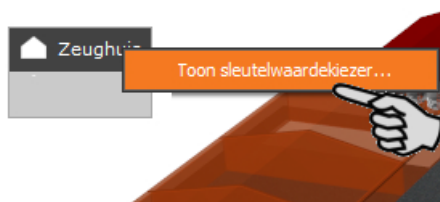
Hetzelfde geldt voor de klimaatcomputer. Als u in de boerderijstructuur een klimaatcomputer aanklikt, wordt de afdeling gemarkeerd, waarin de klimaatcomputer het klimaat regelt.

6.4 Sleutelwaarden

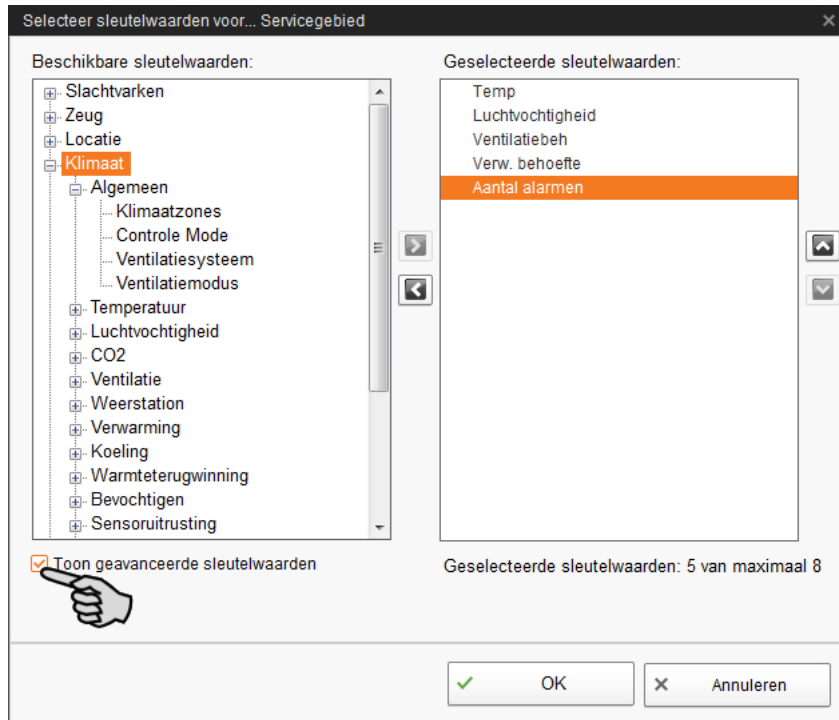
Bij elke stal en bij elke gemarkeerde afdeling worden in een klein venster de bijbehorende gegevens, zogenaamde sleutelwaarden weergegeven. De weergegeven sleutelwaarden kunt u zelf selecteren.



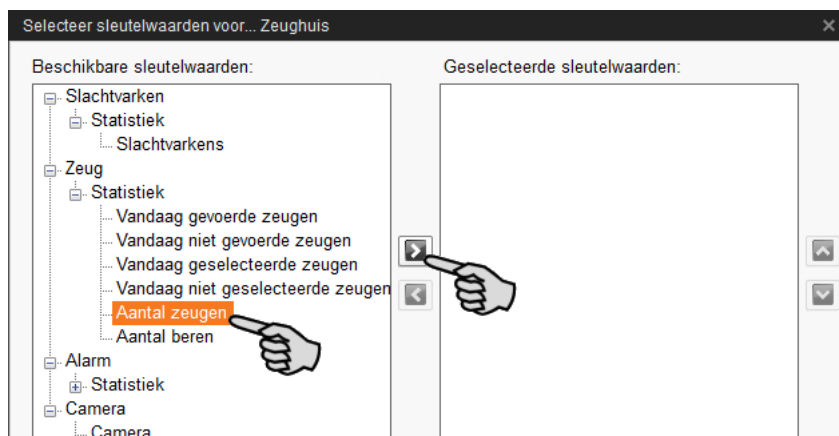
1. Klik in de boerderijstructuur op de stal of de afdeling, waarvan u de sleutelwaarden wilt wijzigen.
2. Klik met de rechter muisknop in het venster voor de sleutelwaarden.
3. Klik op "Toon sleutelwaardekiezer...".



4. Open links in het venster via het plus-symbool alle beschikbare sleutelwaarden.
- Sleutelwaarden voor het klimaat worden alleen voor afdelingen met een geïnstalleerde klimaatcomputer weergegeven. Activeer "Toon geavanceerde sleutelwaarden", om meer klimaat-sleutelwaarden te kunnen selecteren.



5. Draag de gewenste sleutelwaarde met een dubbelklik of door te klikken op de rechterpijl over naar het veld "Geselecteerde sleutelwaarde".



OF

Verwijder de sleutelwaarde met een dubbelklik of met een klik op de linkerpijl uit het veld "Geselecteerde sleutelwaarde".



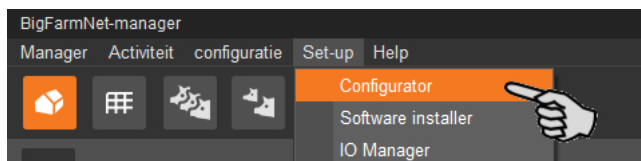
6. Klik op "OK" om de selectie over te nemen.

7 Boerderijstructuur aanmaken

De boerderijstructuur is afhankelijk van de installatie en de applicaties die u achteraf toevoegt. Bijzonderheden van de boerderijstructuur evenals het toevoegen van de installatie-toepassing kunt u vinden in het bijbehorende handboek voor de installatie-toepassing.

Een boerderijstructuur uit stallen, afdelingen en hokken kunt u als volgt aanmaken:

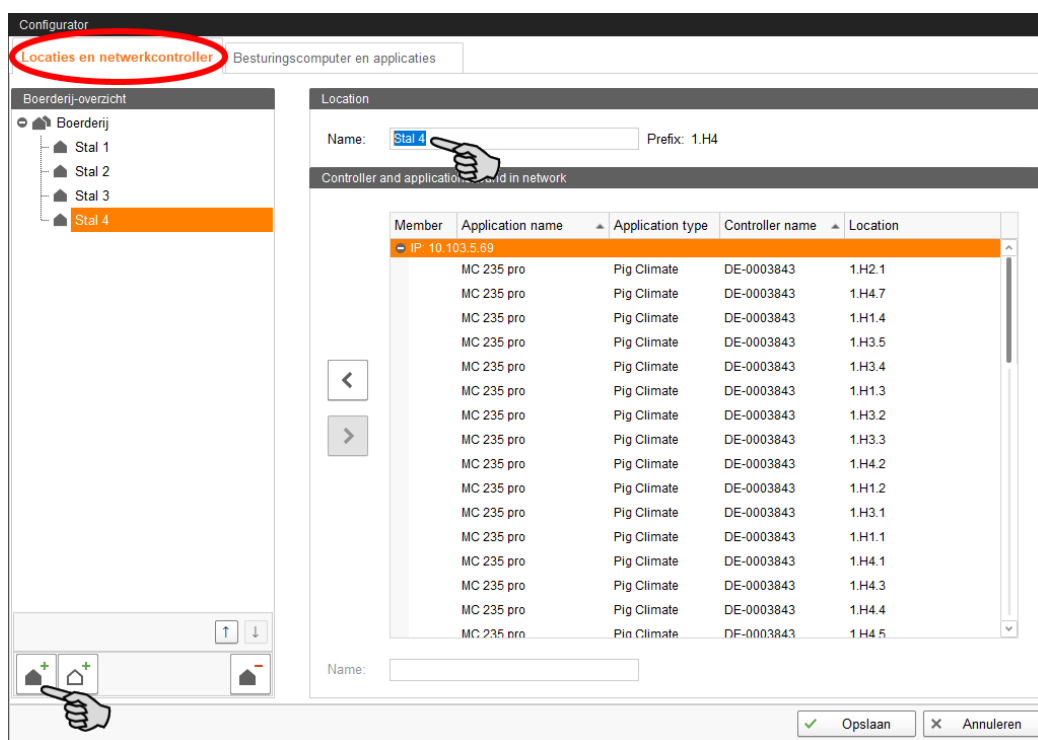
1. Klik in het menu "Set-up" op "Configurator".



2. Maak onder het eerste tabblad "Locaties en netwerkcontroller" de boerderijstructuur aan.

De boerderijstructuur verschijnt links in het **overzicht**. In het onderste gedeelte vindt u de gereedschappen voor het aanmaken. De knoppen voor de onderliggende niveaus, zoals afdeling en hok, verschijnen pas als het desbetreffende bovenliggende niveau is aangemaakt.

In het bovenste gedeelte **Location (Locaties)** kunt u de objecten een naam geven. De naam wordt aan het volgende, toegevoegde object van hetzelfde niveau doorgegeven. Dit betekent, als u de benaming "Stal" gebruikt, heten alle toegevoegde stallen "Stal". De objecten worden opeenvolgend genummerd.



Symbool	Verklaring
	Stal toevoegen
	Stal verwijderen
	Afdeling toevoegen
	Afdeling verwijderen
	Hok toevoegen
	5 hokken tegelijkertijd toevoegen
	Hok verwijderen
	Positie van het object in de structuur verschuiven

**LET OP!**

Hokken worden vaak met kleppen gelijkgezet. Neem bij het toevoegen en bij het geven van een naam de indeling conform het stalschema in acht. Meer informatie kunt u vinden in het bijbehorende handboek voor de installatie-toepassing.

3. Sla uw instellingen op door te klikken op "Opslaan" en bevestig de overige dialoogvensters met "OK".

8 Boerderij in Farm Designer weergeven

Met de Farm Designer hebt u twee opties om een weergave van uw boerderij aan te maken. Daarvoor wordt de aangemaakte boerderijstructuur gebruikt, zie hoofdstuk 7.

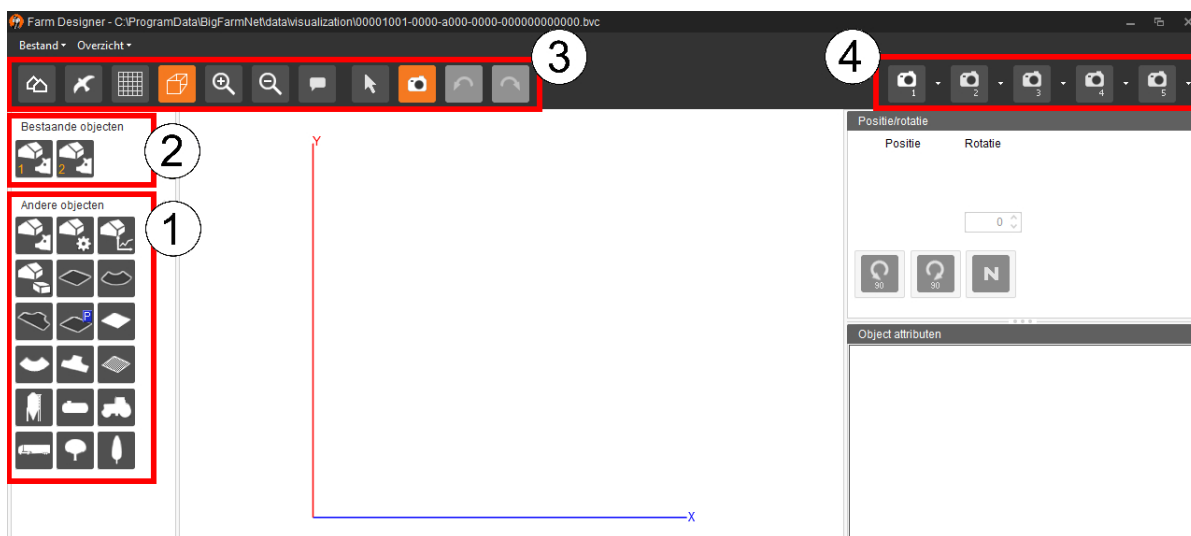
- 3D-weergave aan de hand van de aangemaakte stallen aanmaken.
- In de modus "Foto Farm" wordt een foto (luchtopname) van uw eigen boerderij geüpload en als achtergrond gebruikt. In Foto worden de afdelingen grafisch nagetekend.

Na het beëindigen van Farm Designer verschijnt de voltooide afbeelding in het venster "Overzicht".

Start de Farm Designer, door in het toepassingsvenster op "Start Farm Designer" te klikken.



Het nieuwe venster opent automatisch de bewerking voor de 3D-weergave.

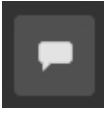
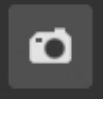


1. "Andere objecten" zijn straten, andere gebouwen, silo's, etc.

