

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

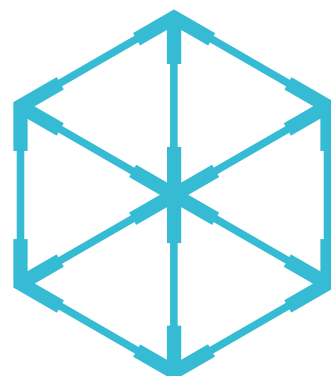
[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)



BIMAR SYSTEM

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ДЛЯ ПРИЛОЖЕНИЯ BIMAR SYSTEM ДЛЯ ANDROID

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

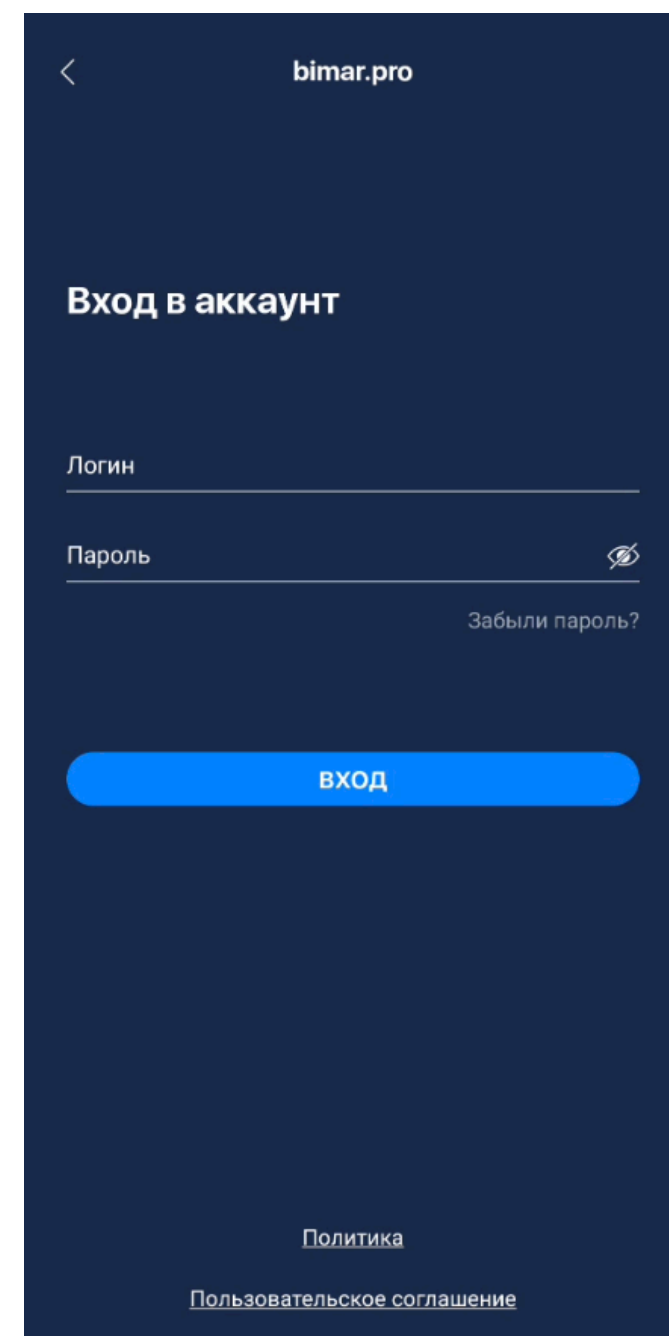
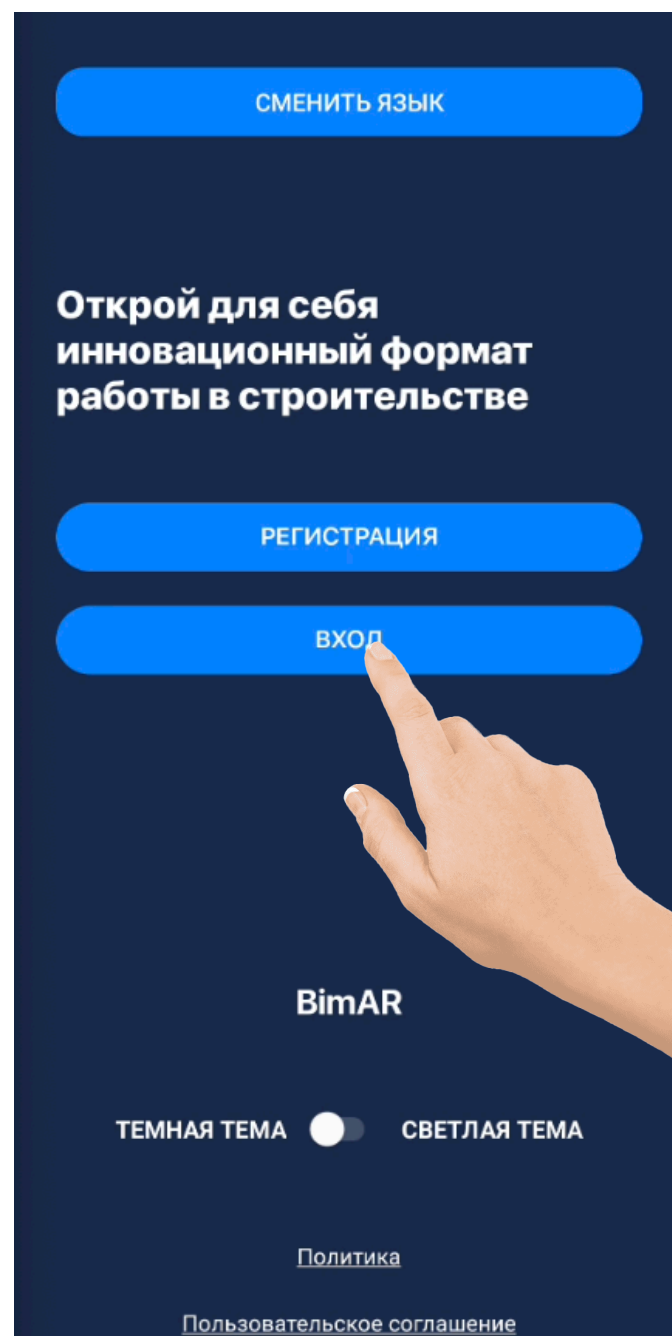
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

