

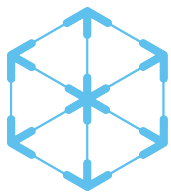


Оглавление

- Актуальная версия
- Android
- Привязка маркера
- Системные требования
- Упаковка
- Введение
- Машина
- Проекты
- Модули/сканирование
- Элементы
- Карточка элемента
- Статусы 2-го уровня
- Привязка/отвязка маркера
- Разукомплектовка и Материнский элемент
- Чеклисты
- Документация
- Создание элемента
- Транспортировка
- Монтаж
- Лампочка
- Задания
- Установка по маркеру
- Топосъемка
- Геопозиция
- Скрытые элементы
- Мультипроектная камера
- Работа с пачкой и автотячейками
- 3D Модель

- [FAQ](#)
- [Очистка данных](#)
- [Работа в оффлайне](#)

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



BimarSystem

Актуальная версия

BIMAR SYSTEM *RUS / 中文 / ENG / TUR*

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

[Ссылка на скачивание приложения BIMAR SYSTEM](#)

Включена в Реестр Минцифры России

Патент РФ на изобретение
Международный патент (Европа, США, Канада, Китай, Индия, ОАЭ, Саудовская Аравия, Катар)

sk [Logo] [Logo] [Logo] [Logo] [Logo] [Logo] [Logo]

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «НИСТАЯ ЭНЕРГИЯ» ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.

Актуальная версия приложения

Инструкция в формате PDF

Перед установкой новой версии надо удалить старую версию

0.171.61

- Поиск проекта по маркеру среди закешированных проектов
- Добавлена возможность перенести элемент в папку через экран элемента
- Исправлены ошибки

История Версий

0.171.30

- Поиск мест хранения подобных элементов (отображение на камере)
- Фильтрация на странице выбора статусов 2-го уровня в зависимости от ролевой модели
- Фикс навигации в транспортировке
- Добавлены всплывающие подсказки при добавлении проекта в избранное
- Фикс кнопки показа пароля.
- Переработана логика работы при добавлении доп.полей
- Фикс экрана уведомлений и проверка подписки на элементы с бека
- Сохранение состояния стрелочки которая скрывает/показывает информацию
- Исправлены ошибки

0.171.22

- улучшен функционал связи зависимых элементов
- ускорен процесс внесения координат лэндмарки
- переработано нижнее меню на начальном экране
- применена новая парольная политика
- добавлена возможность очистить кеш на выбранных проектах
- поле коменатриев в задании теперь многострочное
- исправлены ошибки
- добавлена возможность закрупления остатка за элементом

0.171.14

- Избранные проекты: Возможность выделения проектов звездочкой
- Этапные задания: Разделение задания на этапы(статусы)
- Уведомления и возможность подписки на элемент
- Добавлен приоритетный поиск
- Добавлены роли (доступ к функционалу)
- Работа с отображением многих ортофотопланов на карте
- Добавлены фильтры на радаре
- Исправлены небольшие ошибки

0.169.14

- Оптимизация загрузки проектов
- Возможность разделения весомеров и жидкостей на две части

- Список доступных входных контролей теперь персональный для каждой организации/проекта
- Добавлено отображение целевого статуса в задании
- Элементы с лампочкой теперь обводятся желтой рамкой
- Поправили отображение дат в списке статусов второго уровня

0.168.14

- добавлена вкладка у элемента "дополнительные поля"
- добавлена сортировка по лампочкам, лупам и ключам
- добавлено диалоговое к окно с названиями счетчиков
- исправлены некоторые ошибки

0.168.7

- добавлена функция отслеживания автомобиля
- добавлена обработка счетчиков проектов и возможность настройки сокрытия камер
- добавлен тег "лупа" у элементов для фильтрации лампочек
- добавлена страница истории элемента
- добавлена возможность смены статусов первого и второго уровня в оффлайне а так же картографирование
- добавлена возможность быстрого пререкладывания между пачками
- улучшены алгоритмы фильтрации при поиске
- исправлены некоторые ошибки

0.167.75

- улучшен радар
- добавлена возможность строить маршрут на карте
- добавлено распознавание автомобиля по маркеру элемента внутри автомобиля
- улучшили некоторые моменты

0.167.65

- поправлены ошибки
- добавлен режим проверки содержимого пачки
- доработаны небольшие моменты
- Добавлены автоматические ячейки



BimarSystem

Android

Тут собрана инструкция по Android приложению

ВАЖНО ознакомиться заранее

 **Скачать документацию в PDF:** [docs.pdf](#)

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Привязка маркера

! ВАЖНО ! :

- при привязке в кадре должен быть только ОДИН маркер;
- наносить по 2 разных маркера на элемент (с разных сторон элемента - для лучшей прослеживаемости, на случай порчи одного из маркеров при отгрузке и тд)

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Системные требования

	Минимальные требования	Рекомендуемые требования
ОС	Android 13	Android 14
ОЗУ, ГБ	8	12
ПЗУ, ГБ	256	512
Процессор	Mediatek Helio G96	Qualcomm Snapdragon 8 Gen 3
Камера	Full HD	4k
Экран	LCD	AMOLED
Степень защиты	IP68	IP68
Рекомендуется	Защитное стекло Gorilla Glass	Защитное стекло Gorilla Glass



BimarSystem

Упаковка

Создание упаковки и добавление элементов со склада готовой продукции в упаковку

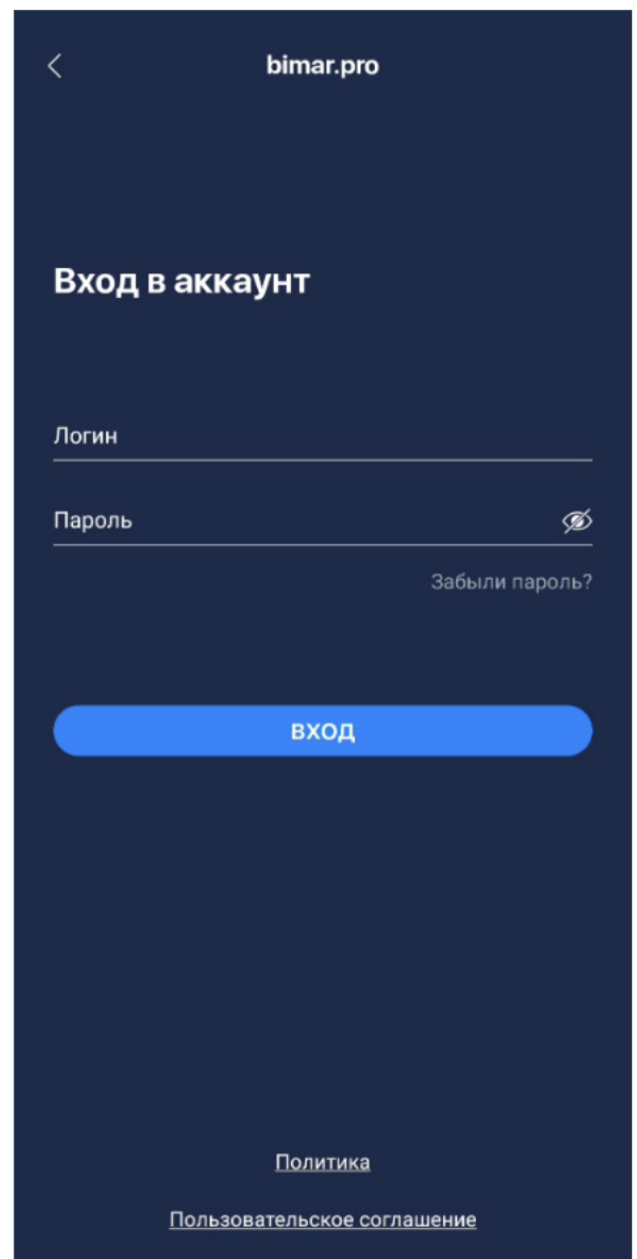
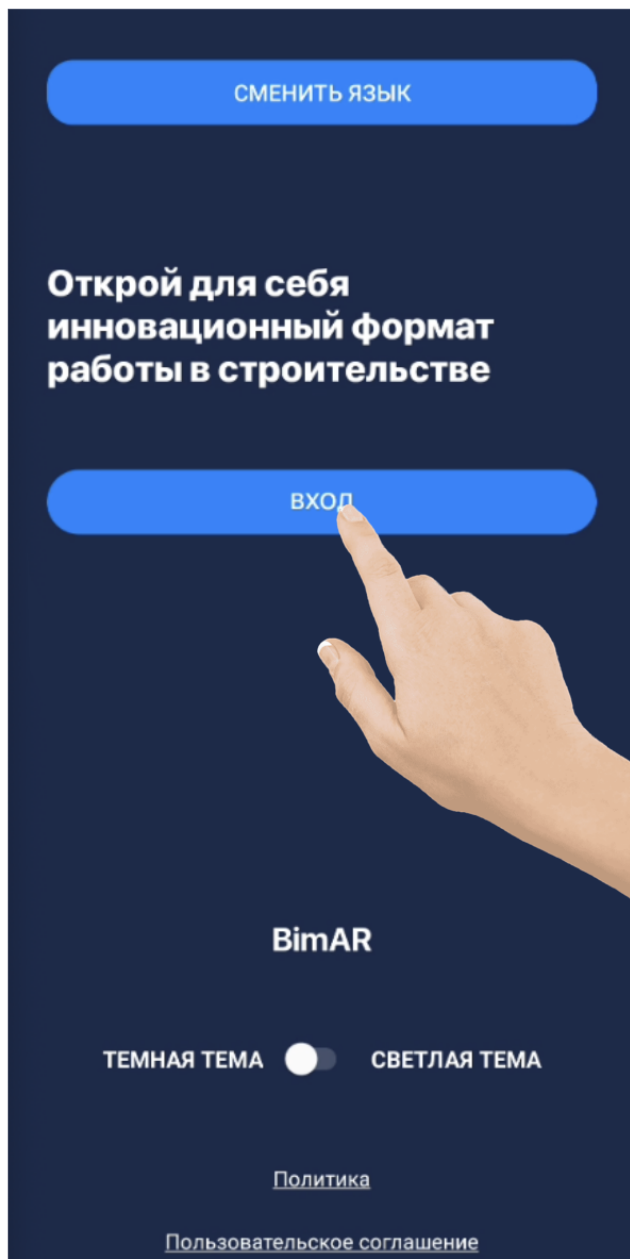
АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Введение

Авторизация

При первом запуске вам необходимо авторизоваться. Для авторизации нужно нажать "Вход" и ввести свои Логин и Пароль.



Далее Вас перенесет на экран замены пароля на новый. Придумайте новый пароль и введите его в оба поля. Далее нажмите кнопку "СМЕНИТЬ ПАРОЛЬ".

! Условия создания нового пароля: !

- Пароль не должен быть слишком похож на другую вашу личную информацию.
 - Должен содержать как минимум 8 символов.
 - Не должен быть слишком простым и распространенным.
 - Должен содержать как минимум 1 специальный символ, таких как ! или @
 - Должен содержать как минимум 1 заглавный символ
 - Должен содержать как минимум 1 строчный символ
 - Должен содержать как минимум 1 цифру
 - Пароль не может состоять только из цифр.
 - Не должен содержать три или более последовательных символа
 - Ваш пароль не должен содержать запрещенные фразы или последовательности, включая ваше имя, >распространенные пароли или системные ключевые слова.
 - Пароль не должен совпадать с последними 3 вашими паролями.
-

Сменить пароль

Сменить пароль

Новый пароль



Используйте 8+ символов, заглавные/строчные буквы, цифры и спецсимволы

Повторите пароль



СМЕНИТЬ ПАРОЛЬ

! ВАЖНО !:

При первичной авторизации в системе происходит привязка учетной записи к IMEI мобильного устройства. Авторизация на других мобильных устройствах будет невозможна.

(Для снятия ограничения необходимо обратиться в техническую поддержку)

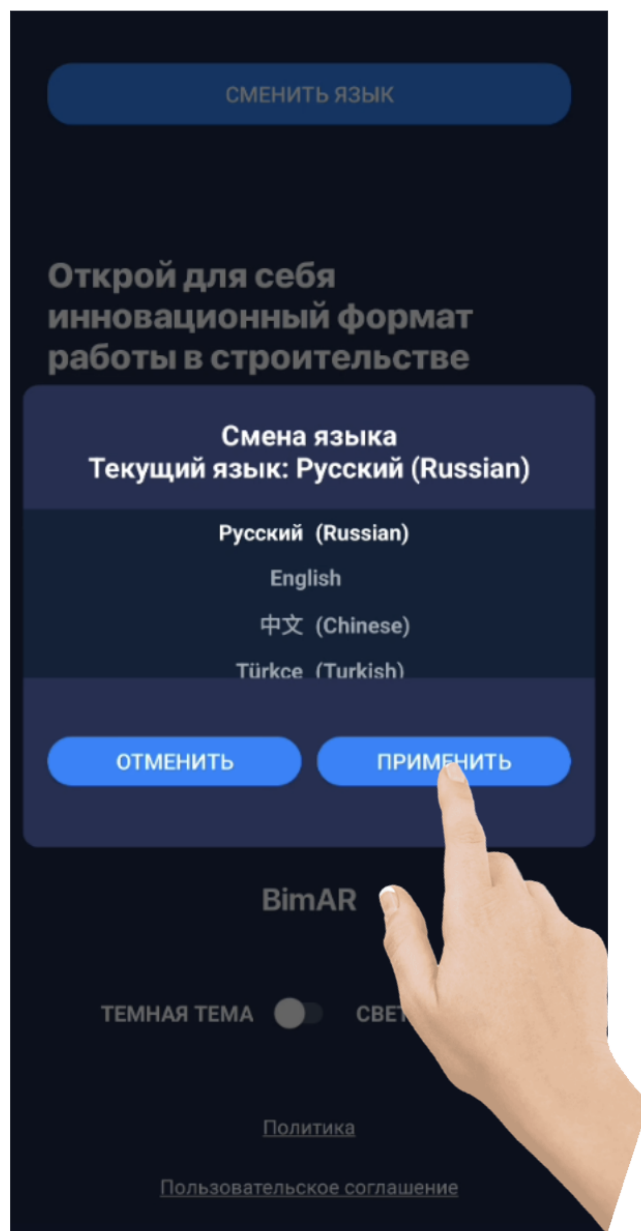
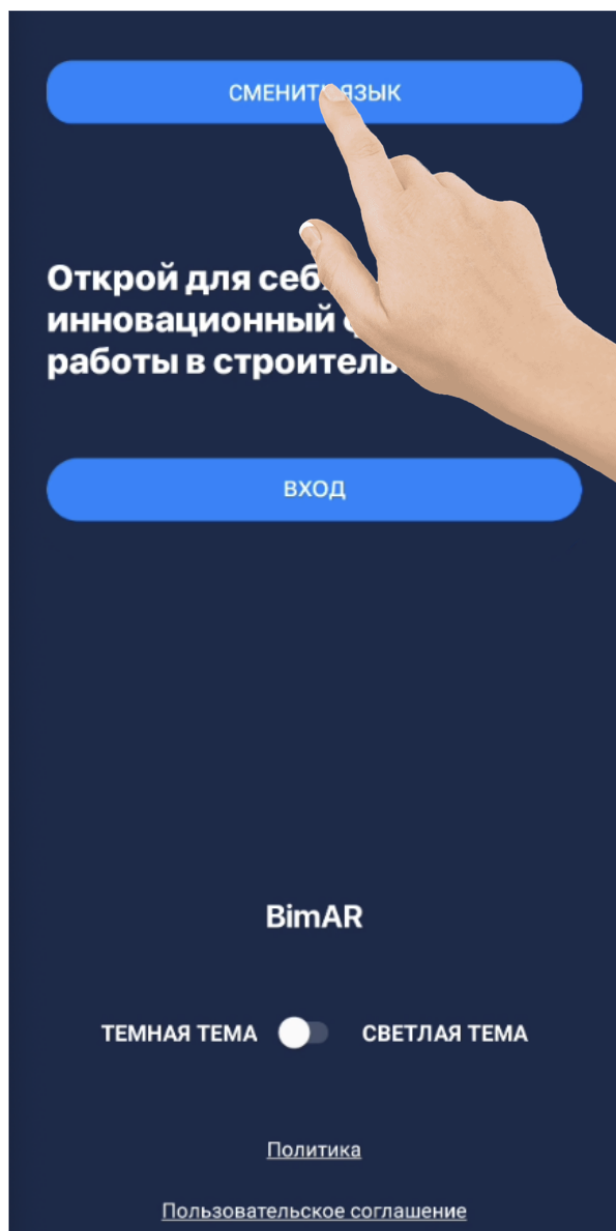
Смена языка

На странице авторизации можно поменять язык, нажав кнопку "Сменить язык".

Доступны: русский, английский, китайский (мандаринский) и турецкий языки. После выбора языка из списка необходимо нажать "Применить".

! ВАЖНО !:

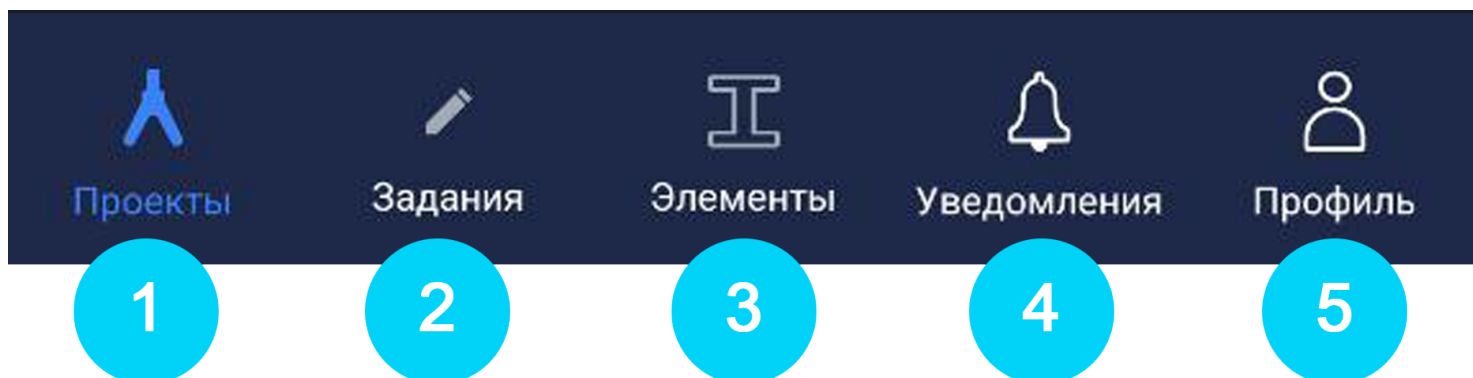
При смене языка меняется только язык интерфейса. Названия проектов и их содержимое отображаются на том языке, в котором они были внесены в систему.



Интерфейс

РАЗДЕЛЫ

В приложение вы увидите следующие разделы:



1. Проекты - список доступных проектов. Здесь вы можете: загружать и разгружать элементы со склада, создавать и удалять пакки элементов, открывать 3D-модель

вашего проекта. При загрузке проекта производится его кеширование во внутреннюю память устройства

2. Задания - список новых и выполненных задач.

3. Элементы - Список элементов загруженных в кэш проектов.

4. Уведомления - оповещения о новых заданиях или о совершенных действиях с элементами на которых есть подписка .

5. Профиль- в данном разделе расположены: выбор спутниковых карт, переключение между темной и светлой темами, показ элементов на камере, смена языка, включение перехода в карточку элемента при нажатии на него в режиме сканирования, очистка кеша и выход из аккаунта.

Профиль



Модуль стройплощадки

Модул

GOOGLE КАРТЫ

ТЕМНАЯ ТЕМА



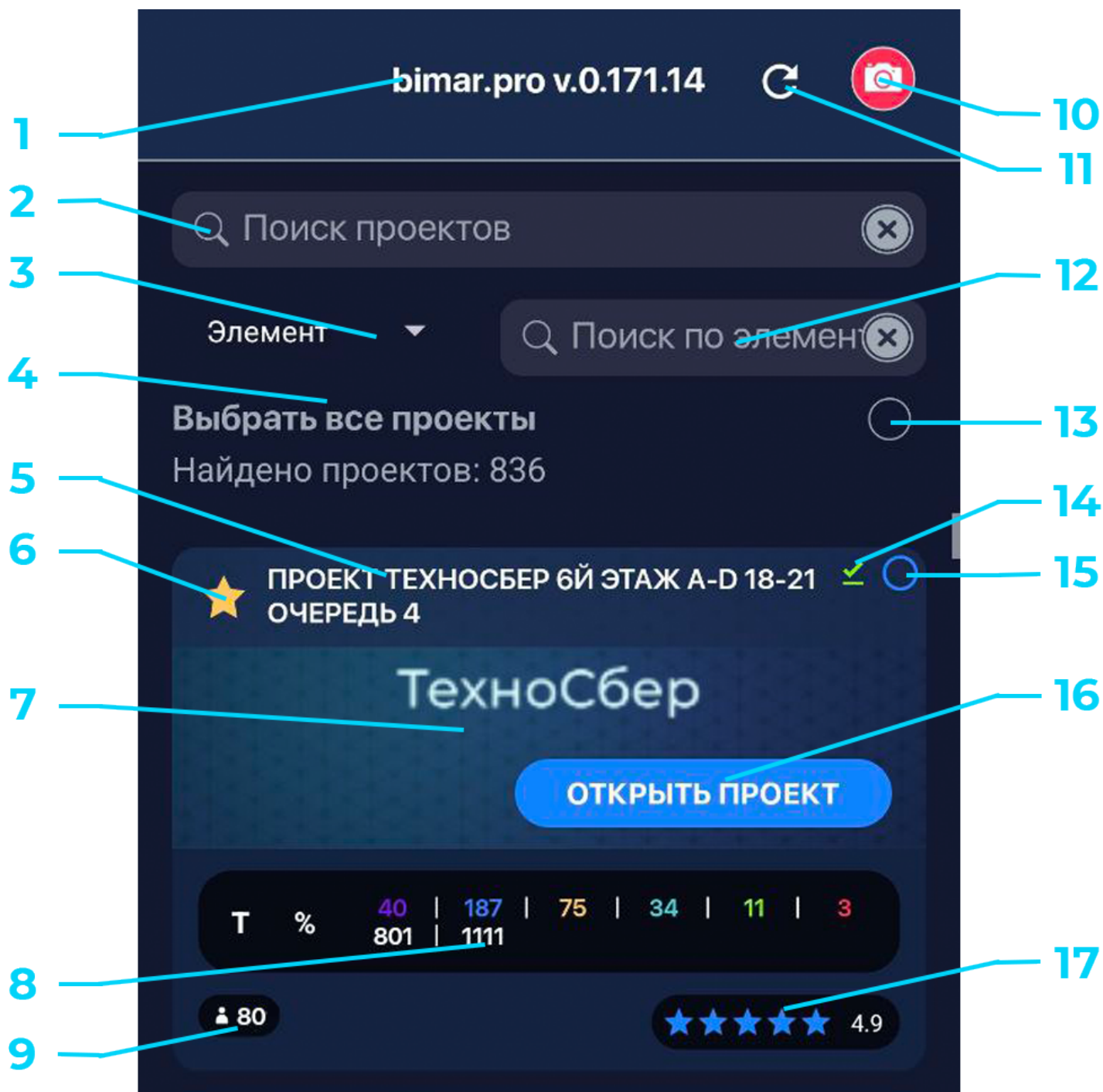
СВЕТЛАЯ ТЕМА

СМЕНИТЬ ЯЗЫК

! ВАЖНО ! :>

Разделы «Склад», «На стройке» и «Транзит» включают в себя все элементы из всех проектов, которые загружены в кэш. Например, если у вас закэшированы три проекта, то в разделе «Склад» вы увидите список всех деталей со всех трех проектов.

РАЗДЕЛ ВЫБОРА ПРОЕКТОВ



1. Версия установленного приложения;
2. Поиск доступного проекта по названию;
3. Выбор элемента/транспорта для поиска среди проектов;
4. Количество доступных проектов;
5. Название/шифр проекта;

6. Добавление проекта в "Избранные проекты" (Отображение вверху списка);
7. Аватарка проекта;
8. Счетчик (Количество элементов с их актуальными статусами (зависит от настроек)):

Производство Склад Транспортировка Стройплощадка

Смонтировано верно Смонтировано неверно Элемент в системе

1. Количество участников в проекте;
2. Поиск среди проектов по маркеру;
3. Обновление списка;
4. Строка для поиска элемента/транспорта внутри проектов;
5. Кнопка выбора всех проектов для загрузки;
6. Индикатор загрузки проекта в кеш-память;
7. Кнопка выбора проектов поштучно;
8. Кнопка перехода в проект;
9. Рейтинг заполненности проекта.



BimarSystem

Машина

Заведение авто в систему, присвоение госномера, координаты gps, и погрузка элементов со склада готовой продукции в авто

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



BimarSystem

Проекты

Как найти проект

Для того чтобы найти проект, введите его название в поле поиска и нажмите на кнопку «ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ».

Для того, чтобы добавить проект в "Избранные" нажмите на звездочку в левом-верхнем углу карточки проекта.



Элемент

Выбрать все проекты

Найдено проектов: 9

ПРОЕКТ ТЕХНОСБЕР 6Й ЭТАЖ А-D 18-21
ОЧЕРЕДЬ 4

ТехноСбер

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

Т

%

40

800

186

1111

77

34

11

3

0

4.9

Загрузка проектов в кэш При первичной загрузке проекта, он прогружается во внутреннюю память телефона. Загрузка может занять некоторое время. Этот процесс актуален при работе в условиях с нестабильной связью с интернетом.

Если необходимо одновременно загрузить в память несколько проектов, то это можно сделать, выбрав проекты путем нажатия на область выбора проектов и нажать "Загрузить проекты".

После успешной загрузки у каждого проекта появится зеленая галочка



и откроется окно мультипроектной камеры для сканирования элементов в необходимом режиме.

Поиск проектов



Элемент



Поиск по элементу



Выбрать все проекты



Найдено проектов: 836



ПРОЕКТ ТЕХНОСБЕР 6Й ЭТАЖ А-D 18-21
ОЧЕРЕДЬ 4



ТехноСбер

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

T

%

40

801

187

1111

75

34

11

3

0



4.9



-06-05-00-KM1_



ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

T

%

0

1501

4

1507

0

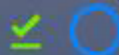
0

2

0



-06-05-00-KM1_



ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1503

80

★★★★★ 5.0

Загрузка проектов

Проекты загружены

Перейти в мультипроектную камеру:

СКЛАД

ТОПОСЪЕМКА

СКЛАД ВРЕМЕННОГО ХР

СТРОЙПЛОЩАДКА

СКЛАД ВРЕМЕННОГО ХРАНЕНИС

МОНТАЖ

ЭЛЕМЕНТЫ ПРИНЯТЫ ЗАКАЗЧИКОМ

Окно проекта

ГЛАВНЫЙ ЭКРАН ПРОЕКТА

При открытии вы попадаете на главную страницу проекта:



1. Версия установленного приложения;
2. Название открытого проекта;
3. Иконка проекта;
4. Количество участников проекта;
5. Счетчик (Количество элементов с их актуальными статусами (зависит от настроек)):

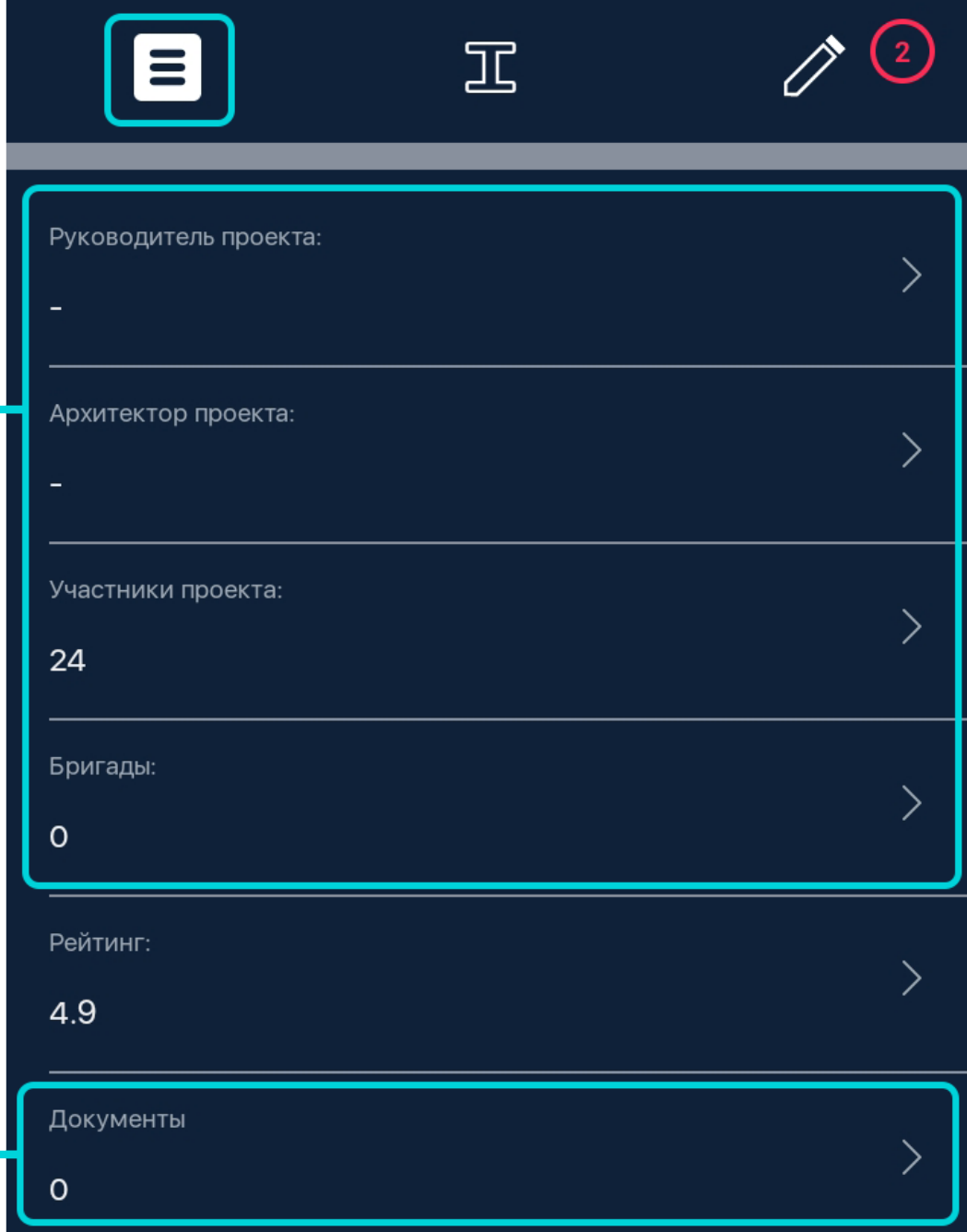
! ВАЖНО !:

Отображение статусов счетчика зависит от пользовательских настроек.

1. Кнопка открытия 3D-модели проекта;
2. Модули (Режимы) сканирования;
3. Общая информация о проекте;
4. Список элементов;
5. Раздел заданий;
6. Уведомление о поступивших заданиях;
7. Раскрытие нижней половины экрана;
8. Выключение всех лампочек;
9. Карта;
10. Добавление элемента;

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ

В этом разделе указана общая информация о проекте содержащая в себе участников по ролям и загруженную в него документацию.



1

2

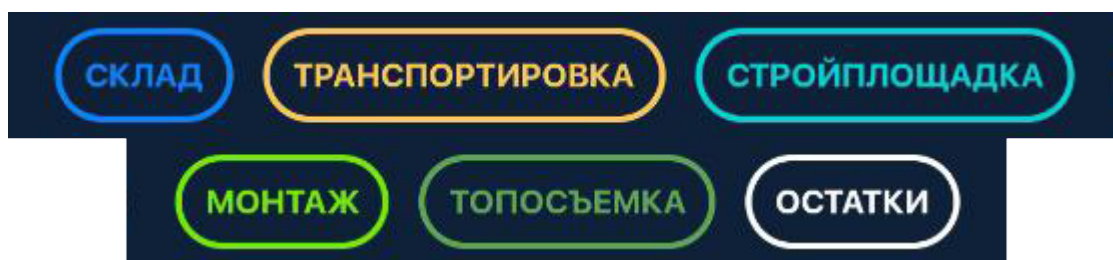
1. Участники проекта по ролям;
2. Документация и загруженные файлы относящиеся к проекту.



Модули/сканирование

МОДУЛИ/СКАНИРОВАНИЕ

Модули (Режимы сканирования), предназначены для перевода элементов в нужный статус при сканировании, а так же для поиска/распознавания элементов.