2. "Bestaande objecten" zijn stallen van de aangemaakte boerderijstructuur.
3. Gereedschappen voor het bewerken van de weergave, zie hoofdstuk 8.1.
4. Camera-symbool voor het opslaan van verschillende aanzichten van de boerderij, zie hoofdstuk 8.3.

8.1 Gereedschapsbalk

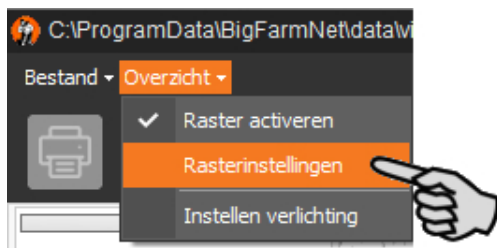


Symbool	Benaming	Verklaring
	Boerderij-aanzicht	Uitgangspositie / volledig aanzicht van de boerderij
	Vogelvlucht	Aanzicht naar vogelvlucht schakelen
	Raster	Rasterlijnen weergeven en verbergen
	Perspectief	Het aanzicht perspectief toekennen
	Vergroten / Verkleinen	Aanzicht vergroten / verkleinen
	Opschrift	Opschrift afzonderlijke stallen en afdelingen weergeven en verbergen
	Selectiegereedschap	Objecten markeren (met ingedrukte linker muisknop een rechthoek over het object trekken)
	Camera	Bepaald aanzicht maken en opslaan
	Ongedaan maken/herstellen	Actie ongedaan maken / herstellen

8.2 Raster inrichten

Als u de 3D-weergave langs een raster wilt uitlijnen, klikt u op . U kunt het formaat van het raster als volgt wijzigen:

1. Klik in het menu "Overzicht" op "Rasterinstellingen".



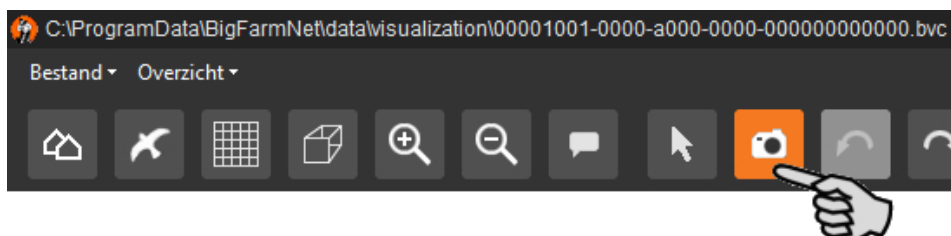
2. Voer de waarde in het invoerveld in of wijzig de waarde met behulp van de pijl omhoog / omlaag.
3. Bevestig de invoer door te klikken op "OK".

8.3 Overzicht instellen en opslaan

Zodra u de 3D-weergave hebt aangemaakt of de geüploade foto hebt bewerkt, kunt u verschillende aanzichten opslaan.

1. Klik in de gereedschapsbalk op de camera.

Bij de cursor verschijnt een camera-symbool. 

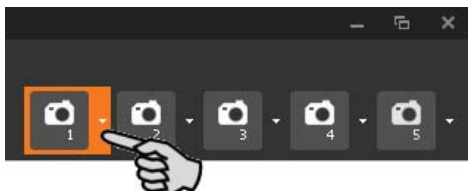


2. Stel het gewenste aanzicht in:
 - Vergroten of verkleinen:
Draai het muiswielje naar voren en naar achteren.
 - Naar rechts of links verplaatsen:
Druk op de besturingstoets (Ctrl-toets) en draai het muiswielje naar voren en achteren.
 - Naar boven en onderen bewegen:
Druk op de schakeltoets (Shift ) en draai het muiswielje naar voren en achteren.

- Draaien en perspectief veranderen:

Klik met de linker muisknop in een vrij tekenvlak en houdt de muisknop ingedrukt. Beweeg de muis om het aanzicht te draaien en het perspectief te wijzigen.

3. Sla het gewenste overzicht op, door op de pijl omlaag van een camera-symbool te klikken.



4. Klik in het contextmenu op "Actueel overzicht" en het overzicht is opgeslagen.



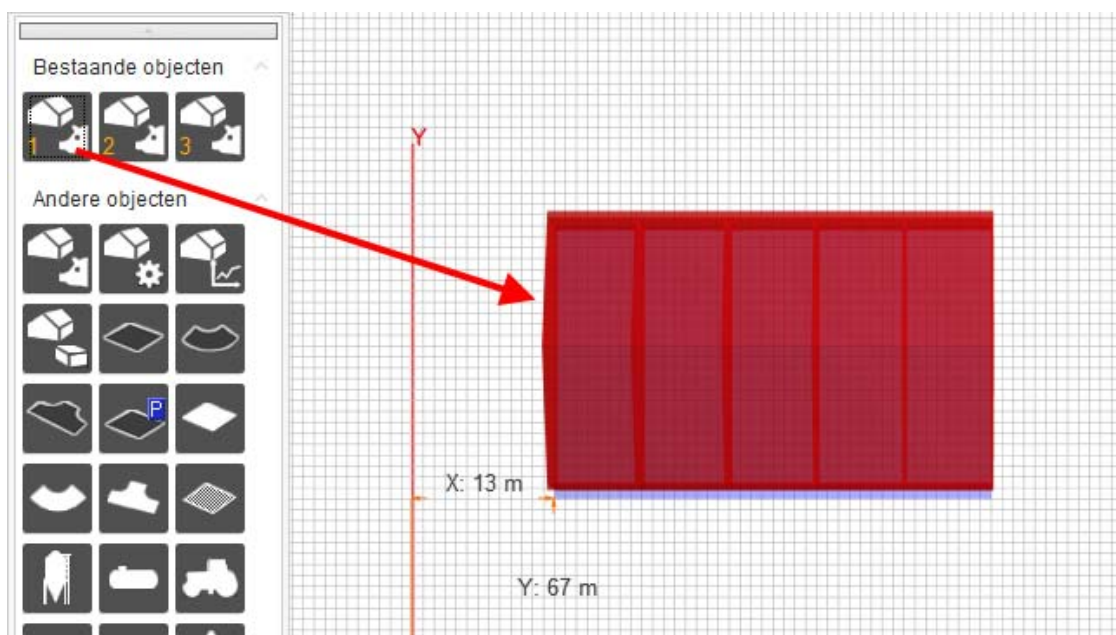
5. Als u het opgeslagen overzicht later weer wilt opvragen, klikt u met de linker muisknop op het overeenkomstige camera-symbool.

8.4 3D-weergave aanmaken

8.4.1 Object voor weergave toevoegen

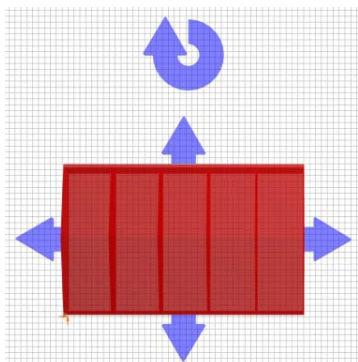
1. Klik met de linker muisknop op het object onder "Bestaande objecten" of "Andere objecten" en houdt de muisknop ingedrukt.
2. Trek het object aan de gewenste positie in het tekenvlak en laat de muisknop los.

De stal wordt in het bovenaanzicht (van bovenaf) weergegeven, de onderverdeling in afdelingen is zichtbaar. Bovendien wordt de verwijdering van de stal vanaf de coördinatenoorsprong weergegeven.



8.4.2 Objectformaat en -positie met behulp van de muis wijzigen

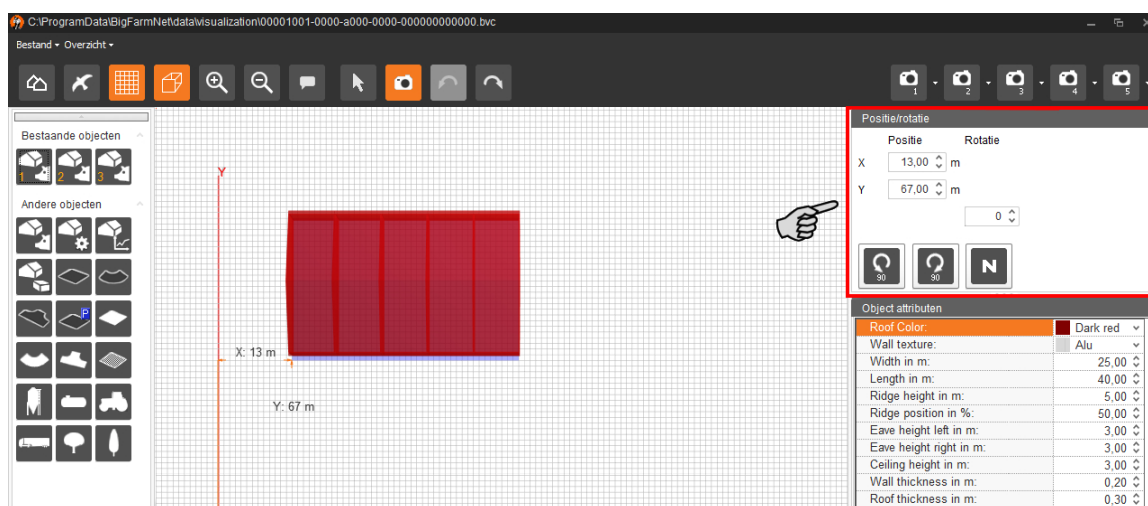
Een gemarkeerd object wordt met pijlen en een draaipunt weergegeven, waarmee u het object kunt wijzigen, zie ook hoofdstuk 8.4.8 "Objecteigenschappen wijzigen".



- Object verschuiven:
Klik het object aan en trek het met ingedrukte muisknop naar de gewenste positie.
- Objectformaat wijzigen:
Klik de gewenste pijl aan en trek het object met indrukte muisknop naar het gewenste formaat.
- Object draaien:
Klik het draaipunt aan en draai het object met ingedrukte muisknop rond zijn eigen as.

8.4.3 Objectpositie via coördinaten wijzigen

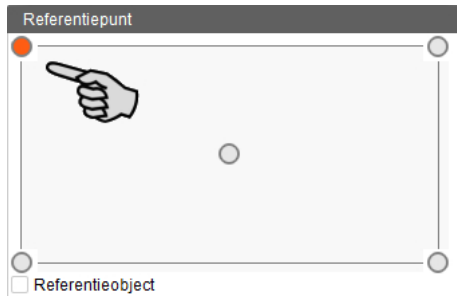
1. Klik het object aan, waarvan u de positie wilt wijzigen.
2. Wijzig onder "Positie/rotatie" de waarde, door de waarde direct in de cijfervelden X en/of Y in te voeren of met behulp van de pijlen omhoog/omlaag.



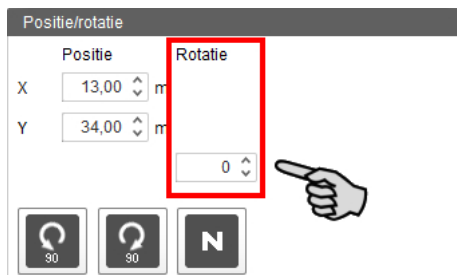
3. Bevestig de invoer door op de Enter-toets te drukken.
De positie van het object wordt relatief t.o.v. de X- en/of Y-as gewijzigd.

8.4.4 Object vrij draaien

1. Klik het object aan dat u wilt draaien.
2. Klik in het venster "Referentiepunt" op het punt om het object te draaien.



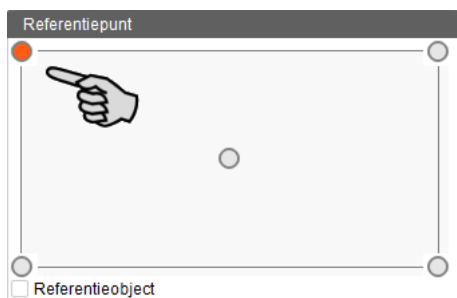
3. Wijzig onder "Positie/rotatie" de waarde, door de waarde direct in het cijferveld "Rotatie" in te voeren of met behulp van de pijlen omhoog/omlaag.



4. Bevestig de invoer door op de Enter-toets te drukken.

8.4.5 Object 90° draaien

1. Klik het object aan dat u wilt draaien.
2. Klik in het venster "Referentiepunt" op het punt om het object te draaien.



3. Klik in het venster "Positie/rotatie" op , om het object 90° naar links te draaien.
of:

Klik op , om het object 90° naar rechts te draaien.