АВТОРИЗАЦИЯ

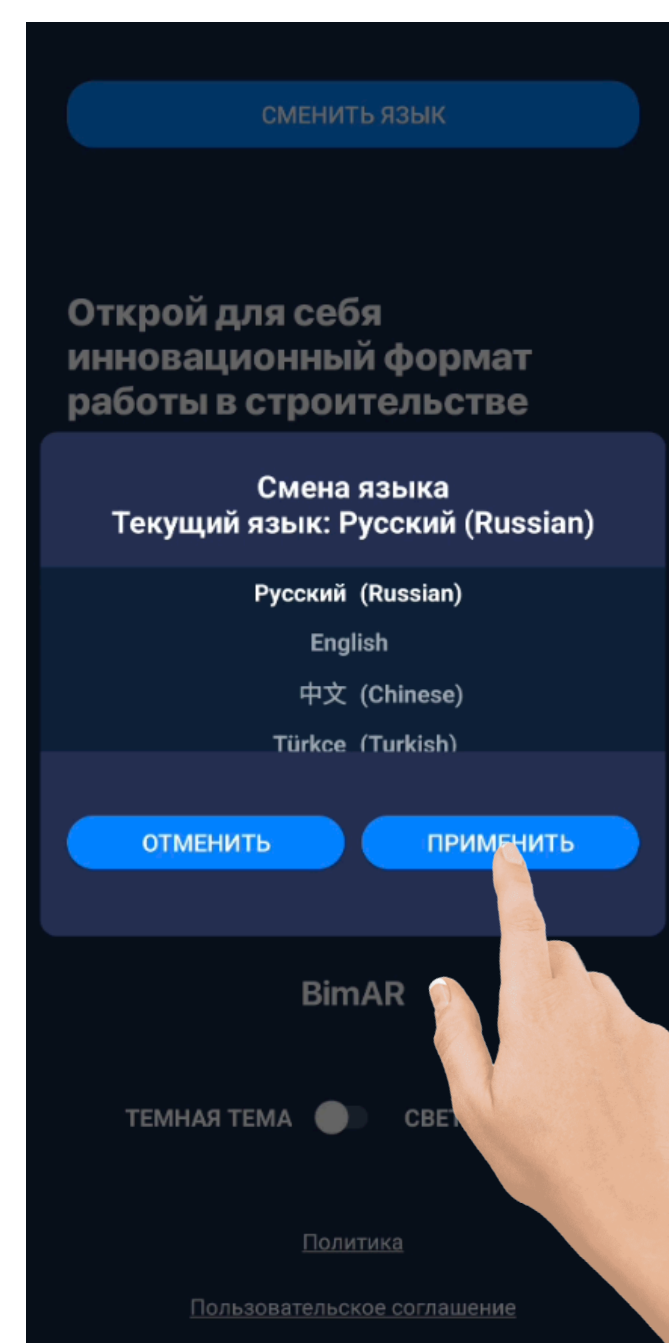
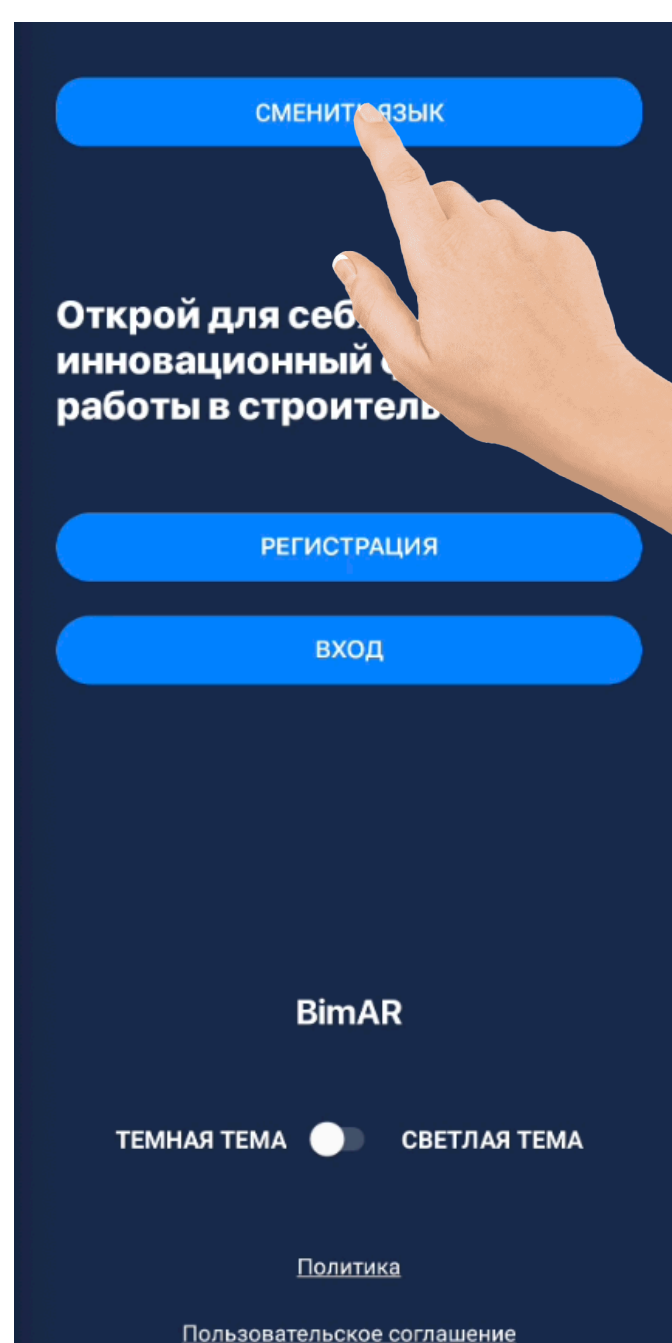
При первом запуске вам необходимо авторизоваться. Логин и пароль вам выдаст менеджер.



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.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

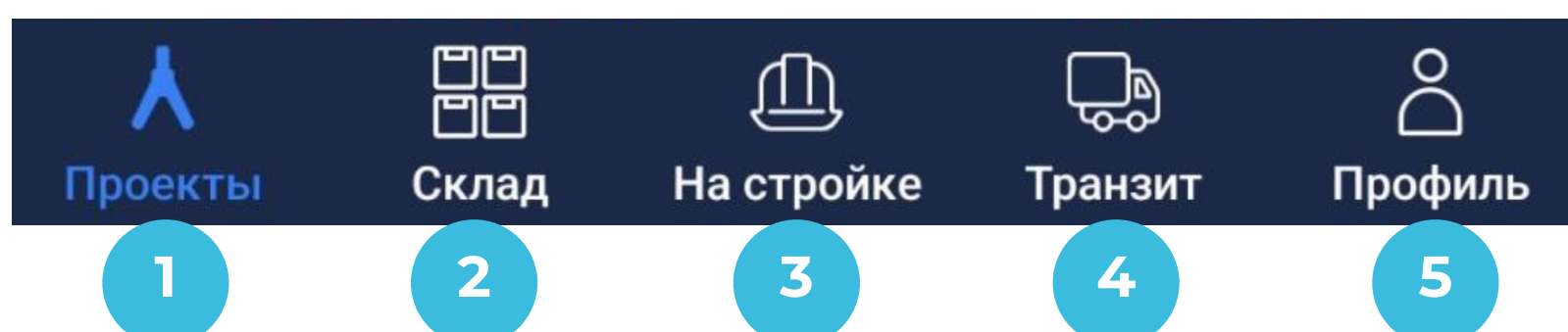
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

РАЗДЕЛЫ

В приложение вы увидите следующие разделы:



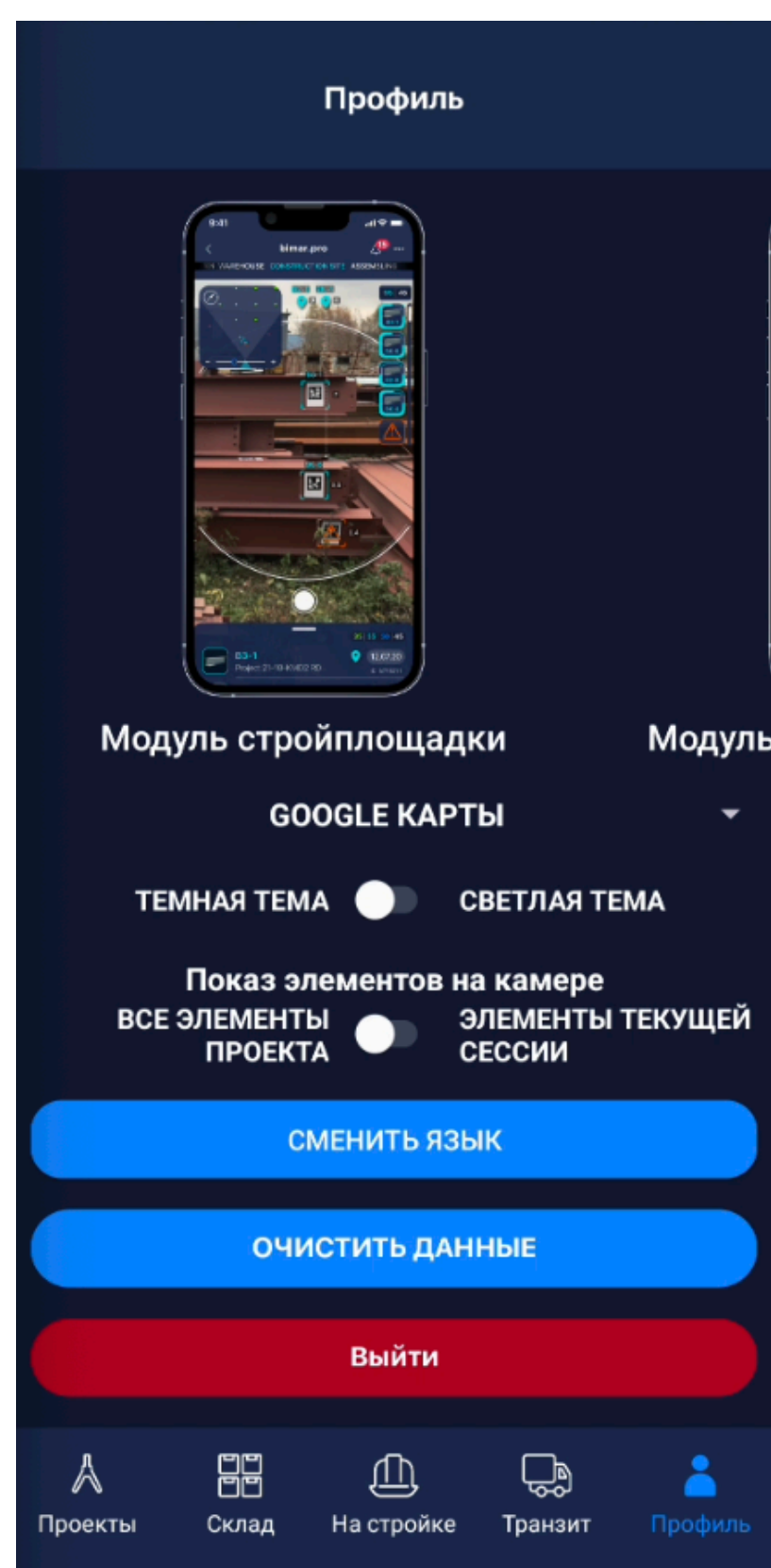
1. **Проекты**- список доступных проектов. Здесь вы можете: загружать и разгружать элементы со склада, создавать и удалять пачки элементов, открывать 3D-модель вашего проекта. При загрузке проекта производится его кеширование во внутреннюю память устройства