! ВАЖНО ! : >

Некоторые из модулей имеют дополнительный функционал. Например:

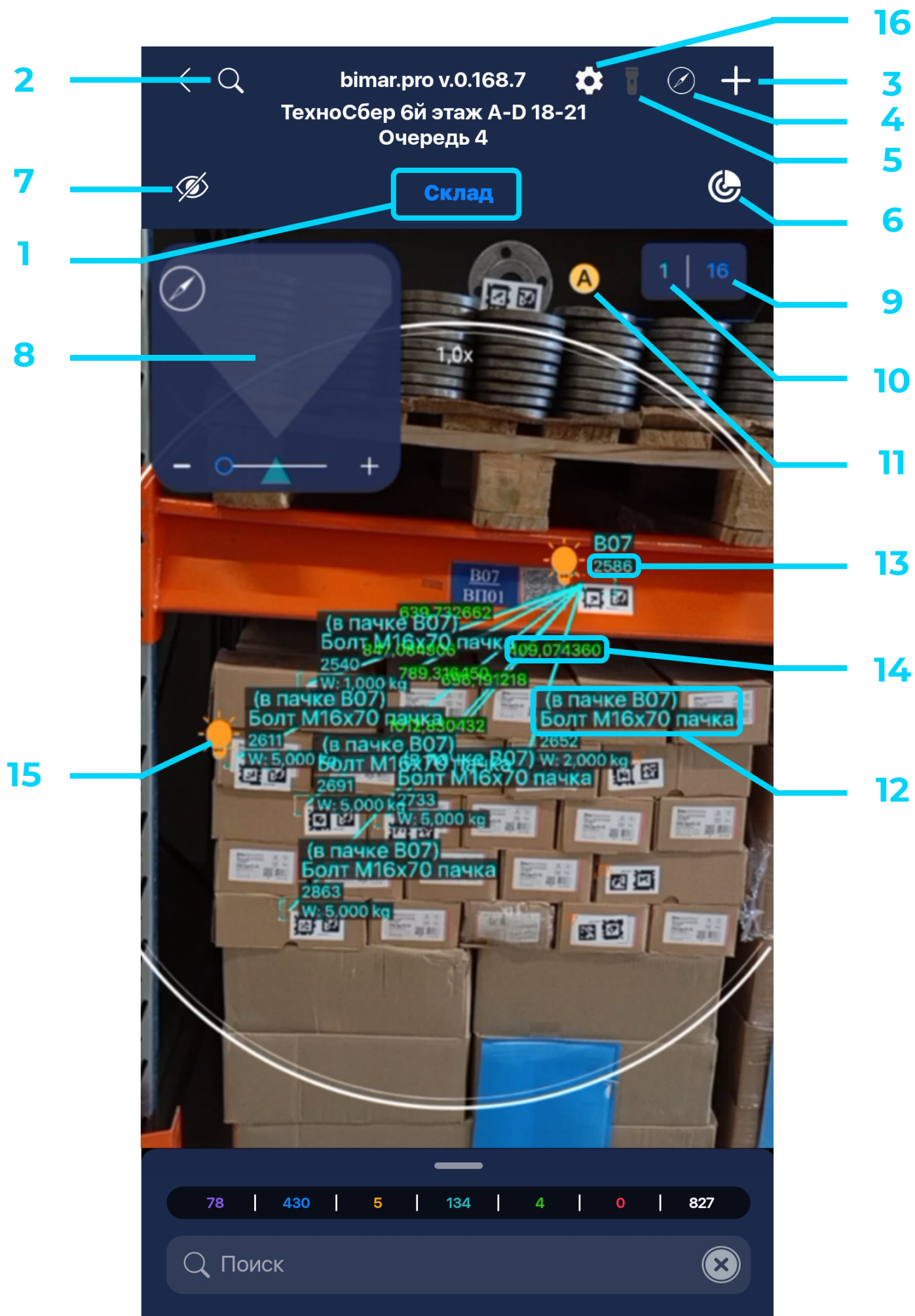
"Транспортировка" открывает окно списка авто. и возможность добавления в содержимого в него.

"Монтаж" - для сопоставления смонтированных элементов с BIM-моделью.

"Топосъемка" - для работы исключительно с лэндмарками или просмотра элементов без перевода в другой статус.

Названия и цвета модулей настраиваются по требованиям заказчика.

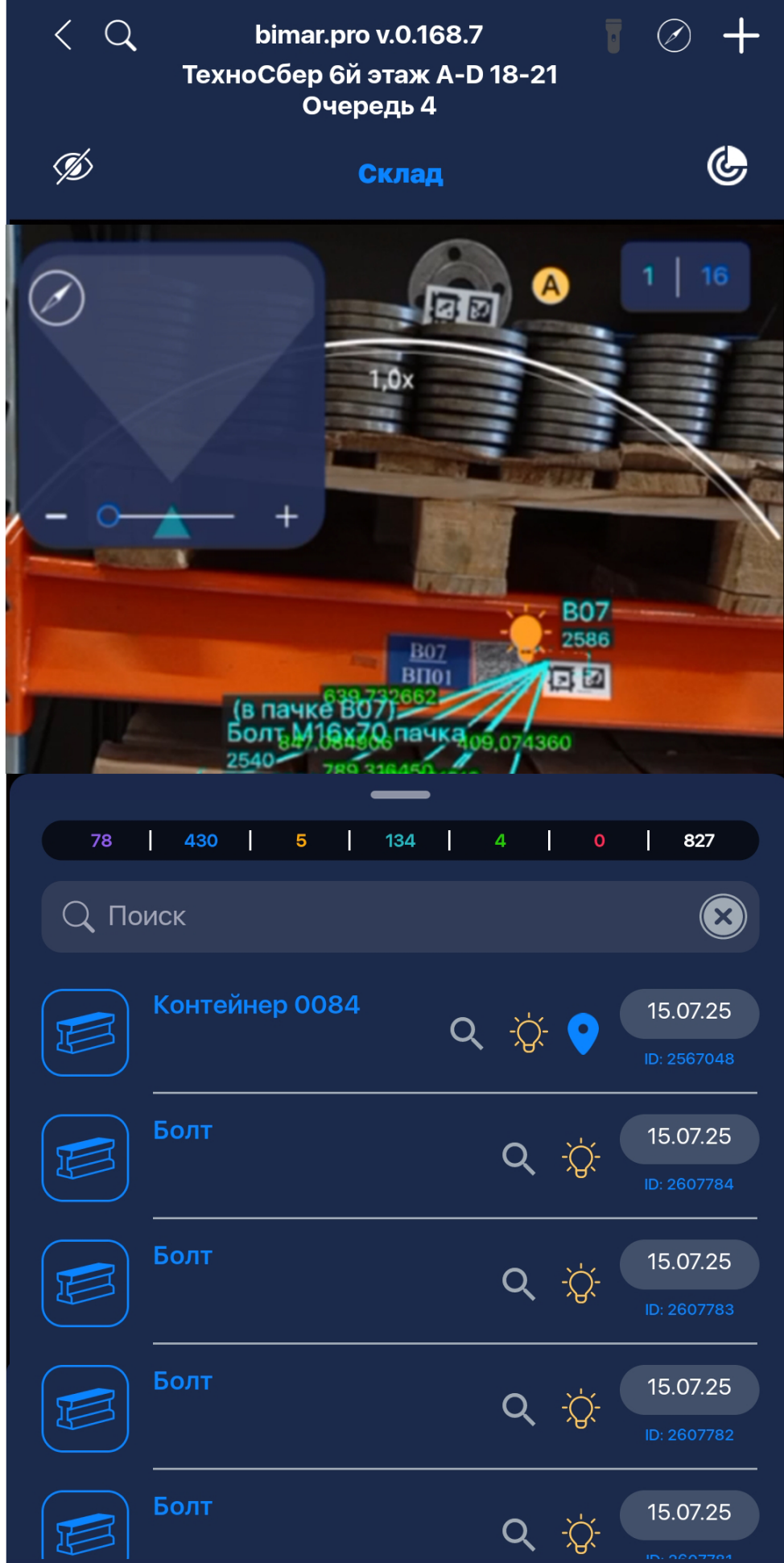
Для сканирования элементов выберете необходимый режим («Склад», «Стройплощадка», «Монтаж» и т.д) и после включения камеры наведите её на элементы с маркерами. В процессе сканирования на экране будут отображаться наименования элементов.



1. Название модуля;

2. Поиск в общем списке элементов;

3. Создание элемента;
4. Карта;
5. Включение/выключение фонарика;
6. Включение/выключение привязки элементов к геопозиции;
7. Показать скрытые элементы;
8. Радар;
9. Количество элементов в данном статусе;
10. Счетчик сканированных за сессию элементов;
11. Включение/выключение автофокуса камеры;
12. Полное название и расположение элемента;
13. Расстояние от центра камеры до центра маркера в миллиметрах;
14. Расстояние между маркерами (зависит от модуля и отношения элементов друг к другу);
15. Подсвеченный элемент лампочкой;
16. Настройки сканирования.



Смахнув, в режиме сканирования снизу-вверх, откроется список элементов отображающий сканированные по очередности элементы.

В режиме сканирования имеется функция зума путем сведения и разведения пальцев.



bimar.pro v.0.171.14



Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



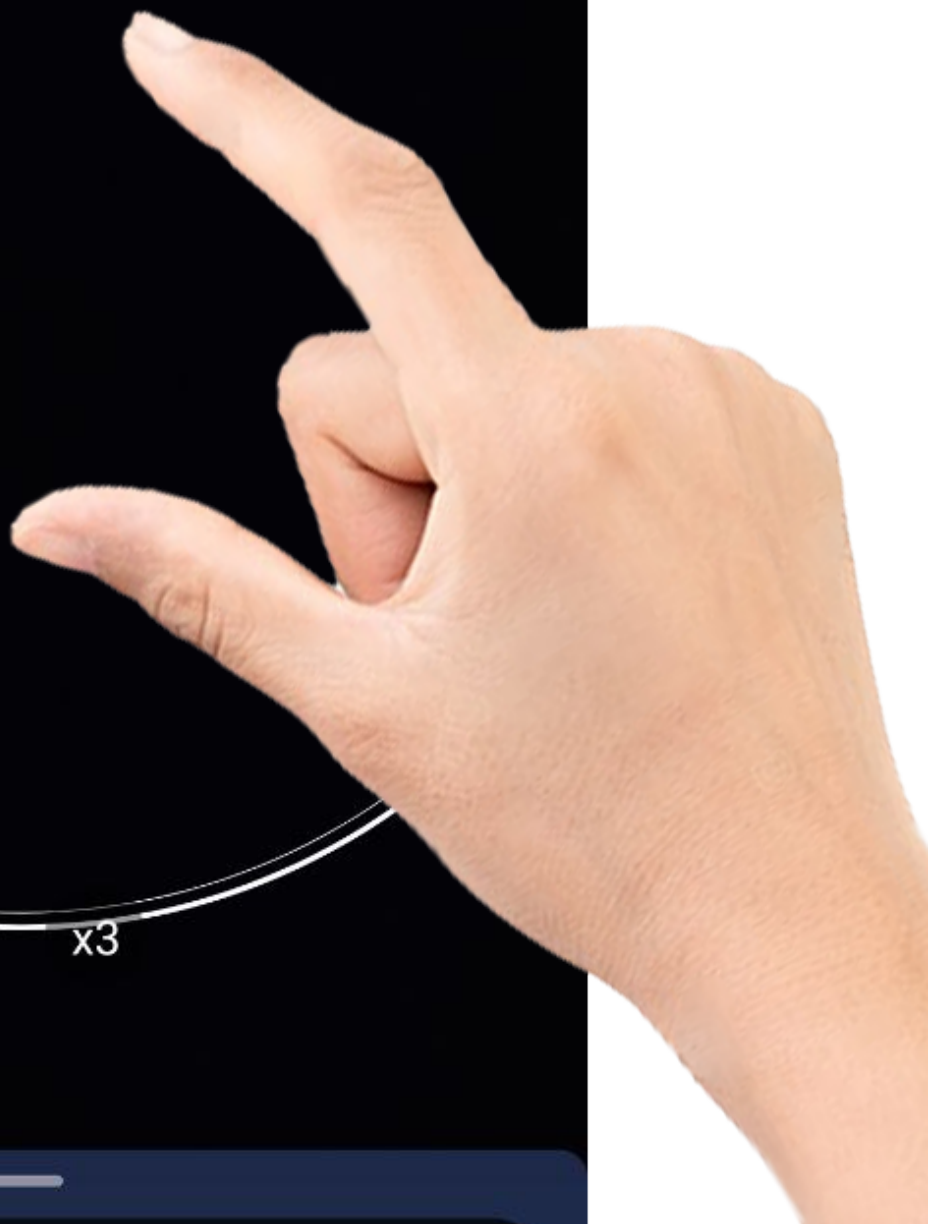
Склад



186

1,0x

x1 x3



РАДАР

Радар предназначен для упрощения поиска элементов на которых горит лампочка или стоит задание. Работает он по принципу построения цепочек сканируемых элементов относительно друг друга. Элемент с лампочкой на радаре будет обозначен ЖЕЛТОЙ точкой, а с заданием ЗЕЛЕНОЙ.

! ВАЖНО ! : >

По умолчанию, для удобства, радар свернут. Для того, чтобы его развернуть, необходимо нажать на "Компас" в левом верхнем углу области сканирования.

Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



Склад



A

3

1,0x



x1 x3

T	%	0	746	3	0	0	0
		0	743				

Чтобы развернуть радар на весь экран, нажмите на "Компас" еще раз.



bimar.pro v.0.171.22



Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



Склад



Navigation menu with icons for navigation, 'ВСЕ', lightbulb, and wrench. Includes a zoom slider with '-' and '+' buttons.

A

3

1,0x



T

%

0

746

3

0

0

0

0

743

Также изначально радар показывает все элементы в цепочке. Чтобы включить отображение искомых элементов с лампочкой или заданием относительно вашего местоположения, можно включить фильтрацию на самом радаре нажав на гаечный ключ или лампочку. Чтобы отключить фильтрацию, нажмите на "ВСЕ".



bimar.pro v.0.171.22



Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



Склад



ВСЕ



A

3



1,0x



X1

X3



T %

0

746

3

0

0

0

0

743

НАСТРОЙКИ РЕЖИМА СКАНИРОВАНИЯ

Для того, чтобы перейти в настройки режима сканирования нажмите на шестеренку



вверху справа.

Тут можно включить и отключить следующие функции:



Настройки сканирования

Проект ТехноСбер 6й этаж A-D 18-21
Очередь 4

Распознавать только те на которых есть задание

Распознать те на которых лампы

Распознать те на которых лупы

Показ элементов на камере

ВСЕ ЭЛЕМЕНТЫ
ПРОЕКТА



ЭЛЕМЕНТЫ ТЕКУЩЕЙ
СЕССИИ

ВКЛЮЧИТЬ ПЕРЕХОД НА ЭЛЕМЕНТ ПРИ
НАЖАТИИ НА МАРКЕР

Отображать габариты

Отображать пачку

Название проекта

Отображать расстояния

Показывать ID маркера



Элементы

СПИСОК ЭЛЕМЕНТОВ ПРОЕКТА

Это основной раздел для работы в проекте. Тут находятся все элементы проекта с их актуальными статусами по цветам и важной информацией о них.



1. Поиск элемента по названию/характеристикам;
2. Порядок отображения списка;
3. Фильтр элементов;
4. Список элементов;
5. Дата изменения статуса элемента;
6. Уникальный ID элемента;

7. Наличие привязанного маркера к элементу;
8. Статус привязки элемента к геопозиции;
9. Включение/выключение поиска избранного элемента;
10. Включение/выключение подсветки элемента для поиска;
11. Разворачивание списка содержимого пачки/ячейки;
12. Наличие задания на элементе.

Типы элементов

ТИПЫ ЭЛЕМЕНТОВ

В системе существуют различные типы элементов по предназначениям:



Элемент - универсальная единица учета. (Напр.: МТР, ТМЦ, изделие, конструкционный элемент, и тд.) ;



Остаток - новый создаваемый элемент
являющийся остатком сырья от основного элемента;



Длинномер - единица учера сырья
измеряющаяся в миллиметрах;



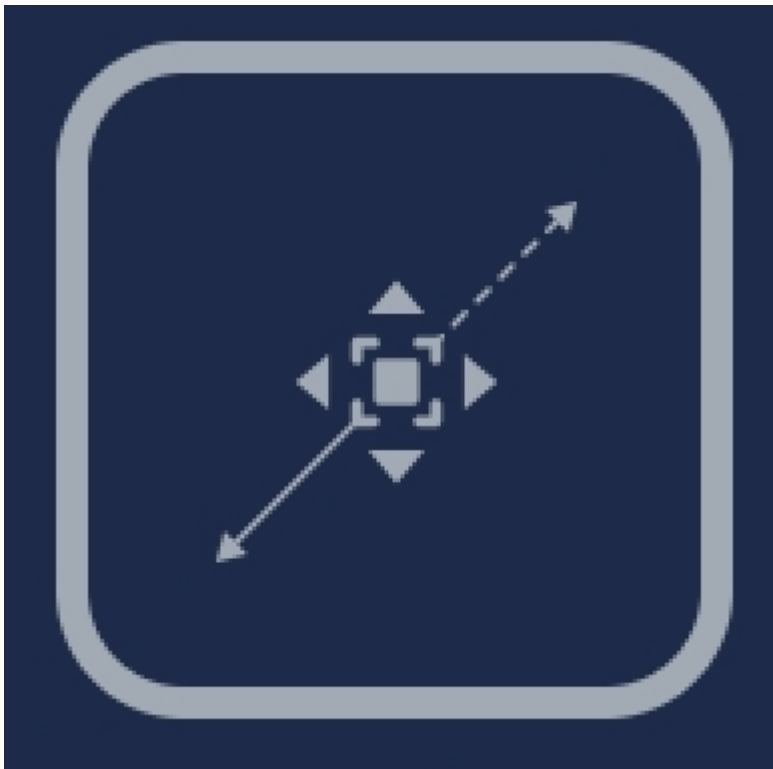
Пачка - элемент способный содержать в себе другие элементы (Напр.: коробка, поддон, ящик, контейнер зона хранения, и тд.);



Лэндмарка - статичная точка с маркером на участке способствующая точной привязке элементов в географическим координатам;



Весомер - элемент обладающий редактируемыми весовыми характеристиками;



Ячейка - пачка заданными геометрическими параметрами для внесения в нее содержимого через сканирование;



Текучие - элемент измеряемый в литрах;



Штукомер - элемент имеющий количественное содержимое.

ПОИСК ЭЛЕМЕНТА

ПОИСК ЭЛЕМЕНТА

The screenshot shows a search interface on a dark background. At the top, there is a search bar with a magnifying glass icon on the left, the text "белая" (white) in the center, and a close button (X) on the right. Below the search bar, there is a sorting dropdown menu showing "от нового к старому ↓" (from new to old) and a blue button labeled "ФИЛЬТР" (FILTER). Below the filter button, it says "Найдено элементов: 1 (0 кг)" (Found elements: 1 (0 kg)).

The main content area displays a search result for a construction element. On the left is an icon of a stack of three yellow blocks. To its right, the text reads "каска строительная (белая)" (construction helmet (white)). To the right of the text are three icons: a yellow location pin, a magnifying glass, and a yellow lightbulb. On the far right, there is a grey rounded rectangle containing the date "15.07.25" and the ID "ID: 2287825".

Поиск элемента осуществляется вводом его названия, марки или уникального ID (для конкретного элемента) в поисковой строке. Искомый элемент отображается в списке под поисковой строкой. Включив фильтрацию по статусам будет производиться поиск элемента в необходимом статусе. См. Фильтр списка элементов.

Если элемент который вы ищите находится в пачке (или в пачке, которая лежит в другой пачке), нужно включить "Приоритетный поиск" в Фильтре списка элементов. Включив, искомый элемент отобразится единственным по иерархии Пачка-->Пачка-->Искомый элемент.

Выбор фильтров

Тип элемента **ВСЕ** НАСТРОИТЬ

Статус элемента **ВСЕ** НАСТРОИТЬ

Субстатус элемента **ВСЕ** НАСТРОИТЬ

Показывать элементы в корзине

Пачки в начале списка

Приоритетный поиск

ОТМЕНИТЬ

ПРИМЕНИТЬ



Также поиск конкретного элемента можно осуществлять напрямую через 3D-модель. См. 3D-модель.



Колонна 515



78

429

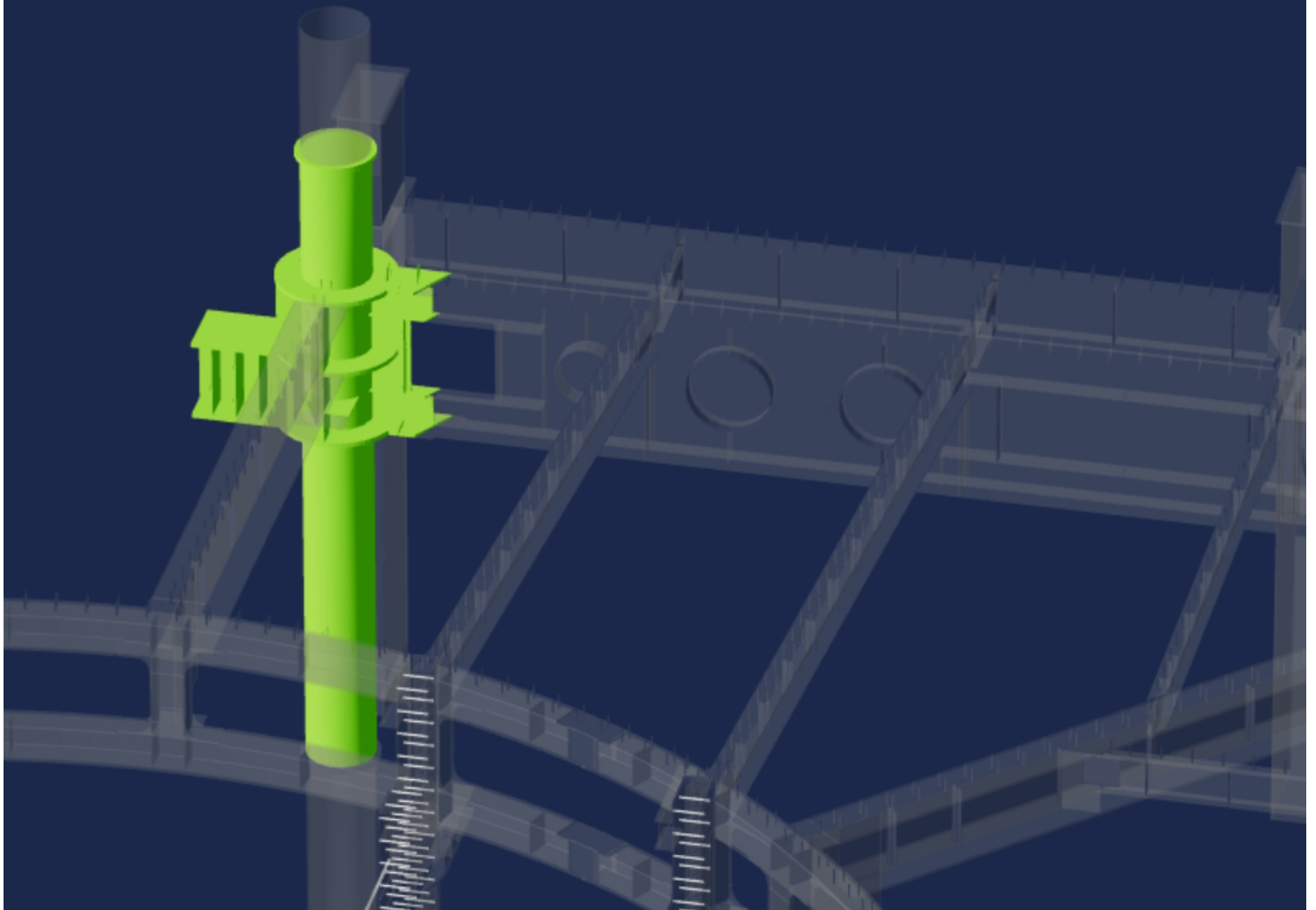
5

134

4

0

749



ФИЛЬТР СПИСКА ЭЛЕМЕНТОВ

Выбор фильтров

Тип элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Статус элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Субстатус
элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Показывать элементы в корзине



Пачки в начале списка



Приоритетный поиск



ОТМЕНИТЬ

ПРИМЕНИТЬ

Фильтр списка элементов предназначен для поиска элементов по типам, статусам и субстатусам (2-го уровня).

Чтобы применить фильтр необходимо рядом со строкой поиска нажать на кнопку "ФИЛЬТР". В окне выбора фильтров вы увидите напротив фильтруемых объектов кнопки "ВСЕ" и "НАСТРОИТЬ".

! ВАЖНО ! :

>

По умолчанию фильтр включен на все типы элементов, статусы и субстатусы.

Выбор фильтров

Тип элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Статус элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

СКЛАД

ТРАНСПОРТИРОВ
КА

СТРОЙПЛОЩАДК
А

СМОНТИРОВАНО
ВЕРНО

СМОНТИРОВАНО
НЕВЕРНО

В СИСТЕМЕ

Сабстатус элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Показывать элементы в корзине



Пачки в начале списка



ОТМЕНИТЬ

ПРИМЕНИТЬ

Фильтр работает в обратном порядке. При нажатии "НАСТРОИТЬ" выбирая статусы или типы они будут выключаться из фильтра.

! ВАЖНО ! :>

Для того, чтобы включить фильтр одного статуса или элемента, необходимо зажать на 2 сек необходимый фильтр. При этом все остальные фильтры выключатся. Если же необходимо включить еще фильтры, достаточно будет выбрать остальные простым кликом.

Выбор фильтров

Тип элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

Статус элемента

ВСЕ

НАСТРОИТЬ

СКЛАД

ТРАНСПОРТИРОВ
КА

СТРОЙПЛОЩАДК
А

СМОНТИРОВАНО
ВЕРНО

СМОНТИРОВАНО
ВЕРНО

В СИСТЕМЕ

Сабстатус элемента

НАСТРОИТЬ

Показывать элементы в корзине



Пачки в начале списка



ОТМЕНИТЬ

ПРИМЕНИТЬ

Для того чтобы сбросить фильтр необходимо нажать на кнопку "ВСЕ"

Ниже имеются тумблеры включения/выключения отображения удаленных элементов, включения/выключения отображения пачек в верху списка элементов, а также включения/выключения приоритетного поиска.

При завершении настроек фильтра необходимо нажать кнопку "ПРИМЕНИТЬ" или "ОТМЕНИТЬ".

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.




BimarSystem

Карточка элемента



9

 Балка Б1-1
Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь 4



10

15

Модель 3D

1



2



3



4



5



6



7



Общая информация:

УДАЛИТЬ

16

ID: 3880894

ПОДПИСАТЬСЯ

17

11

Статус элемента:
В СИСТЕМЕ



18

26.12.25

19

12

Статус элемента 2-го уровня:
Заготовка

20

21

Назначить элемент сырья

13

Данные элемента:

длина (мм):	0	ширина (мм):	0
высота (мм):	0	масса (кг):	0
материал:	-		

Переместить в пачку

22

1. Общая информация об элементе;
2. Статусы 2-го уровня;
3. Привязка/отвязка маркера;
4. Чеклисты;
5. Документация;
6. Лог (история изменений);
7. Дополнительная информация;
8. Разукомплектовка;
9. Название элемента и принадлежность к проекту/заказу;
10. Удалить название элемента;
11. Актуальный статус элемента;
12. Актуальный статус 2-го уровня элемента;
13. Характеристики элемента;
14. Сохранить изменения;
15. 3D-модель элемента;
16. Удалить элемент;
17. Подписаться на уведомления об любых изменениях элемента;
18. Включение/выключение лупы;
19. Включение/выключение лампочки;
20. Дата последнего изменения элемента;
21. Привязка файлов с остатка;
22. Переместить в папку.

! ВАЖНО ! :

Нажав на кнопку "ПОДПИСАТЬСЯ" (17), Вам будут приходить уведомления о любых изменениях связанных с ЭТИМ элементом.



Статусы 2-го уровня

СТАТУСЫ ВТОРОГО УРОВНЯ

Статусы второго уровня (доп.статусы)— статусы элементов, которые могут быть дополнительно присвоены независимо от текущего статуса элемента в системе («на складе», «на транспортировке», «на стройплощадке» и т .д.).

Статусы второго уровня могут быть добавлены для всех основных статусов (склад, транспортировка, стройплощадка и т .д.). Наличие и состав статусов второго уровня задается в проекте при создании.

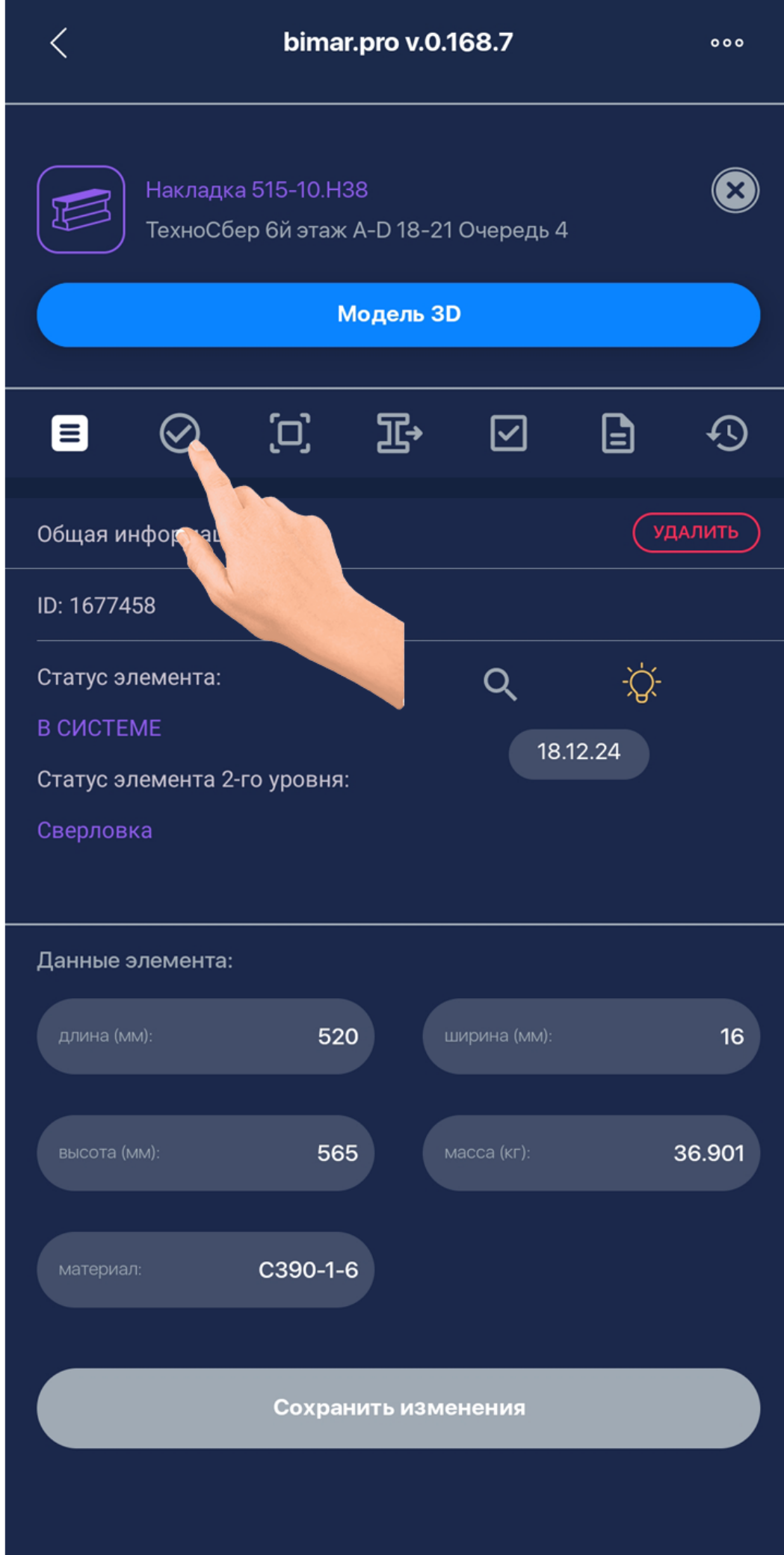
! ВАЖНО ! : >

Если у элемента не было основного статуса (он был белого цвета) в момент когда ему присвоен статус второго уровня, то такой элемент получает статус «цех» и отображается фиолетовым цветом по всей системе.