8.4.6 Object in zijn oorspronkelijke richting draaien

1. Klik het object aan dat u wilt draaien.
2. Klik in het venster "Positie/rotatie" op , om het object in zijn oorspronkelijke richting te draaien.

8.4.7 Referentieobject bepalen

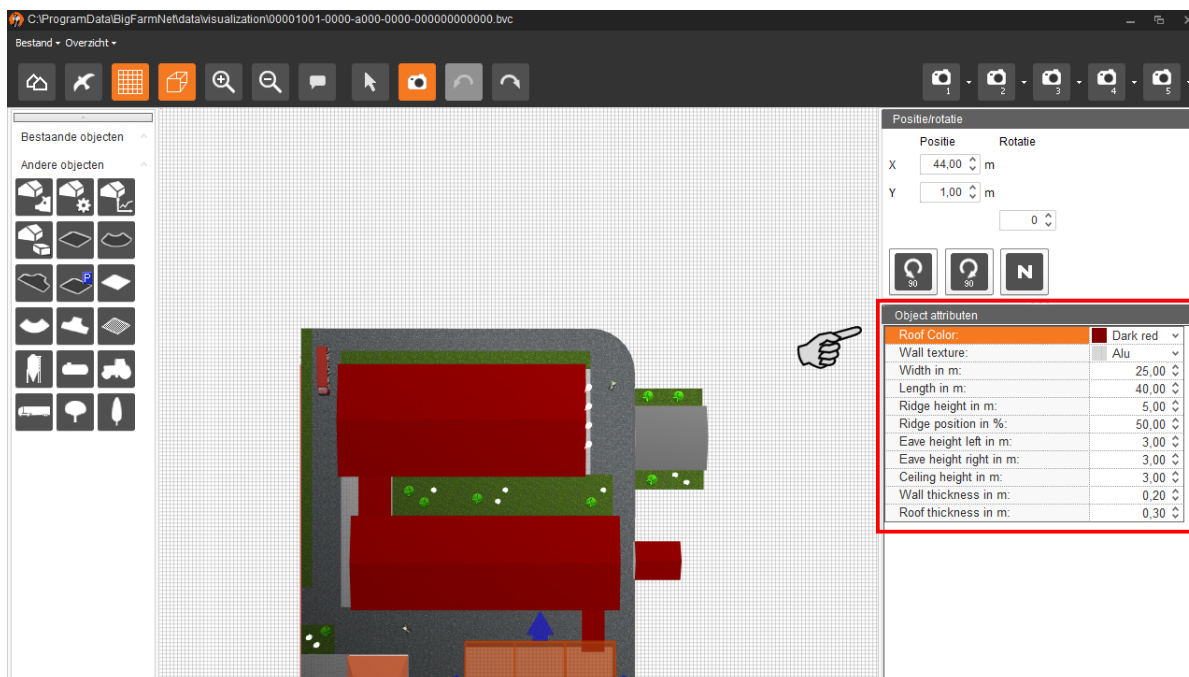
U kunt een object als referentieobject aanwijzen. Andere objecten worden dan ten opzichte van dit object en het vastgelegde referentiepunt uitgelijnd.

1. Klik het object aan dat als referentie voor andere objecten moet dienen.
2. Selecteer in het venster "Referentiepunt" een referentiepunt, waarop andere ingevoegde objecten worden uitgelijnd.
3. Plaats een vinkje bij "Referentieobject".



8.4.8 Objecteigenschappen wijzigen

In het venster "Object attributen" kunt u andere eigenschappen van een stal wijzigen, bijv. lengte en breedte van een stal, kleur van het dak of hoogte van de nok. Bij een voersilo kunt u de hoogte en de doorsnede wijzigen.



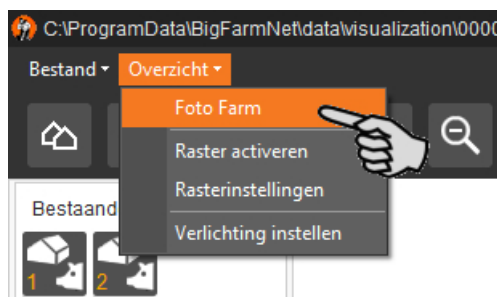
8.4.9 Object verwijderen

1. Klik het object aan dat u uit het tekenvlak wilt verwijderen.
2. Druk op de Delete-toets.

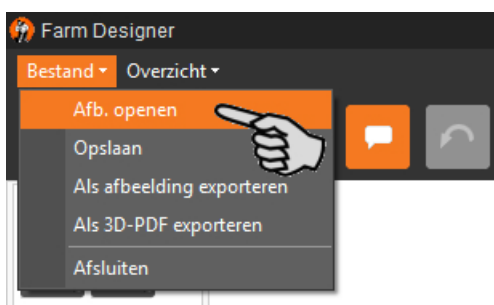
8.5 Foto uploaden

1. Klik in het menu "Overzicht" op "Foto Farm".

De Farm Designer opent de bewerkingsmodus "Foto Farm".

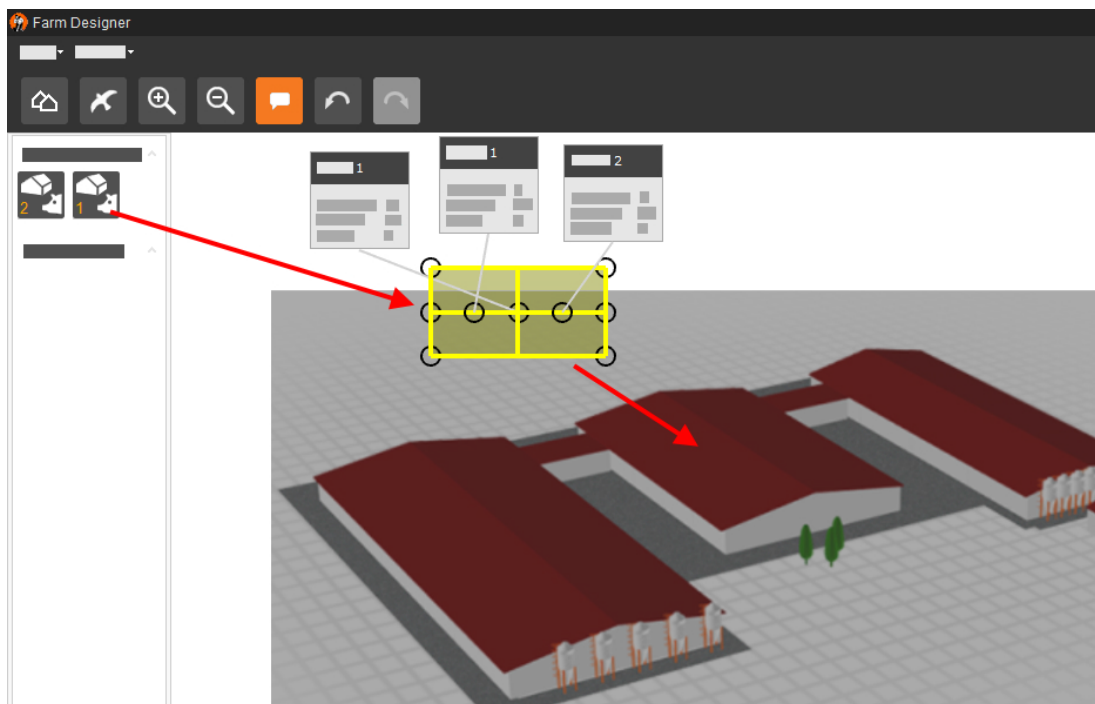


2. Klik in het menu "Bestand" op "Afb. openen".



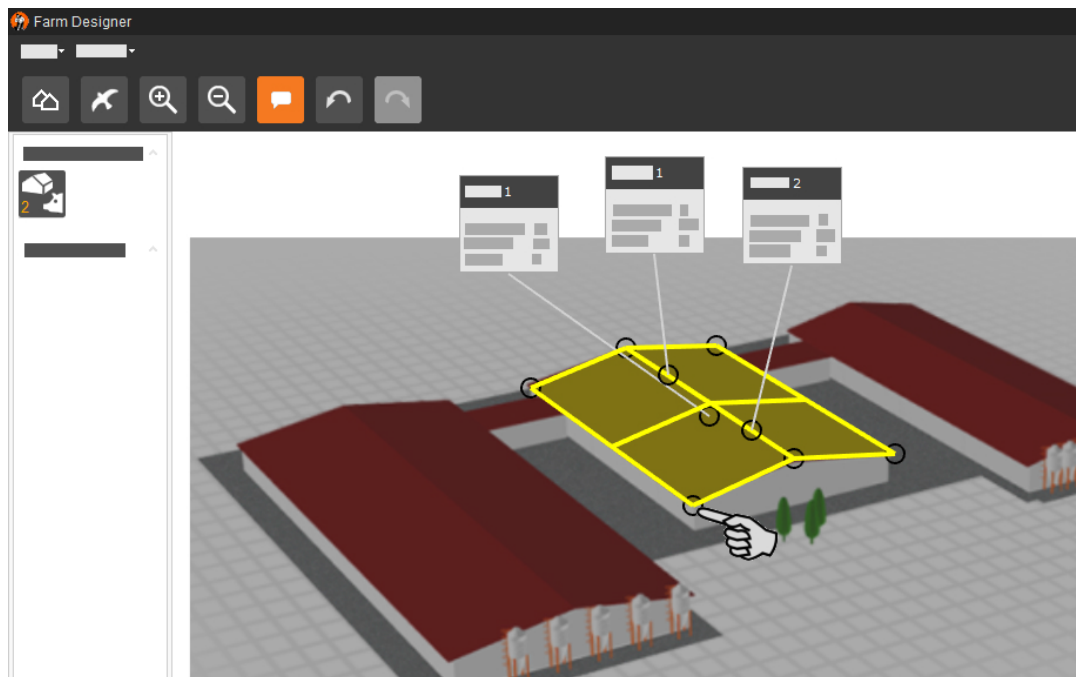
3. Laad de foto in de Farm Designer.
4. Beeld de aangemaakte boerderijstructuur in de foto af:
 - a) Klik op het gewenste object (stal) onder "Bestaande objecten" en houdt de muisknop ingedrukt.
 - b) Trek het object aan de gewenste positie en laat de muisknop los.

U kunt het object achteraf weer verplaatsen. Het object geeft het aantal aangemaakte afdelingen weer.



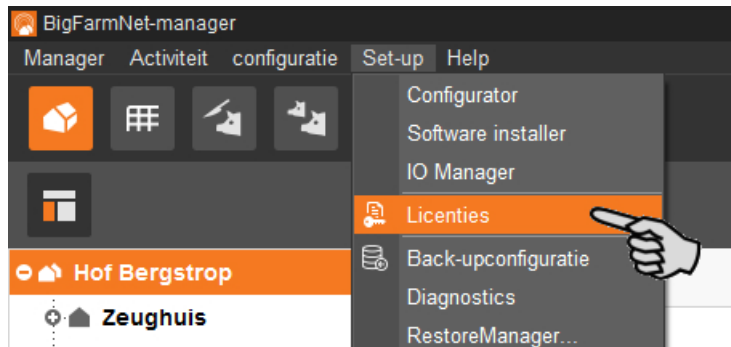
- c) Trek met behulp van de cirkel de objectstructuur recht.

De objectstructuur bevat een opschrift. U kunt het opschrift verplaatsen, ook achteraf in het toepassingsvenster van de BigFarmNet Manager.