2. **Склад**- элементы, расположенные на складе.

3. **На стройке**- элементы, находящиеся на стройплощадке.

4. **Транзит**- элементы, погруженные на транспорт .

5. **Профиль**- в данном разделе расположены: выбор спутниковых карт, переключение между темной и светлой темами, показ элементов на камере, смена языка, очистка кеша и выход из аккаунта.



ВАЖНО!

Разделы «Склад», «На стройке» и «Транзит» включают в себя все элементы из всех проектов, которые вам доступны. Например, если у вас есть доступ к трем проектам, то в разделе «Склад» вы увидите список всех деталей со всех трех проектов.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

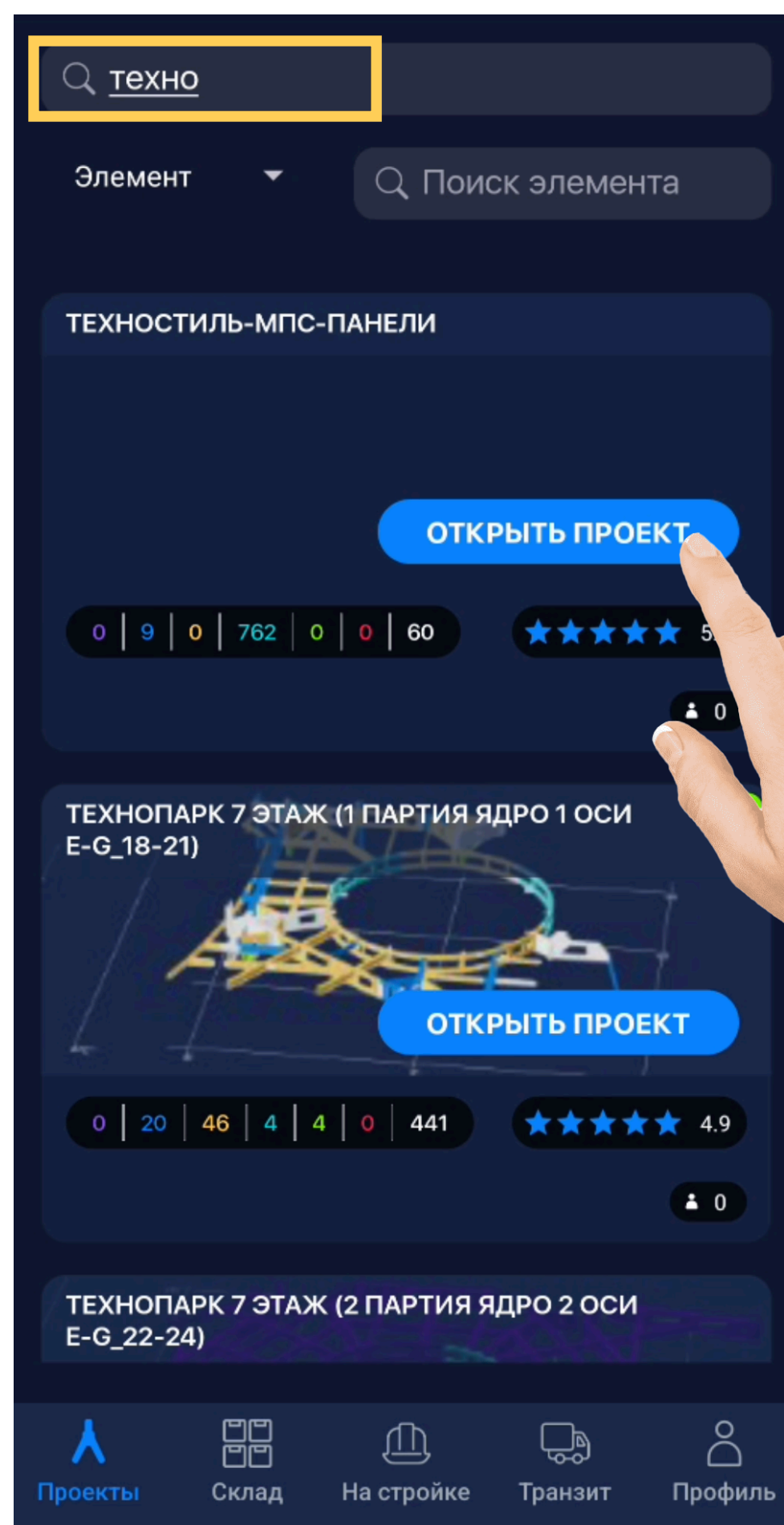
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