Чтобы присвоить статус второго уровня:

1. Перейдите в меню детали. Далее в раздел "Статусы 2-го уровня" нажав кнопку





1. В открывшемся списке можно отметить галочкой текущий статус элемента



Прогон П1-6

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D

Установить по маркеру



Изменение статусов 2-го уровня:

Заготовка



08.04.25

Резка под угол



08.04.25

Сверловка



08.04.25

Сборка



08.04.25

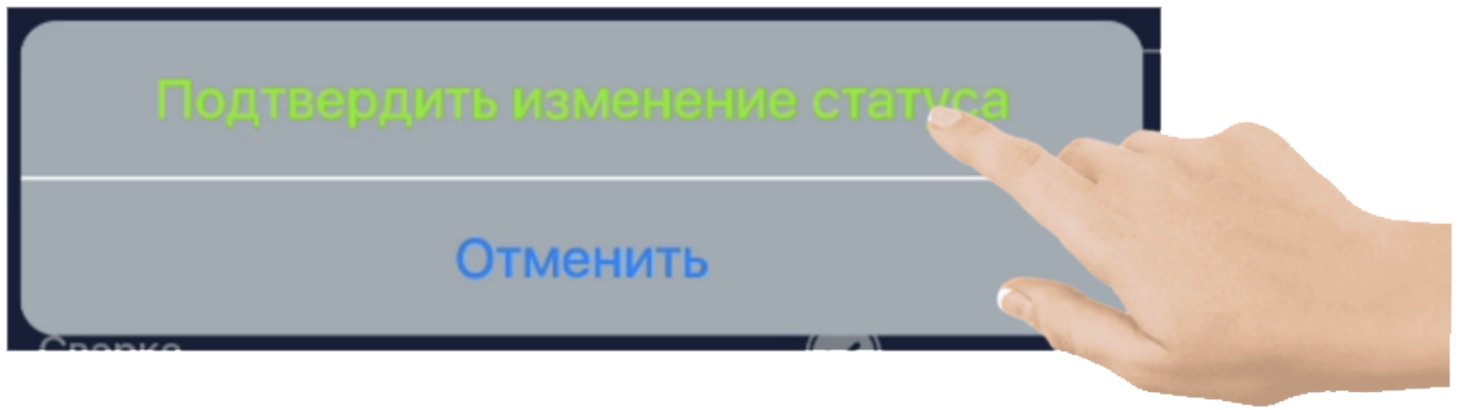
Сварка



Правка

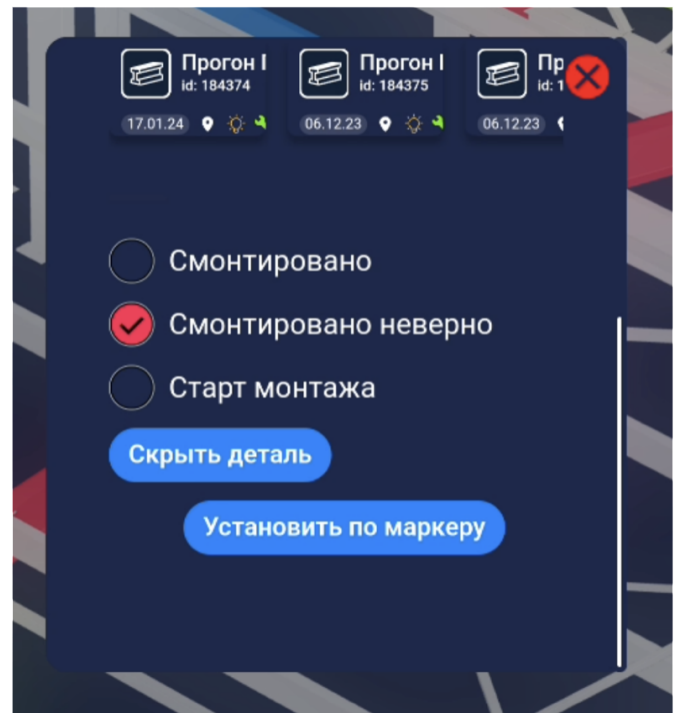
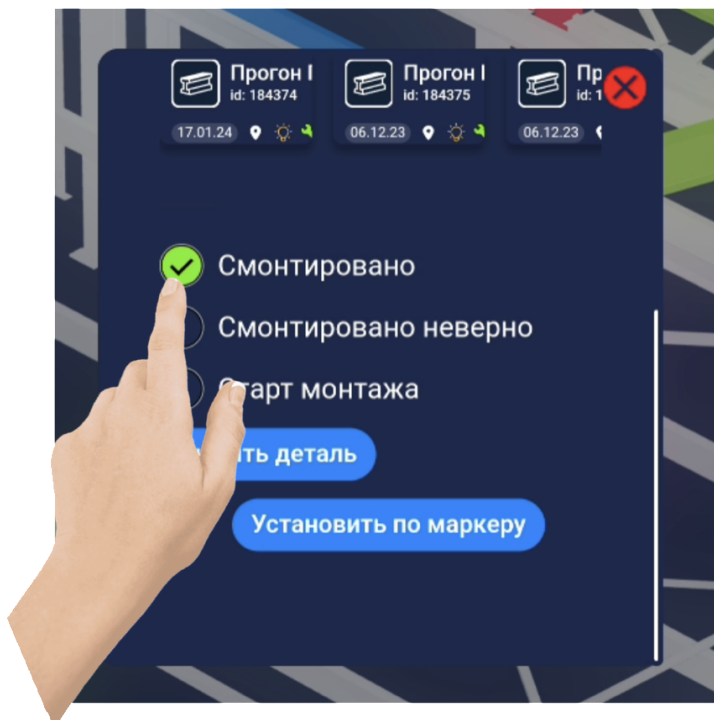


1. Далее необходимо подтвердить изменение статуса.

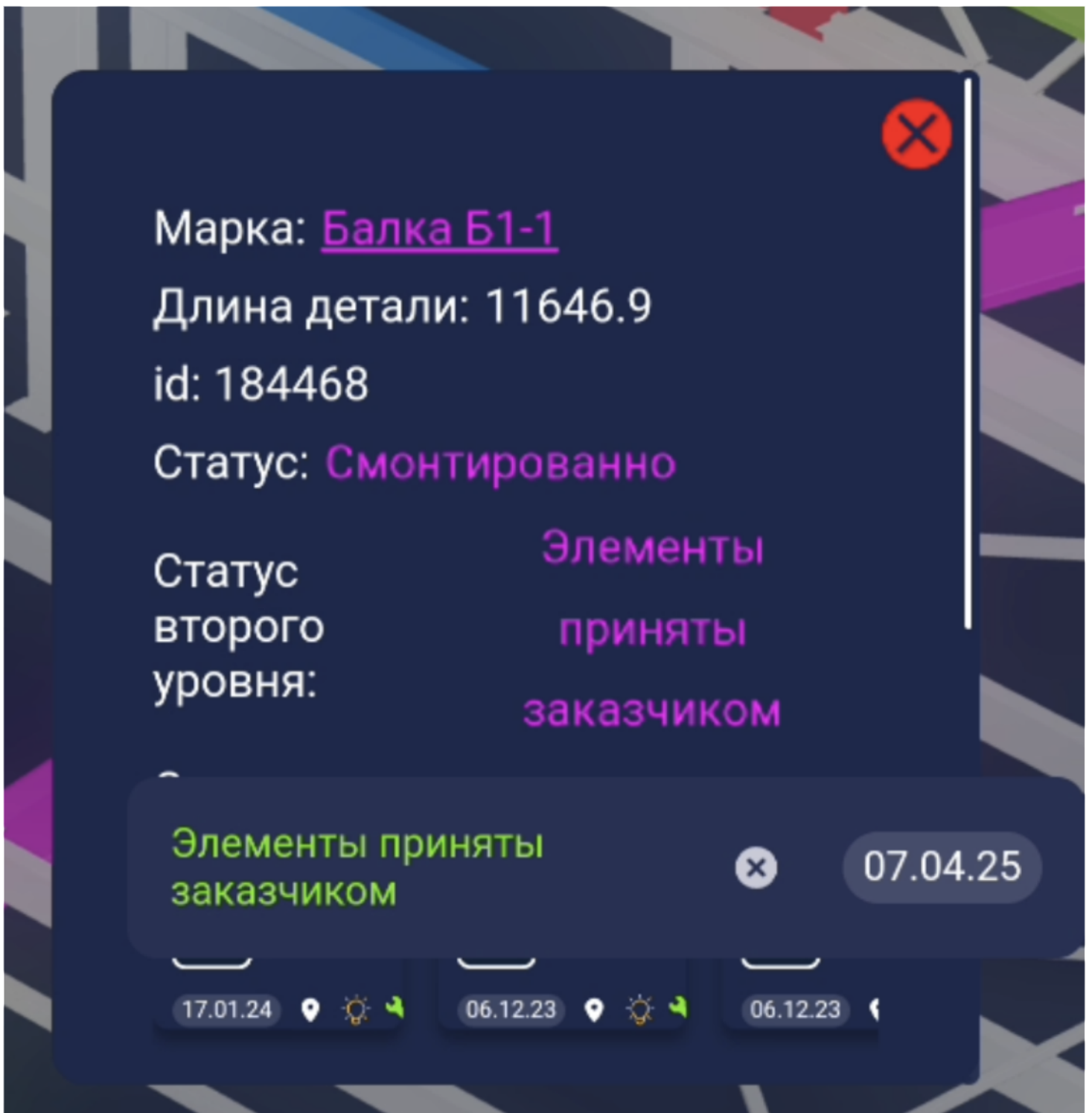


Помимо нового статуса, на сервере регистрируются дата и время присвоения статуса. Дата будет видна пользователю справа от статуса. Также дополнительно статус будет отображаться рядом с названием детали в списке всех деталей.

Те же действия можно произвести во всплывающем окне элемента на странице 3D модели объекта.



Также можно установить статус второго уровня, что тоже окрасит его в соответствующий цвет, с последующей фиксацией даты принятия решения.



! ВАЖНО ! : >

Изменить статус второго уровня также можно и в пачке. В случае изменения ее статуса второго уровня, он поменяется и у всего ее содержимого.

Также изменение статуса может автоматически формировать нужный формат документа

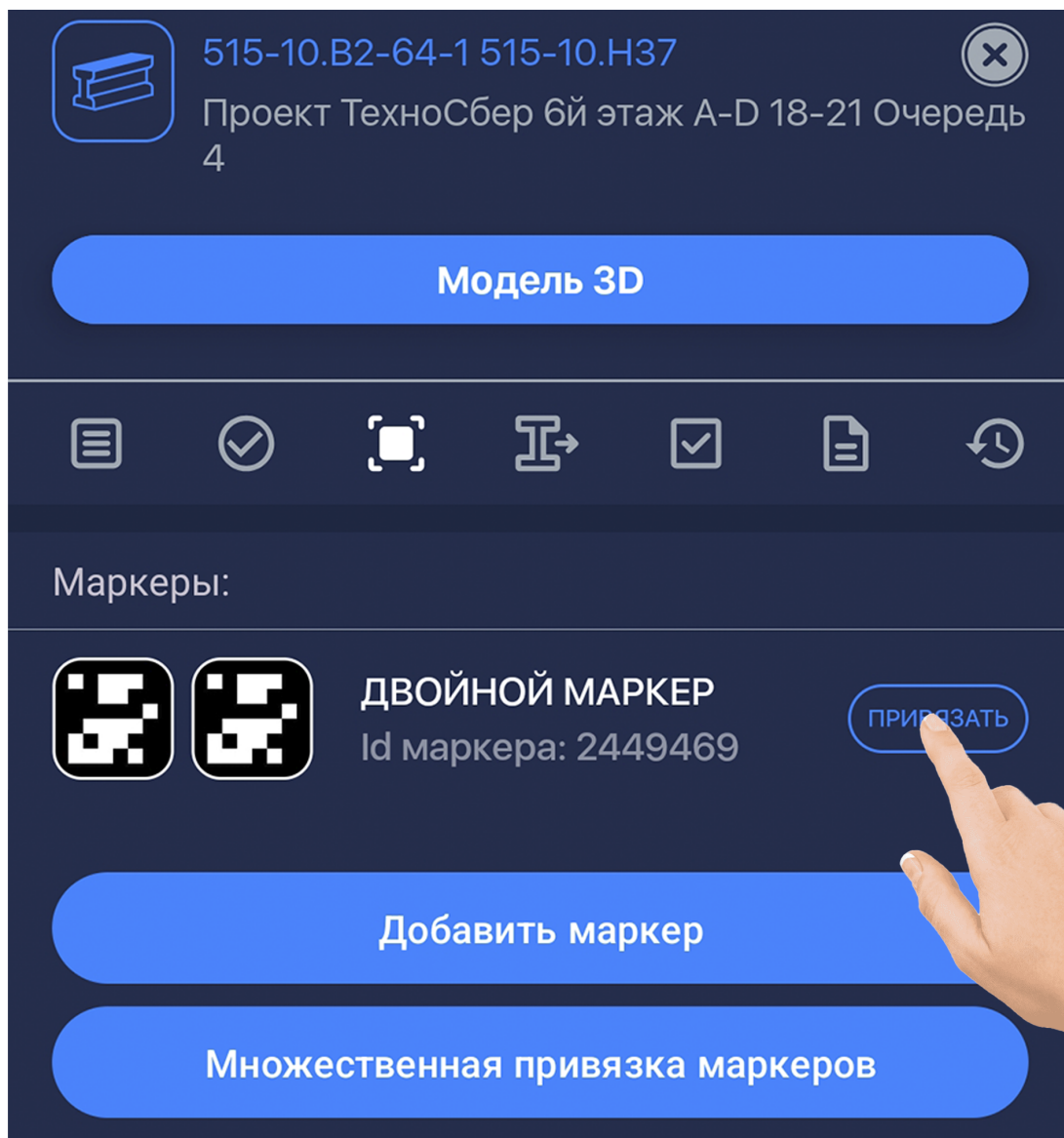


Привязка/отвязка маркера

КАК ПРИВЯЗАТЬ МАРКЕР К ЭЛЕМЕНТУ

Чтобы привязать маркер к элементу , необходимо:

1. Открыть страницу элемента
2. Выбрать раздел Привязка/отвязка маркера нажав [Изображение не найдено: static/ru/android/images/Icons/marker_icon.png]



1. Нажать на кнопку «привязать» [Изображение не найдено: static/ru/android/images/Icons/bind_icon.png]. После этого откроется сканер элементов



КМДЗ 303 ФС1-26



КМДЗ 203 ФС2-44

206 24



• ЦХП_КМ3_Е-Р_9-14 (номера 4-1)
bma7 pro 24206

1. Наведите на свободный маркер. Свободный маркер обозначаются только цифрами — это уникальный ID. Занятый маркер обозначается именем элемента, к которому он привязан. Обратите внимание, для успешной привязки маркер должен быть один в кадре.

! ВАЖНО ! : >

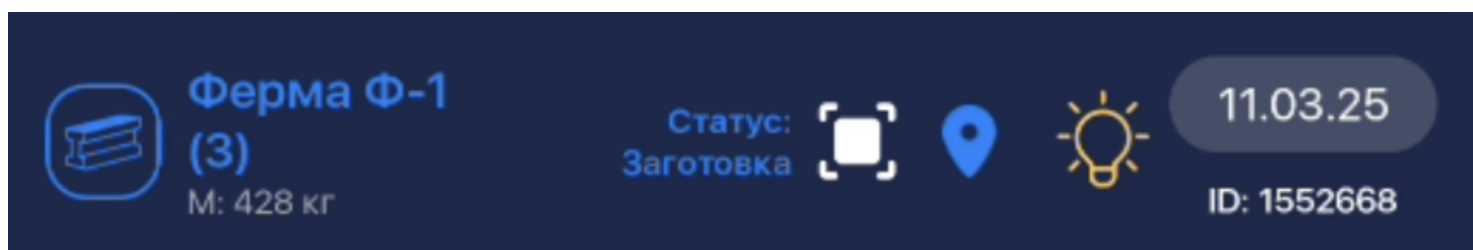
Если к детали уже привязан маркер и она находится в пачке, то отображается также название пачки.

1. Нажмите на кнопку «привязать маркер». Поздравляем, маркер привязан к элементу и доступен для сканирования в разных режимах! После привязки маркера, напротив вашего элемента в списке появится символ,



сообщающий, что маркер к данному элементу

привязан.



Ферма Ф-1
(3)
М: 428 кг

Статус: **Заготовка**

11.03.25
ID: 1552668

! ВАЖНО ! : >

Для избежания путаницы в будущем привязывайте только маркеры, которые нанесены непосредственно на элементы. Избегайте привязки маркеров «с листа». Также располагайте маркеры на элементах таким образом, чтобы они всегда оставались в видимой части элемента для дальнейшего удобного сканирования.

Так же, если к элементу необходимо привязать больше маркеров, можно добавить маркер, нажав кнопку "Добавить маркер".

Если же Вы уже расклеили некоторое количество маркеров к элементу и их необходимо привязать разом, то нажмите кнопку "Множественная привязка".



515-10.B2-64-1 515-10.H37



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь
4

Модель 3D



Маркеры:



ДВОЙНОЙ МАРКЕР

Id маркера: 2449469

ПРИВЯЗАТЬ

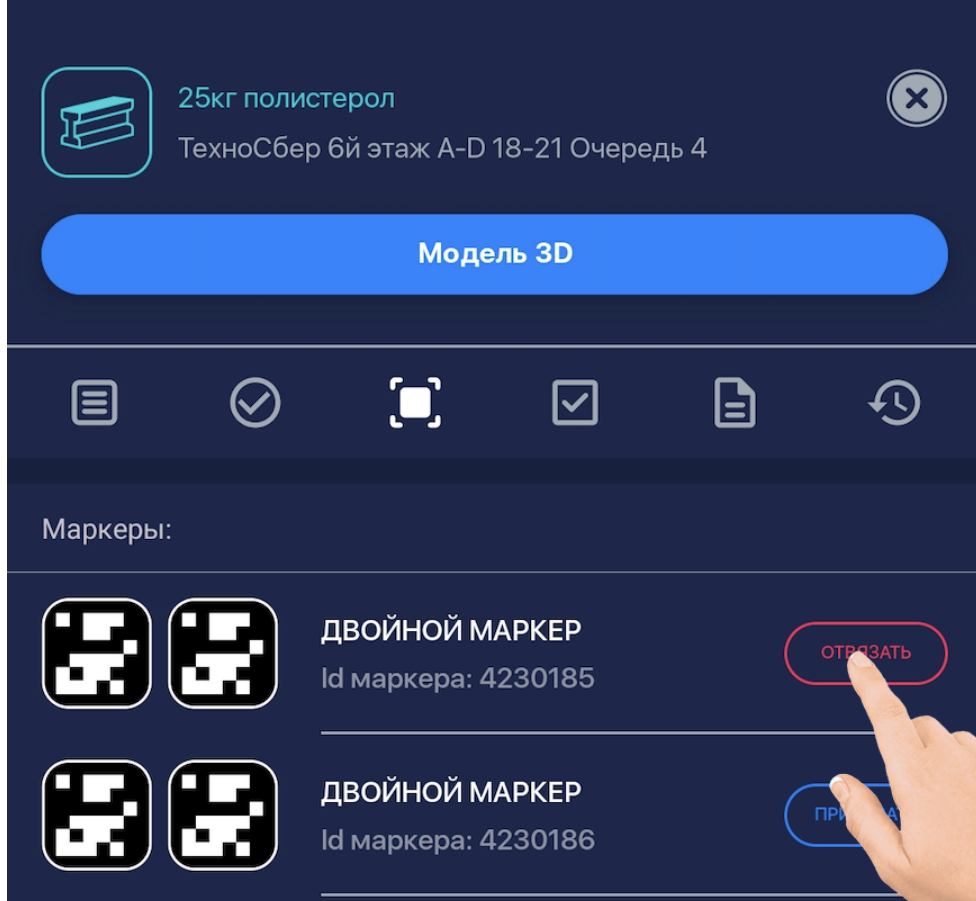
Добавить маркер

Множественная привязка маркеров

КАК ОТВЯЗАТЬ МАРКЕР

Отвязка маркера происходит аналогично привязке

1. Открыть страницу элемента
2. Выбрать раздел Привязка/отвязка маркера
3. Нажать на кнопку «Отвязать». После этого маркер станет свободным для привязки других элементов.



Рекомендации по нанесению маркеров

Рекомендации по нанесению маркеров

Требования к нанесению маркировки.

Маркировка наносится минимум с одной или двух видимых сторон элемента учета. Место нанесения должно быть удобным для считывания. Для габаритных элементов, маркировка наносится минимум с 2х равноудаленных сторон (например, с одного и другого конца балки). Важно: перед нанесением, очистить место нанесения для улучшения прилипания. Наносить маркировку рекомендуется при комнатной температуре (зависит от способа нанесения).

Способы нанесения маркировки.

Способы нанесения маркеров



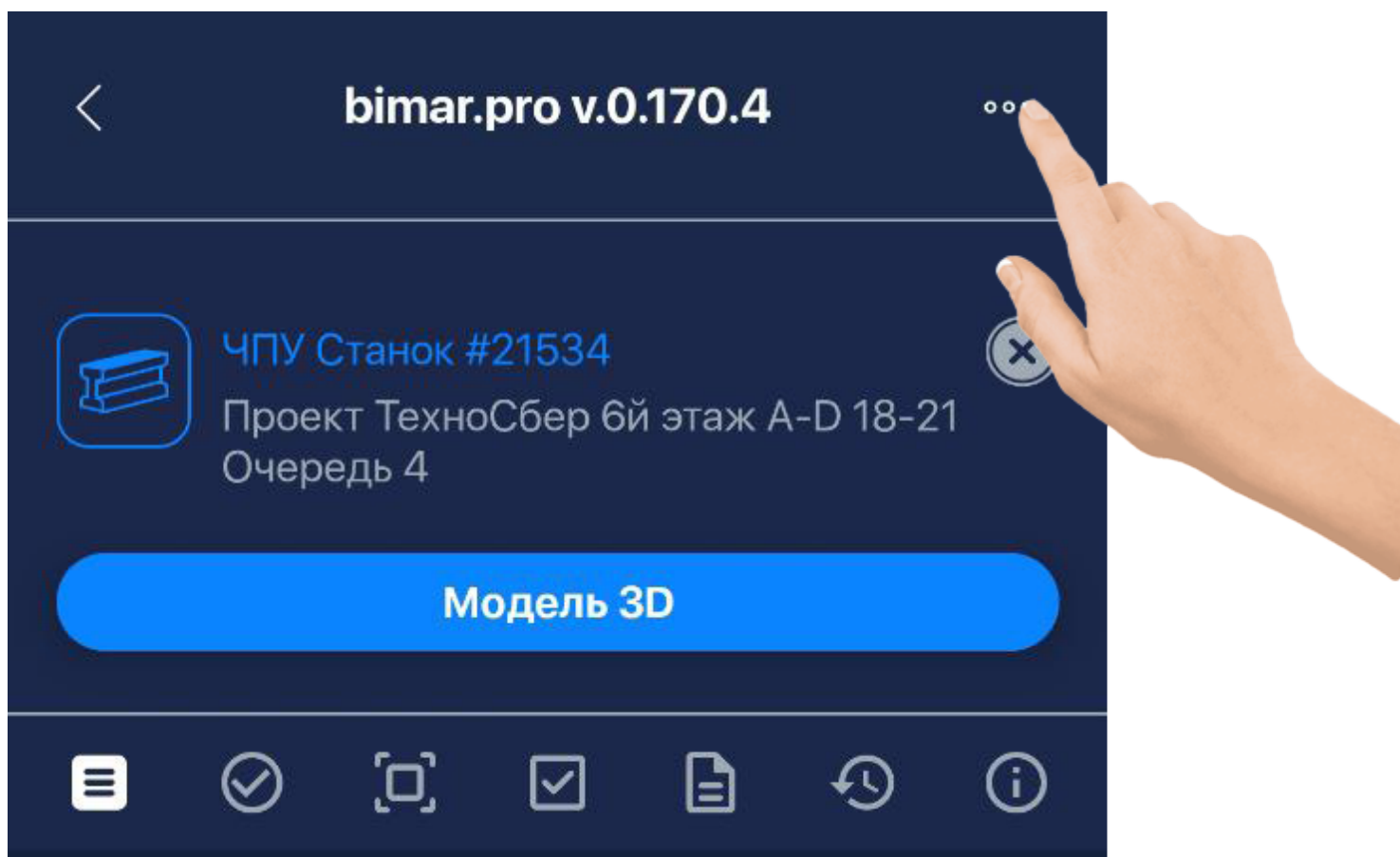


Разукомплектовка и Материнский элемент

РАЗДЕЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТА НА ДОЧЕРНИЕ

Каждый элемент можно разделить на его составляющие. Такая необходимость возникает при поставке крупногабаритного элемента или оборудования частями.

Для этого нужно перейти на страницу элемента, который собираетесь разделить и нажать на многоточие в правом верхнем углу.



Далее в открывшемся окне ввести название дочерних элементов и их количество, и нажать "Добавить".

! ВАЖНО ! : >

Если не ввести название дочерних элементов, то они дублируют название основного и добавится суффикс "Part №" (Часть №) автоматически.

Разукомплектовать

Имя для деталей:



Добавить

2



ОТМЕНИТЬ

ДОБАВИТЬ



После этого в списке появятся новые элементы, относящиеся в материнскому, с которыми можно производить те-же действия, что и с обычными элементами из списка.



ЧПУ Станок #21534



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21
Очередь 4

Модель 3D



Дочерние элементы:



ЧПУ Станок
#21534 Part 2

ID: 3448690,
Родитель: ЧПУ Станок
#21534



ЧПУ Станок
#21534 Part 1

ID: 3448689,
Родитель: ЧПУ Станок
#21534



Так же, если составные элементы расположены по местам хранения, то в разделе дочерние элементы будет показана иерархия их расположения:



Родительский элемент



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь 4

Модель 3D



Дочерние элементы:



Дочерний элемент 1

ID: 5094197

Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



Элемент находится в пачке:



Стеллаж 6



ID: 5052718, 4 шт
Копия 01303



Ячейка 20 тест



ID: 5052703, 4 шт
Копия 01303



Дочерний элемент 2

ID: 5094198

Проект ТехноСбер

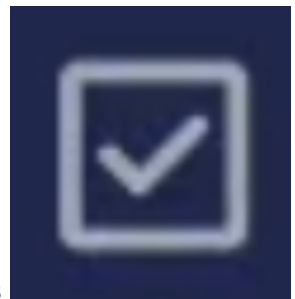


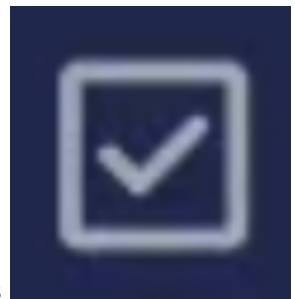


Чеклисты

КОНТРОЛИ (ЧЕК-ЛИСТЫ)

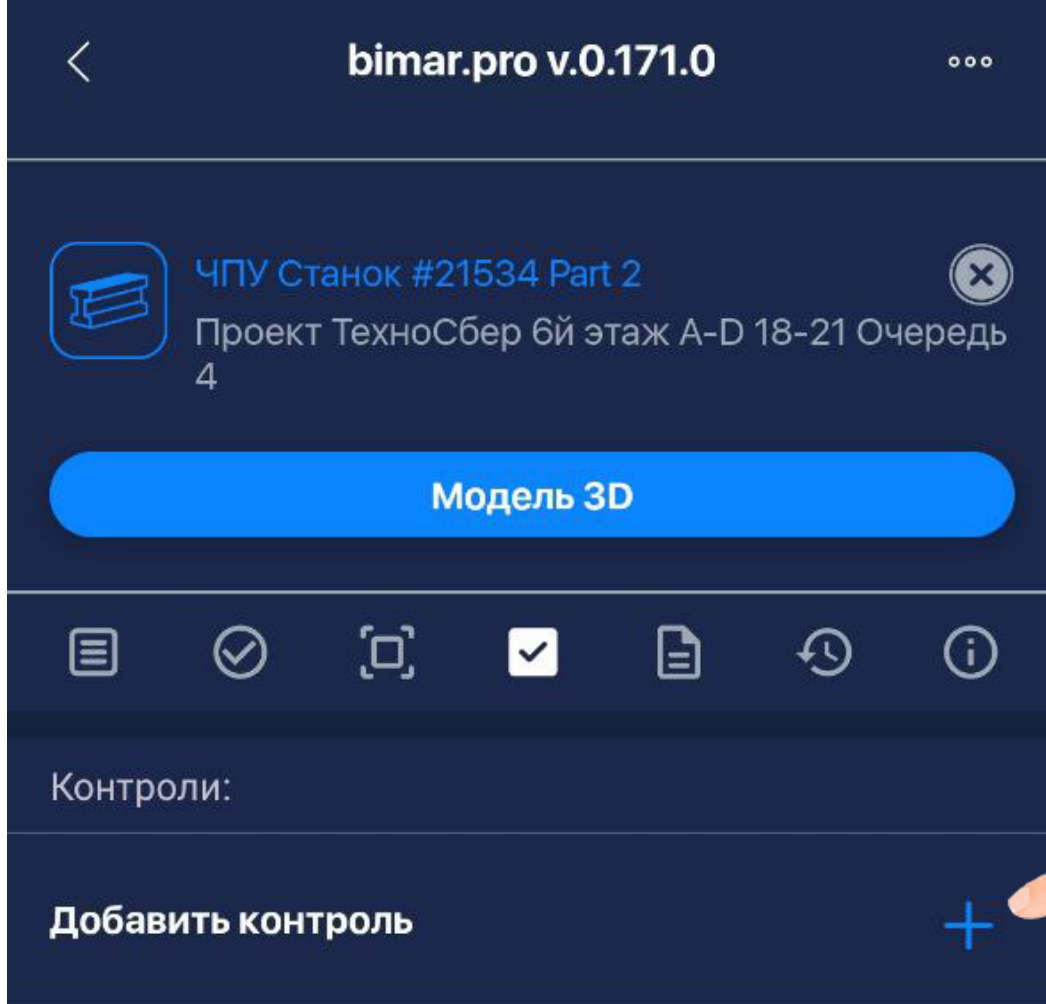
Данная функция предназначена для проведения инспекции элемента учета по требуемым параметрам рабочим/инспектором, и внесения замечания при их наличии, с указанием комментария и фотографией замечания. Можно настраивать чек-листы под требования заказчика.



Для добавления контроля перейдите в раздел "Контроли" нажав  , и



нажмите "Добавить контроль"



Вас перенесет на страницу, с настроенными по вашим требованиям чек-листами. Тут вам необходимо выбрать из списка чек-лист.



Выбор шаблона
ЧПУ Станок #21534 Part 2

**КОНТРОЛЬ НАТЯЖЕНИЯ
ВЫСОКОПРОЧНЫХ БОЛТОВ (ВПБ)**

**ОПЕРАЦИОННЫЙ КОНТРОЛЬ СВАРНЫХ
СОЕДИНЕНИЙ**

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ



В открывшемся списке выберете необходимый контроль

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

08.04.25

- ЗАМЕЧАНИЯ К СВАРНЫМ ШВАМ
- ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ РАЗМЕРЫ НЕ СООТВЕТСТВУЮТ СБОРОЧНОМУ ЧЕРТЕЖУ
- НЕПРАВИЛЬНЫЙ МОНТАЖ
- НЕКОМПЕТЕНТНОСТЬ РАБОТНИКОВ КОМПЕТЕНЦИЯ КОНСТРУКЦИИ
- РЕКОМЕНДУЮТ ПРОВЕСТИ ГЕОДЕЗИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ РАБОТНИКОВ
- ТОЛЩИНЫ МЕТАЛЛА НЕ СООТВЕТСТВУЮТ СБОРОЧНОМУ ЧЕРТЕЖУ
- МАССА ИЗДЕЛИЯ НЕ СООТВЕТСТВУЕТ ЧЕРТЕЖУ
- ФАКТИЧЕСКИ МАРКА НЕ СООТВЕТСТВУЕТ ЧЕРТЕЖУ
- ДРУГОЕ

СОХРАНИТЬ

В поле "Описание" можно указать замечание и приложить фото, нажав на красный символ камеры. После заполнения необходимо нажать кнопку "Сохранить". После исправления замечания нажать "Исправить" и после "Сохранить".