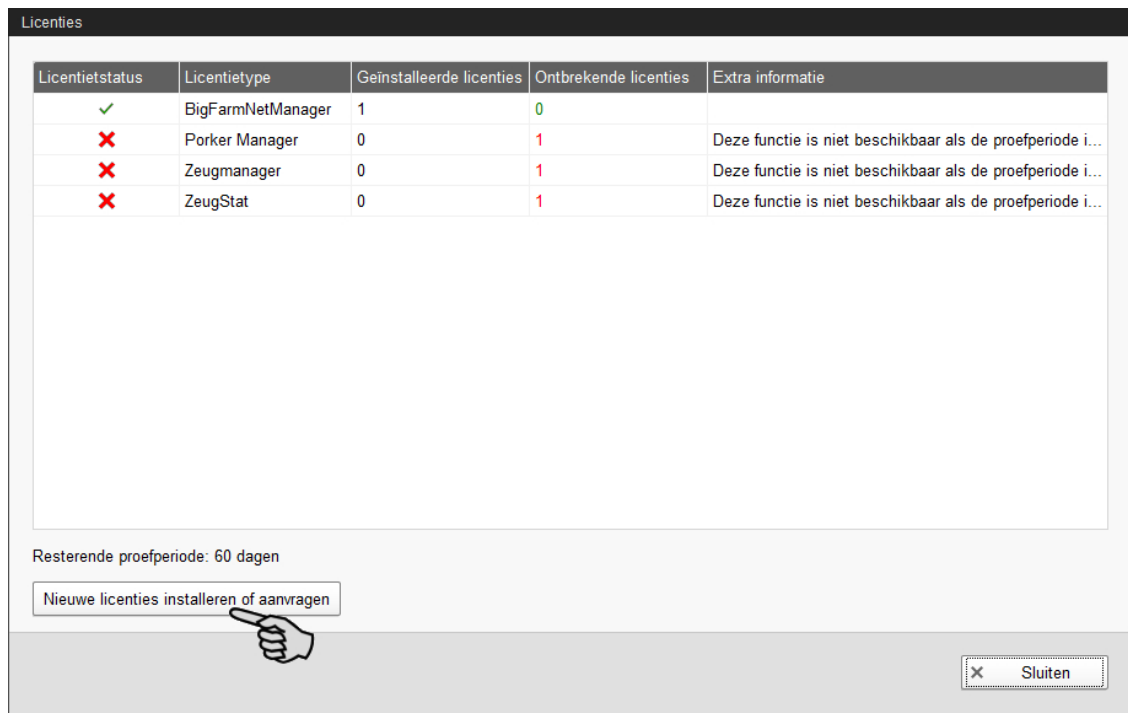


9 Licentie van USB-stick installeren

1. Steek de USB-stick in de USB-poort op de BigFarmNet computer.
2. Klik in het menu "Set-up" op "Licenties".



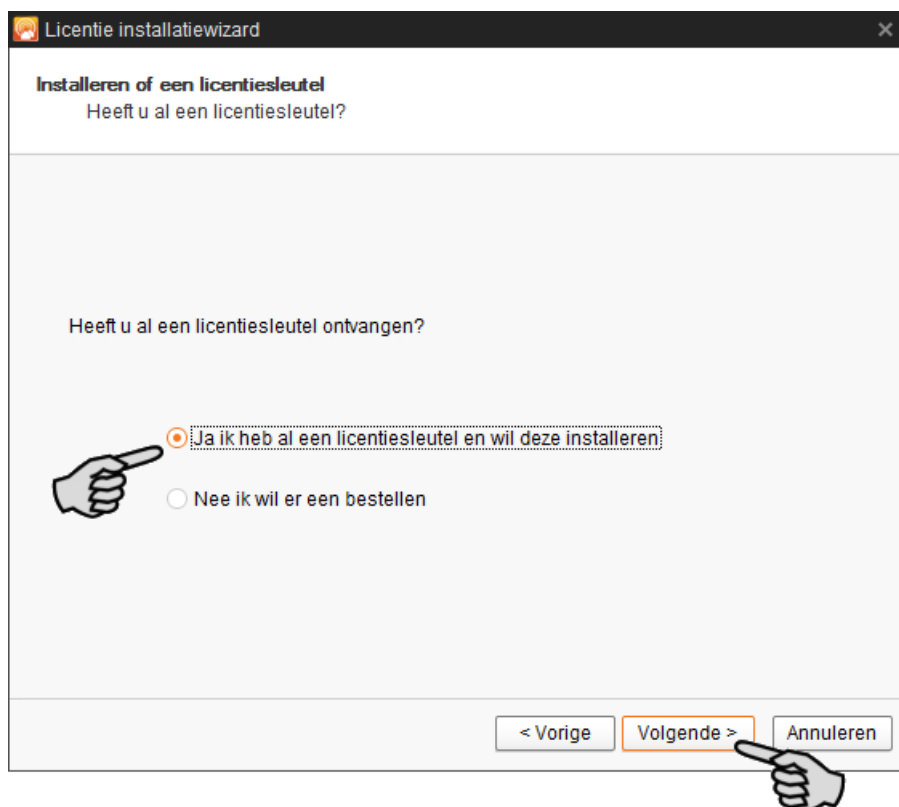
3. Klik op de knop "Nieuwe licenties installeren of aanvragen".



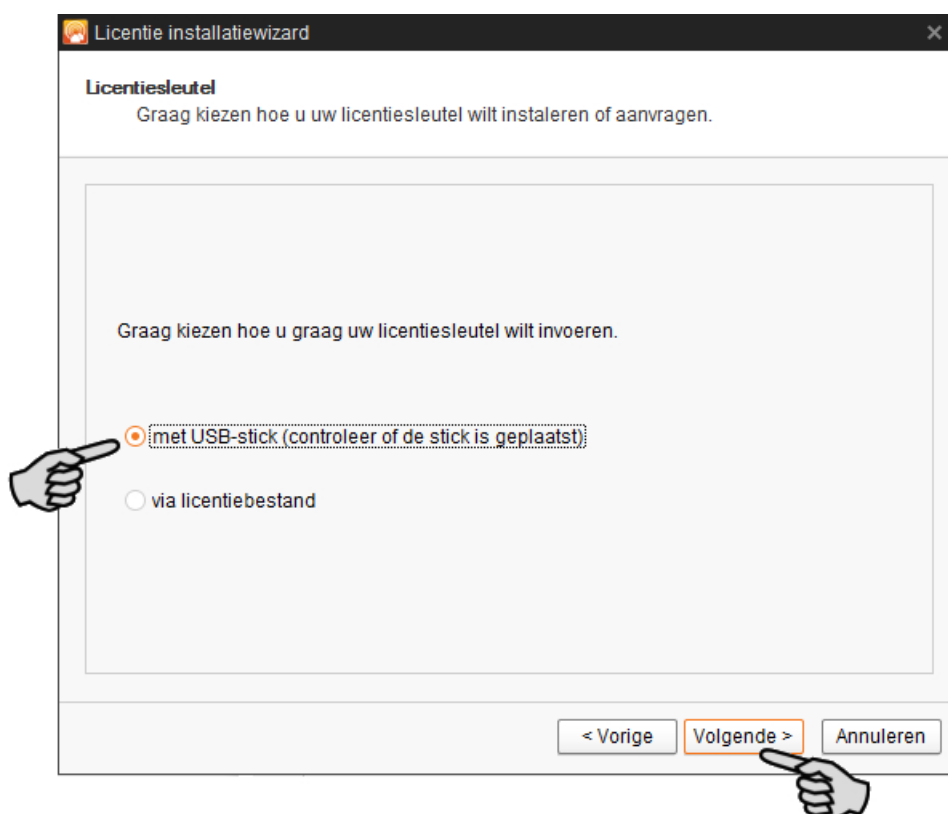
4. Klik in het venster "Licentie installatiewizard" op "Volgende".



5. Selecteer de volgende optie en klik op "Volgende".



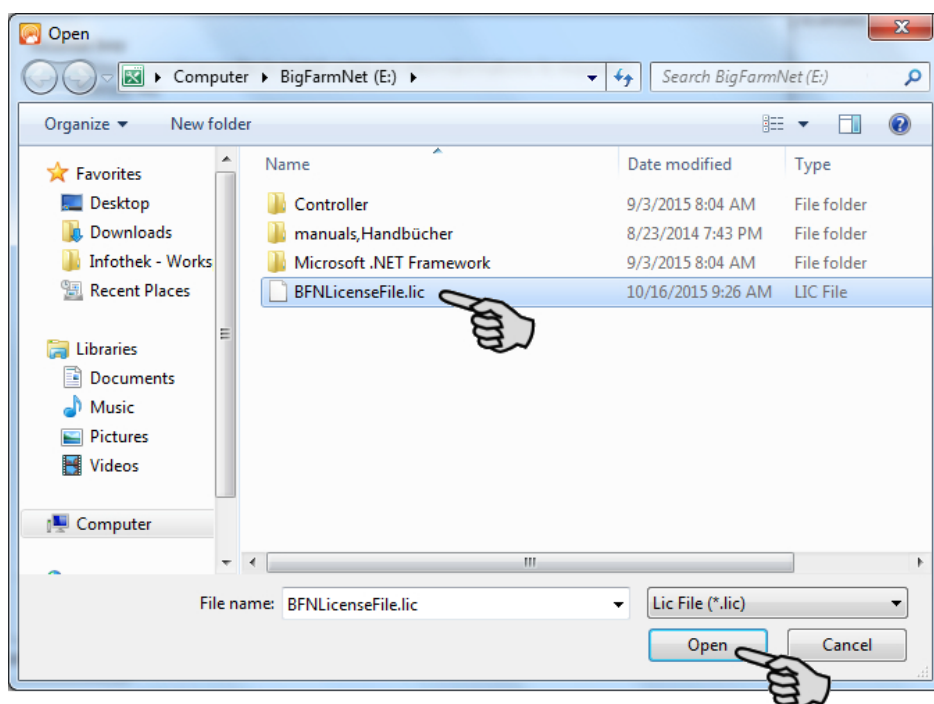
6. Selecteer de volgende optie en klik op "Volgende".



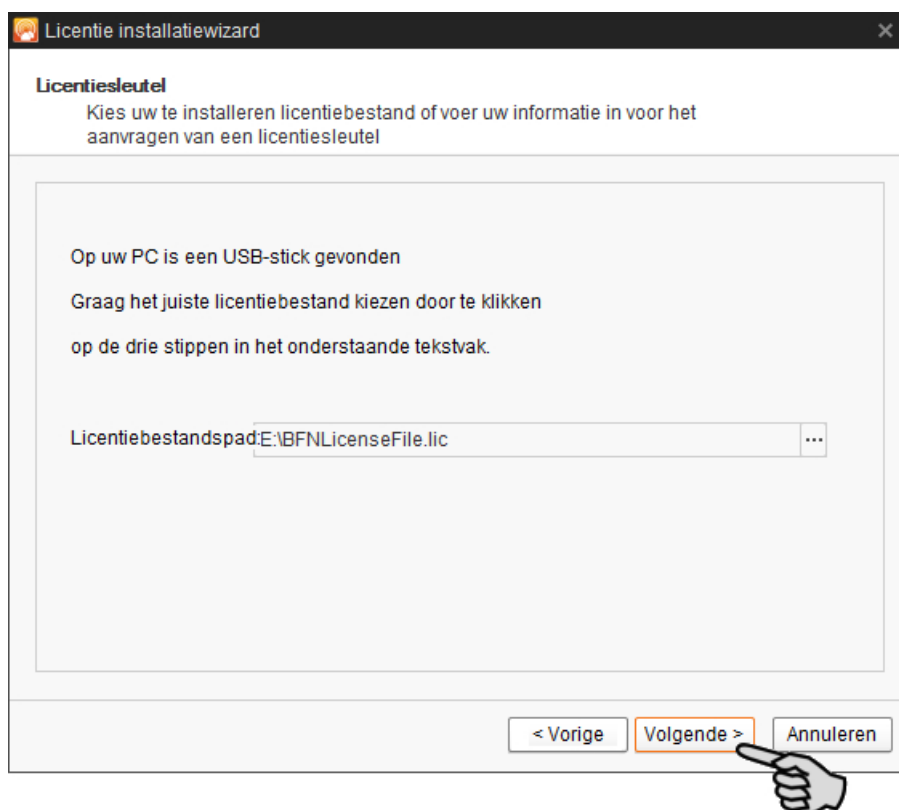
7. Klik op de knop met de drie punten om de inhoud van de USB-stick in te zien.