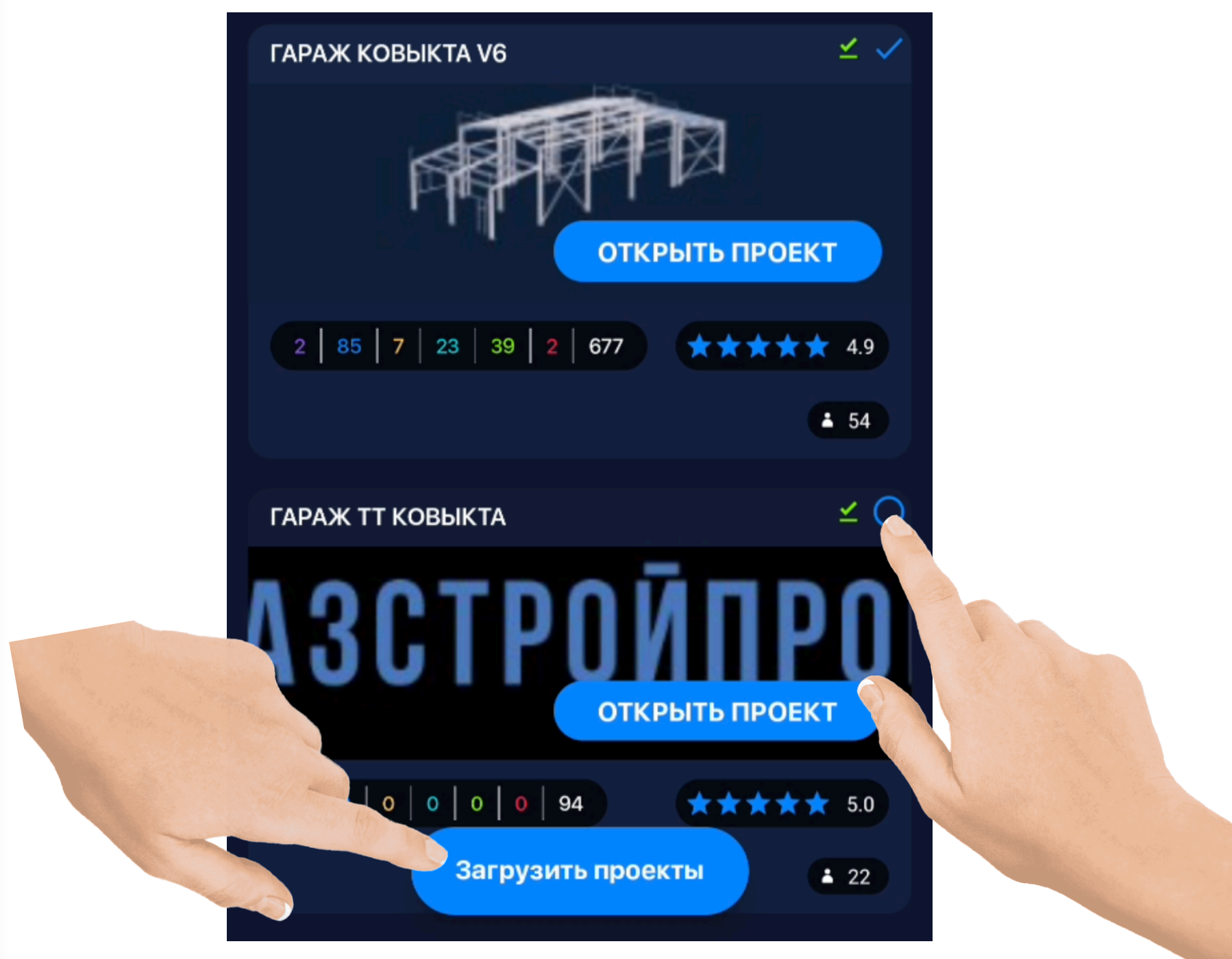
ПРОЕКТЫ

Как найти свой проект?

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



Также можно загрузить проекты в кеш мобильного устройства. Для этого их необходимо выделить одним 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, откроется режим "Мультипроектная камера". см. "Мультипроектная камера"

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)


[Топосъемка](#)


[Мультипроектная камера](#)


[Очистка данных](#)

ГЛАВНАЯ СТРАНИЦА ПРОЕКТА


На главной странице объекта вы увидите:


 - информация о проекте (сколько участников в проекте, сколько документов, какие роли есть на проекте и кто их занимает);

 - список деталей, относящихся к данному проекту;

 - список задач по модулям;

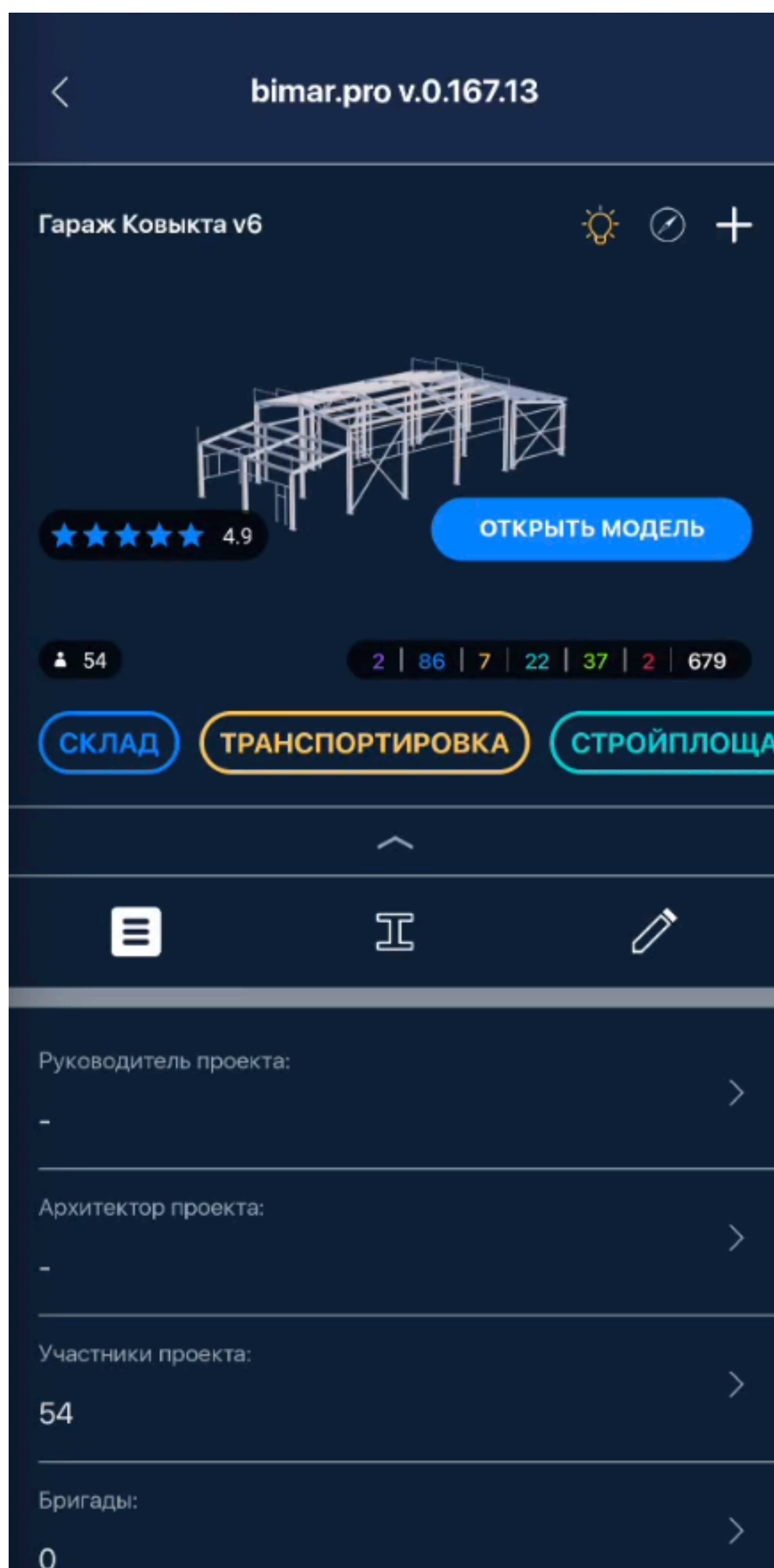
 - выключение всех лампочек в проекте;

 - карта с местоположением элементов проекта, а также машин с погруженными в них элементами;

 - добавление нового элемента, остатка, длинномер, пачки, лэндмарки, текущие элементы, весомеры, штукомеры;

- кнопки для перехода в режимы «склад», «транспортировка», «стройплощадка», «монтаж», «топосъемка» (каждый из режимов будет рассмотрен ниже в инструкции)

 - количество элементов проекта по статусам



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

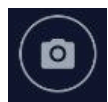
[Мультипроектная камера](#)