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

08.04.25

ЗАМЕЧАНИЯ К СВАРНЫМ ШВАМ

(Исправлено)



заполнить пробелы

ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ РАЗМЕРЫ НЕ СООТВЕТСТВУЮТ СБОРОЧНОМУ ЧЕРТЕЖУ



ИСПРАВИТЬ

Описание

АКЗ ПОСЛЕ

СЛОЖНАЯ ИНСТРУКЦИЯ
 РЕКОМЕНДАЦИИ ГЕОДЕЗИЧЕСКИЙ
КОНТРОЛЬ

ТОЛЩИНЫ МЕТАЛЛА НЕ СООТВЕТСТВУЮТ
СБОРОЧНОМУ ЧЕРТЕЖУ

МАССА ИЗДЕЛИЯ НЕ СООТВЕТСТВУЕТ ЧЕРТЕЖУ

ФАКТИЧЕСКИ МАРКА НЕ СООТВЕТСТВУЕТ
ЧЕРТЕЖУ

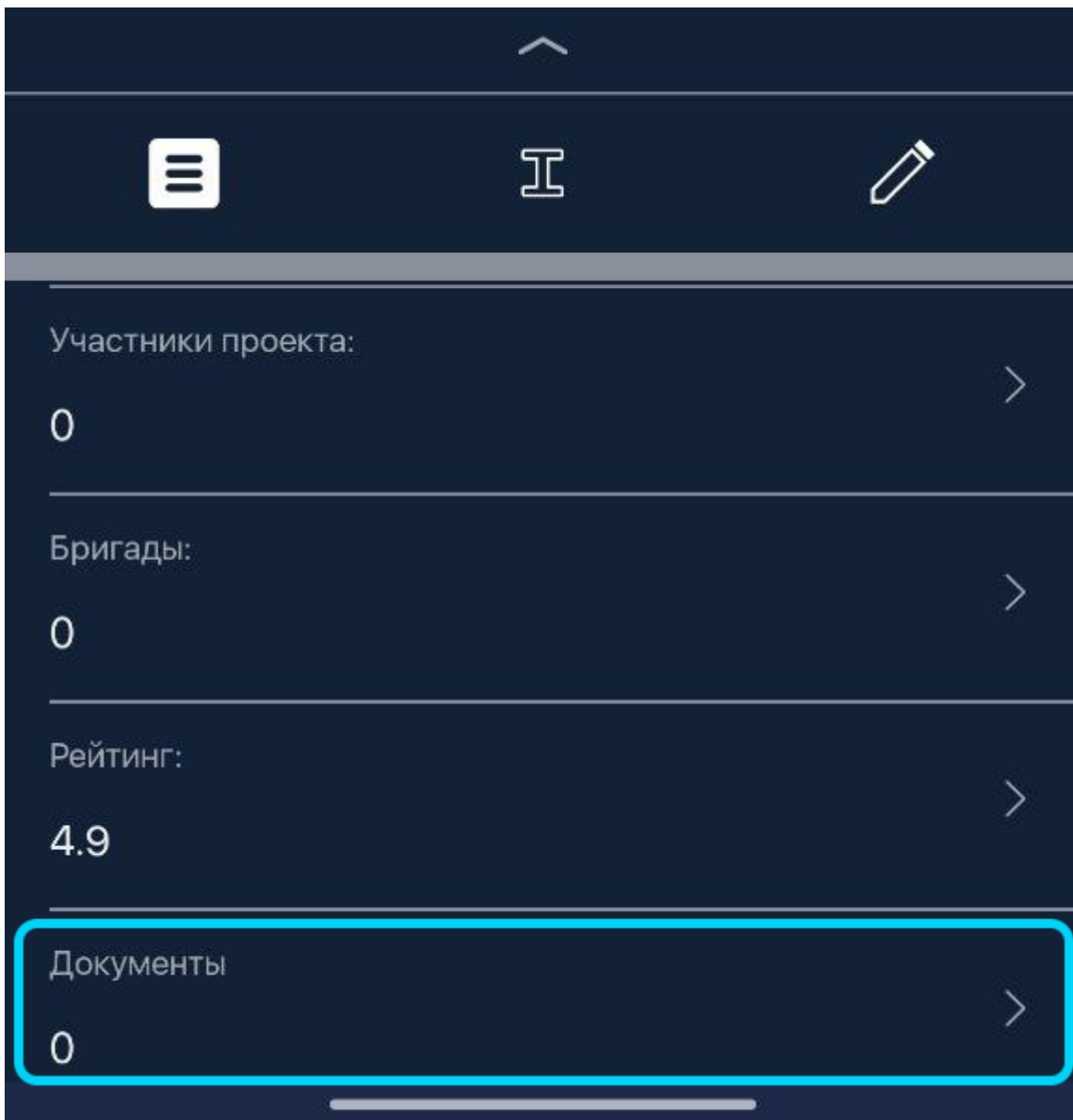
ДРУГОЕ

СОХРАНИТЬ



Документация

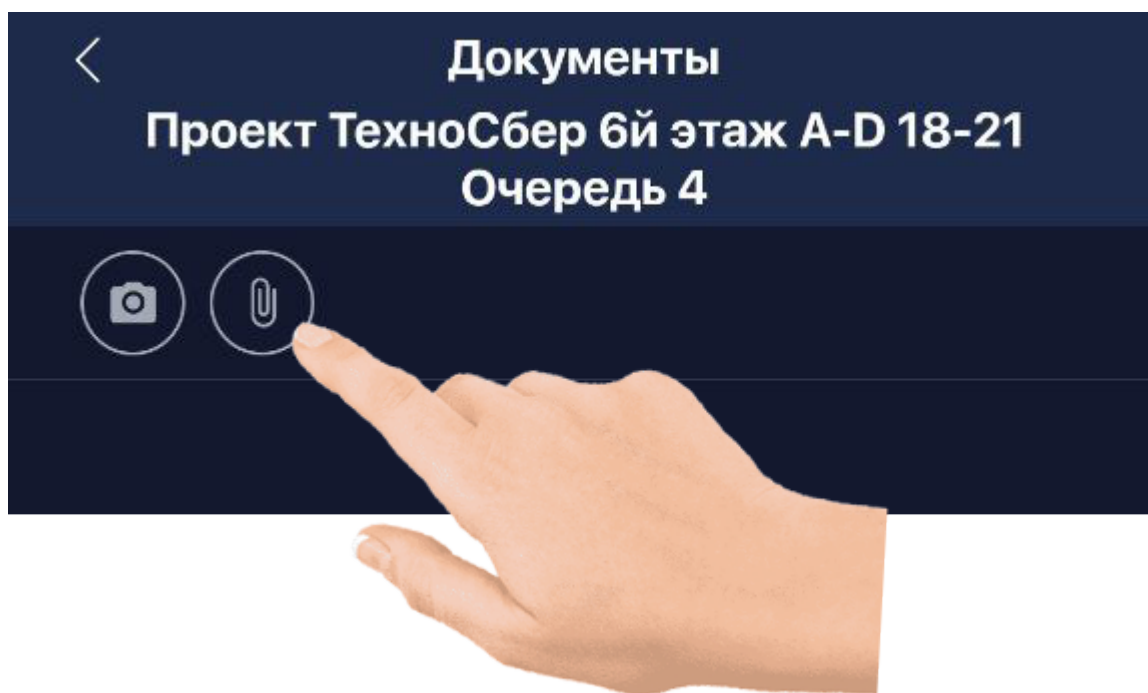
В системе VimAr есть возможность прикреплять документы и фотографии как к проекту, так и к конкретному элементу. Для прикрепления документа или фото к проекту нужно зайти в раздел "Документы" в самом низу "Общей информации о проекте".



Чтобы прикрепить документ или фотографию, нужно нажать на значок скрепки



и выбрать из файлов устройства прикрепляемый файл.





Недавние



Изображения



Аудио



Видео

ПОИСК ФАЙЛОВ В ДРУГИХ ПРИЛОЖЕНИЯХ



Отчеты об ош...



Видео



Галерея



Диктоф

Недавние файлы



Чертеж.jpg

11:03, 236 кБ, Изображение JPG

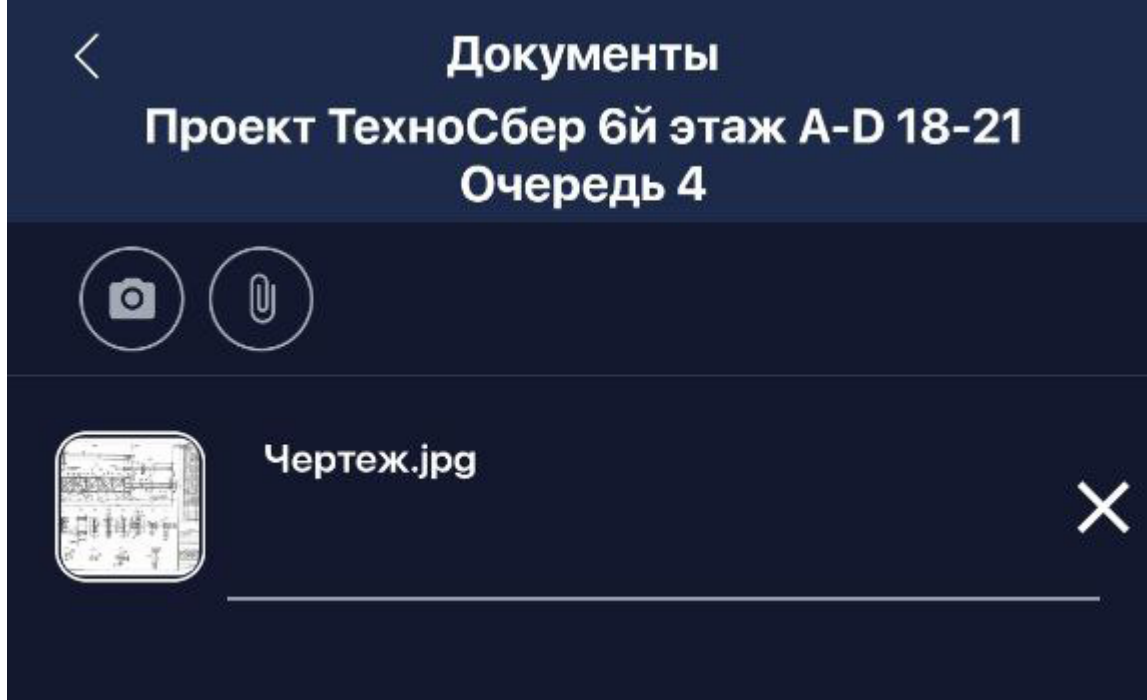


Screenshot_2025-12-с

11:03, 112 кБ, Изображение J



После загрузки в списке появится прикрепленный файл.



Чтобы сделать и прикрепить фотографию нужно нажать на значок фотоаппарата



и сделать фотографию. Так же как и документы, можно прикрепить ранее сделанные снимки.

Таким-же способом можно добавить файлы к конкретному элементу, перейдя в карточку элемента, далее в раздел "Документы".



Стойка ОГ-4 01-095



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь
4

Модель 3D



Файлы:





Создание элемента

Создание элемента

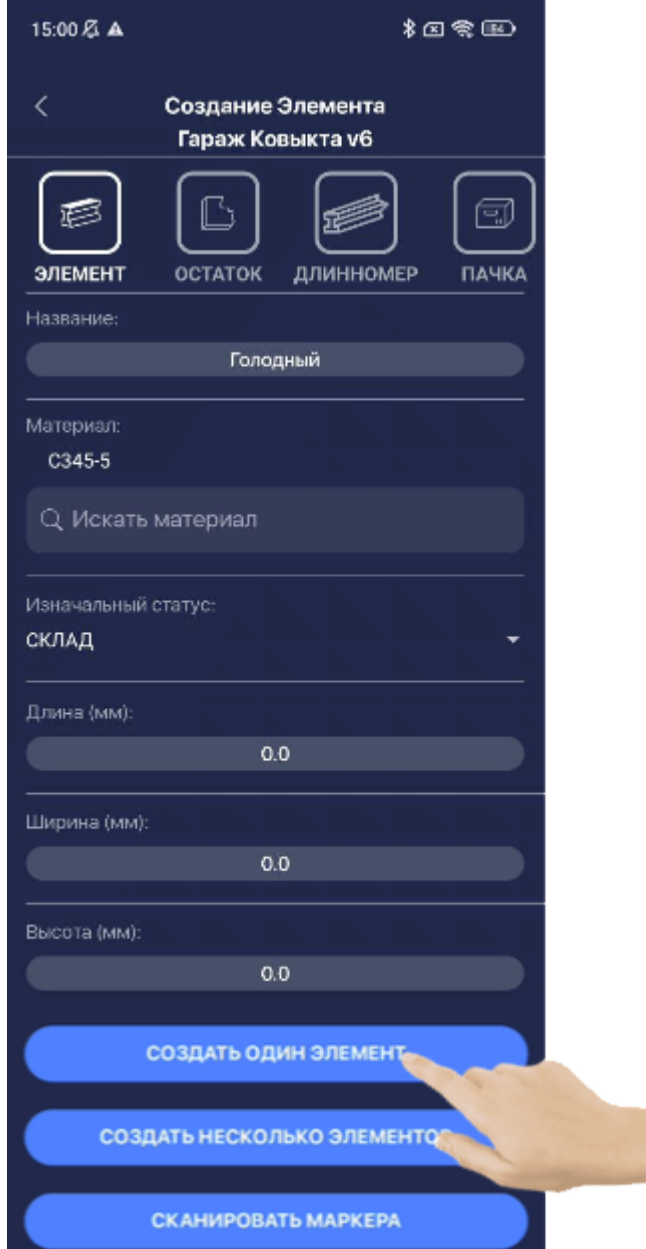
Для создания нового элемента:

1.



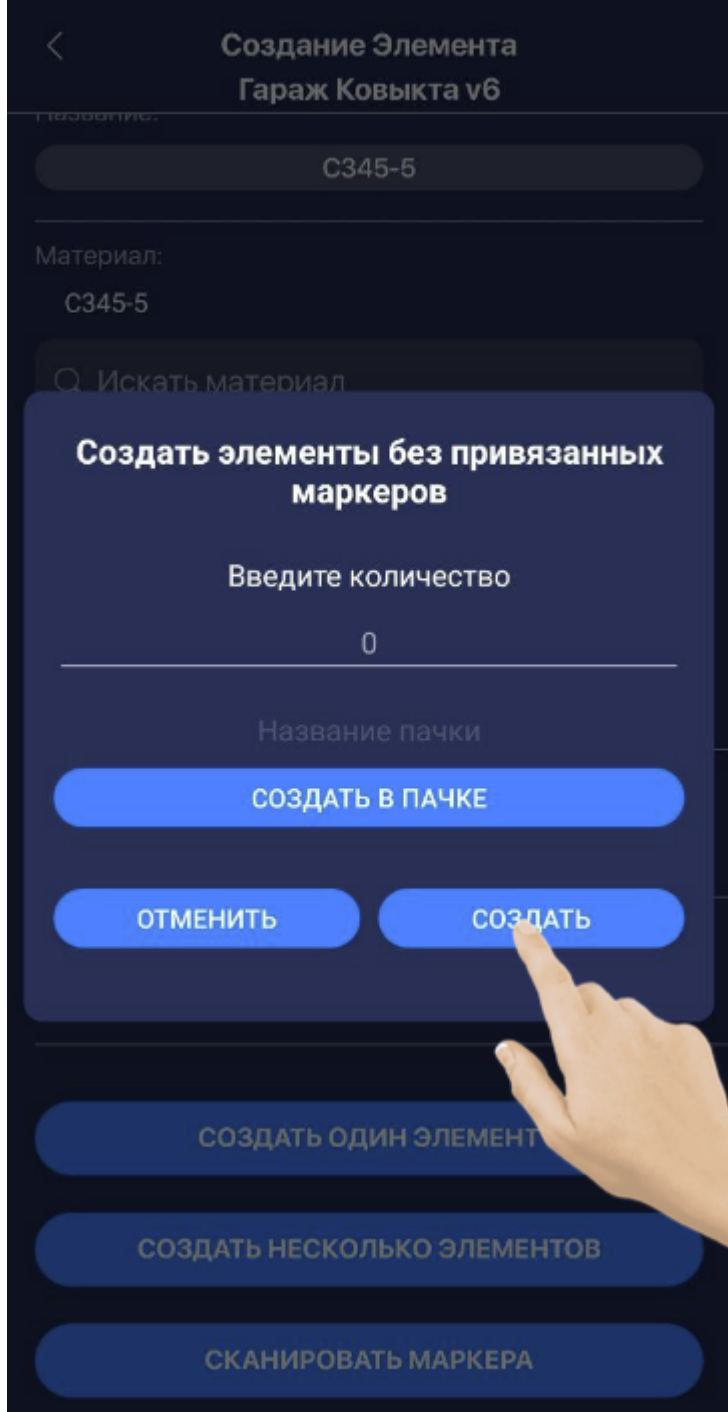
Зайдите на страницу проекта и нажмите .

2. На открывшейся странице выбрать создаваемый элемент (Элемент/длинномер/весомер и т.д.).

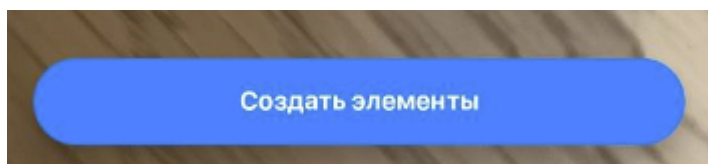


1. Введите название, выберите материал (См. Как добавить материал) из выпадающего списка (если в системе заведен справочник материалов), добавьте габариты элемента (по умолчанию в мм) и нажмите кнопку "СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ". После этого в списке элементов появится созданный только что элемент. Если в системе был загружен справочник материалов, то все остальные параметры по элементу будут изменены автоматически.

Так же имеется возможность создать сразу несколько элементов с добавлением их в пачку. Для этого нужно нажать кнопку "Создать несколько элементов", ввести необходимое количество и нажать кнопку "Создать" или "Создать в пачке" (если необходимо в пачке).



Еще один способ создания новых типовых элементов через функцию сканирования маркеров. Если необходимо создать N-ое количество типовых элементов (с одинаковым названием и параметрами), то для этого необходимо сначала нанести на них маркеры и далее нажать на кнопку "СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА". Отсканировав маркеры обратите внимание на счетчик, что отсканировали все новые маркеры и нажмите "Создать элементы". Таким образом создадутся новые типовые элементы с уже привязанными маркерами. Данный способ удобен в том случае, если вы совершаете приемку на склад одинаковых элементов для последующей работы с ними.



Добавление материала

При создании любого элемента предусмотрена функция добавления материала. Добавить материал можно из выпадающего списка (если загружена библиотека материалов) или создать его вручную внося его характеристики. Для этого в окне создания элемента необходимо нажать кнопку "Добавить материал".



Создание Элемента

Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21

Очередь 4



ЭЛЕМЕНТ



ОСТАТОК



ДЛИННОМЕР



ПАЧКА

Название:

Материал:

ДОБАВИТЬ МАТЕРИАЛ

Изначальный статус:

СКЛАД

Длина (мм):

Ширина (мм):

В открывшемся окне необходимо ввести название, необходимые характеристики материала, которые будут присвоены элементу, и нажать кнопку "Создать материал". Название материала автоматически вносится в название элемента (по желанию, его можно удалить и ввести свое название).

Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь 4

Название:

Сталь

Длина (мм):

100

Ширина (мм):

100

Высота (мм):

100

Данные по весу:

100

Объем (л):

Количество (шт):

1

СОЗДАТЬ МАТЕРИАЛ





Транспортировка

В режиме транспортировке элементов вы можете: 1. Вводить информацию о транспортном средстве 2. Загружать детали в транспортное средство и выгружать их оттуда

Добавление/удаление автомобиля

КАК ДОБАВИТЬ АВТОМОБИЛЬ

Добавление через сканирование номера авто

Ввод нового транспорта доступен только в режиме «ТРАНСПОРТИРОВКА» (из главного окна проекта).



ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь 4



ТехноСбер

★★★★★ 4.9

ОТКРЫТЬ МОДЕЛЬ

25

59

51

15

34

5

0

740

СКЛАД

ТРАНСПОРТИРОВКА

СТРОЙПЛОЩАДКА



Искать Элемент

от нового к старому ↓



ФИЛЬТР

Найдено элементов: 904



Колонна в сборе

М: 5357.362 кг



05.08.25

ID: 2886635



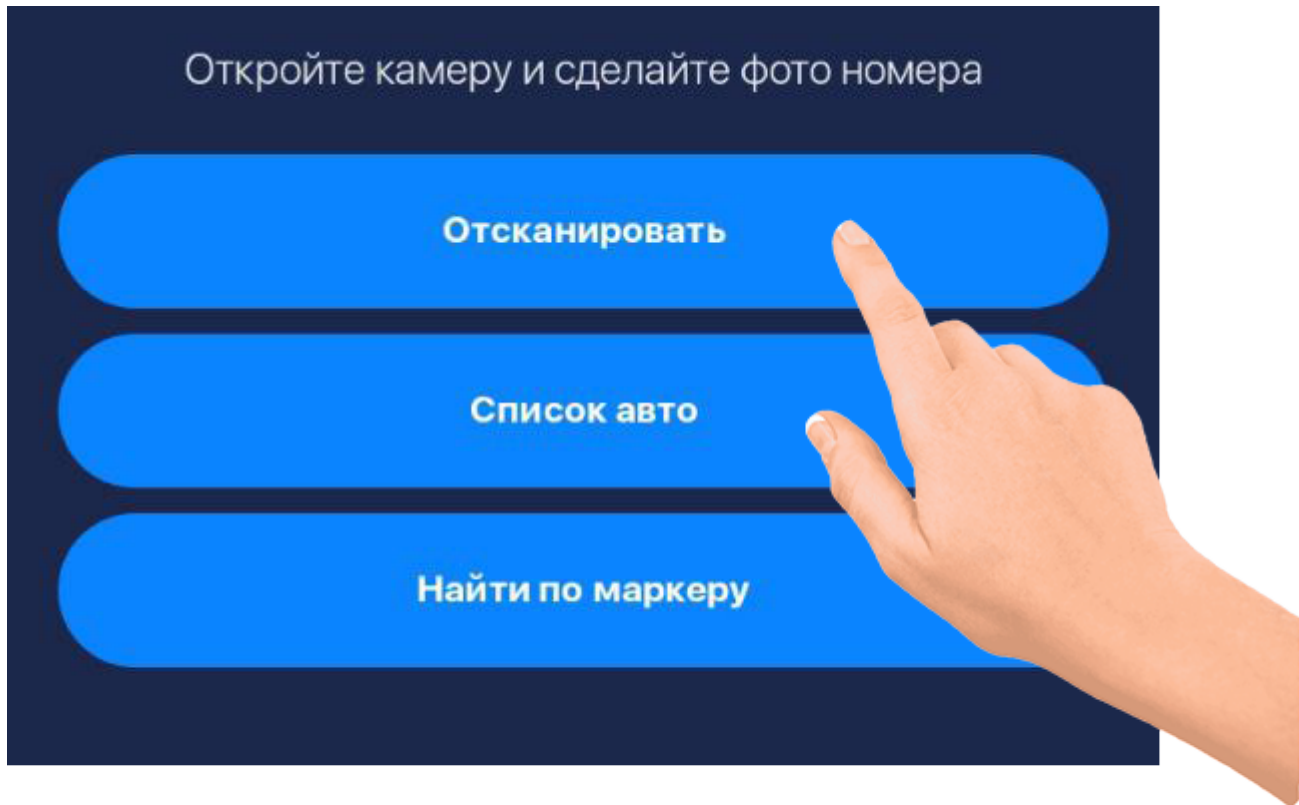
К 885



05.08.25

ID: 2722242

Для того, чтобы завести новый автомобиль нужно отсканировать номера транспортного средства или ввести параметры вручную. Для сканирования: 1. нажмите "Отсканировать"



1. Откроется камера вашего смартфона. С ее помощью сфотографируйте номер автомобиля.



1. Добавьте марку транспортного средства и заполните его габариты.



КАМАЗ

E826MO03



ПРИВЯЗАТЬ

Габариты машины:



УДАЛИТЬ

Длина (м): 6120

Ширина (м): 2400

Высота (м): 2740

Данные по весу:

Допуск по весу (т): 16

Вес машины (т): 0.0

Информация о водителе:

Имя водителя: Петров

Номер телефона: 8999777777

Передавать геопозицию машины

0

0



Загруженные детали

(Всего выбрано: 0)

Выбрать все детали:



Поиск

0 | 0



Привяжите авто к GPS-координате

ПРИВЯЗАТЬ

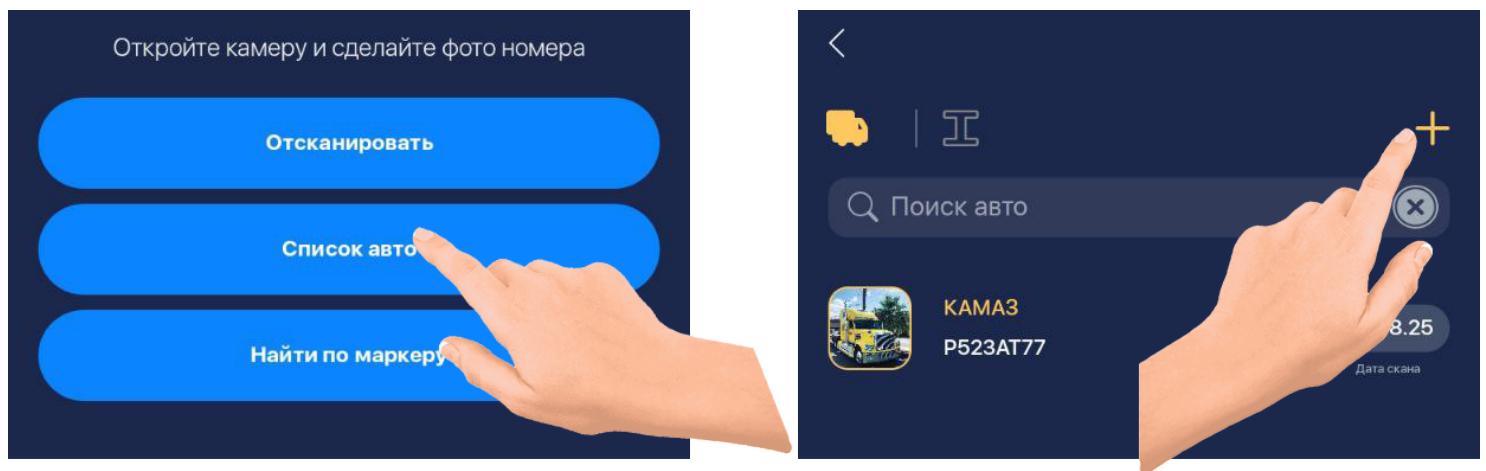
1. Нажмите кнопку «привязать» 2 раза. После этого заведется номер автомобиля в систему и присвоится координата по GPS вашего телефона.
2. При нажатии "Передавать геопозицию машины", на карте будет отображаться пройденный путь автомобиля (при условии, если внесен номер мобильного телефона водителя).

Добавление вручную через список

Весь процесс внесения автомобиля в систему аналогичен методу через сканирование гос.номера. Только вместо кнопки "Отсканировать" необходимо нажать "Список авто" и

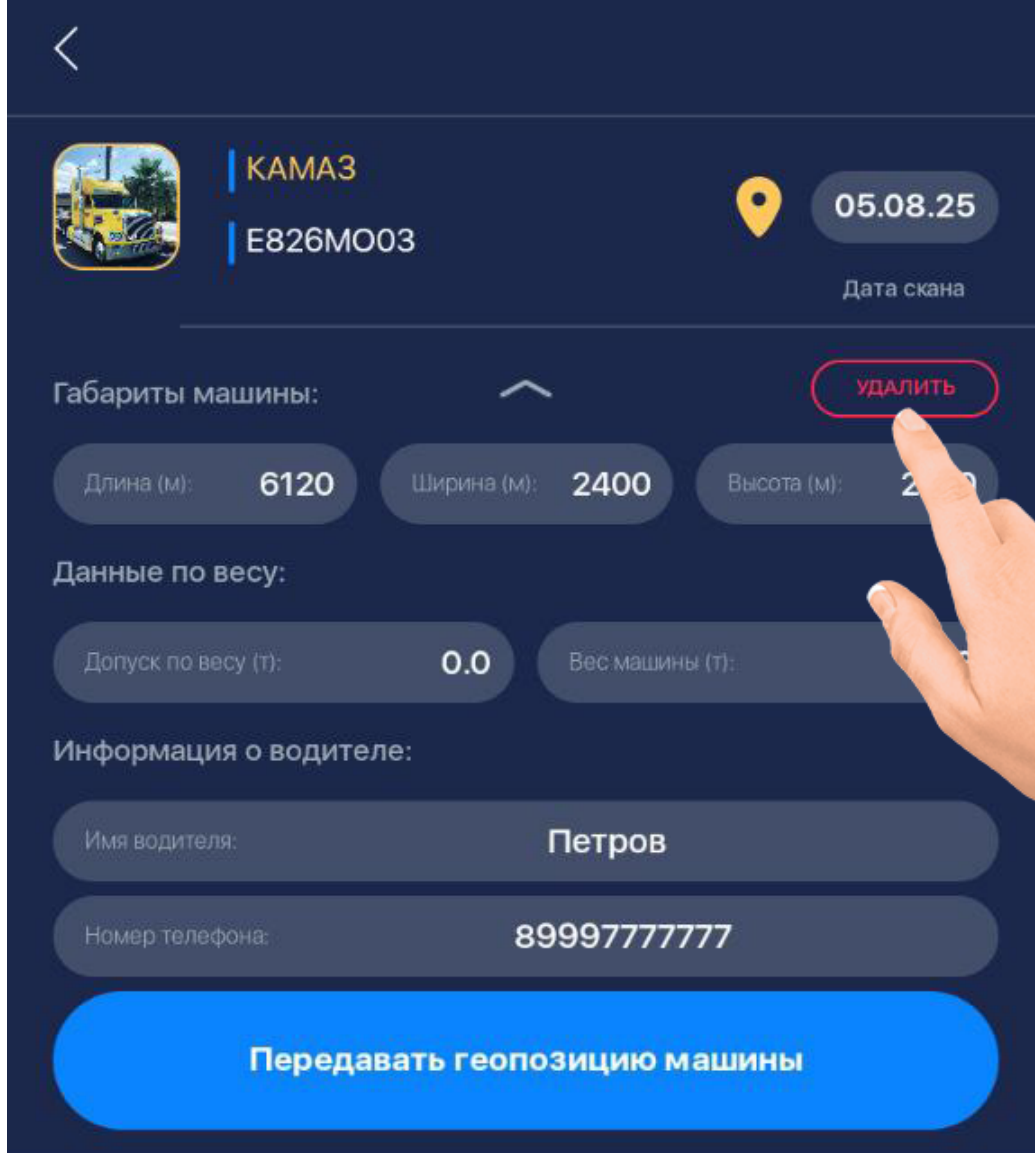


в открывшемся окне нажать на



КАК УДАЛИТЬ АВТОМОБИЛЬ

Для удаления существующего в списке автомобиля нужно сделать следующее: 1. Войдите в меню автомобиля 2. Нажмите на кнопку «Удалить»



Удаление автомобиля

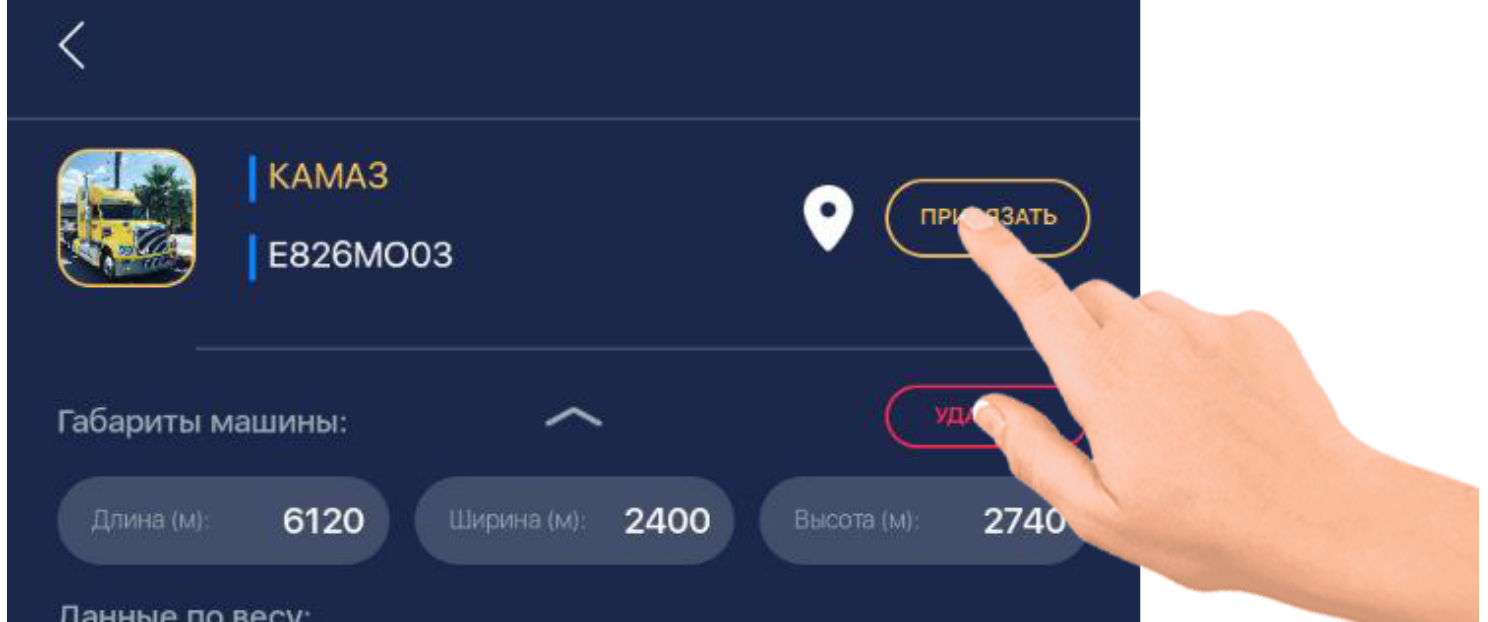
Погрузка элементов в машину

КАК ДОБАВИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ В АВТОМОБИЛЬ

Погрузка через список

! ВАЖНО ! :

Перед погрузкой необходимо передать координаты автомобиля. Для этого нажмите на кнопку «Привязать».