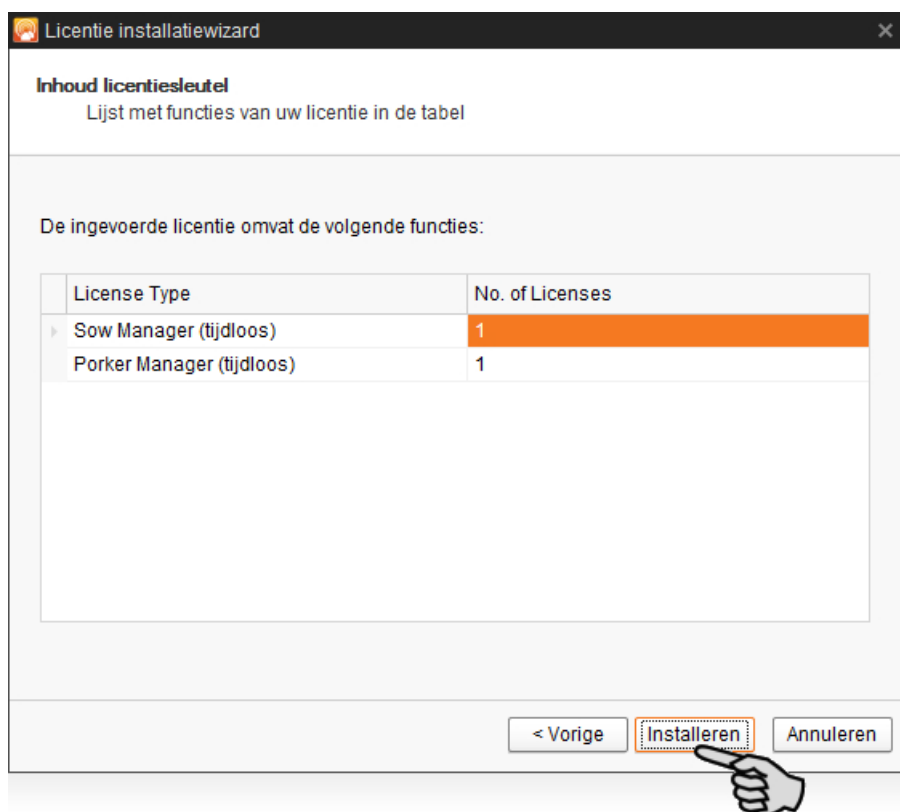
8. Selecteer het bestand BFNLICENSEFile.lic en klik op "Open".



9. Klik op "Volgende".



10. Klik op "Installeren".

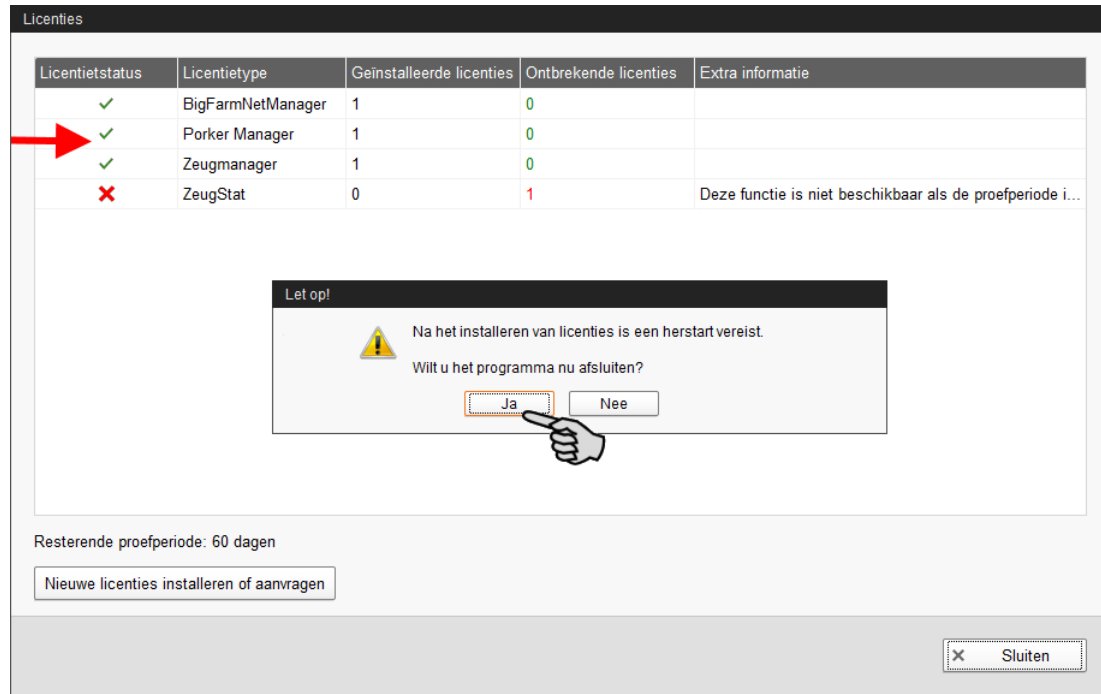


11. Klik op "Voltooien".



12. U wordt gevraagd om de BigFarmNet Manager te sluiten, zodat de licentie-instellingen overgenomen kunnen worden. De geïnstalleerde licenties worden in het dialoogvenster Licenties met de actieve status gemarkeerd.

Bevestig het dialoogvenster Opnieuw opstarten.



13. Start BigFarmNet Manager opnieuw op.

10 Web Access en BigFarmNet App Pig

De app Web Access, oftewel Web Toegang, maakt externe toegang tot de gegevens van de BigFarmNet-computer met een mobiel apparaat mogelijk (Smartphone of Tablet). Zo kunnen de gegevens veilig en snel tussen het mobiele apparaat en de boerderij worden verzonden.

De bijbehorende BigFarmNet App Pig kan zowel op Android-apparaten als ook op Apple iOS-apparaten worden gebruikt.

De installatie van Web Access vereist een eigen licentie:

Code-Nr.	Benaming
91-02-6564	Licentie BigFarmNet – Webtoegang Pig

Voorwaarden voor de uitvoering van Web Access:

- geïnstalleerde BigFarmNet Manager-software (vanaf versie 2.5)
- functionerende internetverbinding

In het dialoogvenster van Web Access kunt u twee toegangen vrijschakelen:

- Toegang in het lokale netwerk uitsluitend via WLAN
- Toegang buiten het lokale netwerk via het mobiele net door middel van FarmLink (indien nodig als aanvulling op WLAN-toegang)

Bovendien worden in het dialoogvenster Web Access veiligheidsinstellingen uitgevoerd. De afzonderlijke gebruikers krijgen bijvoorbeeld toegangsrechten toegewezen, mits de gebruikers een wachtwoord hebben, zie hoofdstuk 4.2.

LET OP!

Het systeemadres voor de toegang via het mobiele net door middel van FarmLink is vanaf BigFarmNet versie 3.1 gewijzigd.

- Eerst: farmlink.bigdutchman.com
- Nu: bigfarmlink.com

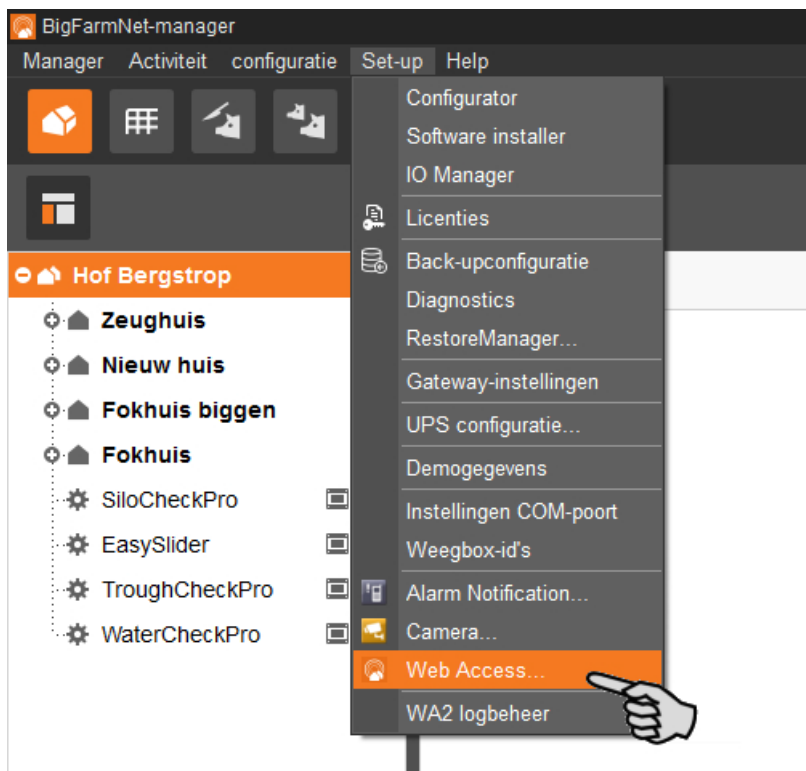
Als u een upgrade naar versie 3.1 uitvoert, moet u het systeemadres in de app wijzigen. Ga hierbij, afhankelijk van het mobiele apparaat, als in het desbetreffende hoofdstuk beschreven te werk:

- 10.3 "WLAN en mobiele toegang instellen in iOS-apparaat"
- 10.2 "WLAN en mobiele toegang instellen in Android-apparaat"

Selecteer daarbij het reeds aangemaakte systeem.

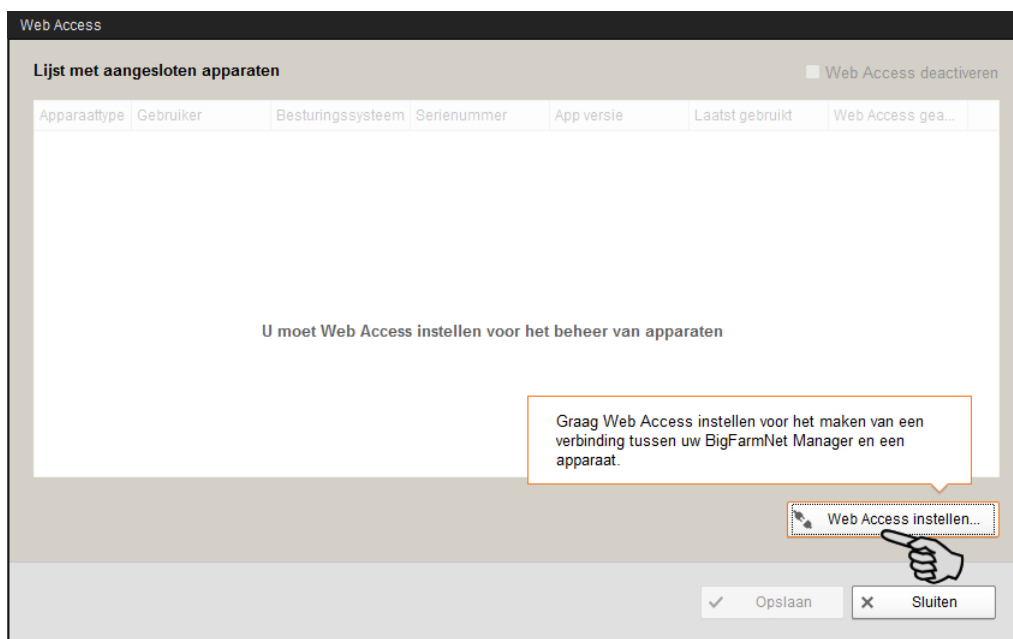
10.1 Web Access in BigFarmNet Manager configureren

1. Klik in het menu "Set-up" op "Web Access".



2. Klik op "Web Access instellen".

Er wordt een nieuw dialoogvenster voor Web Access geopend.



3. Selecteer in het bovenste gedeelte onder "Web Access serverinstellingen" voor de **Toegang via het lokale netwerk (WLAN)** een poort, waarmee de BigFarmNet App Pig verbinding moet maken.

U kunt de door het systeem aanbevolen, vooraf ingestelde poort gebruiken of een individuele poort opgeven.

Web Access

Set-up | Gebruikersrechten | App-verbinding

Web Access serverinstellingen

Kies een poort

☒ Gebruik standaardpoort (aanbevolen) 49378

☐ Specificeer poort

Web Access buiten lokaal netwerk

☐ Web Access via mobiel breedband activeren (dit kan extra kosten van de provider opleveren)

Definieer Farm ID * HofBergstrop

Kies Farmlink serveradres

☒ Gebruik standaardadres (aanbevolen) bigfarmlink.com

☐ Specificeer adres

Licentie

U moet een geldige licentie installeren voor Web Access

Open licentie-overzicht...

Opslaan Sluiten

4. Stel indien nodig in het middelste gedeelte bovendien de **Web Access buiten lokaal netwerk** in:

Web Access

Set-up | Gebruikersrechten | App-verbinding

Web Access serverinstellingen

Kies een poort

☒ Gebruik standaardpoort (aanbevolen) 49378

☐ Specificeer poort

Web Access buiten lokaal netwerk

☒ Web Access via mobiel breedband activeren (dit kan extra kosten van de provider opleveren)

Definieer Farm ID * HofBergstrop

Kies Farmlink serveradres

☒ Gebruik standaardadres (aanbevolen) bigfarmlink.com

☐ Specificeer adres

Licentie

U moet een geldige licentie installeren voor Web Access

Open licentie-overzicht...

Opslaan Sluiten

a) Klik het selectievakje "Web Access via mobiel breedband activeren" aan.

b) Definieer een Farm ID.

U kunt de door het systeem aanbevolen, vooraf ingestelde ID gebruiken of een individueel ID opgeven.

c) Selecteer een serveradres voor FarmLink.