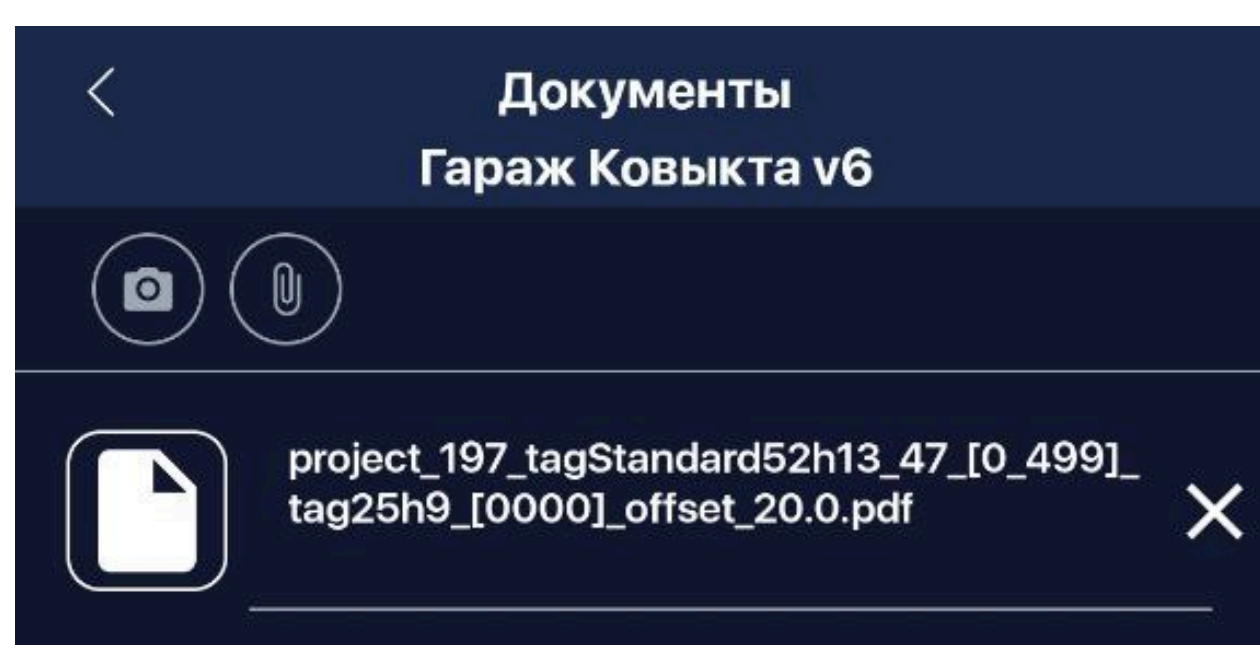
[Очистка данных](#)

В блоке информации о проекте можно прикладывать, к нему относящиеся, документы и изображения. Чтобы приложить файлы необходимо пролистать вниз экрана и, кликнув на стрелочку справа,  перейти в раздел "Документы".



Чтобы добавить файл необходимо нажать на кнопку с булавкой .

Добавить изображения, помимо загрузки из медиатеки телефона, можно сделав снимок напрямую с камеры смартфона, нажав на значок камеры .



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

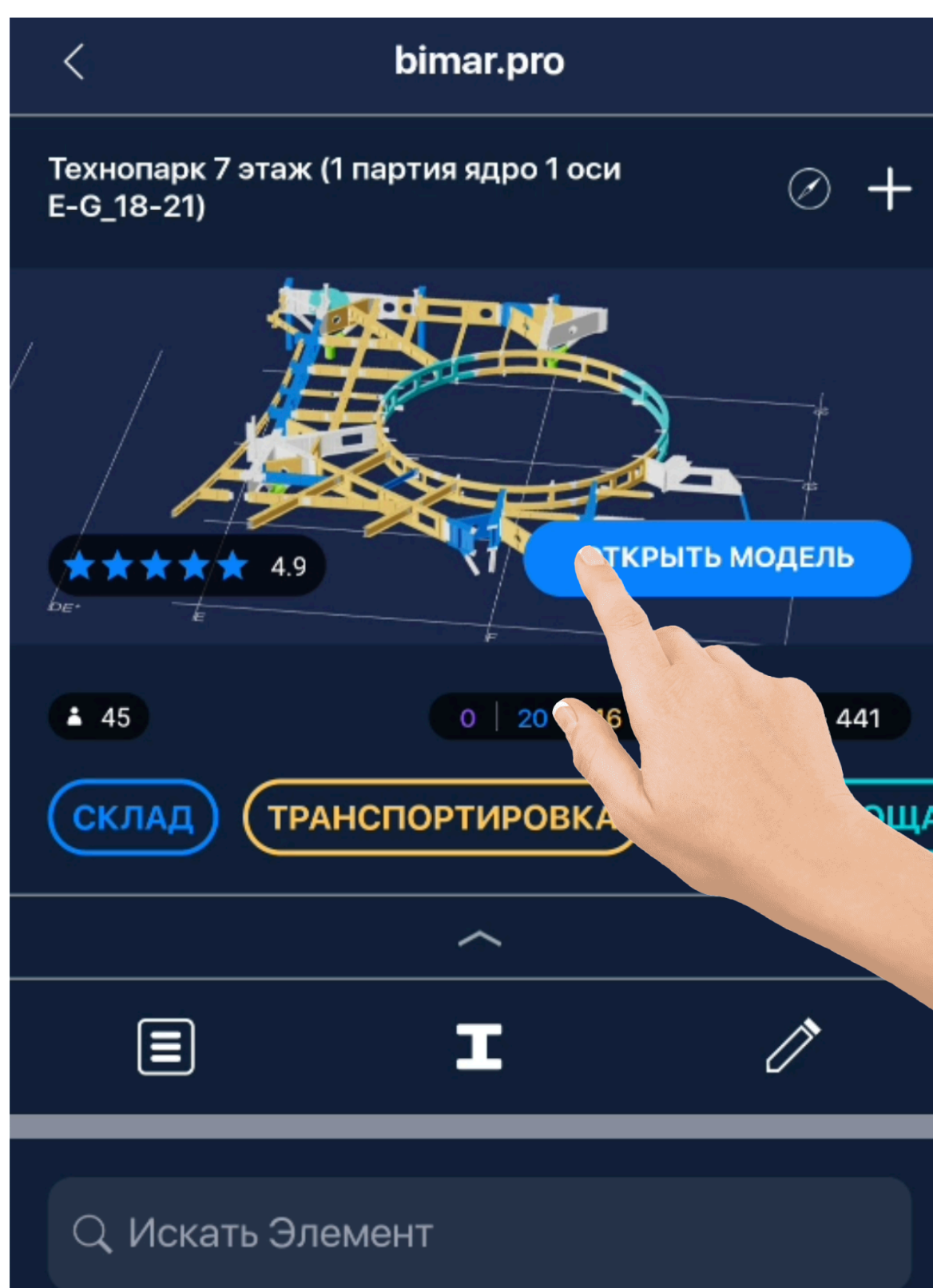
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

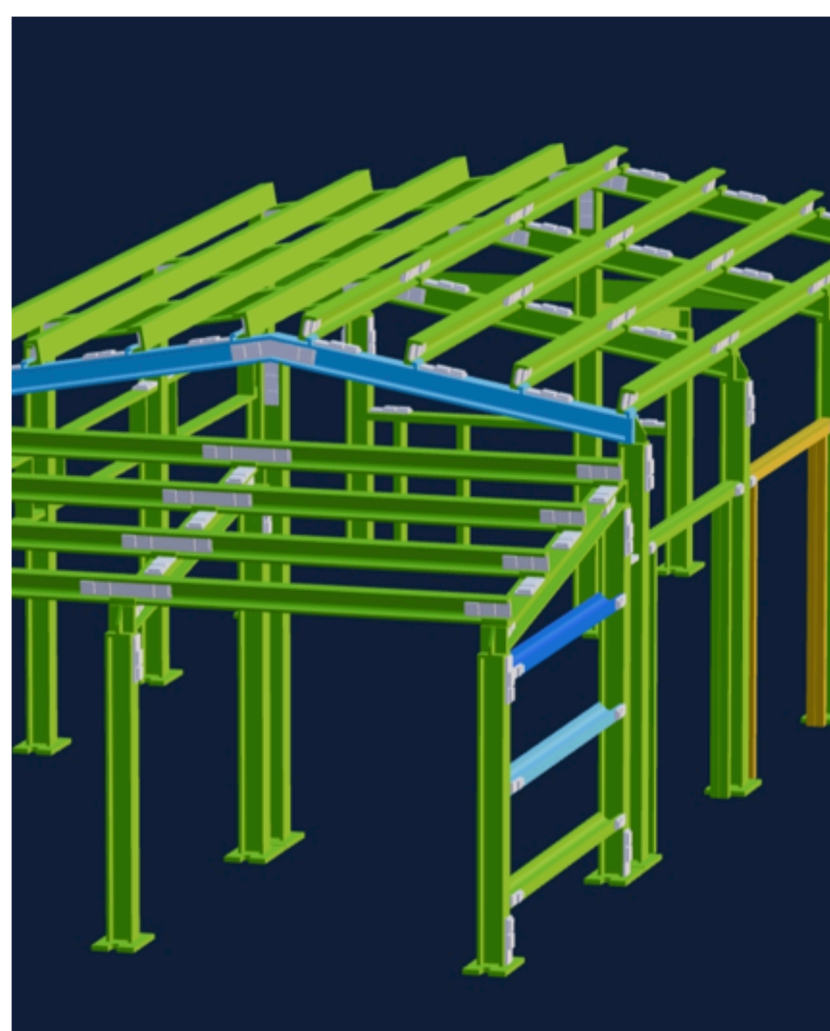
[Очистка данных](#)

КАК ОТКРЫТЬ 3D-МОДЕЛЬ?