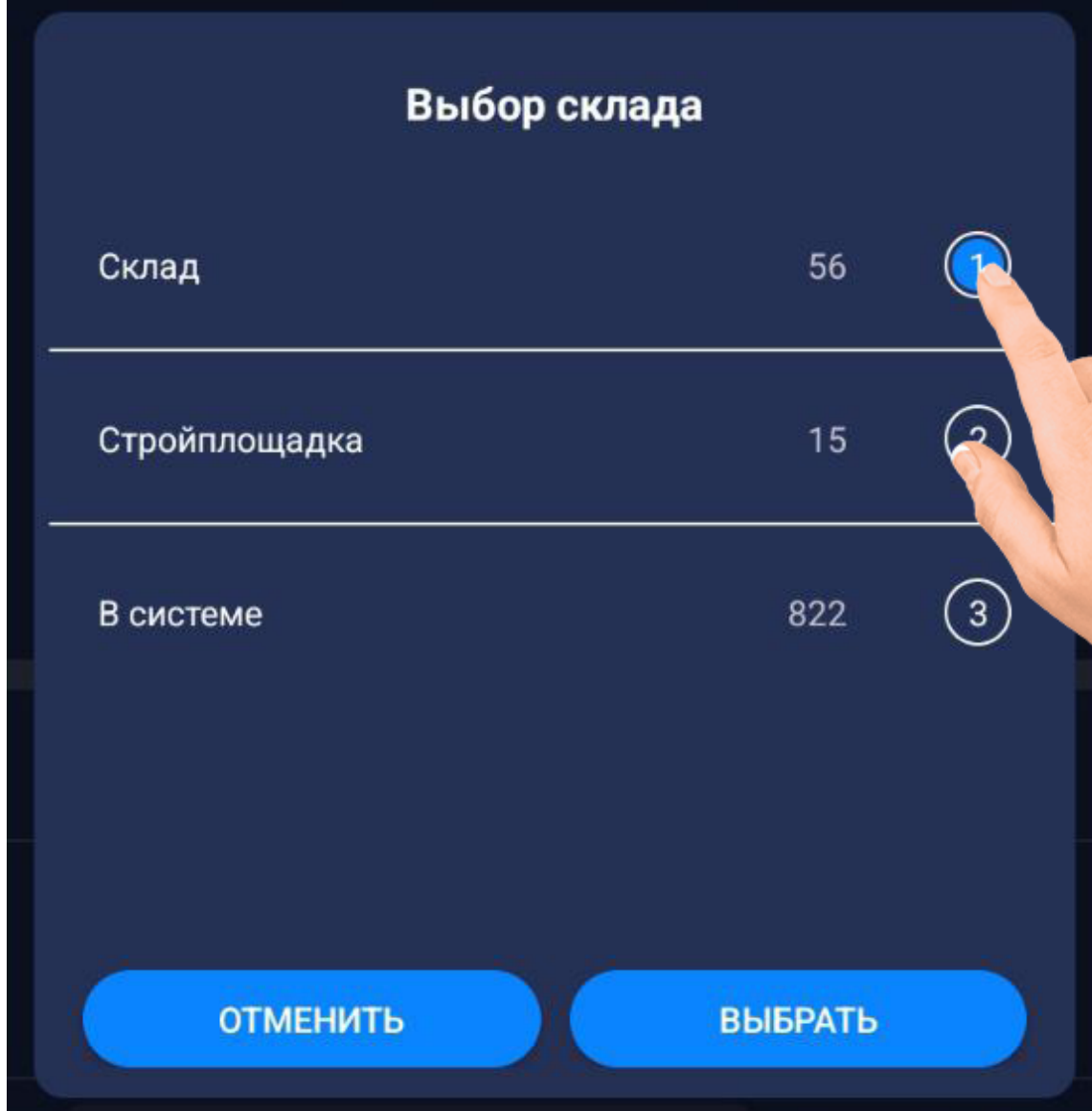


Чтобы передать детали на погрузку: 1. Откройте список склада, кликнув на логотип



. 2. Перед вами откроется список складов. Выберите необходимый и нажмите «ВЫБРАТЬ»

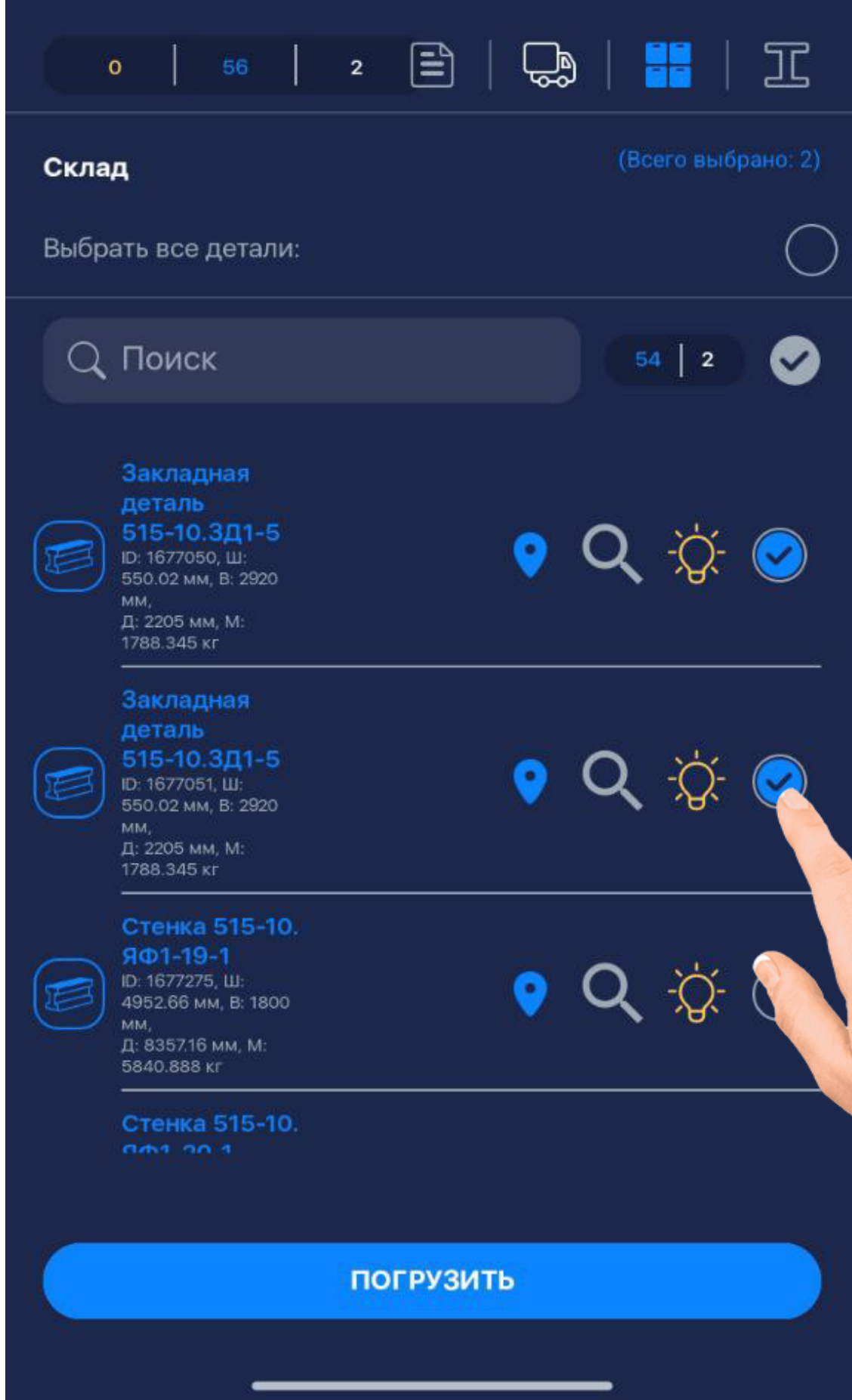
Выбор склада



1. После этого перед вами откроется список элементов, доступных к погрузке на этом складе. Если необходимо поменять склад, повторно нажмите на иконку



2. Отметьте галочкой элементы, которые необходимо погрузить.



Обратите внимание на счетчик слева:



Желтая — количество элементов в транспортировке в этом автомобиле;

Синяя — количество элементов на складе, которые доступны для транспортировки;

Белая - означает количество выбранных элементов.

1. Для того, чтобы отметить все элементы сразу, нажмите на кнопку



Выбрать все детали:



После того, как выбрали детали, нажмите на кнопку «ПОГРУЗИТЬ».

После передачи детали отобразятся в автомобиле (вкладка с «грузовиком»).



КАМАЗ

E826M003



05.08.25

Дата скана

Развернуть данные



УДАЛИТЬ

2

54

0



Загруженные детали

(Всего выбрано: 0)

Выбрать все детали:



Поиск

2

0



Закладная деталь

515-10.3д1-5

ID: 1677050, Ш:
550.02 мм, В: 2920

мм,

Д: 2205 мм, М:

1788.345 кг



Закладная деталь

515-10.3д1-5

ID: 1677051, Ш:
550.02 мм, В: 2920

мм,

Д: 2205 мм, М:

1788.345 кг



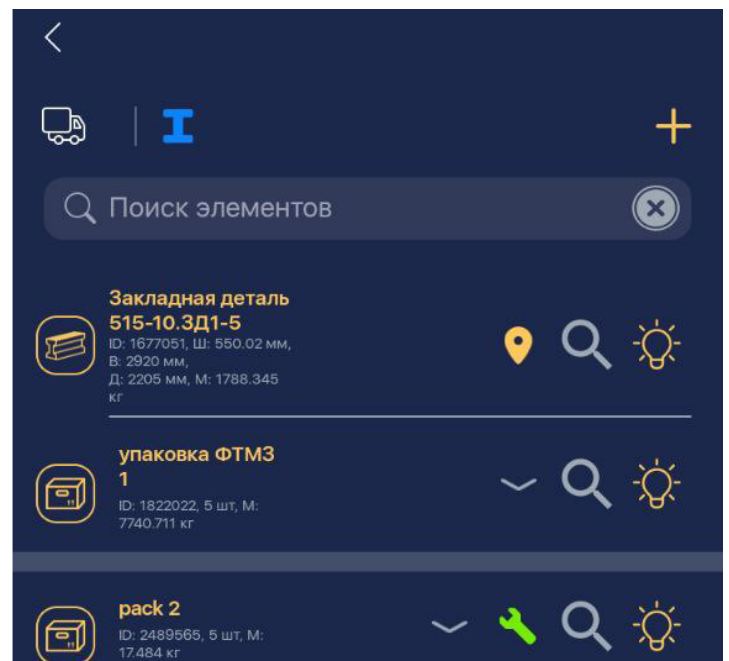
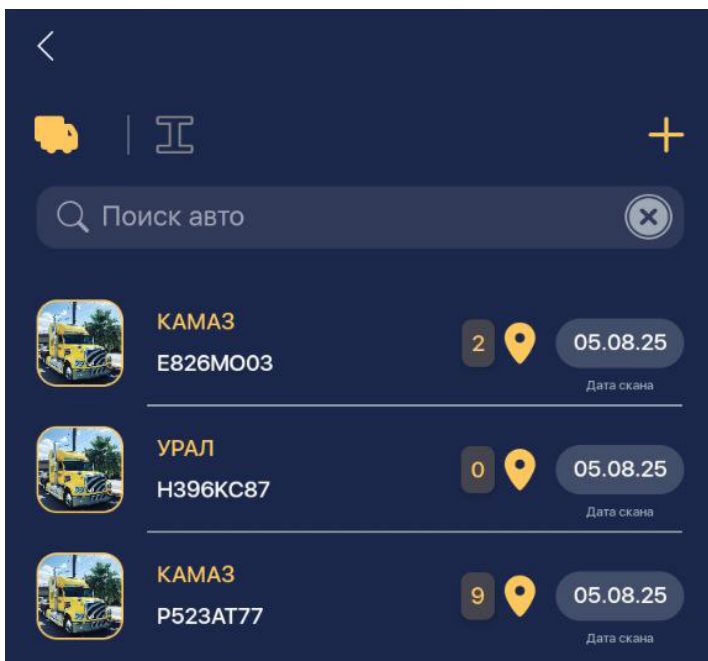
После погрузки, в окне списка автотранспорта, можно посмотреть список



автомобилей с количеством загруженных в них элементов , а также общий список элементов в транспортировке нажав на кнопку



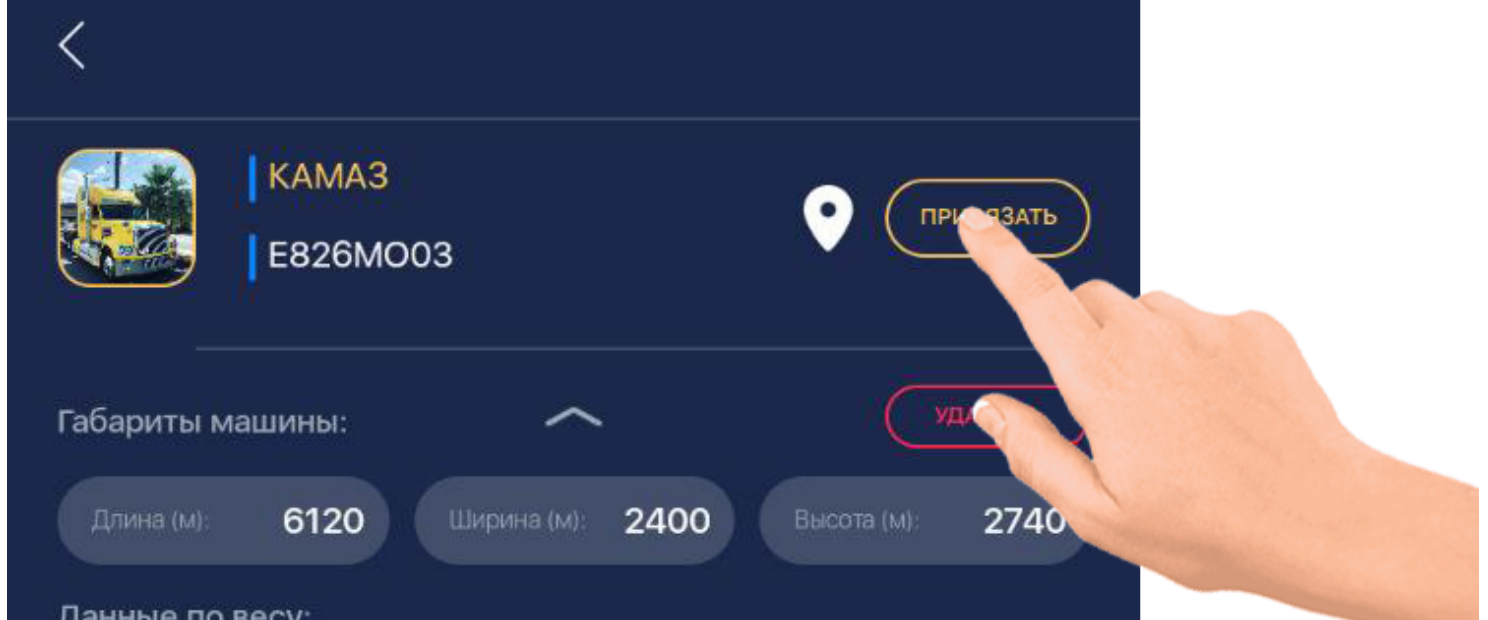
в левом верхнем углу экрана.



Погрузка через сканирование

! ВАЖНО ! :

Перед погрузкой необходимо передать координаты автомобиля. Для этого нажмите на кнопку «Привязать».



1.



Нажмите на значок двустрава справа экрана ;

[Изображение не найдено: static\ru\android\images\Transportation\carscaninsert.jpg]

1. Смахните шторку сверху-вниз для того, чтобы открылся сканер;

[Изображение не найдено: static\ru\android\images\Transportation\carscanswipe.jpg]

1. Сканируйте маркеры элементов, которые грузите в машину;

! ВАЖНО ! :

Если вы грузите пачку с содержимым, то достаточно сканировать только маркер пачки. Все содержимое также погрузится в автомобиль.

1. Проверьте по счетчику количество просканированных элементов;

[Изображение не найдено: static\ru\android\images\Transportation\carscancounter.jpg]

1. Смахните обратно шторку снизу-вверх;

2. Убедитесь что нет пропущенных или лишних деталей. Если все верно, выберите все детали галочкой и нажмите кнопку "ПОГРУЗИТЬ"

[Изображение не найдено: static\ru\android\images\Transportation\scanned_items.jpg]

1. Вас автоматически перенесет в содержимое автомобиля. Там вы увидите погруженные в него детали.

КАК ВЫГРУЗИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ ИЗ АВТОМОБИЛЯ

! ВАЖНО !:

Перед выгрузкой необходимо передать координаты автомобиля. Для этого нажмите на кнопку «Привязать».

Выгрузка происходит аналогично погрузке, но в данном случае элементы должны



быть внутри транспортного средства .

Для выгрузки элементов нужно сделать следующее:

- 1. Отметьте галочкой нужные для выгрузки элементы**



КАМАЗ

E826MO03



05.08.25

Дата скана

Развернуть данные



УДАЛИТЬ

2

54

1



Загруженные детали

(Всего выбрано: 1)

Выбрать все детали:



Поиск

1

1



Закладная деталь

515-10.3Д1-5

ID: 1677050, Ш:
550.02 мм, В: 2920
мм,
Д: 2205 мм, М:
1788.345 кг



Закладная деталь

515-10.3Д1-5

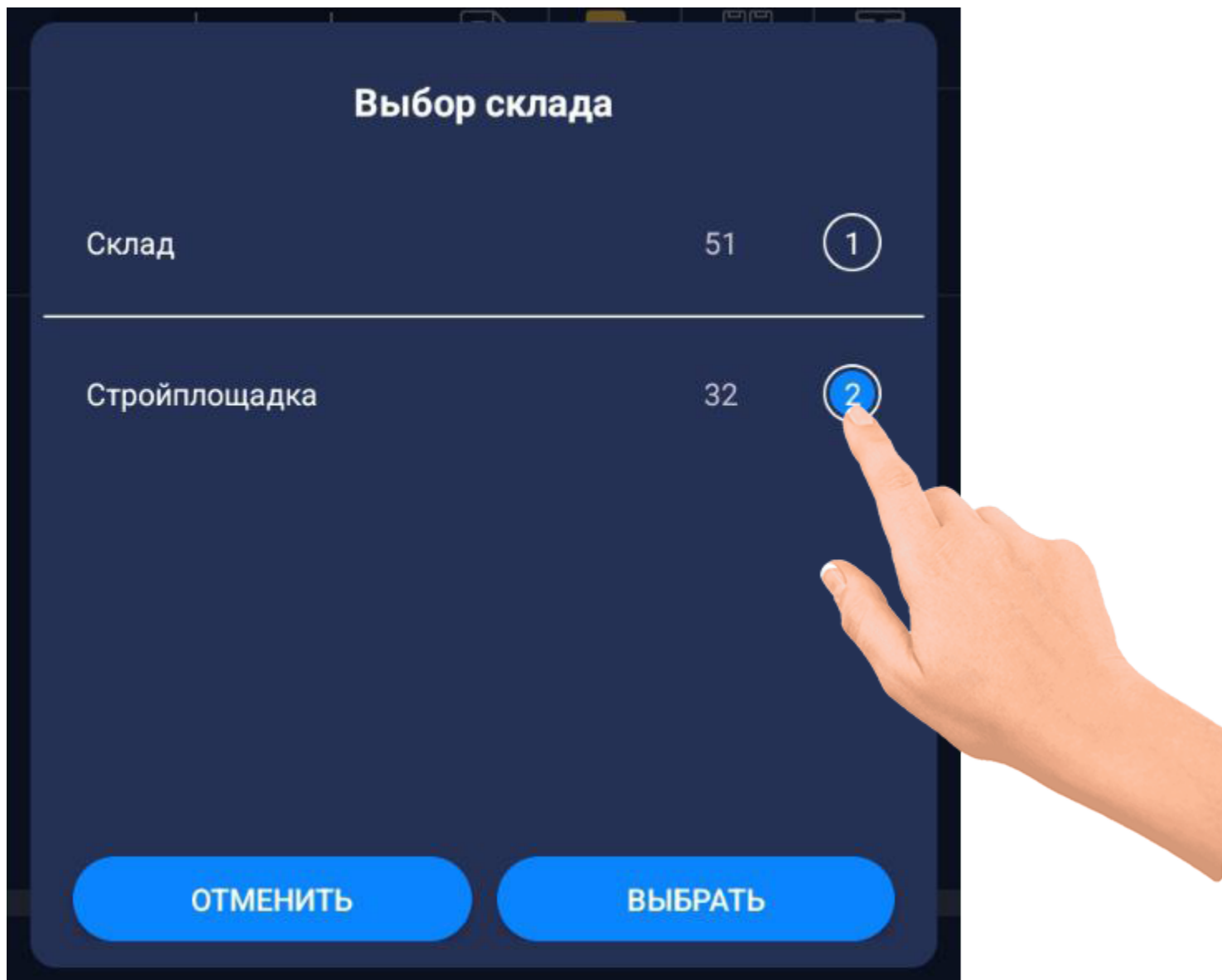
ID: 1677051, Ш:
550.02 мм, В: 2920
мм,
Д: 2205 мм, М:
1788.345 кг



ВЫГРУЗИТЬ

1. Нажмите на кнопку «Выгрузить».

2. После этого выберите необходимый склад для выгрузки



1. Нажмите на кнопку «ВЫБРАТЬ»

2. Выбранные элементы меняют цвет и становятся синими в случае, если это «склад производства» (статус «склад»). Или бирюзовые в случае если остальные склады (статус «стройплощадка»)

Выгрузка элементов

КАК СФОРМИРОВАТЬ УПД/ТТН

По факту завершения погрузки в автомобиль, можно сформировать документы такие как: УПД/ТТН и Список погруженных элементов.

Для этого необходимо в карточке машины нажать на значок документов



Выберите документ, который хотите сформировать.

A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a dark blue header with a navigation bar containing four icons: a document, a truck, a grid of four boxes, and a vertical bar. Below the header, the main content area has a dark blue background. It features a title "Загруженные детали" (Loaded parts) in white, followed by a subtitle "(Всего выбрано: 0)" (Total selected: 0) in yellow. Below the title, there is a text label "Выбрать все детали:" (Select all parts:) in white, followed by a white circular button. A search bar with a magnifying glass icon and the text "Поиск" (Search) is positioned below. To the right of the search bar is a small yellow counter "1 | 0" and a white checkmark icon. Below the search bar, the text "515-10." and "B2-64-1" is displayed in yellow. A large, light gray rounded rectangle contains the text "УПД/ТТН" (UPD/TTN) in white. Below this rectangle, another light gray rounded rectangle contains the text "Список элементов" (List of elements) in white. At the bottom of the screen, there is a white horizontal bar.

Если это УПД/ТТН заполните данные и нажмите "СФОРМИРОВАТЬ ДОКУМЕНТЫ"

1

0



Номер документа:

Дата доставки груза:

ГГГГ-ММ-ДД чч:мм

Дата отгрузки:

2026-04-11 13:55

Регистрационный номер:

серия

номер

Организация:

ФИО Водителя:

Удостоверение:

Если выберете "Список элементов" и нажмете "СПИСОК ЭЛЕСЕНТОВ В МАШИНЕ" до сформируется документ с элементами содержащимися в машине.



МАН

E777EE77



11.04.26

Дата скана

Развернуть данные



УДАЛИТЬ

1

0



СПИСОК ЭЛЕМЕНТОВ В МАШИНЕ



№	Наименование	Код проекта (из системы Bimar)	Отправочная марка			Маркер Bimar	Маркер Bimar
1	515-10.В2 -64-1	Проект ТехноСбер 6й этаж А-Д 18-21 очередь 4	515-10.Н37	шт.	1.0		
					1.0		

УПД/ТТН



Монтаж

Работа в режиме «МОНТАЖ» осуществляется в ручном и автоматическом режиме. 1. Автоматический режим применяется, если изначально для элемента было задано проектное положение. В этом случае корректность монтажа определяется автоматически. Для этого наведите камеру на узел, корректность монтажа которого необходимо проверить. На экране отобразится корректно ли смонтированы детали и статус элемента изменится. При некорректном монтаже на экране показана дистанция, которая отличается от проектной (с учетом принятой погрешности). 2. Ручной режим применяется если маркеры были заданы не в проектном положении. В данном случае корректность монтажа определяется ответственным сотрудником и отмечается в приложении вручную. Для этого нажмите на «галочку» в режиме «Монтаж», если монтаж произведен корректно. Также ручной способ применяется, если маркер на стройплощадке был физически поврежден. Статус деталей на сервере изменится на "Смонтировано верно" или "Смонтировано неверно". В зависимости от статуса, элементы окрашиваются в зеленый (при корректном монтаже) или в красный (при некорректном) цвет .

Монтаж



Монтаж



АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Лампочка

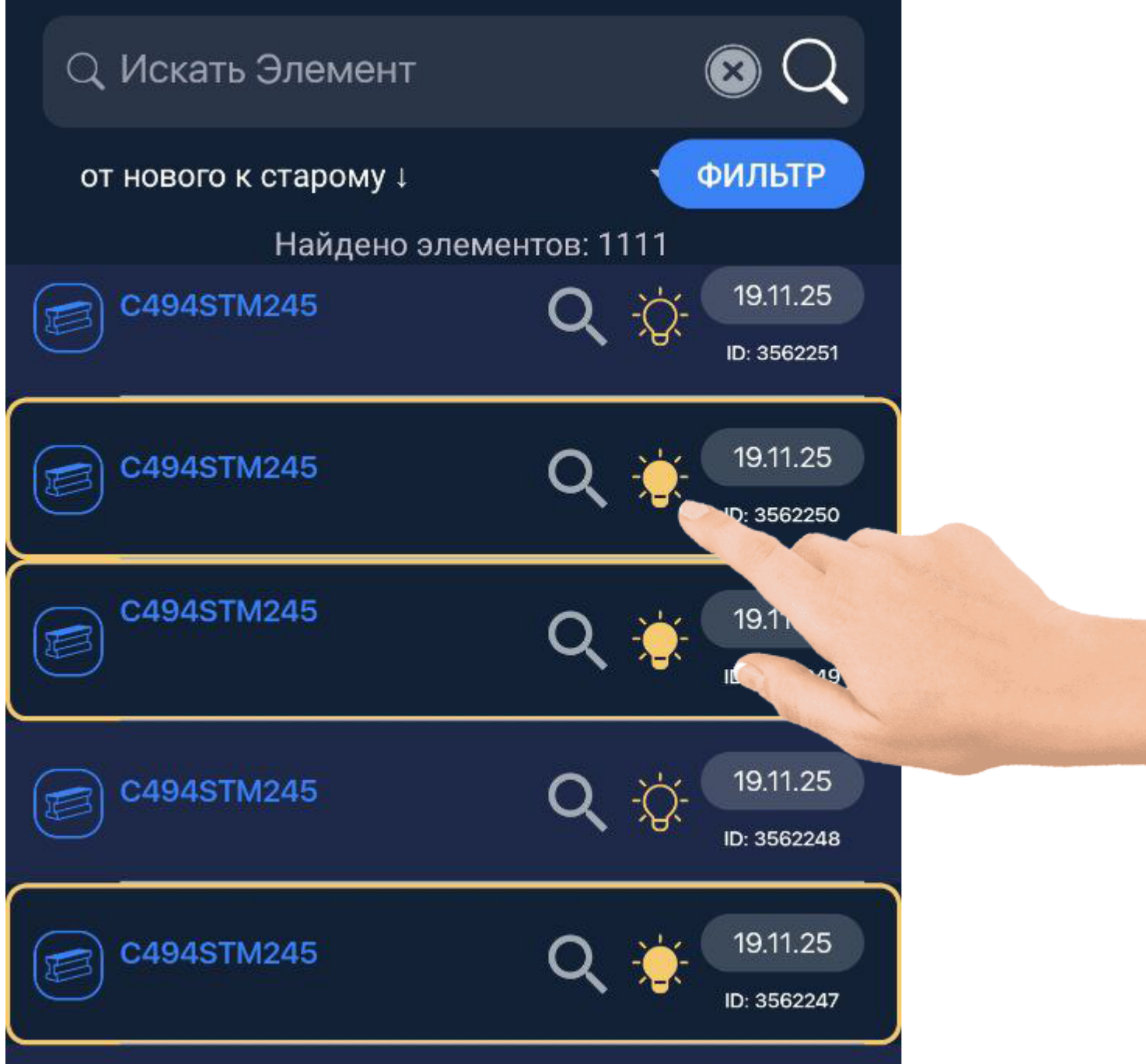
В системе VimAR есть возможность «подсветить» определенные элементы, обратив на них внимание. Для этого используется условное обозначение лампочкой



. Подсветить «лампочкой» можно любой элемент и пачку

КАК ПОДСВЕТИТЬ ЭЛЕМЕНТ ЛАМПОЧКОЙ?

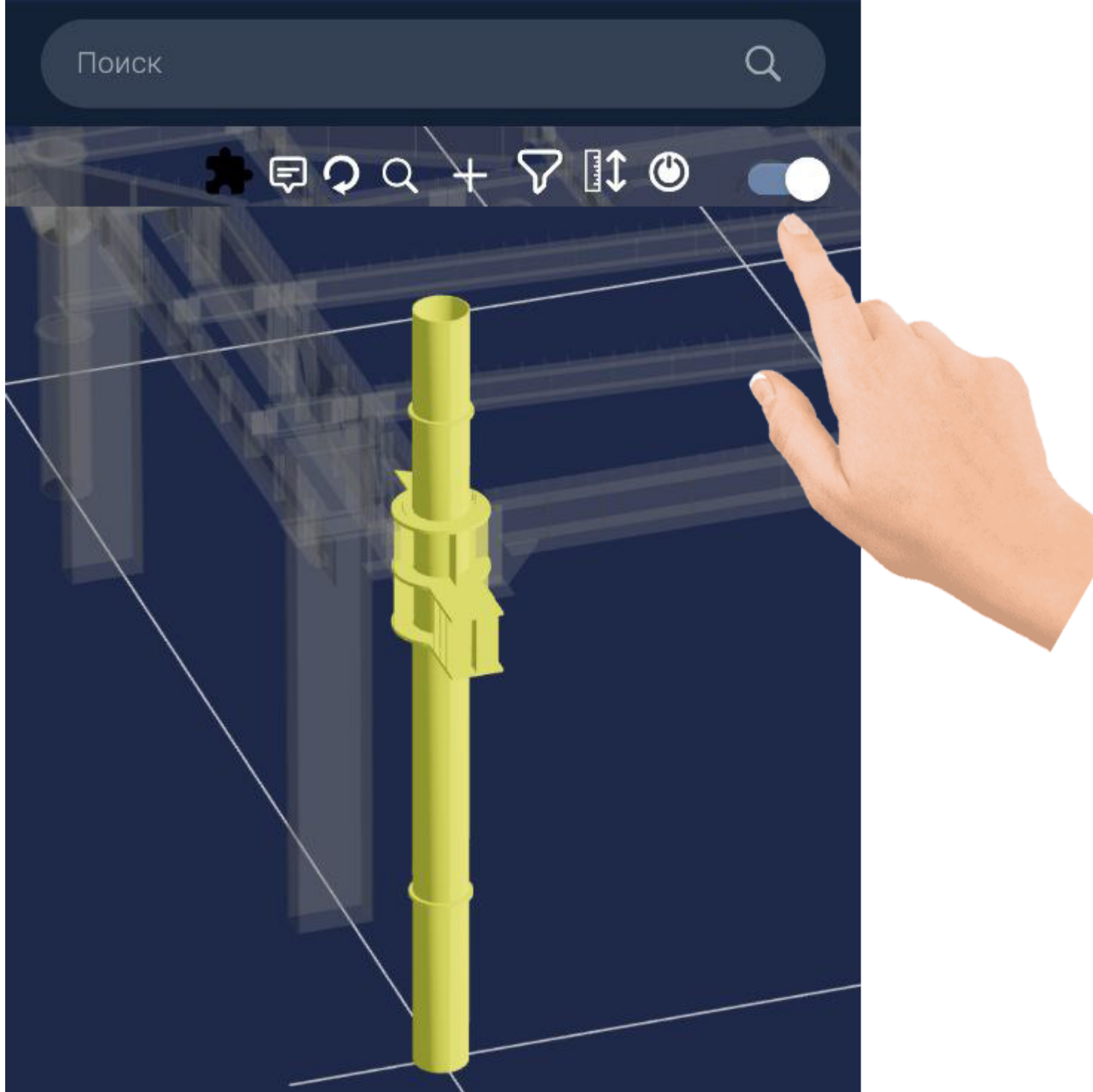
Чтобы «включить лампочку», нажмите на нее на любом экране: на главной странице, на странице элемента, на шторке в сканере.



После этого по всей системе рядом с элементом будет отображаться горящая лампочка. Для отображения подсвечиваемых элементов в начале списка можно включить сортировку "Сначала выделенные лампочки".



Для отображения подсвеченных элементов на 3D-модели нужно включить "Отображение выделенных деталей" в правом верхнем углу панели инструментов управления 3D-моделью.



! СОВЕТ ! : >

Если в проекте включено слишком много лампочек, и они мешают, можно



разом отключить все лампочки нажатием на значок в правом верхнем углу главной страницы проекта.



Задания

РАЗДЕЛ "ЗАДАНИЯ"

В системе VimAr можно создавать задания с определенными элементами на определенных исполнителей. Например задание «смонтировать 3 элемента «Балка Б1» пользователю Alexander до 21.12.24».

Сами задания создаются в веб-интерфейсе. А в мобильном приложении их можно просматривать и отмечать как выполненные. На странице выбора проектов, а также в



самом проекте иконкой отмечен раздел "Задания". Нажав на него откроется список заданий по модулям: Склад, Производство, Транзит, Стройплощадка, Монтаж.