Het is raadzaam om het door het systeem, vooraf ingestelde serveradres te gebruiken. U kunt ook een nieuw adres specificeren.

5. Als u de Web Access-licentie nog niet hebt geïnstalleerd, klikt u in het onderste gedeelte op de knop "Open licentie-overzicht". Overige informatie zie hoofdstuk 9.

6. Klik vervolgens op "Opslaan" om alle instellingen op te slaan.

7. Klik in het dialoogvenster op het tabblad "Gebruikersrechten".

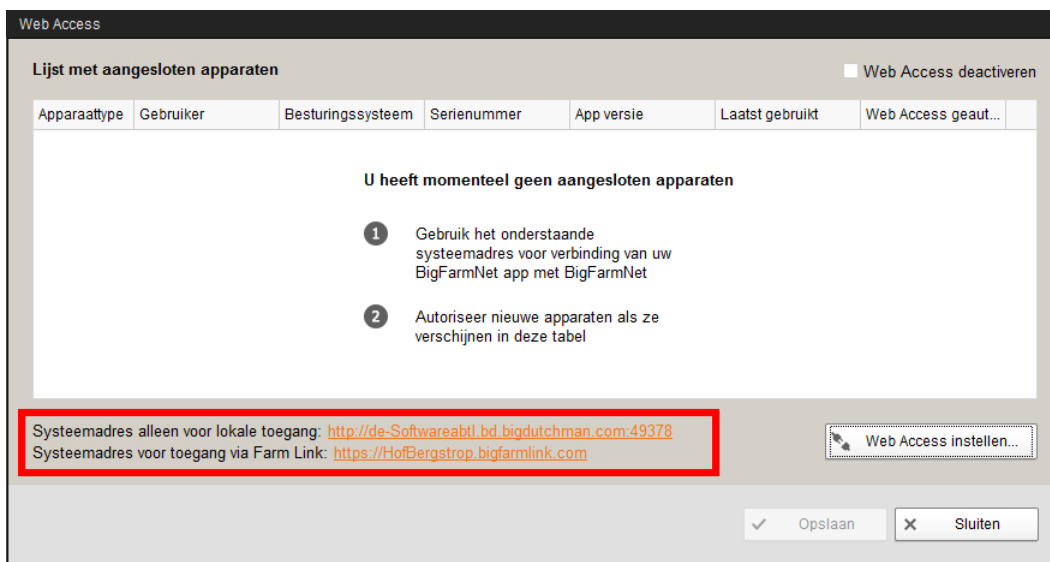
Alle gebruikers, die via Gebruikersmanagement zijn aangemaakt, worden hier weergegeven. Gebruikers zonder wachtwoord zijn inactief. Voor Web Access is een wachtwoord nodig, zie hoofdstuk 4.2.

Gebruiker	Toegangsrechten
admin NL	☐ Geen ☐ Lezen ☒ Lezen & schrijven
Gebruiker 2 (Graag een geldig wachtwoord instellen)	☒ Geen ☐ Lezen ☐ Lezen & schrijven
Gebruiker 1	☐ Geen ☒ Lezen ☐ Lezen & schrijven

8. Geef de afzonderlijke gebruikers een van de volgende toegangsrechten:

- **Geen:** De gebruiker heeft geen toegangsrechten.

- **Lezen:** De gebruiker heeft alleen leesrechten.
 - **Lezen & schrijven:** De gebruiker heeft lees- en schrijfrechten.
9. Klik vervolgens op "Opslaan" om alle instellingen op te slaan.
10. Klik op "Sluiten" en ga terug naar het eerste dialoogvenster voor Web Access.
- Hier worden nu de systeemadressen van de desbetreffende toegangen weergegeven.



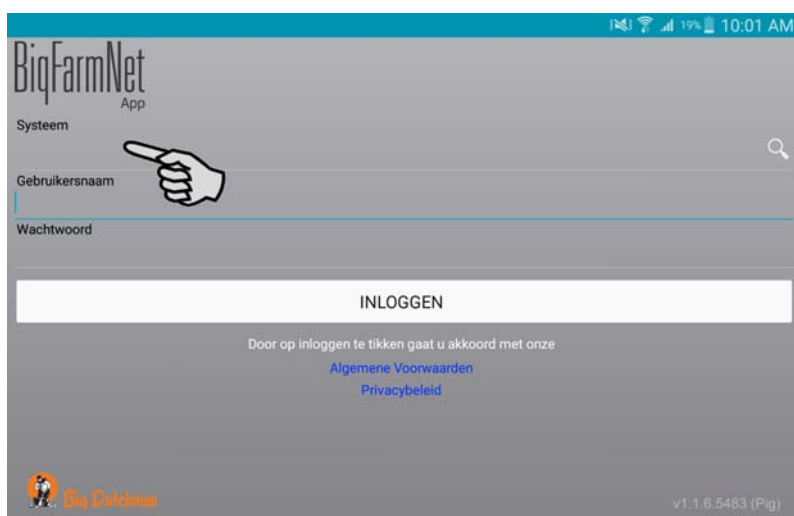
11. Houd het dialoogvenster voor Web Access met de systeemadressen geopend.
- U heeft de systeemadressen nodig voor de instellingen van de toegangen in de BigFarmNet App Pig op uw mobiele apparaat.

10.2 WLAN en mobiele toegang instellen in Android-apparaat

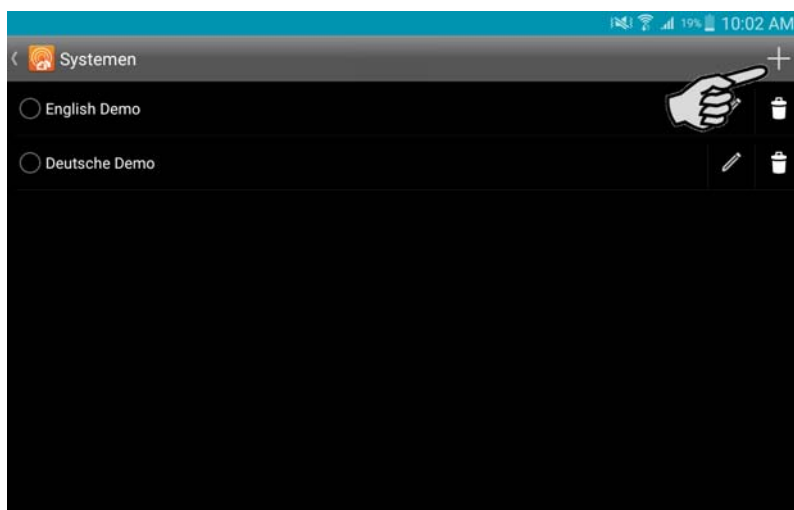
De instelling voor externe toegang wordt in de volgende handleiding met een voorbeeld van een Android-tablet weergegeven. Deze handleiding geldt ook voor een mobiele telefoon met Android.

In de BigFarmNet App Pig kunt u de beide toegangen WLAN en WLAN met mobiele toegang aanmaken. De handleiding voor beide toegangsvormen is hetzelfde.

1. Download de BigFarmNet App Pig (hierna App genoemd) vanuit de Play-Store.
2. Start de App.
3. Tik op "Systeem" om naar de lijst met alle beschikbare systemen te gaan.



4. Tik op het plus-symbool om een nieuw systeem aan te maken.



5. Voer onder "Naam" de gewenste naam van het systeem in.

De naam moet overeenkomen met de desbetreffende toegang, die u met de App kunt gebruiken:

- bijv.: WebAccess (WLAN) voor de WLAN-toegang
of
- bijv.: FarmLink (WLAN + Mobiel) voor de WLAN- en mobiele toegang

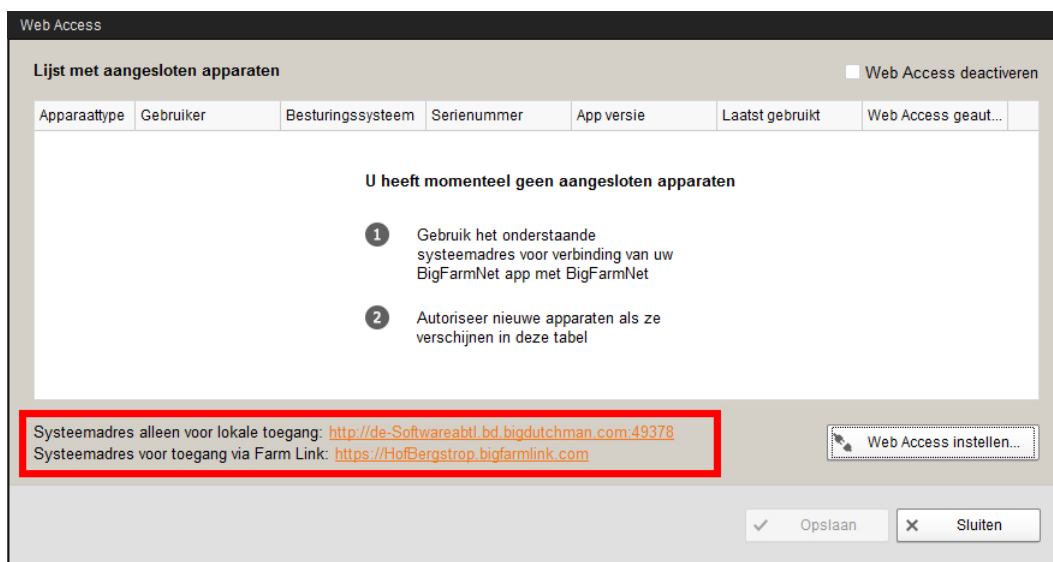


6. Voer onder "Adres" het desbetreffende systeemadres in.



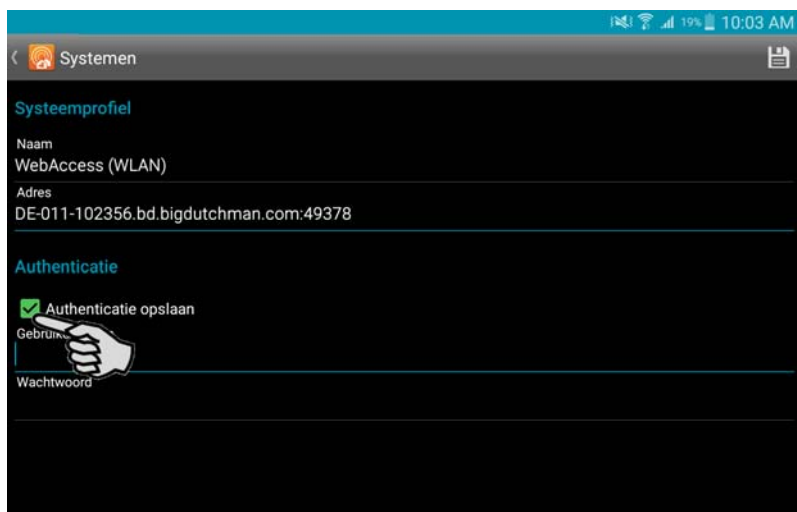
Het desbetreffende systeemadres kunt u vinden onder "Set-up" > "Web Access".

- WLAN-toegang = **Systeemadres alleen voor lokale toegang**
- WLAN- en mobiele toegang = **Systeemadres voor toegang via FarmLink**



7. Activeer indien nodig de instelling "Authenticatie opslaan", door het selectievakje aan te vinken.

Zo slaat u de gebruikersnaam en het wachtwoord voor deze toegang op. U hoeft de gebruikersnaam en het wachtwoord dan niet opnieuw in te voeren bij het aanmelden.



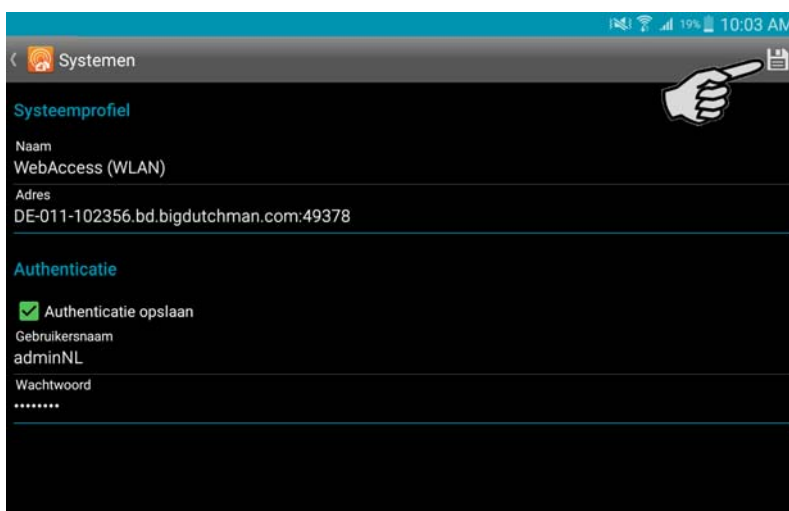
8. Voer uw gebruikersnaam en het wachtwoord in.