Для того, чтобы увидеть 3D-модель проекта, на главной странице проекта нужно нажать на кнопку «Открыть модель»



На открывшейся странице модель можно поворачивать (свайп влево или вправо), регулировать масштаб (сдвинуть\раздвинуть пальца).



Фиолетовый — элементы в «цеху»

Синий — элемент на складе

Желтый — элемент в данный момент в транспорте

Бирюзовый — элемент на стройплощадке

Зеленый (или **красный**) — элемент на стадии

монтажа. Цвет зависит от корректности монтажа.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

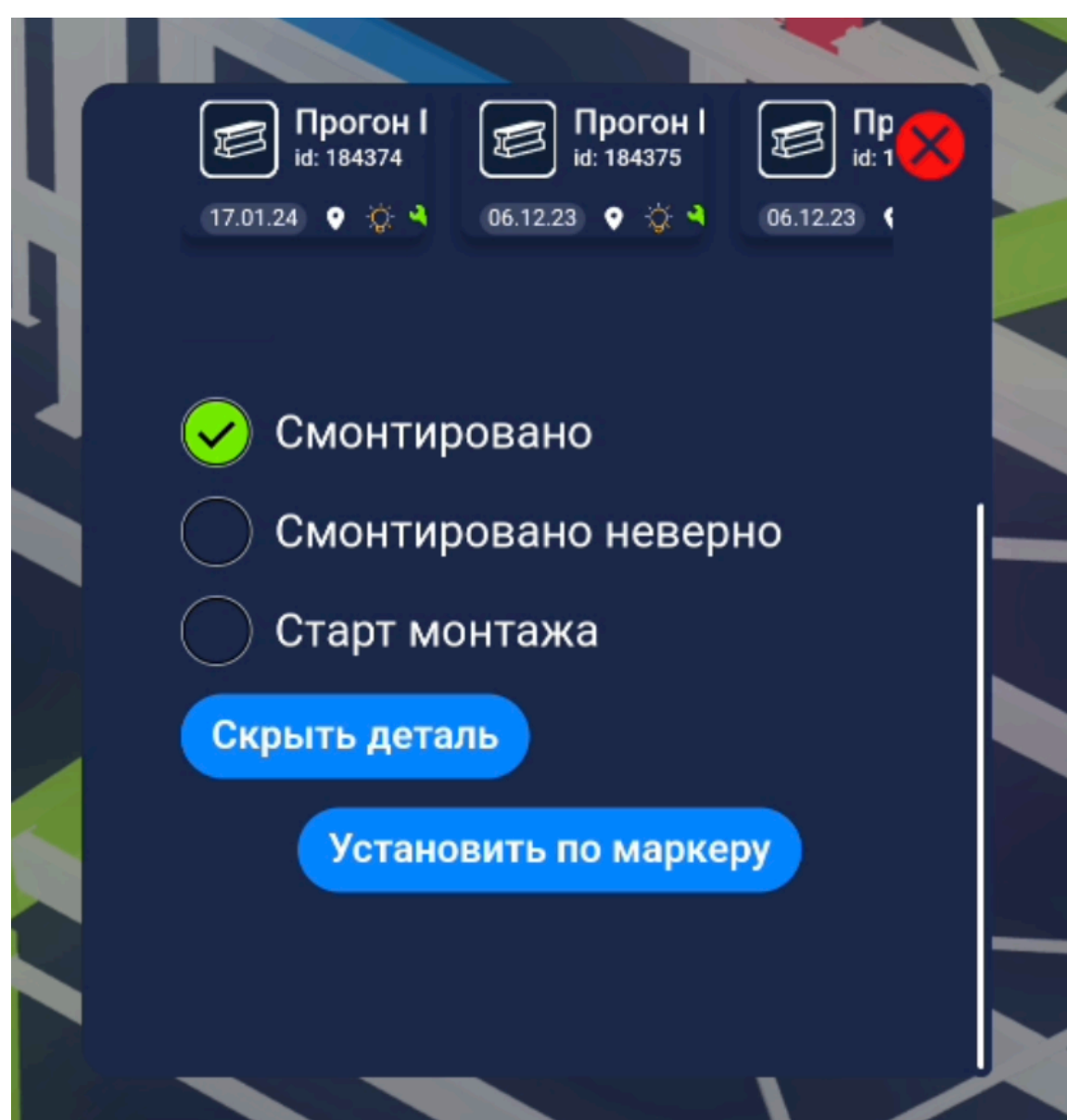
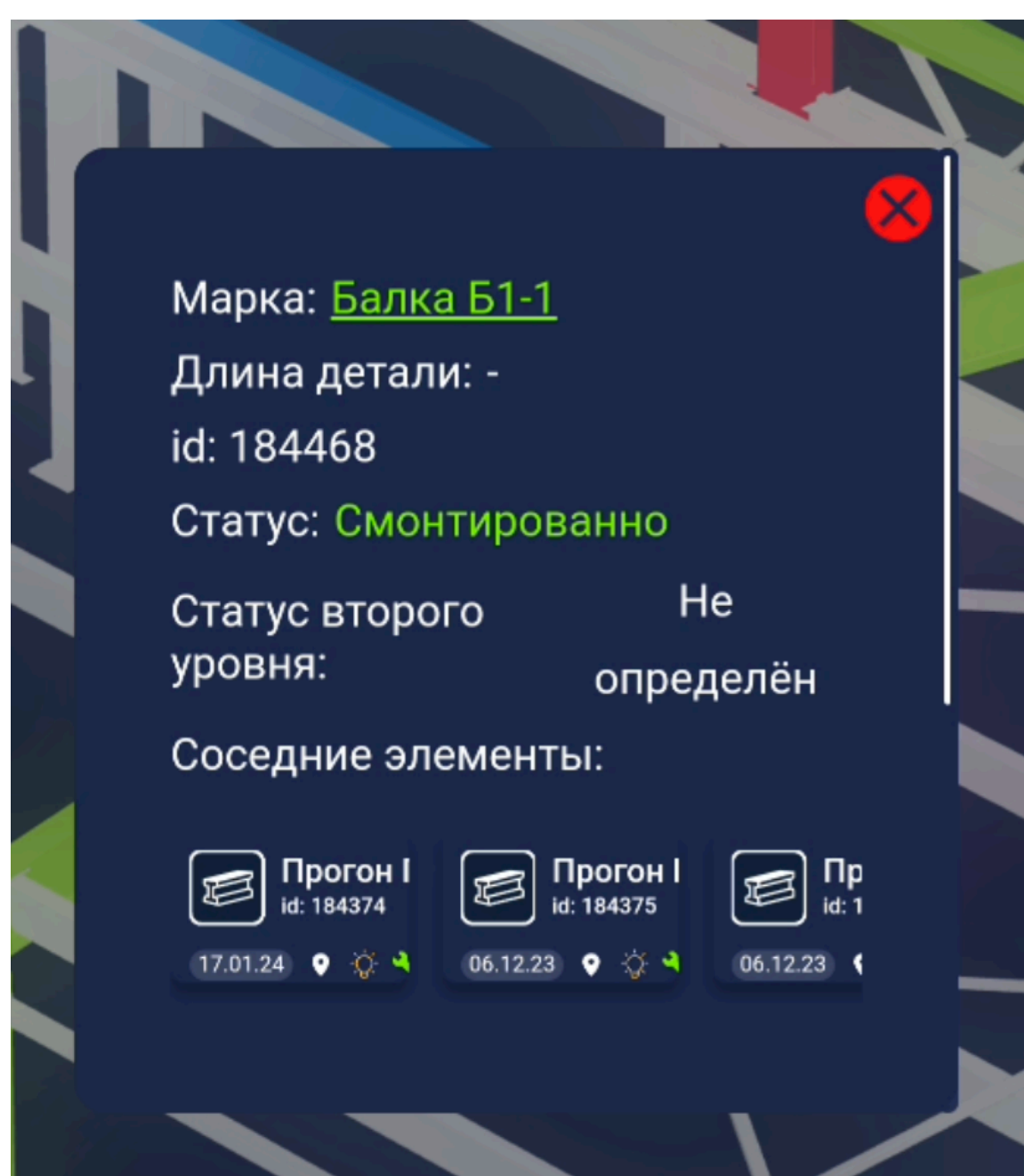
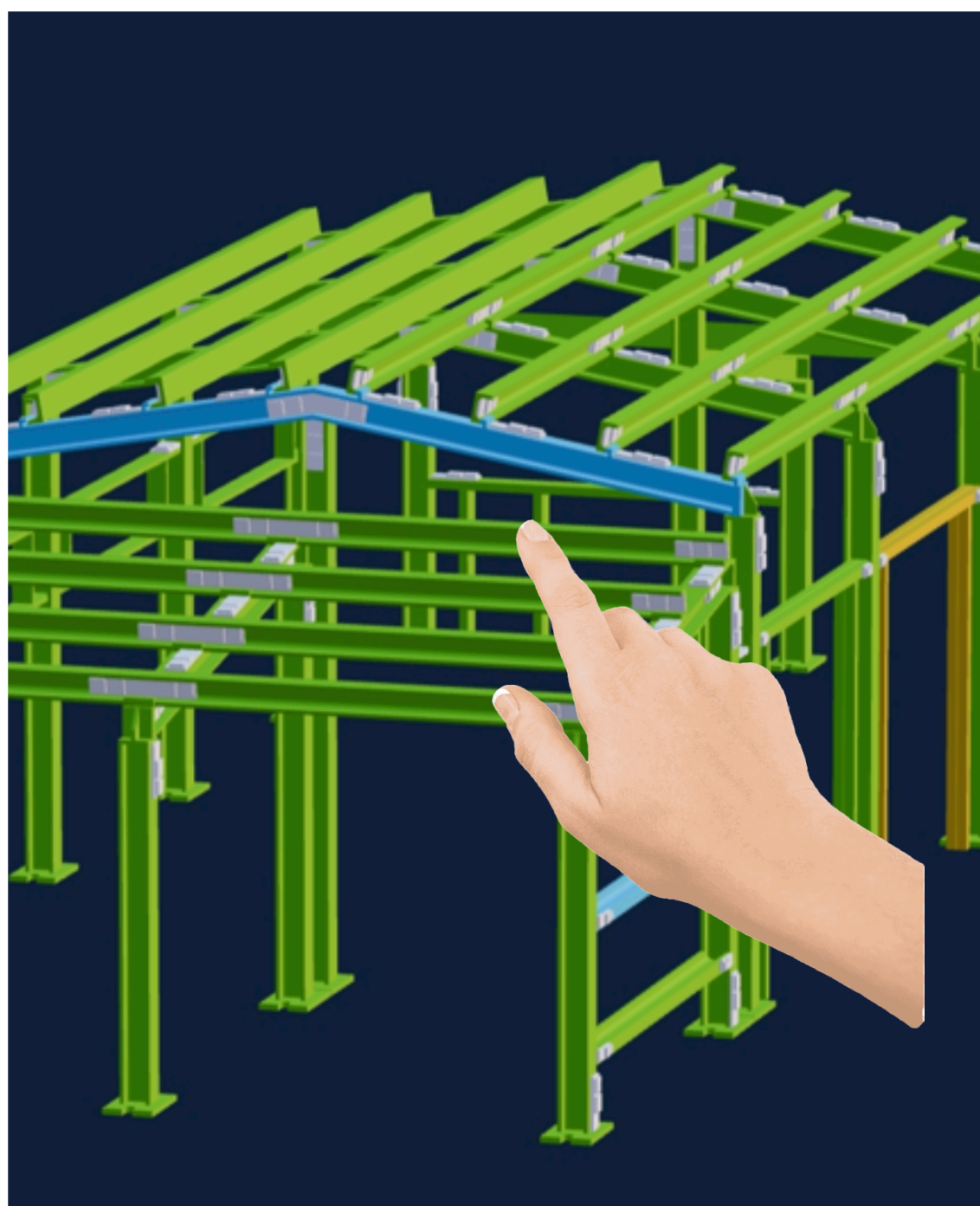
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