В списке у элементов, на которых стоит задание, оядом с названием отображается



зеленый гаечный ключ

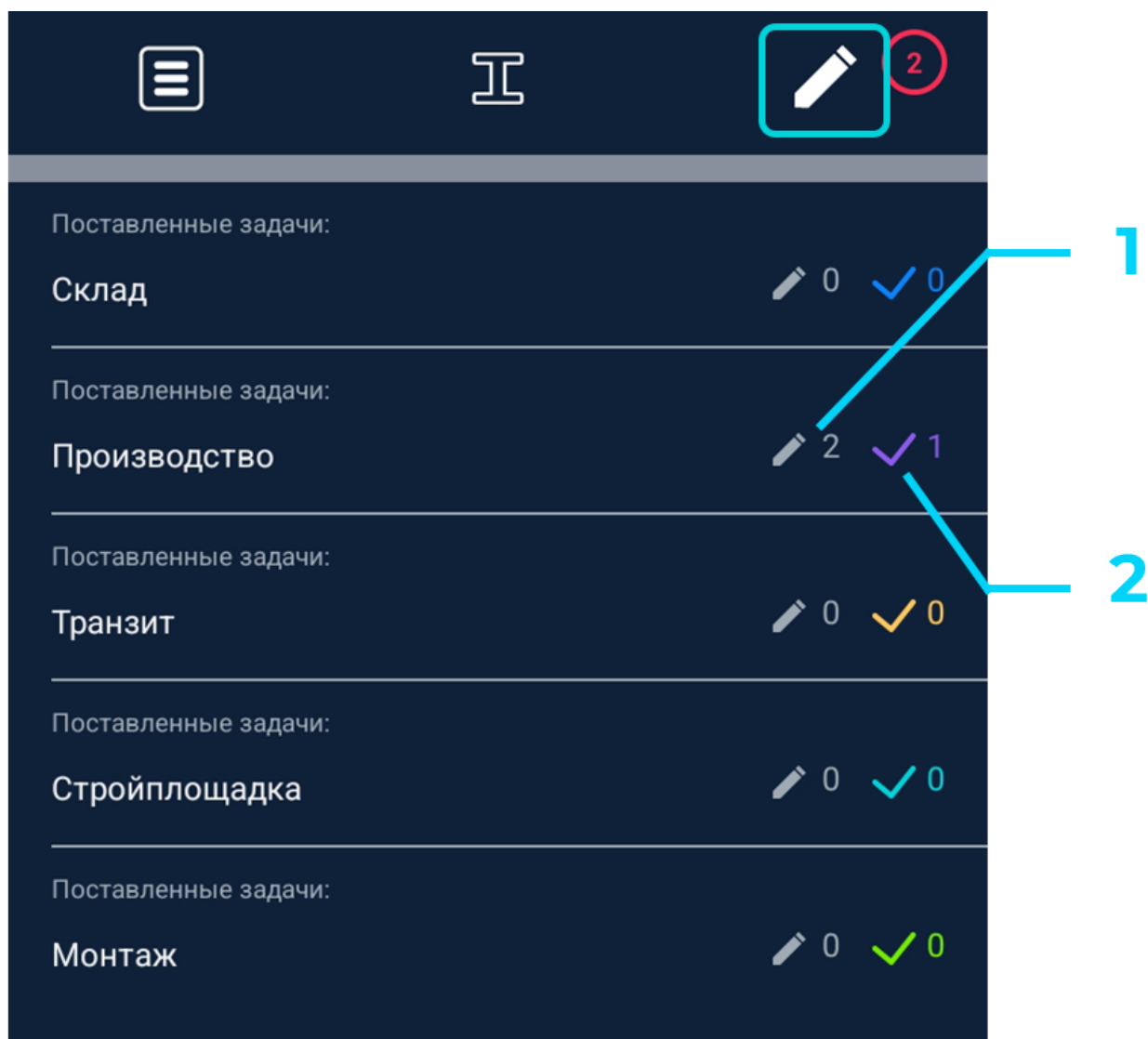


Напротив каждого модуля есть отметка о количестве заданий:

Иконка «карандаш» — кол-во невыполненных заданий

Иконка «галочка» — кол-во выполненных заданий

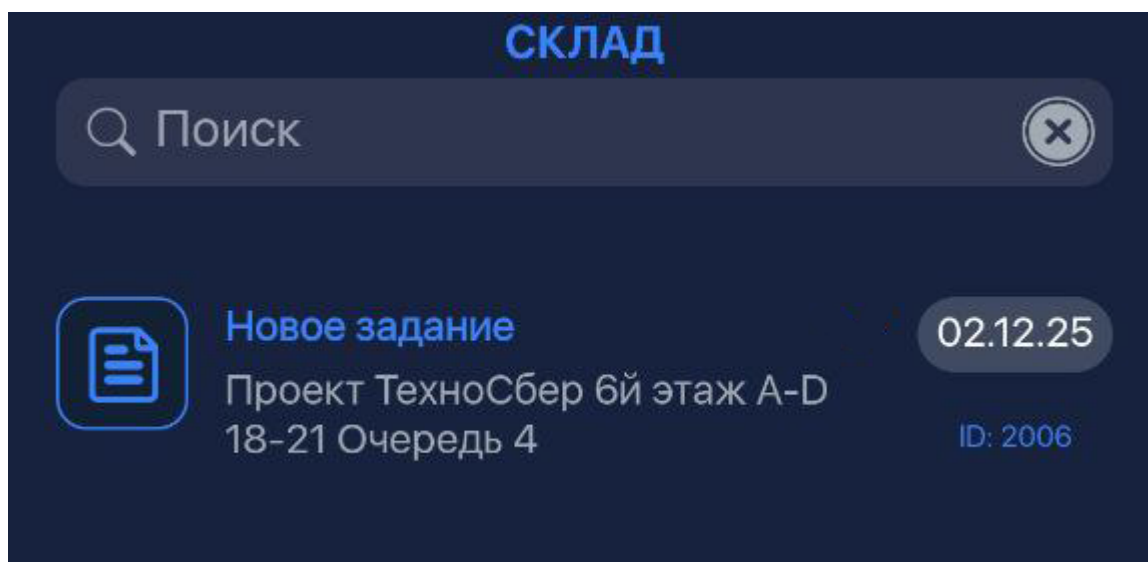
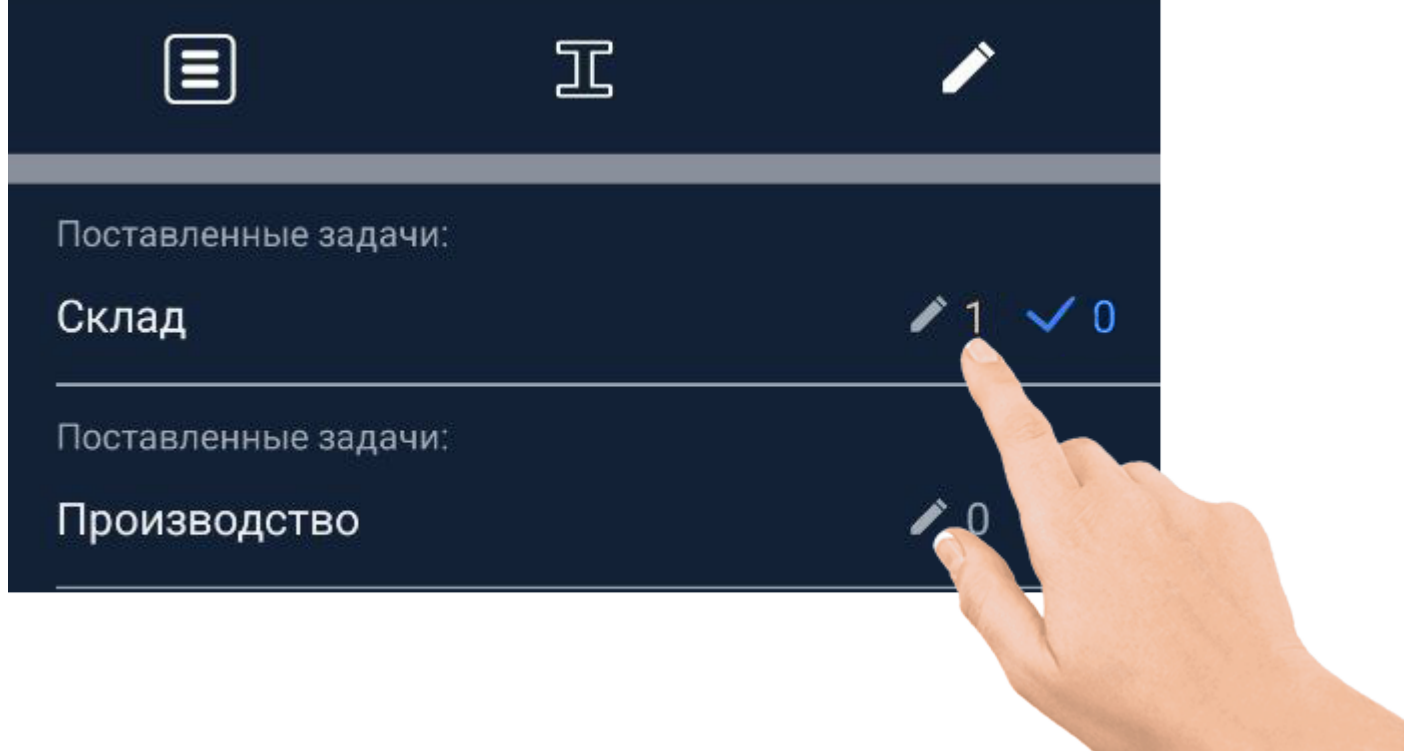
! ВАЖНО !: Рядом с разделом "Задания" в красном кружке отображается количество новых (невыполненных) заданий.



1. Задачи поставленные к выполнению;

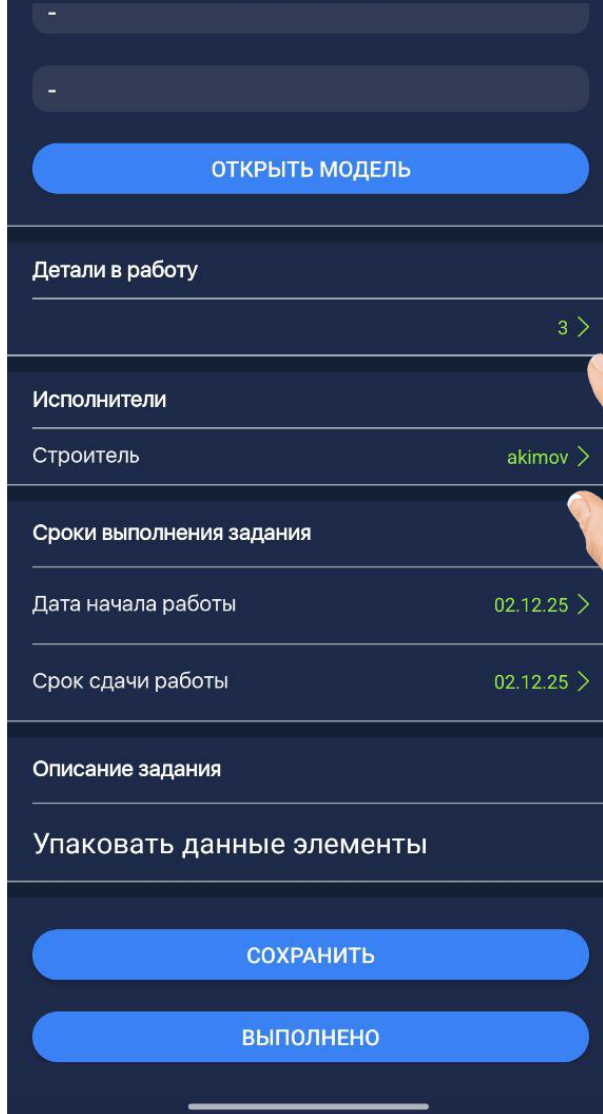
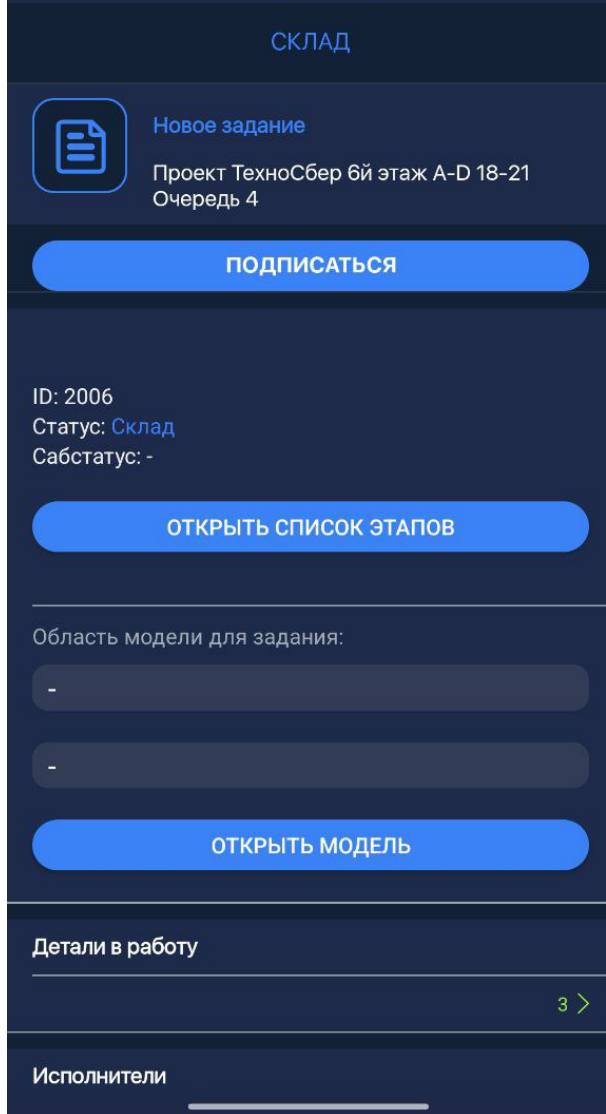
2. Выполненные задачи.

Нажав на значок "Карандаш" открывается список заданий в конкретном модуле.



Перейдя в задание вы увидите: - Подписку на уведомление об изменениях в ходе выполнения задания; - Этапы на которые поделено задание; - Список элементов из этого задания; - Упрощенную 3D-модель задания, которая отображает только элементы из задания; - Оси, которые используются на 3D-модели; - Логины исполнителей задания; - Сроки задания; - Описание задания (любое текстовое сообщение). Это поле изменяемое: введите текст и нажмите кнопку «СОХРАНИТЬ». После этого ваш комментарий будет виден в веб-интерфейсе и в мобильном приложении других участников проекта.

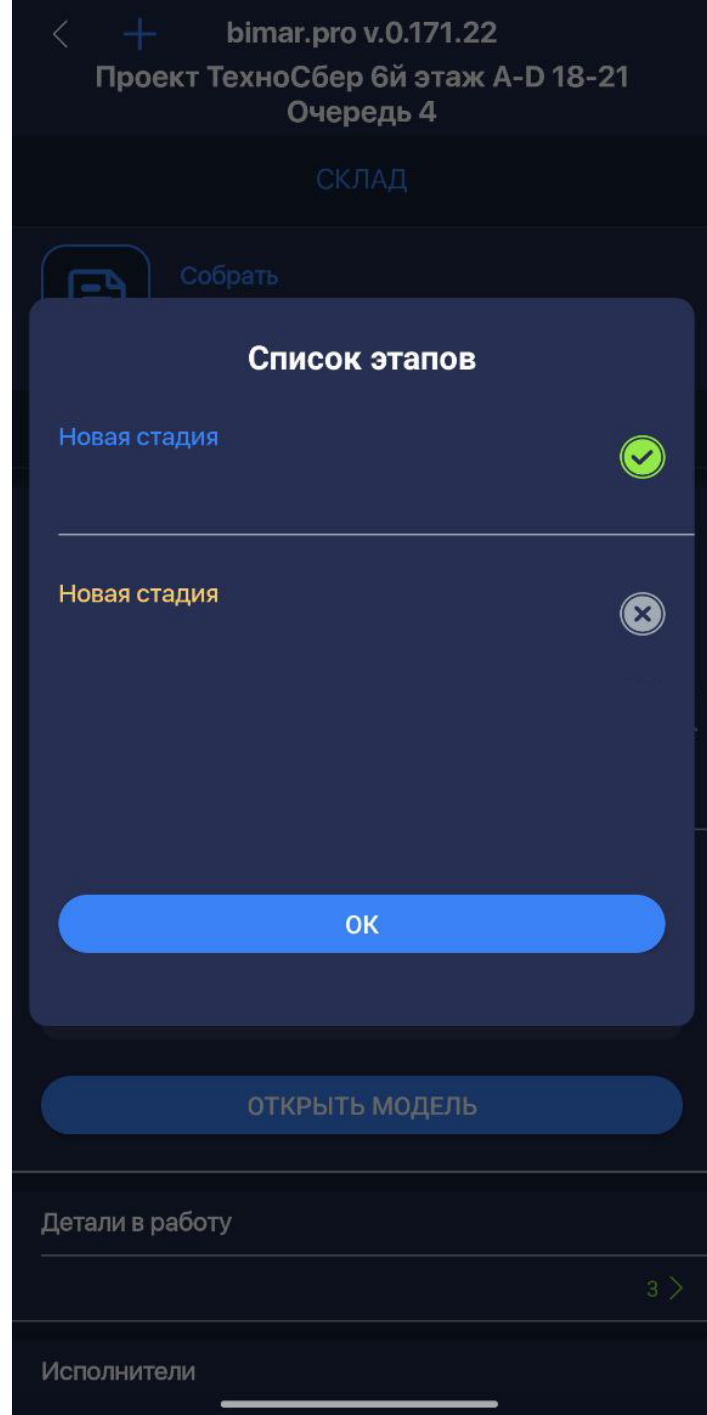
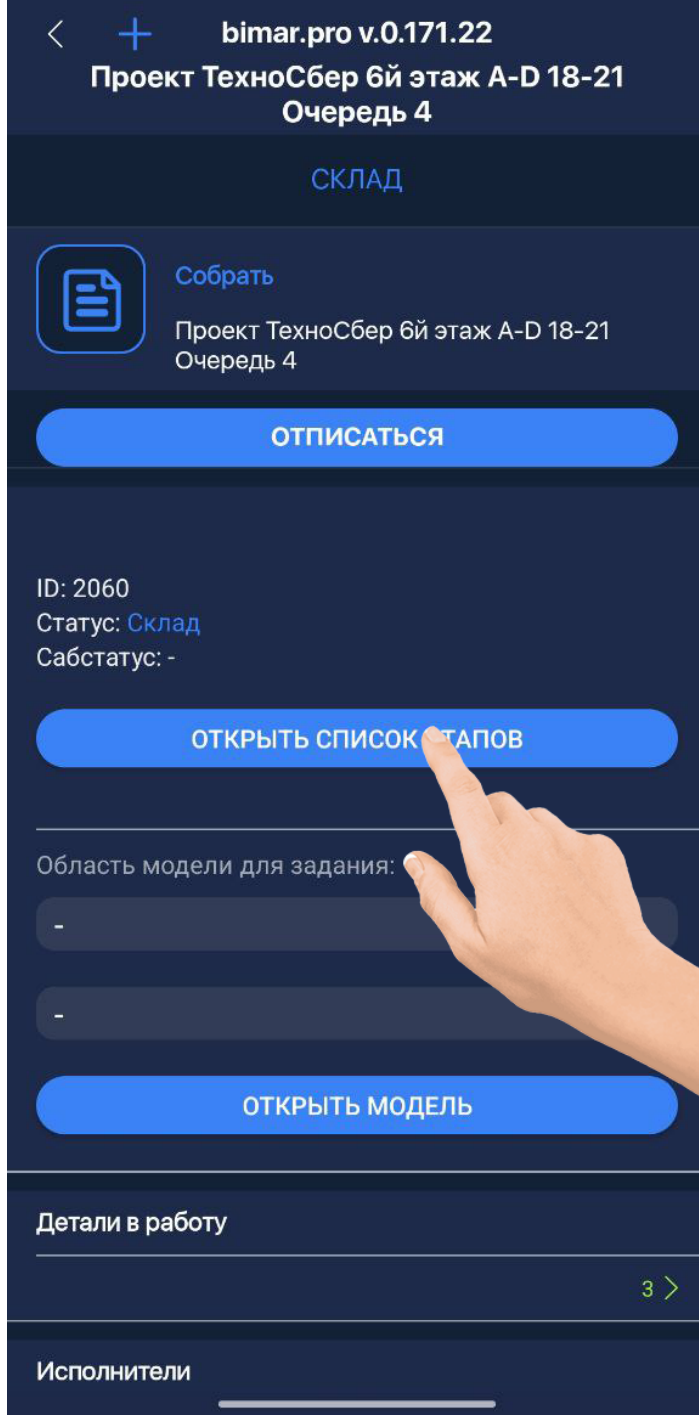
Для того, чтобы получать уведомления о ходе выполнения задания, можно нажать кнопку "ПОДПИСАТЬСЯ".



Нажмите на "Детали в работу", для того , чтобы посмотреть элементы, на которых стоит задание.



Нажав на "ОТКРЫТЬ СПИСОК ЭТАПОВ", откроется модальное окно где будут отображены этапы (статусы), через которые должны пройти элементы.



По факту завершения этапа необходимо нажать на кнопку "ЗАВЕРШИТЬ ЭТАП" и "СОХРАНИТЬ". Участникам, кто подписан на данное задание, придет уведомление, о том, что этап завершен.

Во время выполнения задания, можно самостоятельно добавить этап нажав на



В модальном окне выбрать статус этапа, статус второго уровня, ввести название этапа и нажать "ДОБАВИТЬ"

Создать этап задачи

Название этапа

упаковка



Склад

Транзит

Стройплощадка

Монтаж

Без сабстатуса

Заготовка

Резка под угол

Сверловка

Сборка

Сварка

Правка

ПТК

Ремонт

Покраска

Упаковка

Отгрузка

ОТМЕНИТЬ

ДОБАВИТЬ

Если задание еще не выполнено, но необходимо сохранить текущий статус выполнения - нажмите кнопку "СОХРАНИТЬ"

Если задание выполнено - нажмите на кнопку «ВЫПОЛНЕНО» и все элементы получат статус в соответствии с типом задания.

Например: для задания на «монтаж» все элементы в задании получат статус «монтаж».



Установка по маркеру

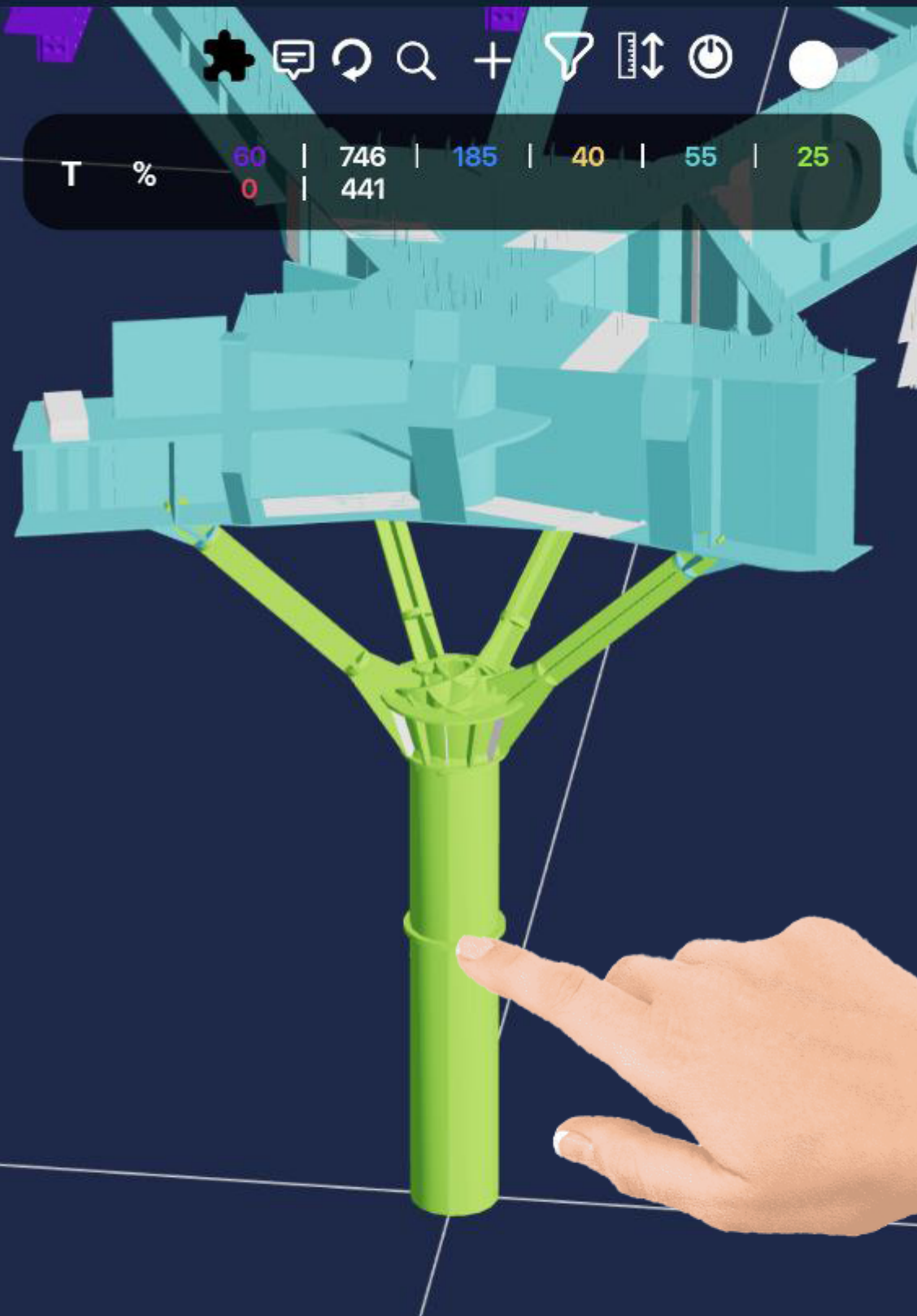
Данная функция необходима, если типовые элементы проекта были установлены не на свои места. Решить эту ситуацию возможно следующим путем:

1. Выберите заменяемый элемент на 3D модели;

Поиск 🔍



T	%	60	746	185	40	55	25
		0	441				



1. Далее необходимо нажать на кнопку "Установить по маркеру" и сканировать тот элемент, с которым необходимо произвести замену;

Поиск



T %

60

0

746

441

185

40

55

25



Подкос

id: 1676967

12.02.26



Подкос

id: 1676969

12.02.26



Пс

id: 1

12.02.26



Смонтировано



Смонтировано неверно



Старт монтажа

Скрыть деталь

Установить по маркеру



После этого, данные элементы поменяются местами на 3D модели и окрасятся в цвета согласно их статусу.

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Топосъемка

В этом режиме ведется работа с лендмарками. Сканирование лендмарки происходит аналогично сканированию в режиме «Склад» или «Стройплощадка»: камеру нужно навести на маркер, прикрепленной к лендмарке.

Для точного позиционирования на площадке предусмотрена возможность картографирования расположения элементов на местности.

Чтобы произошла точная привязка нужно снимать маркеры элементов таким образом, чтобы лендмарка также попадала в поле зрения камеры.

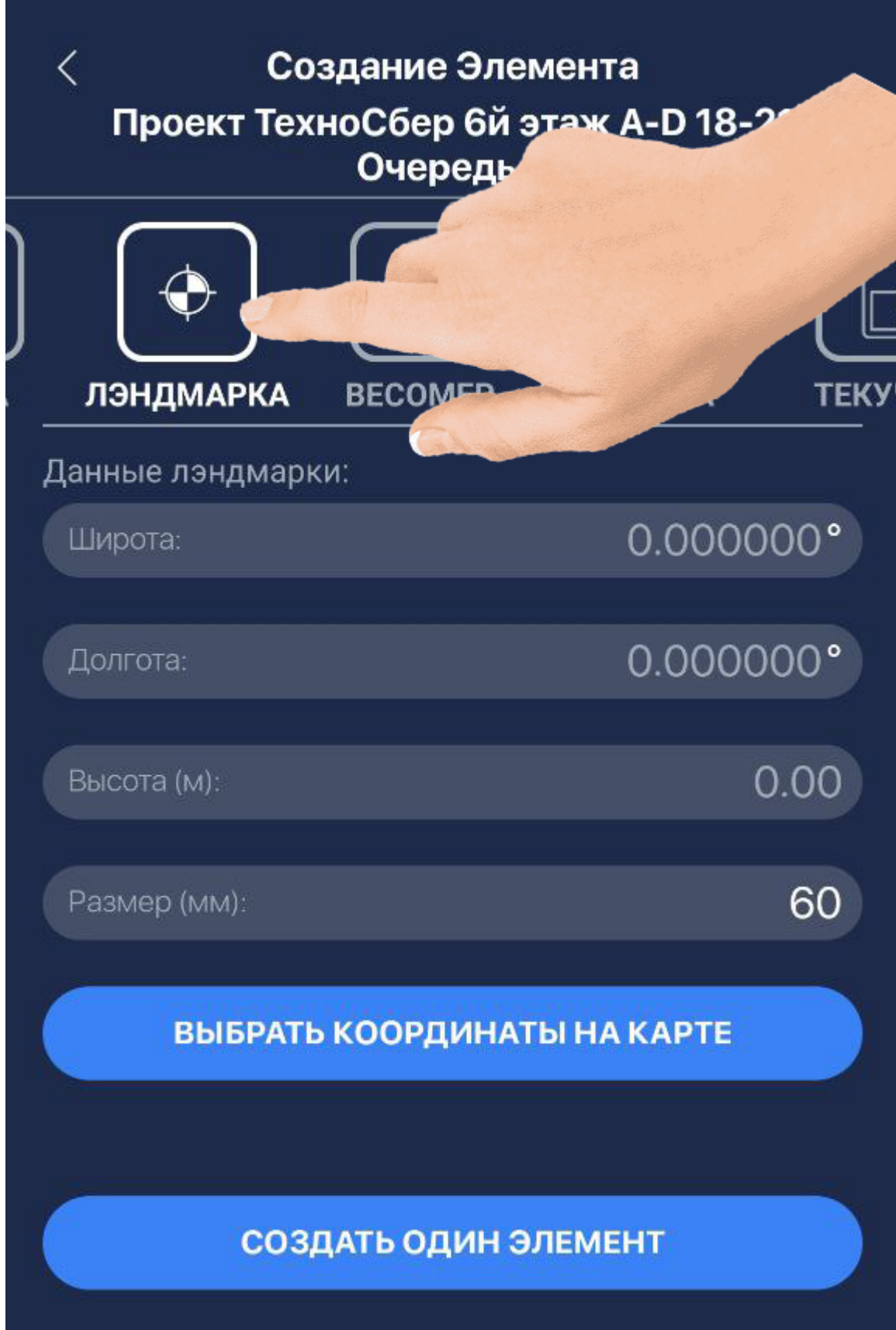
Ниже описано как создать Лендмарку:

Добавление координат вручную

1.



На странице проекта перейти в раздел "Создание элемента" нажав



1. На странице создания лэндмарки ввести ее координаты
2. Нажать кнопку "Создать один элемент"

! ВАЖНО ! :

Для разделения координаты по Градусам и Долям нужно ставить точку/запятую.

Точные географические координаты должны быть известны заранее. Для их определения необходимо использовать сторонние сервисы. (Например: Яндекс Карты или Alpine Quest для Андроид - более точное определение)

1. В режиме сканирования направить камеру на маркер и нажать "Создать элементы"



2

177



1. Вернуться в поиск элементов, найти лэндмарку и нажать на нее



Landmark 1

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D

Общая информация:

ID: 520

Статус элемента:

ЛЭНДМАРКА



---.---.---

Данные лэндмарки:

Широта:

360.0°

Долгота:

360.0°

Высота (м):

15.0

Размер (мм):

60

1. При необходимости переименовать лэндмарку кликнув на ее название и нажать кнопку "Сохранить изменения"

Добавление координат через карту

1.