LET OP!

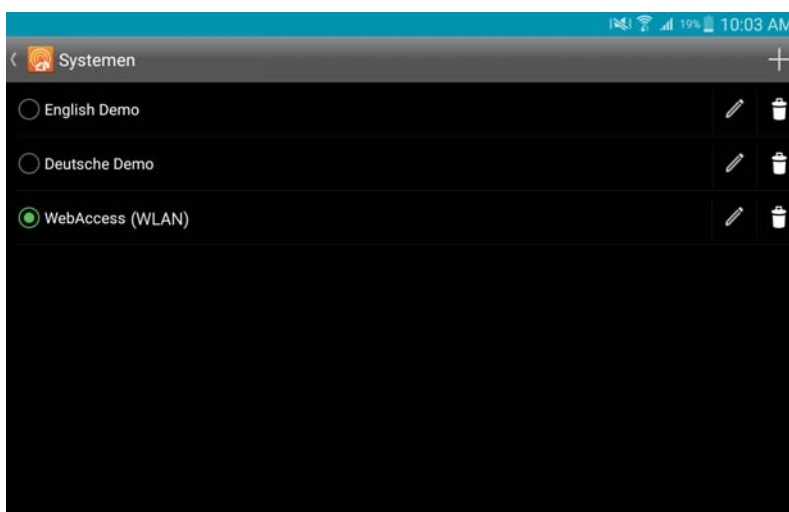
Gebruikersnaam en wachtwoord zijn hetzelfde als bij de aanmelding bij BigFarmNet Manager.



9. Tik op het diskette-symbool om het systeem in de App op te slaan en terug te gaan naar de lijst met systemen.



Het aangemaakte systeem verschijnt in de lijst met systemen.



10.3 WLAN en mobiele toegang instellen in iOS-apparaat

De instelling voor externe toegang wordt in de volgende handleiding met een voorbeeld van een iPhone weergegeven. Deze handleiding geldt ook voor een iPad.

In de BigFarmNet App Pig kunt u de beide toegangen WLAN en WLAN met mobiele toegang aanmaken. De handleiding voor beide toegangsvormen is hetzelfde.

1. Download de BigFarmNet App Pig (hierna App genoemd) vanuit de App-Store.
2. Start de App.
3. Tik op "Systeem" om naar de lijst met alle beschikbare systemen te gaan.



4. Tik op het plus-symbool om een nieuw systeem aan te maken.



5. Voer onder "Naam" de gewenste naam van het systeem in.

De naam moet overeenkomen met de desbetreffende toegang, die u met de App kunt gebruiken:

- bijv.: WebAccess (WLAN) voor de WLAN-toegang
of
- bijv.: FarmLink (WLAN + Mobiel) voor de WLAN- en mobiele toegang

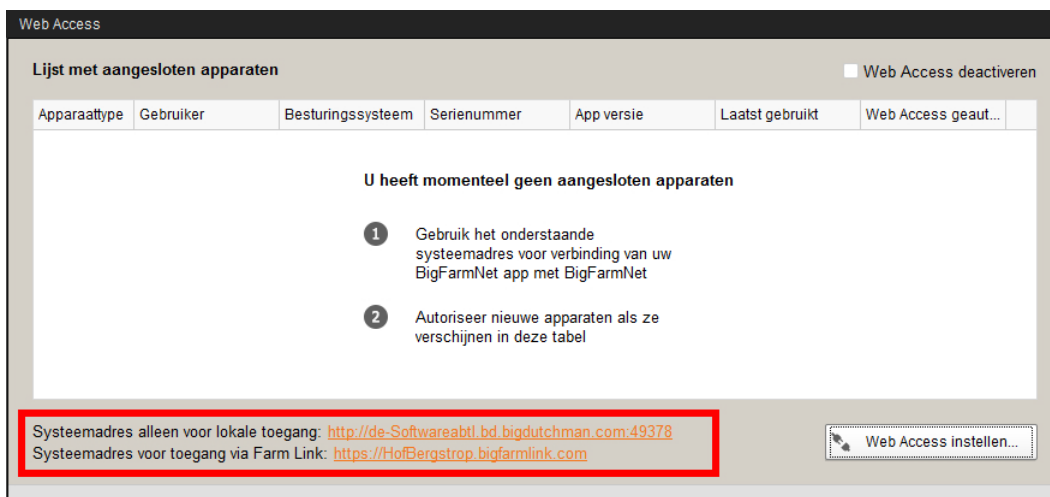


6. Voer onder "Adres" het desbetreffende systeemadres in.



Het desbetreffende systeemadres kunt u vinden onder "Set-up" > "Web Access".

- WLAN-toegang = **Systeemadres alleen voor lokale toegang**
- WLAN- en mobiele toegang = **Systeemadres voor toegang via FarmLink**



7. Activeer indien nodig de instelling "Authenticatie opslaan", door de schuif naar rechts te schuiven.

Zo slaat u de gebruikersnaam en het wachtwoord voor deze toegang op. U hoeft de gebruikersnaam en het wachtwoord dan niet opnieuw in te voeren bij het aanmelden.

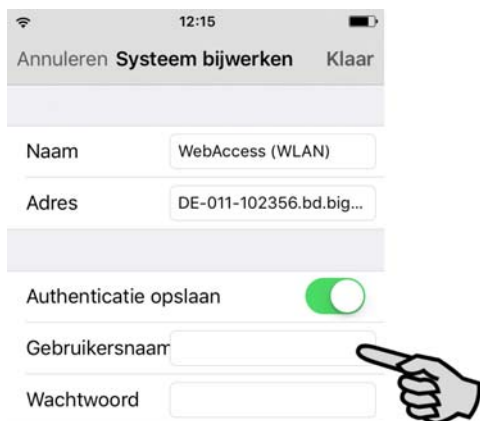


8. Voer uw gebruikersnaam en het wachtwoord in.



LET OP!

Gebruikersnaam en wachtwoord zijn hetzelfde als bij de aanmelding bij BigFarmNet Manager.



9. Tik op "Klaar" om het systeem in de App op te slaan en terug te gaan naar de lijst met systemen.



Het aangemaakte systeem verschijnt in de lijst met systemen.



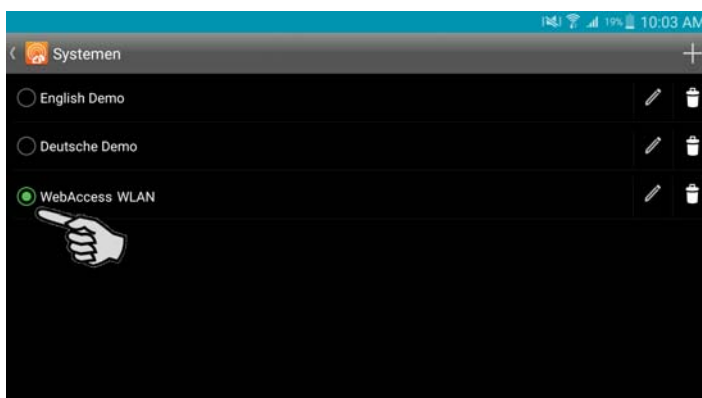
10.4 Eerste App-aanmelding en autorisatie van het mobiele apparaat

De aanmelding geldt zowel voor iOS-apparaten als ook voor Android-apparaten, hier als voorbeeld weergegeven via een iPhone en een Android-tablet.

1. Start de App op uw mobiele apparaat.
2. Tik op "Systemen".
3. Selecteer het systeem waarmee u wilt inloggen:
 - WebAccess (WLAN) = uitsluitend lokaal netwerk
 - FarmLink (WLAN + Mobiel) = lokaal netwerk en mobiel netwerk



iPhone

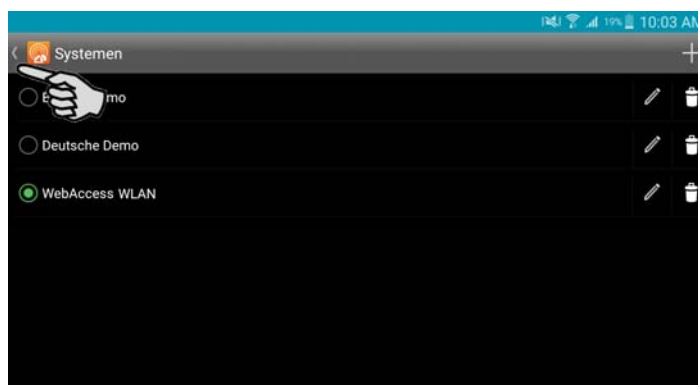


Android-tablet

4. iOS-apparaat: Tik op "Inloggen" om terug te keren naar het aanmeldscherm.
Android-apparaat: Tik op de pijl "Terug" om terug te keren naar het aanmeldscherm.



iPhone



Android-tablet

5. Tik op "Inloggen".

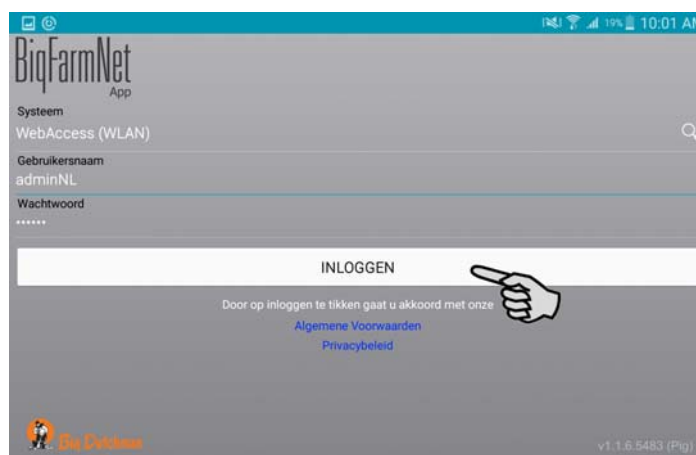
Als u bij het aanmaken van het systeem een gebruikersnaam en wachtwoord hebt opgeslagen, worden deze gegevens automatisch ingevuld. Anders moet u hier uw aanmeldingsgegevens invoeren.

LET OP!

Gebruikersnaam en wachtwoord zijn hetzelfde als bij de aanmelding bij BigFarmNet Manager.



iPhone



Android-tablet

6. Bevestig de melding betreffende de Algemene voorwaarden en het Privacybeleid met "Ja".

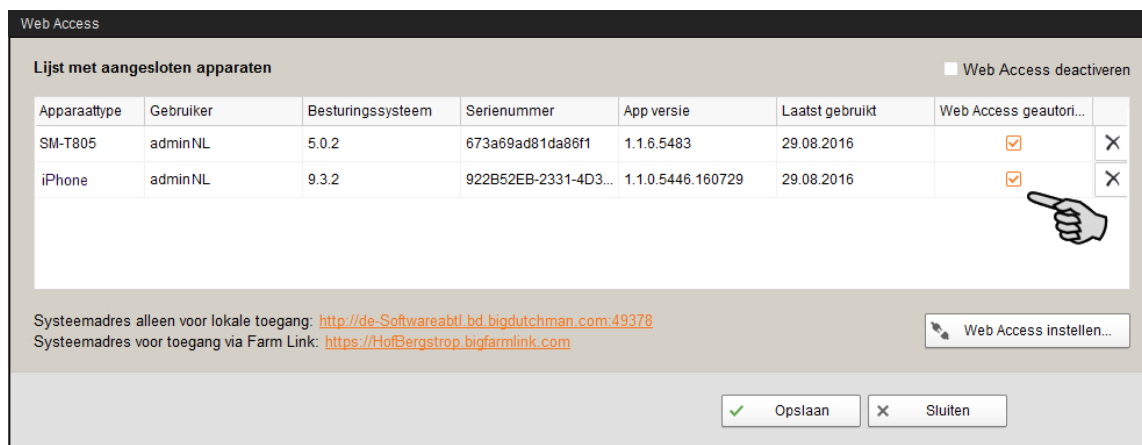
LET OP!

Bij de eerste aanmeldpoging verschijnt er een melding over de actieve apparaat-autorisatie. In BigFarmNet Manager wordt daarover tegelijkertijd ook een waarschuwing gegenereerd.