Также нажав на элемент, откроется его информационное окно. Там указаны: наименование, характеристики, статус, статус второго уровня, соседние элементы, кнопка скрытия элемента, а также функция [установки по маркеру](#).



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

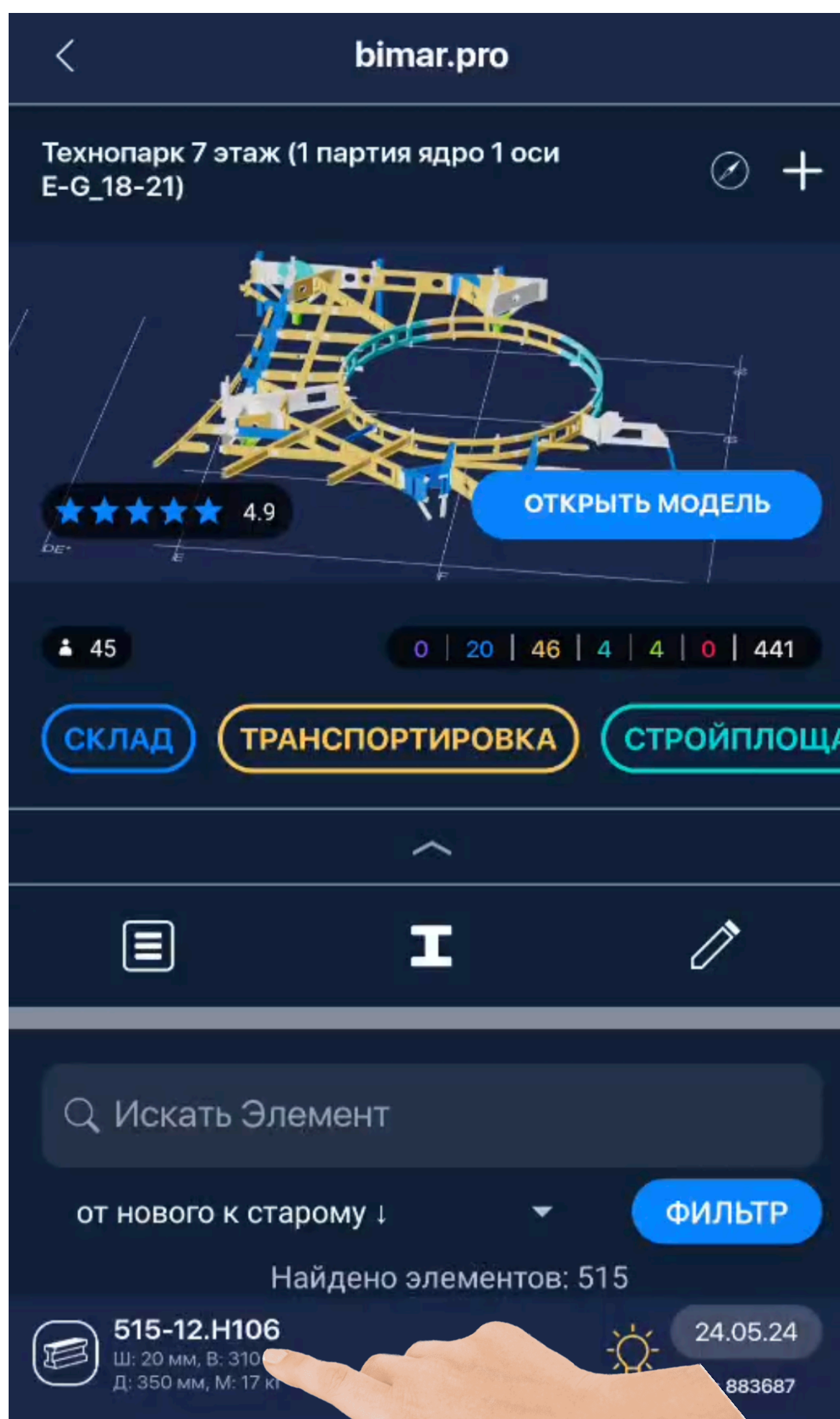
[Очистка данных](#)

КАК ПОСМОТРЕТЬ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ЭЛЕМЕНТЕ?