На странице проекта перейти в раздел "Создание элемента" нажав

2. На странице создания лэндмарки нажать "ВЫБРАТЬ КООРДИНАТЫ НА КАРТЕ"



Создание Элемента

Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



ЛЭНДМАРКА



ВЕСОМЕР



ЯЧЕЙКА



ТЕКУЩИЙ

Данные лэндмарки:

Широта:

0.000000°

Долгота:

0.000000°

Высота (м):

0.00

Размер (мм):

60

ВЫБРАТЬ КООРДИНАТЫ НА КАРТЕ

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

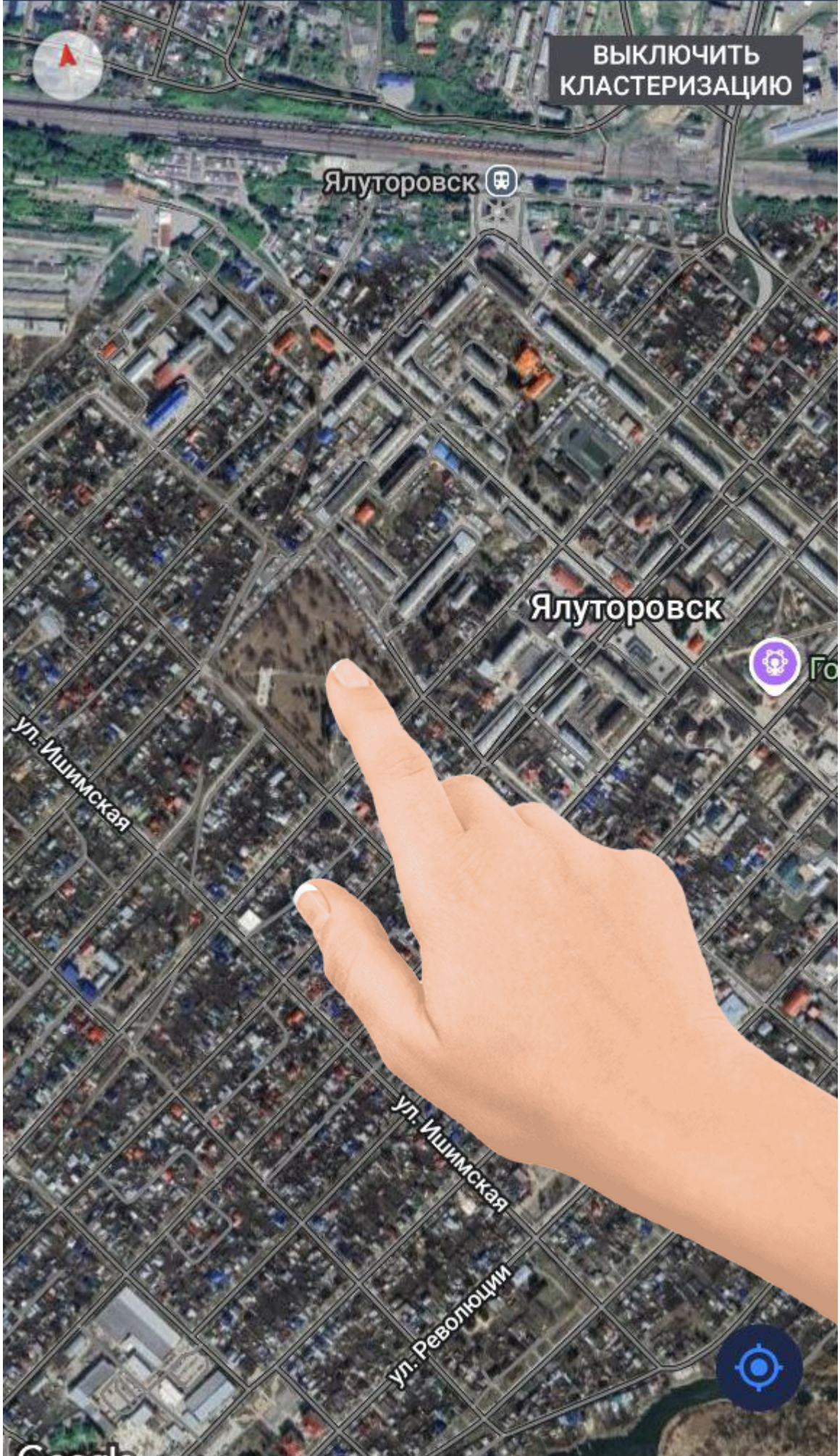
1. Найти на карте необходимое место и долгим нажатием на это место зафиксировать координаты.



bimar.pro v.0.171.22



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21 Очередь 4



ВЫКЛЮЧИТЬ
КЛАСТЕРИЗАЦИЮ

Ялуторовск

Ялуторовск

ул. Ишимская

ул. Ишимская

ул. Революции



1. Далее снова откроется окно создания лэндмарки с уже привязанными координатами.

Создание Элемента

Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21

Очередь 4

ЛЭНДМАРКА ВЕСОМЕР ЯЧЕЙКА ТЕКУЩЕ

Данные лэндмарки:

Широта: 56.653791°

Долгота: 66.305731°

Высота (м): 0.00

Размер (мм): 60

ВЫБРАТЬ КООРДИНАТЫ НА КАРТЕ

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

1. Ввести размер маркера лэндмарки в миллиметрах.

2. Нажать "СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ"



2

177



1. В режиме сканирования направить камеру на маркер и нажать "Создать элементы"

2. Вернуться в поиск элементов, найти лэндмарку и нажать на нее



Landmark 1

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D

Общая информация:

ID: 520

Статус элемента:

ЛЭНДМАРКА



---.---.---

Данные лэндмарки:

Широта:

360.0°

Долгота:

360.0°

Высота (м):

15.0

Размер (мм):

60

1. При необходимости переименовать лэндмарку кликнув на ее название и нажать кнопку "Сохранить изменения"

После создания лэндмарки, если в область сканера одновременно с маркером элемента попадает лэндмарка, элемент привязывается к координатам относительно лэндмарки и отобразится на карте.

Топосъемка





BimarSystem

Геопозиция

При сканировании элементов в любом из модулей привязка к геопозиции отключена по умолчанию. Для того чтобы привязать элемент к GPS координатам необходимо



включить "Привязку к GPS" нажав на значок справа-вверху экрана. После сканирования, элементы привяжутся к геопозиции и появятся на карте.

Проект ТехноСбер
6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



Склад



18 | 185



1,0x

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245

C494STM245



x1

x3

T %

42

805

185

1106

71

29

13

3

🔍 Поиск

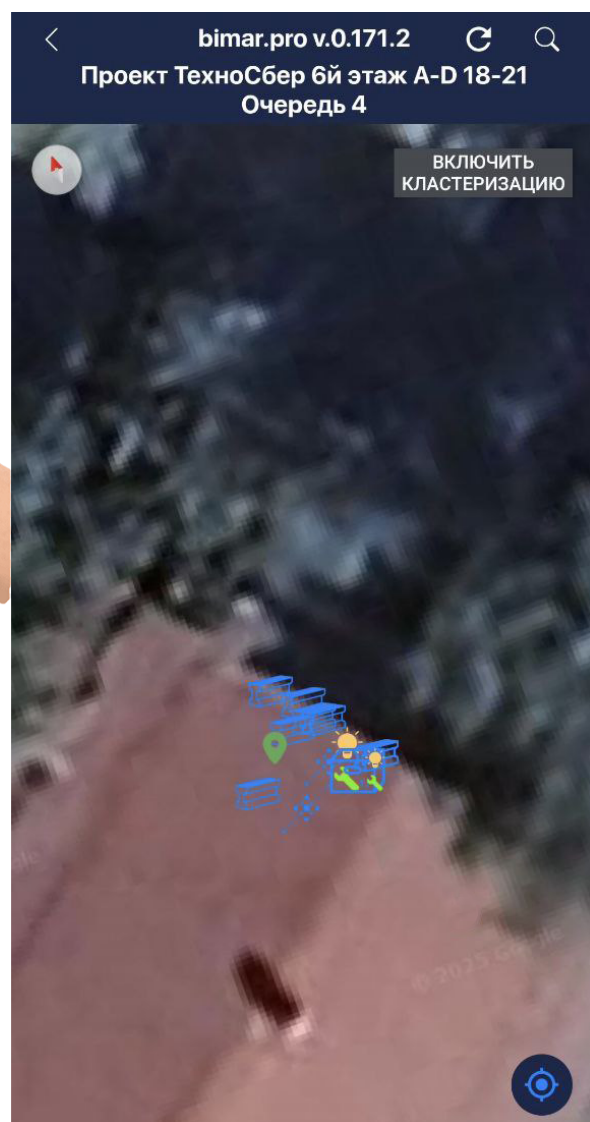
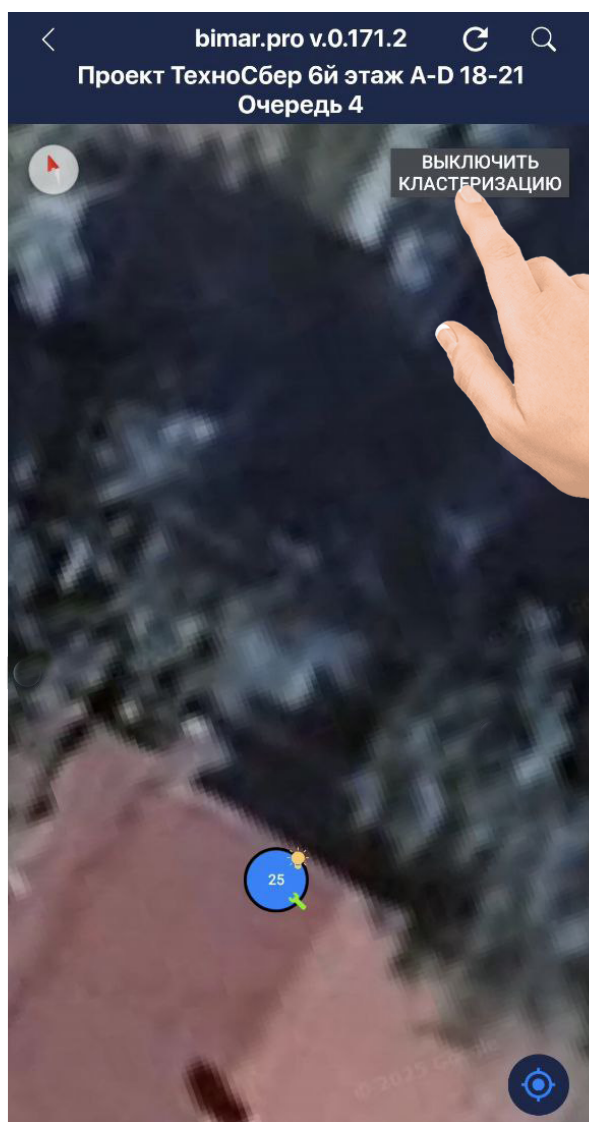


Для того, чтобы посмотреть расположение элементов на карте нажмите значок



компас

Кластеризация объединяет элементы на карте показывая количество сколько в данной области находится единиц. Для того, чтобы посмотреть расположение поштучно нужно нажать "ВЫКЛЮЧИТЬ КЛАСТЕРИЗАЦИЮ"



С включенной кластеризацией, нажав на кружок развернется список элементов находящихся в этой области.



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21

Очередь 4

ВЫКЛЮЧИТЬ
КЛАСТЕРИЗАЦИЮ

25

Поиск



11Л2



ID: 3555192



12Л3



ID: 3557549



Заказ 1



ID: 3560370



Заказ 54



ID: 3560598



Заказ 83



ID: 3561023

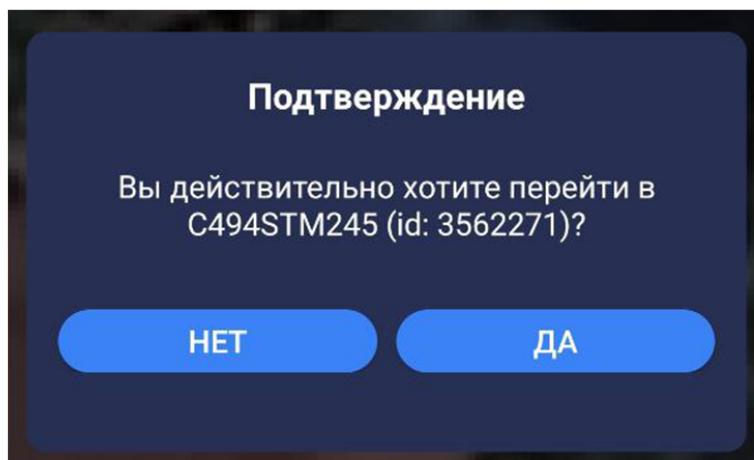
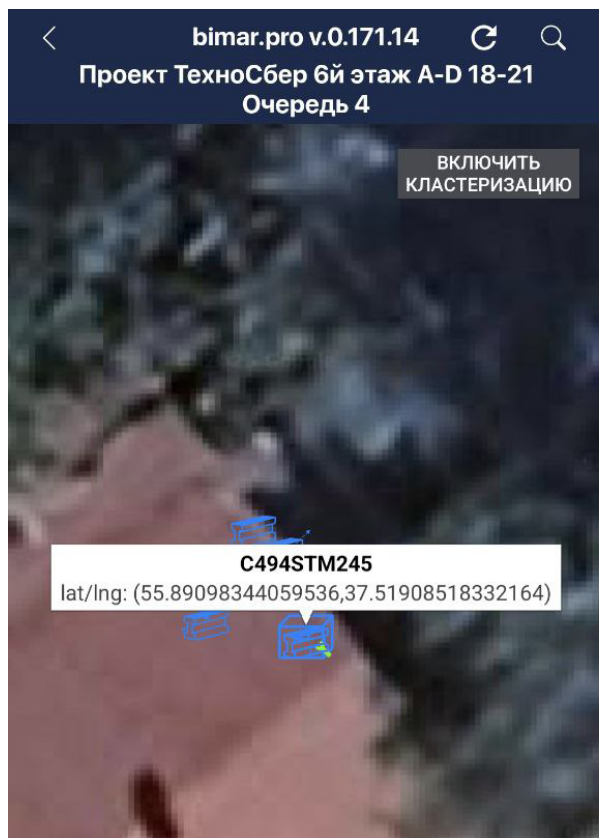


Заказ 843



ID: 3561027

С выключенной кластеризацией, нажав на элемент появится его название, кликнув на которое можно перейти в его карточку.



Так же есть возможность отображения ортофотопланов на карте, для информирования о текущем состоянии конкретного местоположения. Для этого нужно обратиться в техническую поддержку и предоставить готовые файлы размером не более 5 MB и в формате PNG.



АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Скрытые элементы

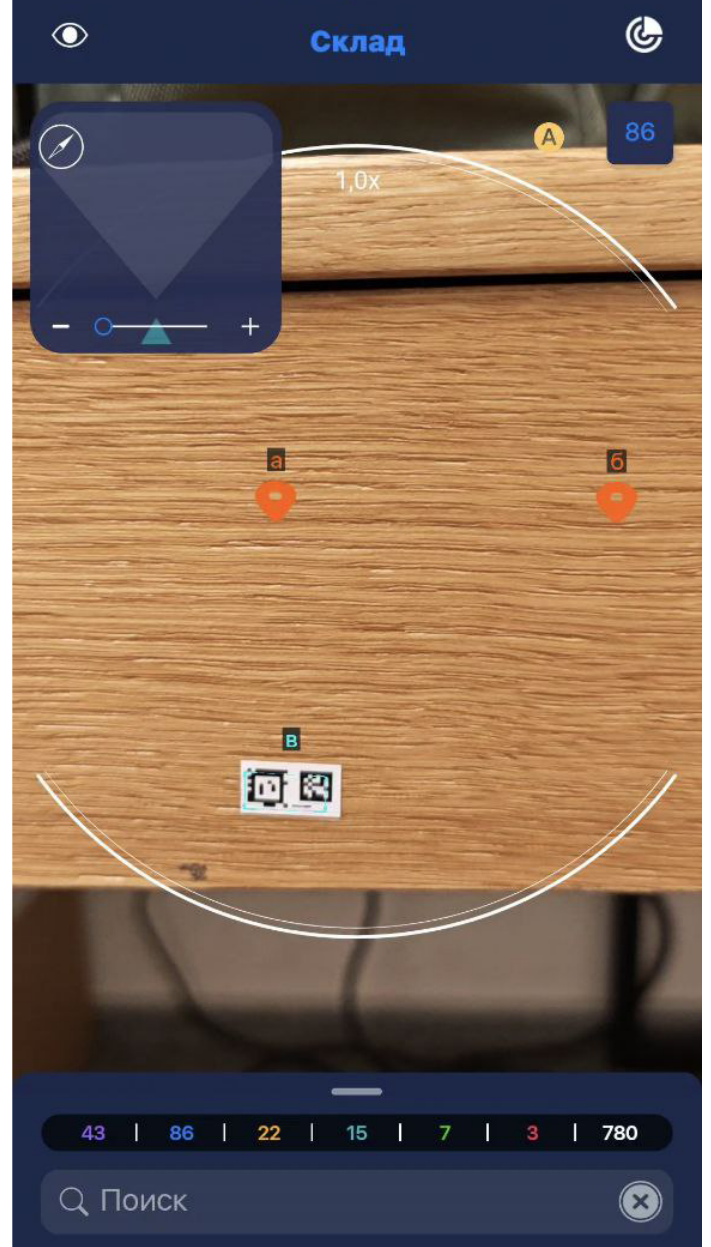
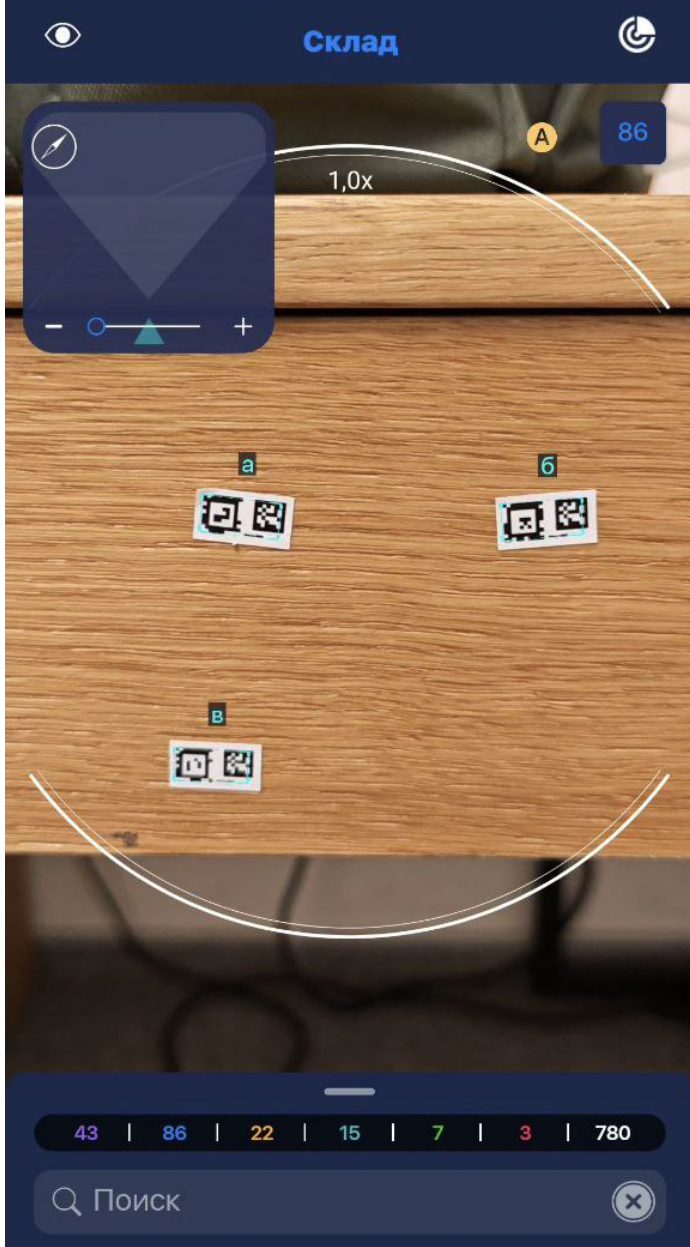
ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

При сканировании элементов, образуется цепочка путем привязки одного элемента к другому. Данная функция помогает найти элемент недоступный для сканирования или посмотреть его крайнее положение до сканирования.

Для того, чтобы найти спрятанный элемент при сканировании необходимо включить



"Отображение скрытых элементов", нажав на значок глаза слева-вверху экрана.



Скрытые элементы будут отображаться оранжевыми точками при сканировании маркера, который был с ними в одной цепочке.

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



BimarSystem

Мультипроектная камера

Мультипроектная камера дает возможность сканирования элементов одновременно из нескольких проектов с последующим изменением их статусов.

Для перехода в режим мультипроектной камеры необходимо выделить один из проектов долгим нажатием на его картинку, либо в правом верхнем углу карточки проекта (остальные можно выделить коротким нажатием) и нажать кнопку "Загрузить проекты". После загрузки откроются режимы, в которых вы сможете произвести сканирование элементов.

Поиск проектов



Элемент



Поиск по элементу



Выбрать все проекты



Найдено проектов: 836



ПРОЕКТ ТЕХНОСБЕР 6Й ЭТАЖ А-D 18-21
ОЧЕРЕДЬ 4



ТехноСбер

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

T

%

40

801

187

1111

75

34

11

3

0



4.9



-06-05-00-KM1_



ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

T

%

0

1501

4

1507

0

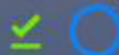
0

2

0



-06-05-00-KM1_



ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1503

80

★★★★★ 5.0

Загрузка проектов

Проекты загружены

Перейти в мультипроектную камеру:

СКЛАД

ТОПОСЪЕМКА

СКЛАД ВРЕМЕННОГО ХР

СТРОЙПЛОЩАДКА

СКЛАД ВРЕМЕННОГО ХРАНЕНИ

МОНТАЖ

ЭЛЕМЕНТЫ ПРИНЯТЫ ЗАКАЗЧИКОМ

После работы в режиме мультипроектной камеры проекты загрузятся в кеш-память устройства.

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



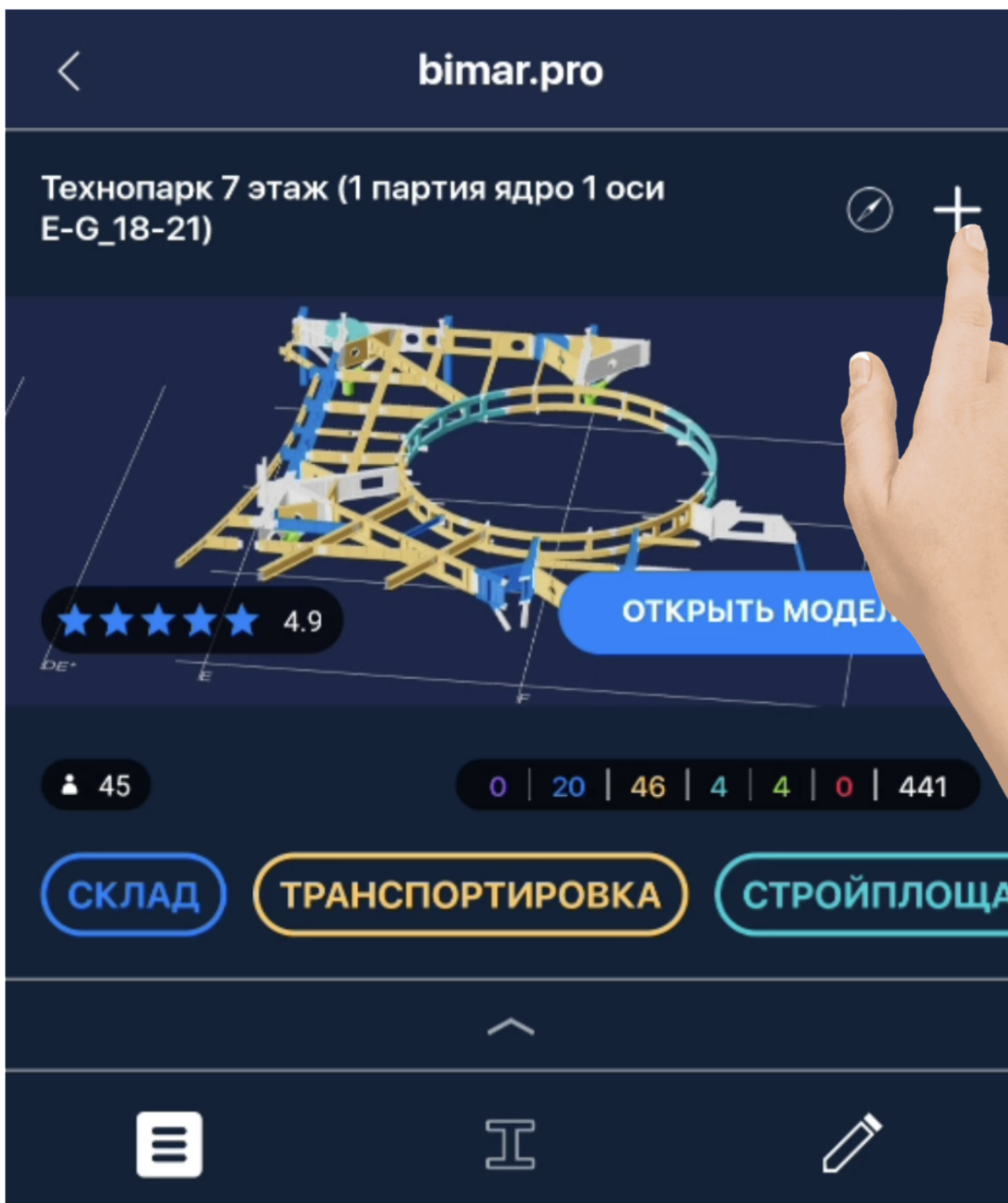
Работа с пачкой и автоячейками

Пачка - набор из нескольких деталей.

Как создать новую пачку/ячейку?



Для создание новой пачки нужно: 1. Нажать  в открытом проекте:



1. В открывшемся меню создания элементов нужно нажать на ярлык "ПАЧКА" или "Ячейка" и нажать на кнопку "СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ".



Создание Элемента

Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21

Очередь 4



ЭЛЕМЕНТ



ОСТАТОК



ДЛИННОМЕР



ПАЧКА

Название:

пачка тест



НА ТЕКУЩЕМ ПРОЕКТЕ



В СЕКТОРЕ

Изначальный статус:

СКЛАД



СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ



11:04



Создание Элемента 01303



ВЕСОМЕР



ЯЧЕЙКА



ТЕКУЧИЕ



ШТУКОМЕР

Название:

Изначальный статус:

СКЛАД

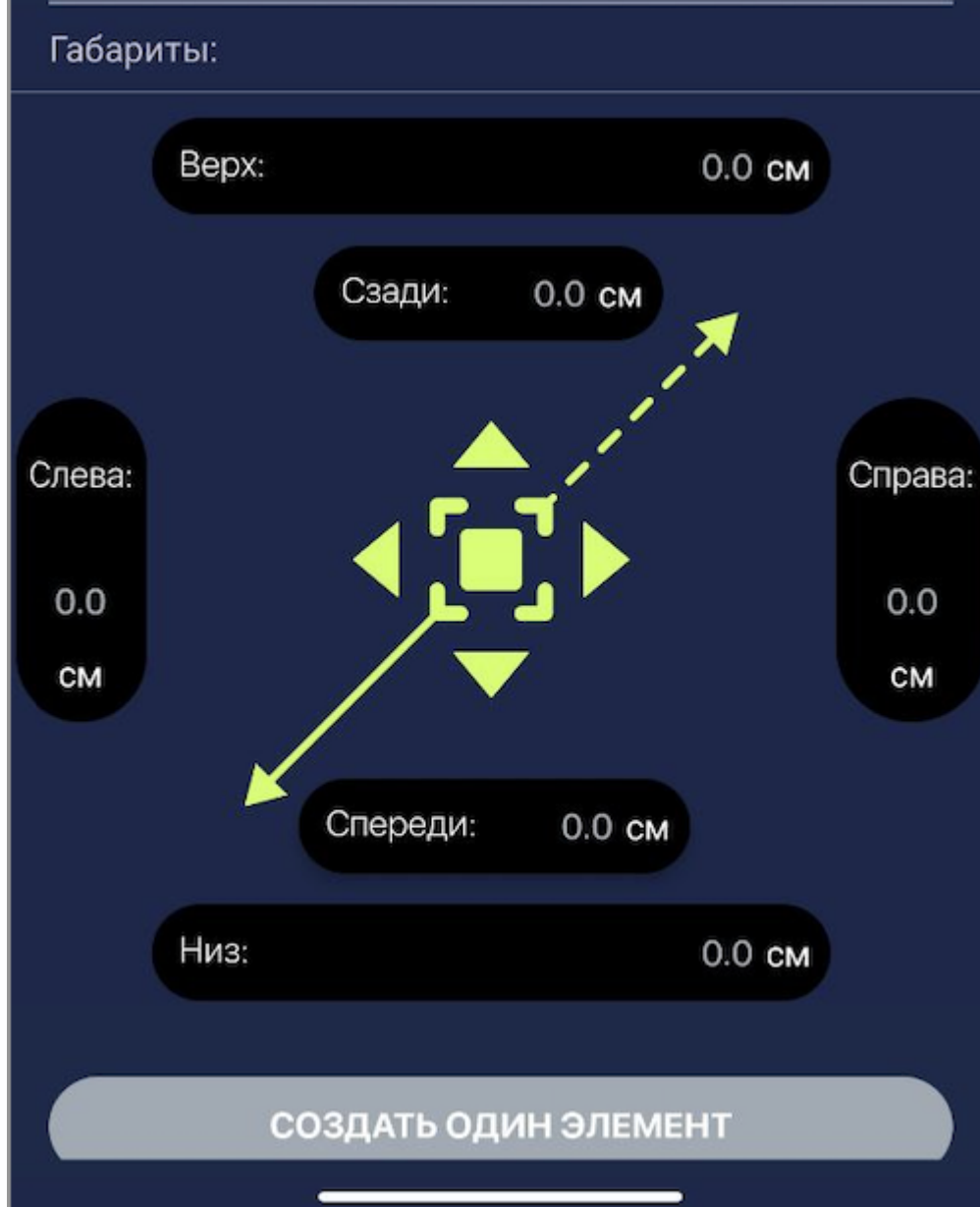


! ВАЖНО ! :

Если пачка или ячейка являются мультипроектными, то нужна переключить тумблер с "НА ТЕКУЩЕМ ПРОЕКТЕ" на "В СЕКТОРЕ". Данная пачка будет доступна в связанных проектах. Таким образом, например, в одной пачке будут отображаться элементы из связанных проектов.

2.1 Для ячейки необходимо заполнить габариты

Габариты ячейки считаются от маркера ячейки



1. Далее в сканере навести камеру на маркер и нажать на "СОЗДАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ".



182



Bimar.pro 182

Создать элементы

Как добавить деталь в пачку/ячейку?

1. Зайдите в существующую пачку и перейдите в раздел "Детали в пачке"





пачка гаек

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D



759

0



Детали в пачке

(Выбрано: 0)

Выбрать все детали:



Поиск

0

0



ОТСКАНИРОВАТЬ

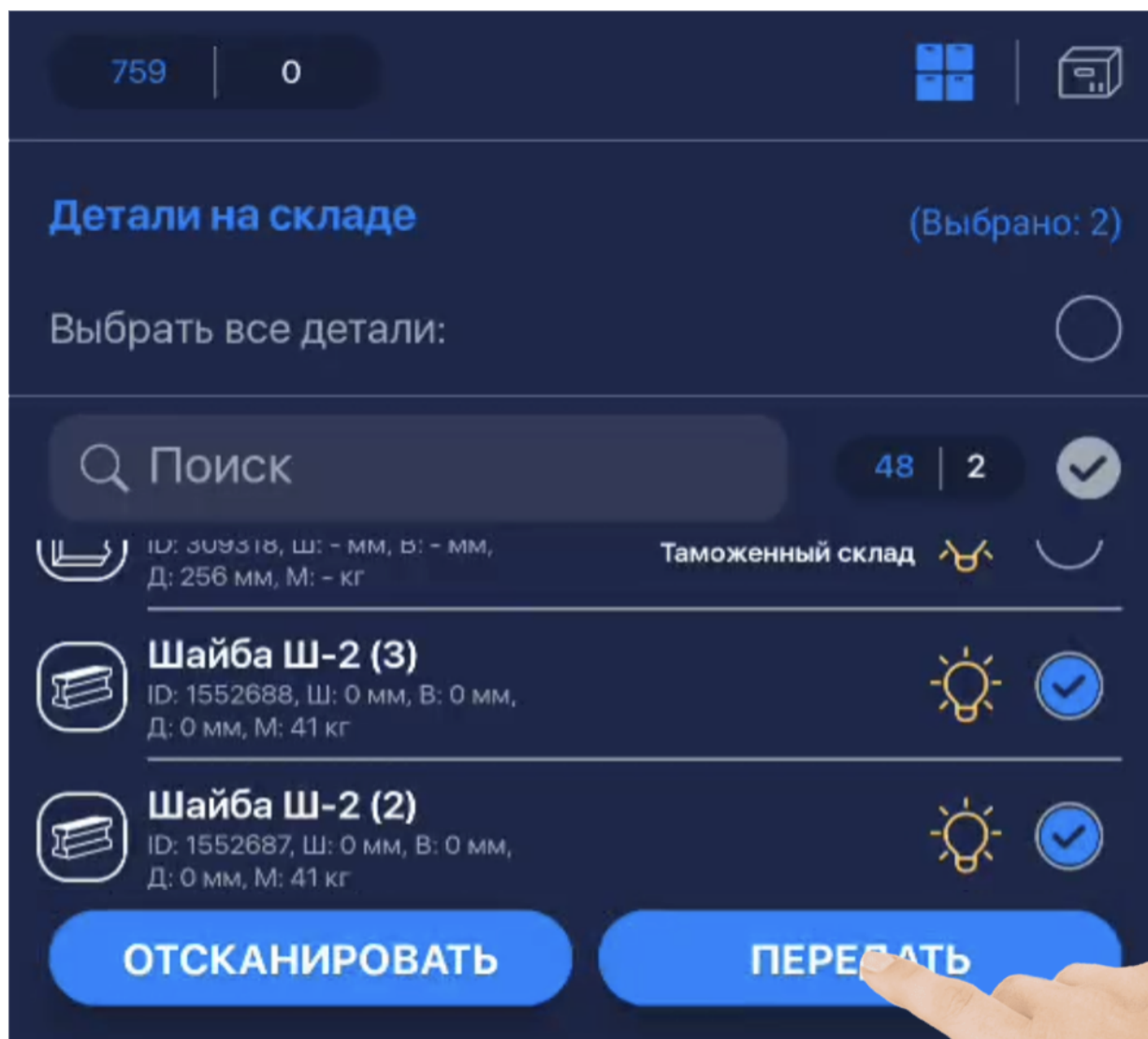
УБРАТЬ

1. Добавить можно двумя способами:

2.1. Путем сканирования маркера на детали нажав кнопку "Отсканировать"



2.2. В разделе "Детали на складе" выбрать детали из списка и нажать "Передать"



В пачку также можно добавлять другие пачки и новые детали.