7. Bij de eerste aanmeldpoging is het apparaat via het systeemadres met de BigFarmNet Manager verbonden.

Autoriseer het verbonden mobiele apparaat voor externe toegang in het eerste dialoogvenster van Web Access ("Set-up" > "Web Access") als volgt:

- a) Klik het selectievakje van de kolom "Web Access geautoriseerd" aan om de externe toegang via het gewenste mobiele apparaat goed te keuren.



Apparaattype	Gebruiker	Besturingssysteem	Serienummer	App versie	Laatste gebruikt	Web Access geautori...
SM-T805	adminNL	5.0.2	673a69ad81da86f1	1.1.6.5483	29.08.2016	☒
iPhone	adminNL	9.3.2	922B52EB-2331-4D3...	1.1.0.5446.160729	29.08.2016	☒

Systeemadres alleen voor lokale toegang: <http://de-Softwareabt1.bd.bigdutchman.com:49378>
 Systeemadres voor toegang via Farm Link: <https://HofBergstrop.bigfarmlink.com>

Web Access instellen...

Opslaan Sluiten

In deze lijst kunt u de verbonden mobiele apparaten achteraf beheren:

- Activeer of deactiveer de autorisatie via het selectievakje.
- Verwijder indien nodig de mobiele apparaten via .

- b) Klik vervolgens op "Opslaan" om de instellingen over te nemen.

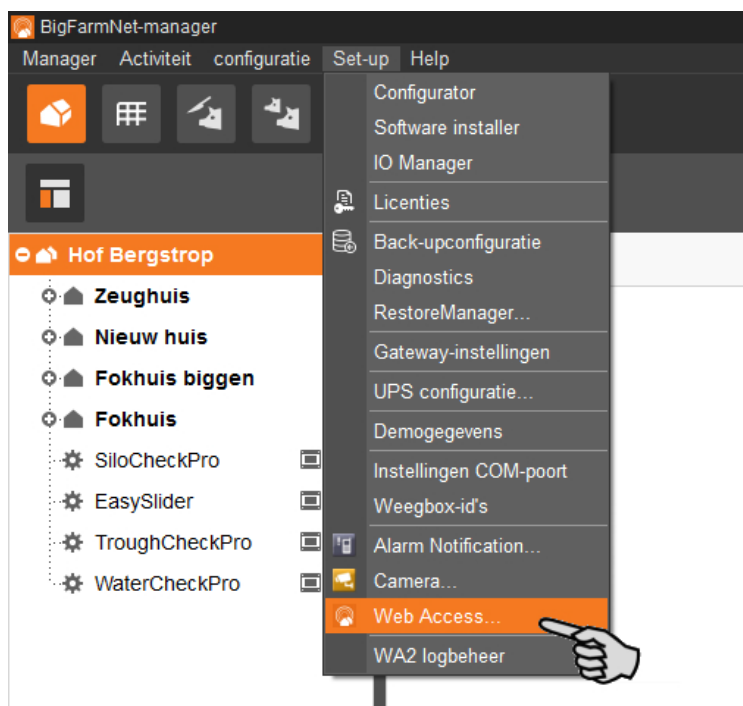
- Zodra u de instellingen in het Web Access-venster uitgevoerd en opgeslagen heeft, klikt u op "Sluiten".
- Voer het aanmelden van uw App opnieuw uit.

Na een geslaagde instelling van de externe toegang via Web Access bent u via uw mobiele apparaat verbonden met de BigFarmNet-computer.

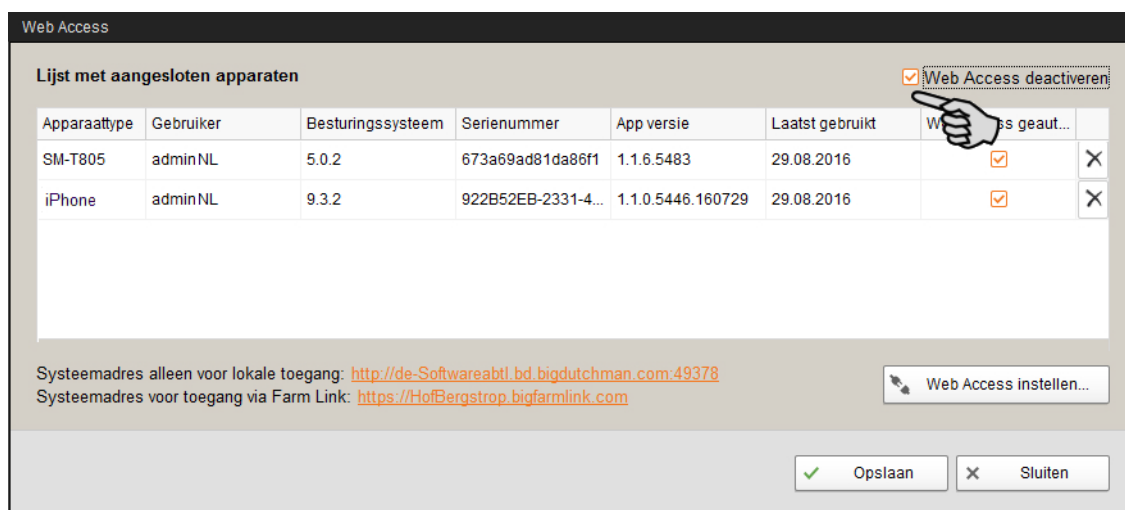
10.5 Web Access deactiveren

Het dialoogvenster Web Access biedt bovendien de veiligheidsinstelling "Web Access deactiveren". Als deze functie wordt geactiveerd, worden direct alle gegevensverbindingen tussen mobiele apparaten en de BigFarmNet Manager onderbroken.

1. Klik in het menu "Set-up" op "Web Access".



2. Klik in het bovenste deel van het dialoogvenster in het selectievakje "Web Access deactiveren".



3. Klik op "Opslaan" om de instelling over te nemen.

Alle gegevensverbindingen tussen mobiele apparaten en de BigFarmNet Manager zijn nu onderbroken.

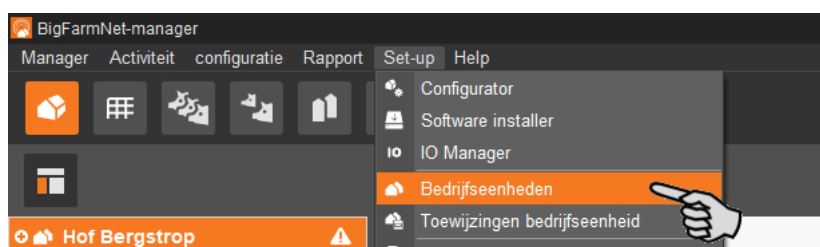
11 Bedrijfsopdeling

In de BigFarmNet Manager kunt u het bedrijf wettelijk in bedrijfseenheden opdelen en leveringsbonnen van een deel van het bedrijf voor een ander deel schrijven. Rekeningen kunnen door middel van een Excel-bestandsexport worden aangemaakt. De afzonderlijke gebruikers kunt u verschillende toegangsrechten tot afzonderlijke delen van het bedrijf geven.

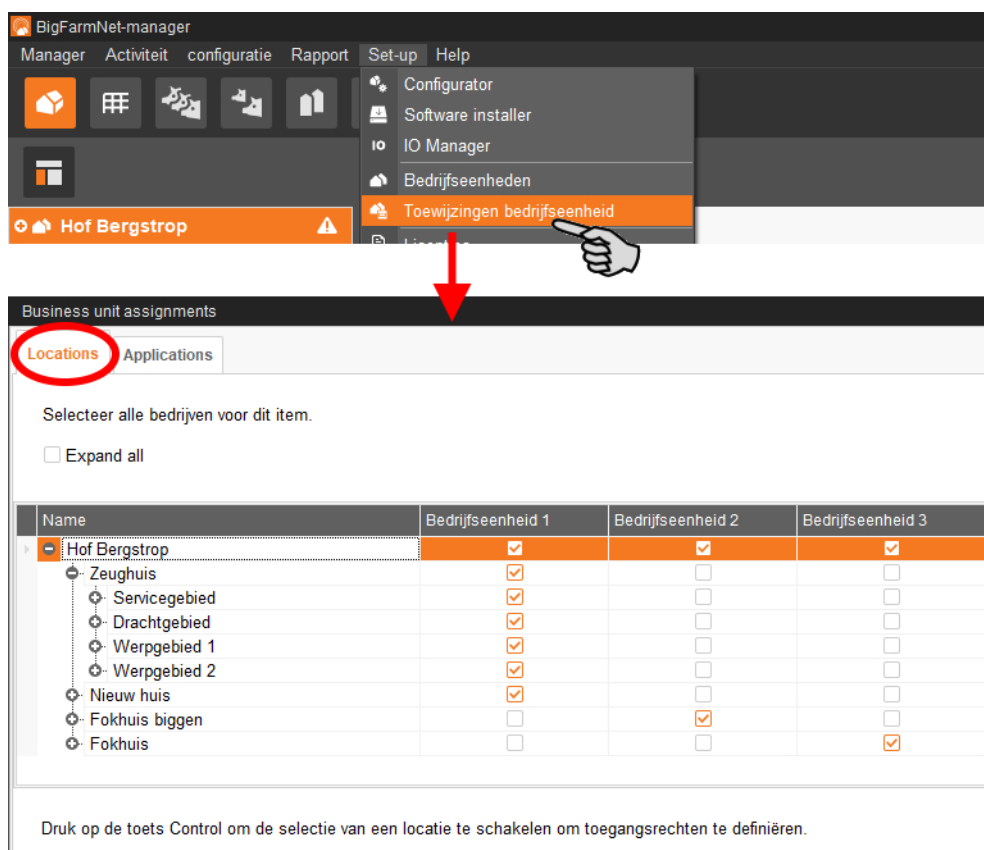
Deze functie is alleen relevant voor Duitsland en vereist een licentie.

Code-Nr.	Benaming
91-02-6615	Licentie BigFarmNet Manager – Bedrijfsopdeling

1. Maak de afzonderlijke bedrijfseenheden aan onder het menu "Set-up" > "Bedrijfseenheden".



2. Wijs de standplaatsen van uw bedrijf toe aan de bedrijfseenheden onder het menu "Set-up" > "Toewijzingen bedrijfseenheid" > "Locations" (Locaties).



3. Wij ook de toepassingen (Applications) van de bedrijfseenheden toe.

Business unit assignments

Locations **Applications**

Selecteer alle bedrijven voor dit item.

☐ Expand all

Name	Bedrijfseenheid 1	Bedrijfseenheid 2	Bedrijfseenheid 3
CulinaMixPro (Hof Bergstrop - Zeughuis)	☐	☐	☐
EasySlider (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
DryExactpro (Hof Bergstrop - Fokhuis biggen)	☐	☐	☐
FarmFeedingPro (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
WaterCheckPro (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
TroughCheckPro (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
EcomaticPro (Hof Bergstrop - Zeughuis)	☐	☐	☐
SiloCheckPro (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
HydroMixPro (Hof Bergstrop - Fokhuis)	☐	☐	☐
BDP-weegbox (Hof Bergstrop - Fokhuis biggen)	☐	☐	☐
Schakelkast (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
Schakelkast (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐
Schakelkast (Hof Bergstrop)	☐	☐	☐

Druk op de toets Control om de selectie van een locatie te schakelen om toegangsrechten te definiëren.

4. Geef de afzonderlijke gebruikers overeenkomstige toegangsrechten:

- Klik in het menu "Manager" > "Gebruikersbeheer".
- Selecteer de gebruiker en klik op "Gebruiker - Bewerken".
- Klik op het tabblad "Rechten" > "Bedrijfseenheden".

Gebruiker - Bewerken

Algemeen **Rechten**

Plug-In **Bedrijfseenheden**

Selecteer bedrijfseenheden aan deze g...

	Lezen	Schrijven
Bedrijfseenheid 1	☐	☐
Bedrijfseenheid 2	☐	☐
Bedrijfseenheid 3	☐	☐

3

3D-weergave 20 24

A

Afmelden, automatisch 9

App 37

B

Bedrijfsopdeling 54

Boerderijstructuur 13 18

C

Camera's Farm Designer 22

F

Farm Designer 20

Foto 20 28

G

Gebruikersbeheer 6

Gebruikersgroep 7

Gebruikersinterface 10

Gebruikersrechten 7

P

Programmastart 3

S

Sleutelwaarden 15

Software Version 1

Software-installatie 2

Symbolen 11

Systeembeschrijving 1

Systeemvoorwaarden 1

T

Taal instellen 4 6

W

Wachtwoord 8

Web Toegang 37