Видео

Как убрать деталь из пачки?

1. Зайдите в существующую пачку и перейдите в раздел "Детали в пачке"
[Изображение не найдено: static/ru/android/images/pack.png]



пачка гаек

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D



759

0



Детали в пачке

(Выбрано: 0)

Выбрать все детали:



Поиск

0

0



ОТСКАНИРОВАТЬ

УБРАТЬ

1. Выбирете элементы необходимые для удаления из пачки и нажмите "Убрать"

822

3



Детали в пачке

(Всего выбрано: 2)

Выбрать все детали:



Поиск

1 | 2



балка А1

ID: 2550907



балка Б4

ID: 2550908



балка С66

ID: 2550909




ОТСКАНИРОВАТЬ

УБРАТЬ

Видео

Режим сопоставления

Для перехода в режим сопоставления вам надо нажать на кнопку  на странице пачки

При выявлении новых позиций вы можете добавить их в пачку



bimar.pro v.0.167.66

pack 2

Новые элементы

Элементы в пачке

Выбрать все детали:



element 15
ID: 2489582



element 15
ID: 2489579



При выявлении отсутствующих позиций они будут подсвечены красным



bimar.pro v.0.167.66

pack 2

Новые элементы

Элементы в пачке



element 15

ID: 2489583



element 15

ID: 2489580



element 15

ID: 2489581



element 15

ID: 2489584



[Видео добавления нового](#)

[Видео проверки отсутствующих](#)

Автоматическое добавление в ячейку

Для добавления элемента в ячейку автоматически надо отсканировать маркер элемента и маркер ячейки в одном кадре так, чтобы маркер элемента был на ранее внесенном размере ячейки



bimar.pro v.0.167.61

АнтонСбер бй этаж А-D

18-21 Очередь 4



Warehouse

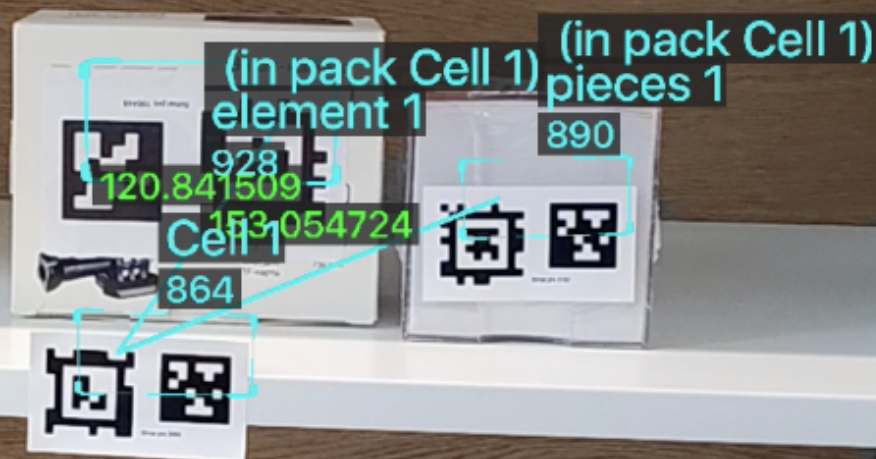


A

22

47

1.0x



Быстрое перекладывание из пачки в другую пачку

1. На странице пачки необходимо выбрать элементы и нажать "переместить"



bimar.pro v.0.168.0



пачка 24

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D



794

15



Детали в пачке

(Всего выбрано: 3)

Выбрать все детали:



Поиск

12

3



Шайба

Ш-1

ID: 184416, Ш: 25 мм, В: 100 мм, Д: 100 мм, М: 1.96 кг

Статус: Взято из другого проекта



Шайба Ш-1

ID: 184485, Ш: 25 мм, В: 100 мм, Д: 100 мм, М: 1.96 кг

Статус: Взято из другого проекта



Шайба

Ш-1

ID: 184494, Ш: 25 мм, В: 100 мм

Статус: Взято из другого проекта



1. Выбрать в какую пачку перекладывать: существующую или новую



пачка 24

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D

Действие с выбранными элементами

ВЫБРАТЬ ПАЧКУ

СОЗДАТЬ НОВУЮ

ОТМЕНА

Шайба

Ш-1

ID: 184416, Ш: 25 мм, В: 100 мм, Д: 100 мм, М: 1.96 кг

Статус: Взято из другого проекта



Шайба Ш-1

ID: 184485, Ш: 25 мм, В: 100 мм, Д: 100 мм, М: 1.96

Статус: Взято из другого проекта



3.1 Выбор существующих пачек



bimar.pro v.0.168.0



пачка 24

Гараж Ковыкта v6

Модель 3D



Поиск



тест 101

4 шт, М: 21.87 кг



19.06.25

ID: 348003



плашка Дуо 1



17.04.25

ID: 357193



Партия 33
Покраска



19.06.25

ID: 1248269

1 шт



Колонна к2-6
Покраска



19.06.25

ID: 1248280

1 шт



Колонна к2-6

19.06.25



BimarSystem

3D Модель

Как и в веб-версии в мобильном приложении Bimar можно открыть 3D модель проекта, нажав на кнопку "ОТКРЫТЬ МОДЕЛЬ", в самом проекте.



Проект ТехноСбер 6й этаж А-D 18-21
Очередь 4



ТехноСбер

★★★★★ 4.9

ОТКРЫТЬ МОДЕЛЬ

34

T % 60 | 746 | 185 | 40
0 | 441

СКЛАД

ТРАНСПОРТИРОВКА



Искать Элемент



от нового к старому ↓

ФИЛЬТР

Найдено элементов: 791



ячейка

25.12.25



1 шт



ID: 4128397

3D-модель отображает загруженные из программы проектирования через плагин Bimar Plugin элементы проекта в их актуальных статусах.

Поиск



T %

60
0

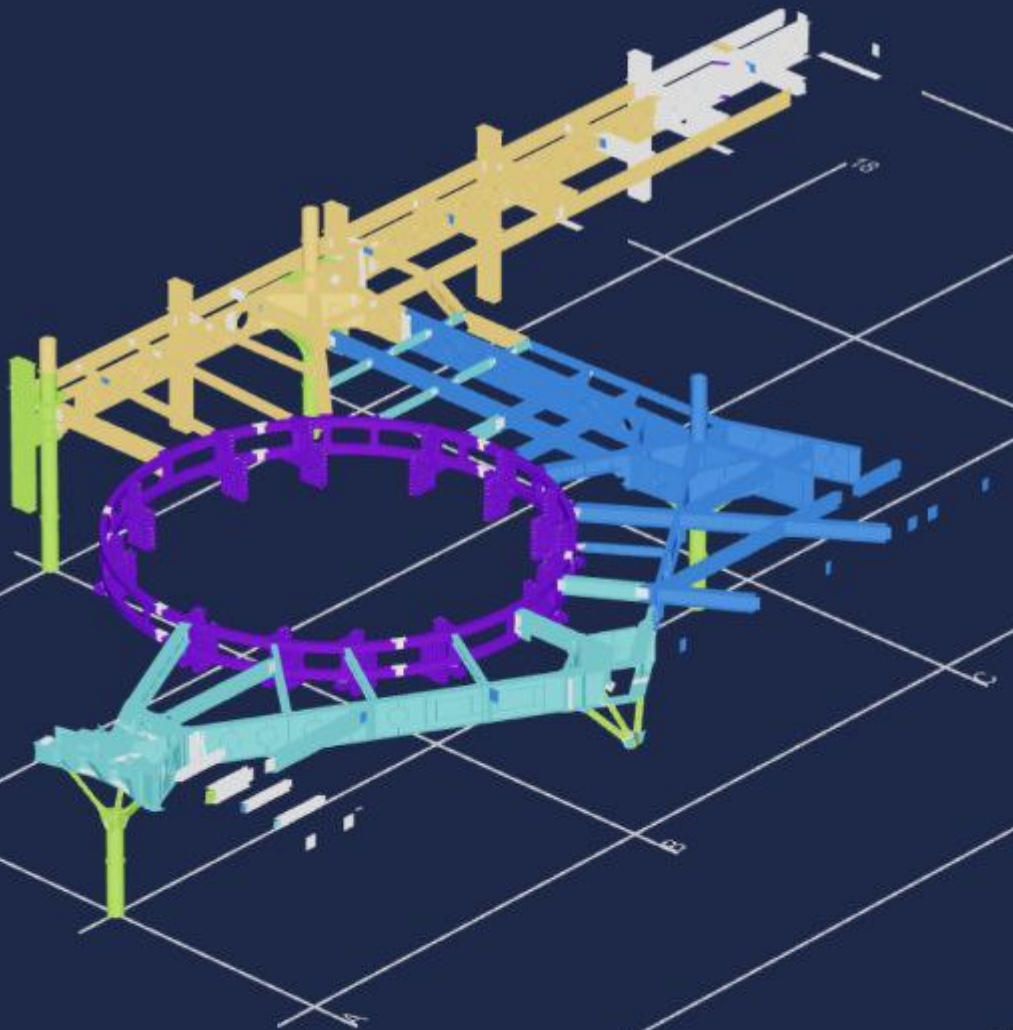
746
441

185

40

55

25



Если кликнуть на любой из элементов откроется pop-up окно, в котором отображаются:

- Марка/название элемента
- Характеристики
- id элемента
- Статус 2-го уровня
- Список соседних элементов узла
- Перевод в статус "Смонтировано" "Смонтировано неверно"
- Установка старта монтажа от текущего элемента
- Кнопка скрытия детали
- Кнопка "Установить по маркеру"

Поиск



T %

60
0

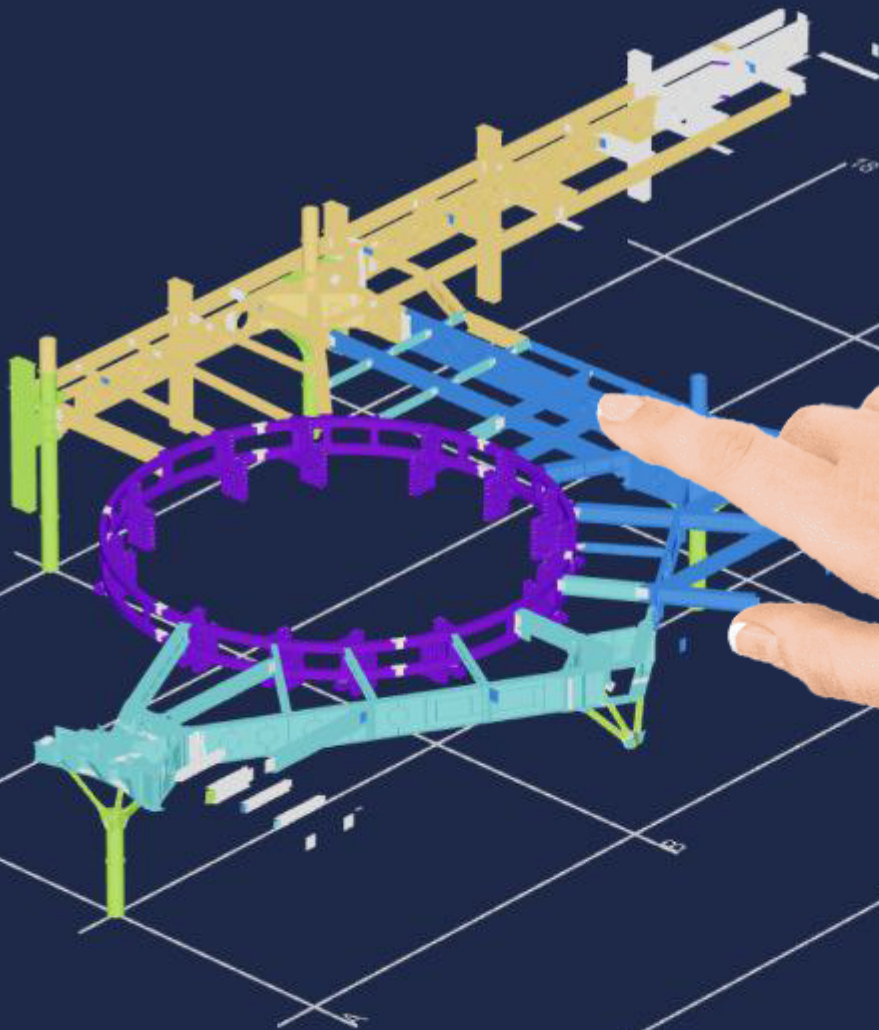
746
441

185

40

55

25



Поиск



T %

60
0746
441

185

40

55

25

Марка: [Стенка 515-10.B3-4-1](#)

Длина детали: -

id: 1677429

Статус элемента: [Склад](#)Статус 2-го уровня: Не
определён

Соседние элементы:

[Стенка 5](#)
id: 1676792

12.02.26

[515-10.B](#)
id: 1677313

12.02.26

[51](#)
id: 1

12.02.26



- Смонтировано
- Смонтировано неверно
- Старт монтажа

[Скрыть деталь](#)

Нажав на марку/название, откроется карточка элемента.

Для того, чтобы посмотреть элементы, на которых стоят задания или включены лампочки необходимо включить "Отображение выделенных деталей"

Поиск



T %

60
0

746
441

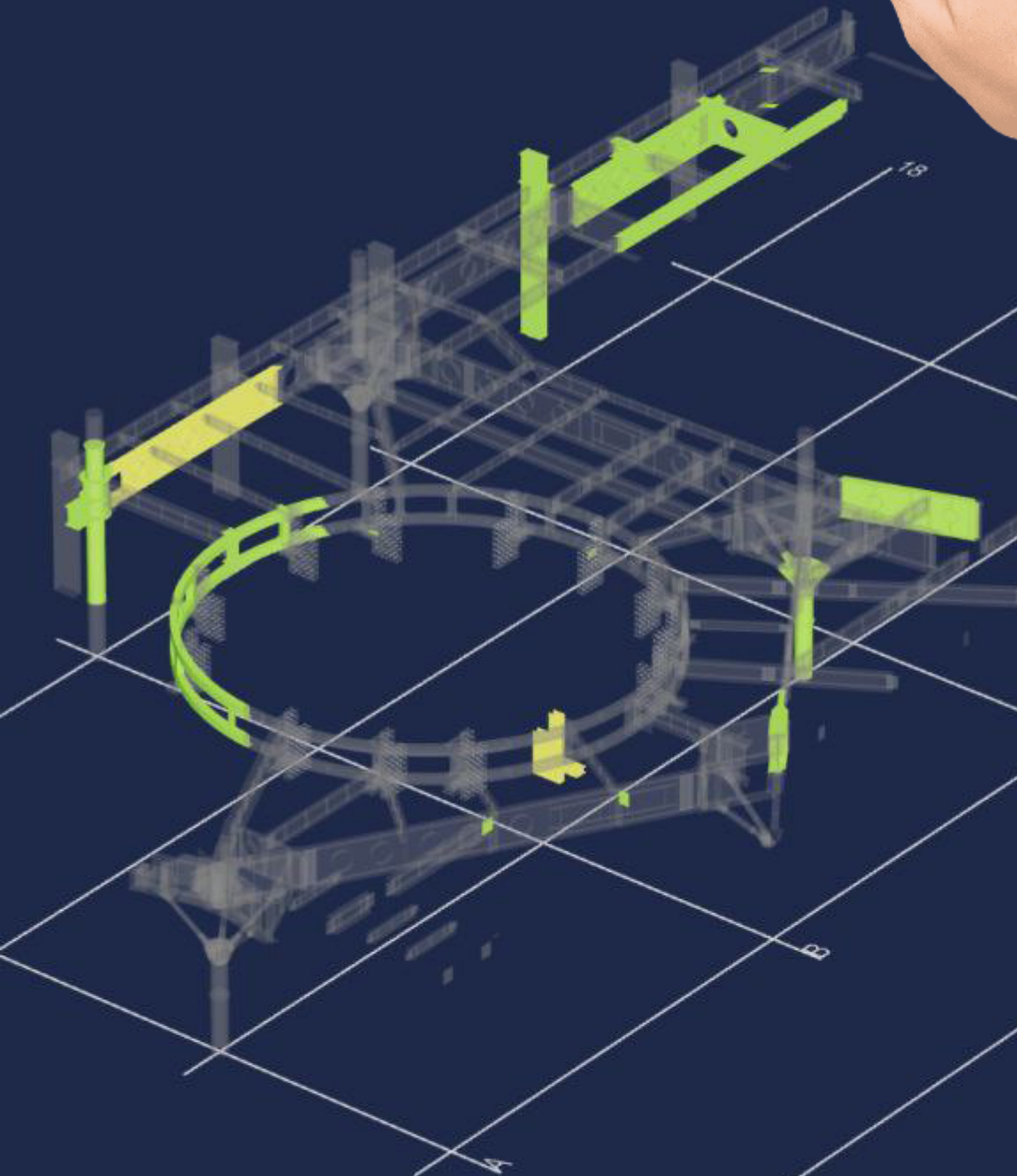
185

40

55

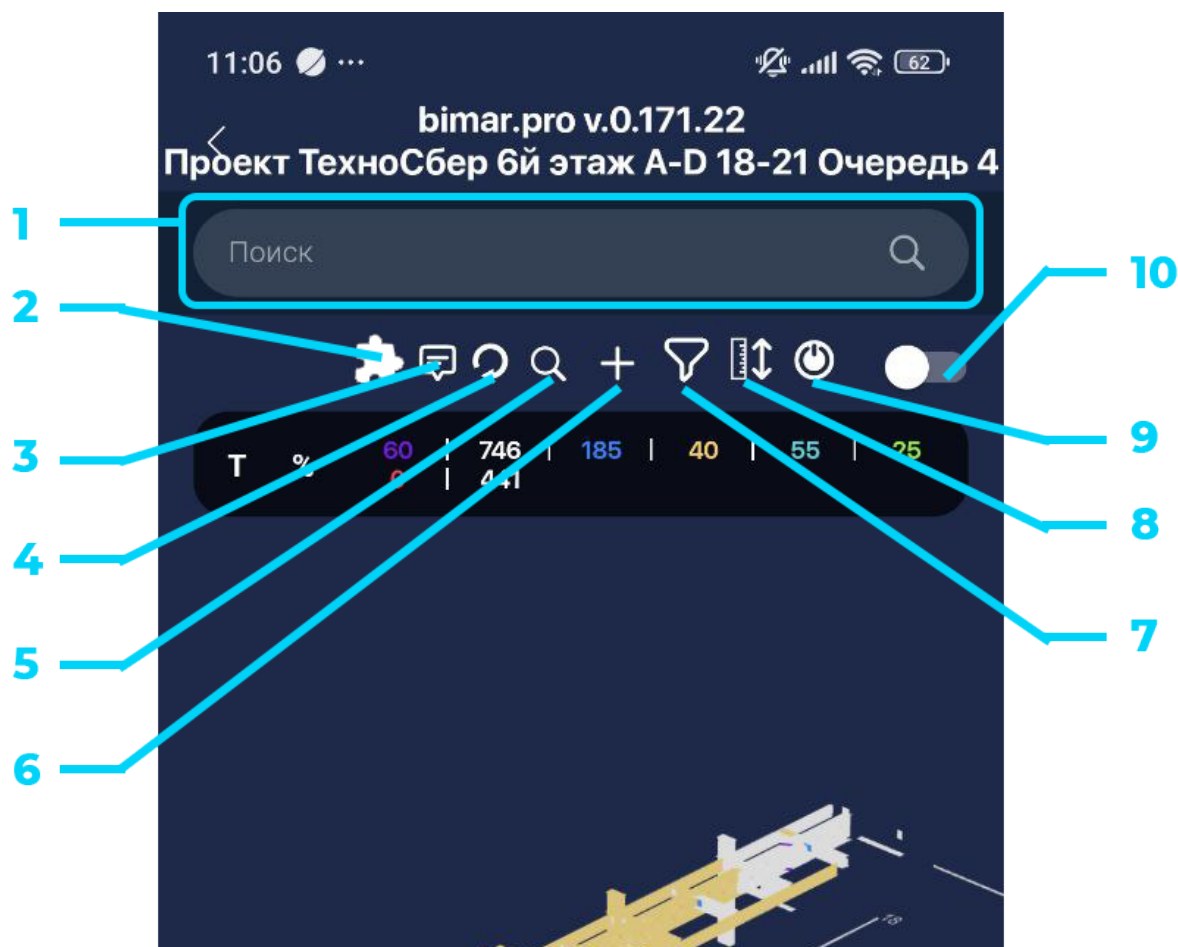
25

Скрыть отображение выделенных деталей



Элементы подсвеченные лампочкой окрашены в желтый цвет, а на которых стоит задание - в зеленый.

Панель инструментов



1. Строка поиска элемента по названию
2. Включить сборочный режим (для создания сборочной единицы)
3. Показать названия элементов
4. Перевернуть модель (если модель выгружена вверх-ногами)
5. Приблизить к проекту (переносит центр модели к центру экрана)
6. Добавить модель (добавить модель из другого проекта следующего по очереди)
7. Добавить фильтры (фильтрует модель по статусам)
8. Включить линейку
9. Включить режим выделения (позволяет выбрать несколько деталей одновременно)
10. Включить отображение выделенных деталей (Отображает элементы, на которых стоят задания или включены лампочки)



FAQ

Тут будут описаны частые ошибки с которыми сталкиваются пользователи и их решение.

Приложение не устанавливается

Если приложение устанавливается первично:

- необходимо сначала разрешить установку из неизвестных источников в настройках устройства. Для этого зайдите в Настройки > Приложения и уведомления (или Безопасность/Конфиденциальность) > Специальный доступ > Установка неизвестных приложений, и после этого запустите установку повторно.

Если приложение устанавливается повторно (Например с целью обновления на новую версию):

- необходимо полностью удалить приложение (предыдущую версию) с устройства. Для этого удерживайте его иконку на главном экране или в списке приложений и выберите «Удалить», либо зайдите в «Настройки» -> «Приложения» и найдите нужное приложение, затем нажмите «Удалить».

У меня возникает всплывающая надпись "В разработке"

Данная надпись возникает когда вы находитесь в оффлайне

Приложение не открывается

Данная ошибка возникает только в том случае, если на устройство была установлена новая версия не удалив предыдущую.

Маркер уже привязан

Это не ошибка. Первое что нужно сделать, убедиться, верно ли привязан данный маркер. Если нет, то для выхода из данной ситуации нужно привязать любой свободный (не привязанный) маркер. Или же отвязать и перепривязать корректно данный маркер.

Возможные причины такой ситуации:

1. (Наиболее вероятная) В процессе маркировки, забыли, что привязали, а что нет.

! СОВЕТ ! :

Осуществлять маркировку последовательно (нанести - привязать; нанести - привязать; и т.д.)

1. Печать одинаковых маркеров. Например при маркировке ящика, с 4-х сторон.

! ВАЖНО ! : >

При маркировке элементов и пачек привязываются от 1-го до 4-ёх уникальных маркеров.

1. Попадание в область сканера ненужных маркеров при множественной привязке типовых элементов. В этой ситуации могут привязаться нежелательные пустые маркеры. При последующей привязке, их нужно будет отвязать и корректно привязать снова.

! ВАЖНО ! : >

При множественной маркировке, обращайте внимание на счетчик в правом-верхнем углу. Он показывает, сколько маркеров Вы привяжете.

Маркер отвязал а имя показывает

Это происходит, если при отвязке кеш ПО не обновился.

Для очистки кеша нужно выйти из проекта, зайти в профиль и нажать кнопку "ОЧИСТИТЬ ДАННЫЕ". После этого очистится весь кеш. При повторной загрузке проекта данные о маркерах обновятся.

Не читается маркер (красный треугольник)

Если при сканировании маркера на одном из квадратов горит красный треугольник, значит семейство (число внизу маркера) этого маркера не привязно к Вашему проекту. Для разрешения этой ситуации следует обратиться в техническую поддержку.

Не читается маркер совсем

Если при сканировании маркера он не читается совсем (нет бирюзового обрамления), значит семейство (число внизу маркера) этого маркера не привязно к Вашему проекту. Для разрешения этой ситуации следует обратиться в техническую поддержку.

Не могу зайти с другого телефона

При первичной авторизации IMEI мобильного устройства привязывается к учетной записи, что делает невозможным авторизоваться с любого другого устройства. Если возникла необходимость войти в свою учетную запись с другого мобильного устройства, по причине замены, необходимо обратиться официальным письмом в техническую поддержку с указанием причины замены устройства.

Не грузит 3D модель

Если при попытке загрузить 3D-модель она не загружается - обратите внимание на характеристики Вашего мобильного устройства, соответствует ли оно системным требованиям. См. Системные требования

Если же загрузка завершилась, но видно только синий экран, значит модель смещена относительно 0 координатной сетки. Для вынесения модели в центр экрана



необходимо нажать значок лупы в панели инструментов управления 3D-моделью справа-вверху.



Кладу в ячейку но не кладется

Если элемент не привязывается к ячейке, то в данном случае может быть несколько причин:

1. Неверно заданы габариты ячейки. См. Работа с пачкой и автоячейкой
 2. Маркеры напечатаны вне соответствия с их размерами. При генерации маркерам задается размер, который заносится в проекты для корректного расчета относительного расстояния при их считывании. Поэтому необходимо осуществлять печать PDF-файла не уменьшая/растягивая его.
-

Не могу найти элемент для погрузки в пачку

Случайно сканировал в другом модуле

СОДЕРЖАНИЕ

Неверные расстояния

Маркеры напечатаны вне соответствия с их размерами. При генерации маркерам задается размер, который заносится в проекты для корректного расчета относительного расстояния при их считывании. Поэтому необходимо осуществлять печать PDF-файла не уменьшая/растягивая его.



Очистка данных

Если вы столкнулись с некоторыми ошибками описанными в разделе FAQ, то одним из решений может быть очистка кэша. Ниже описано, как очистить весь кэш или же в выбранных проектах.

Очистка всех проектов

ОЧИСТКА ВСЕХ ПРОЕКТОВ

Для того, чтобы очистить кэш во всех проектах, необходимо перейти в раздел "Профиль" на странице выбора проектов, и нажать кнопку "ОЧИСТИТЬ ДАННЫЕ".

Профиль



Модуль стройплощадки

Модул

GOOGLE КАРТЫ

ТЕМНАЯ ТЕМА



СВЕТЛАЯ ТЕМА

СМЕНИТЬ ЯЗЫК

После этого с Вашего устройства сотрутся все данные со всех проектов. Если Вы работали онлайн, это действие никак не повлияет на обновленную информацию на сервере.

! ВАЖНО ! : >

Если Вы работали оффлайн, и сделаете очистку раньше, чем подключитесь к сети, то вся обновленная информация сотрется с Вашего устройства.

Очистка выбранных проектов

ОЧИСТКА ВЫБРАННЫХ ПРОЕКТОВ

Для того, чтобы очистить данные в определенных проектах, нужно выбрать их нажав на кружки в правом верхнем углу иконки проекта. Очистить данные можно только в тех проектах, которые загружены в кэш и отображают "Зеленую галочку"



Поиск проектов



Элемент



Поиск по элементу



Выбрать все проекты



Найдено проектов: 876 Выбрано проектов: 2



WAREHOUSE



WAREHOUSE

ОТКРЫТЬ ПРОЕКТ

T % 0 | 54 | 54 | 0 | 0 | 0

0

0

★★★★★ 5.0



ИНВЕНТАРИЗАЦИЯ ОФИС BIMAR



Очистить данные проектов

Загрузить проекты



Проекты



Задания



Элементы



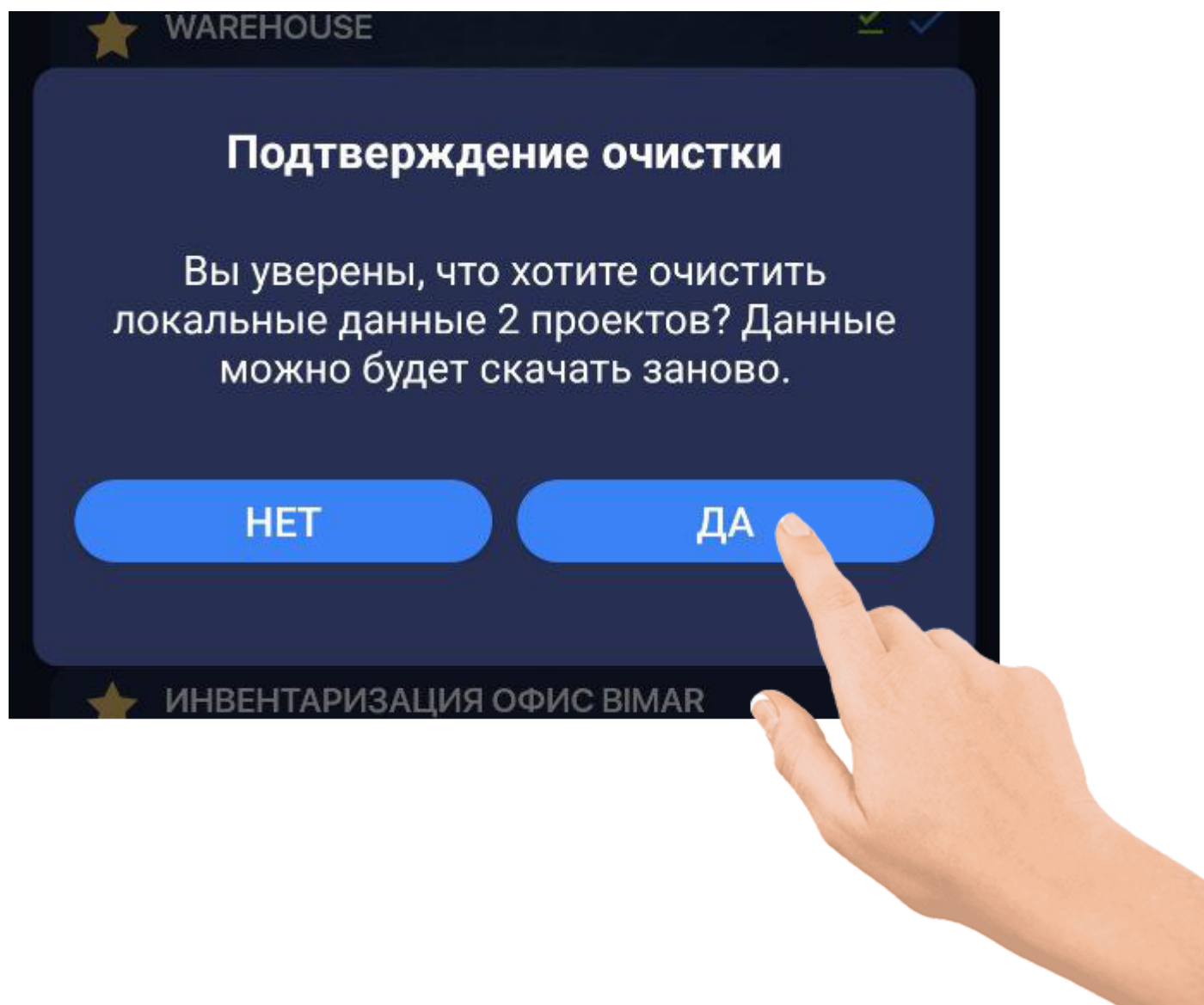
Уведомления



Профиль



Далее нажмите кнопку "Очистить данные проектов". Далее во всплывающем окне подтверждения убедитесь в том, в сколько проектах вы сотрете данные и подтвердите нажатием на кнопку "ДА".



! ВАЖНО ! : >

После очистки данных, с Вашего устройства стирается вся информация о проектах. При последующем открытии проектов загрузка будет происходить по новой.

АВТОРСКИЕ ПРАВА - ООО «ЧИСТАЯ ЭНЕРГИЯ». ЗАПАТЕНТОВАННОЕ РЕШЕНИЕ. КОНФИДЕНЦИАЛЬНО.



Работа в оффлайне

Работа в оффлайне

Ограничения приложения в оффлайне

| Функционал | Работа в Online | Работа в Offline |

|-----|-----|-----| | Сканирование маркеров | + | + | |

Присвоение статусов | + | + | | Присвоение геопозиции | + | + | | Привязка маркеров | + | -

| | Погрузка авто | + | - | | Прикладывание файлов | + | - |