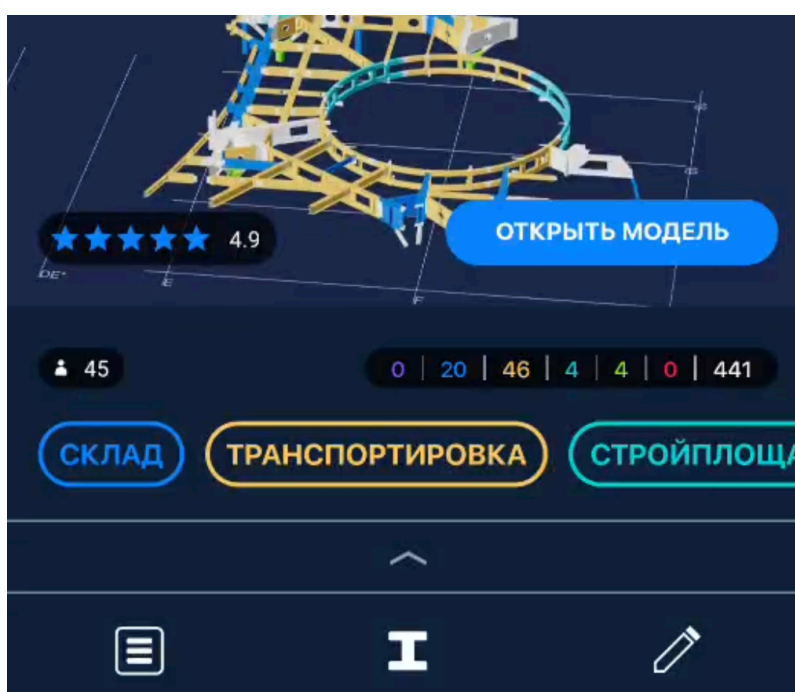
На страницу детали (элемента) можно попасть несколькими способами:

1. Нажать на кнопку со списком деталей **I** на главной странице проекта.

Откроется список всех элементов с распределением по статусам (на складе, на монтаже, на стройплощадке).



2. Выбрать режим сканирования (склад, стройплощадка, монтаж) и выполнить поиск по названию элемента.



3. Отсканировав маркер, в появившемся внизу списке элементов

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

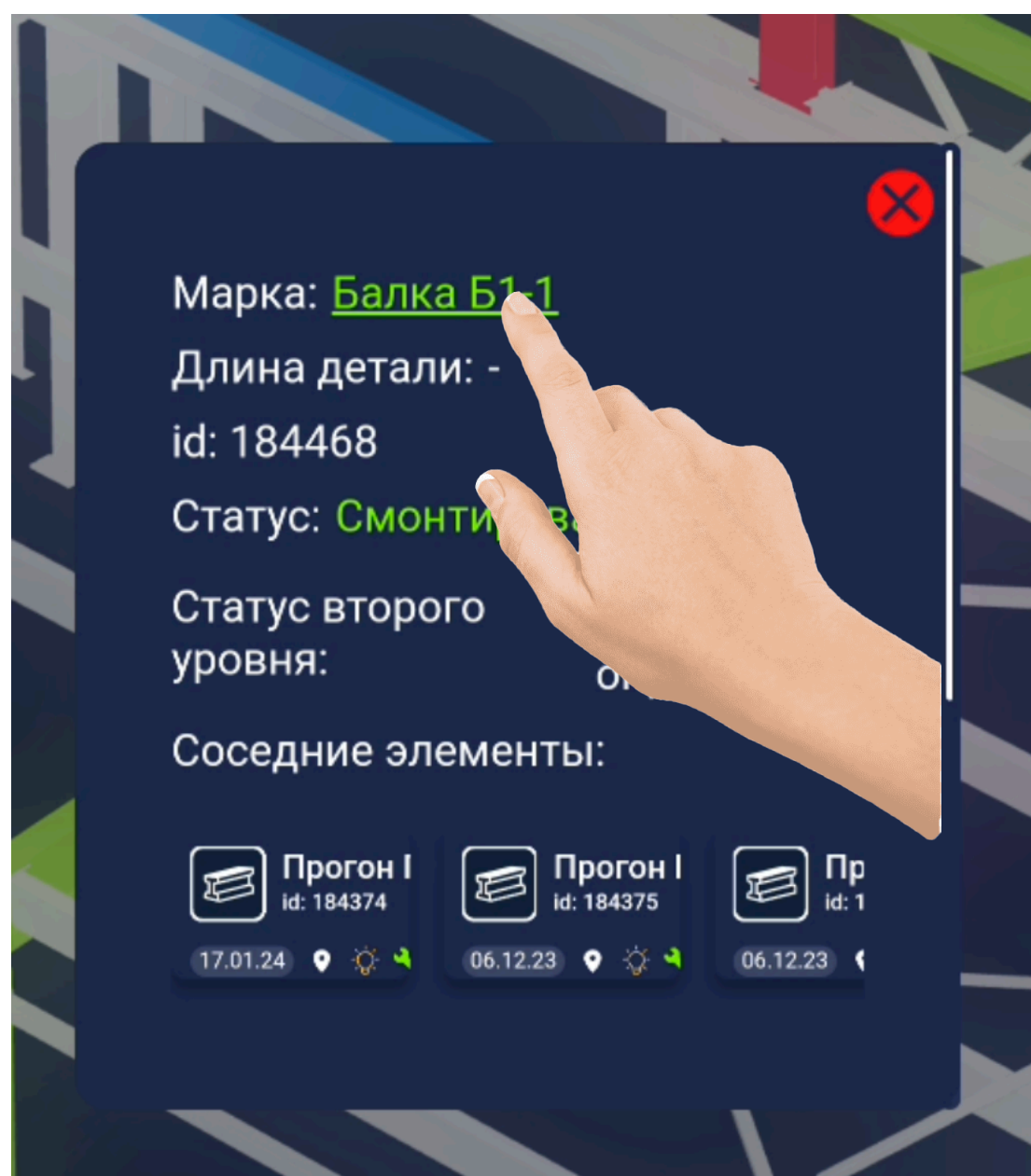
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

4. При нажатии в выпадающем окне на название элемента



ВАЖНО!

Данное окно открывается только при нажатии на элемент на 3D модели.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

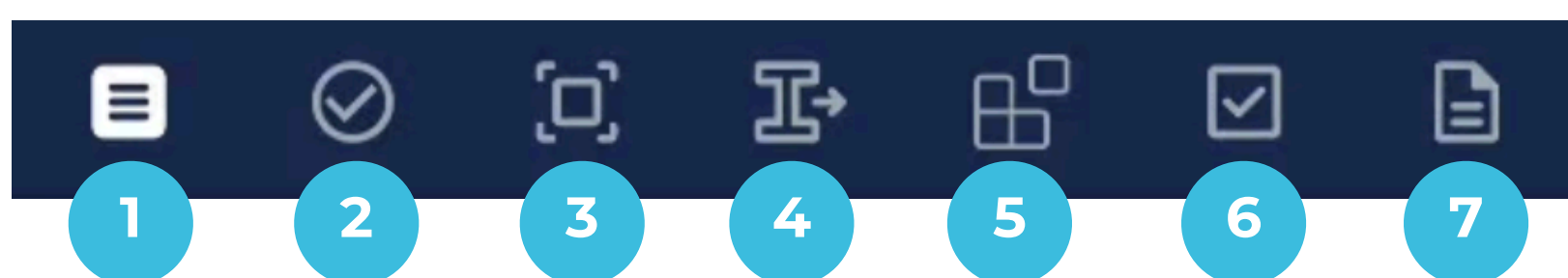
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

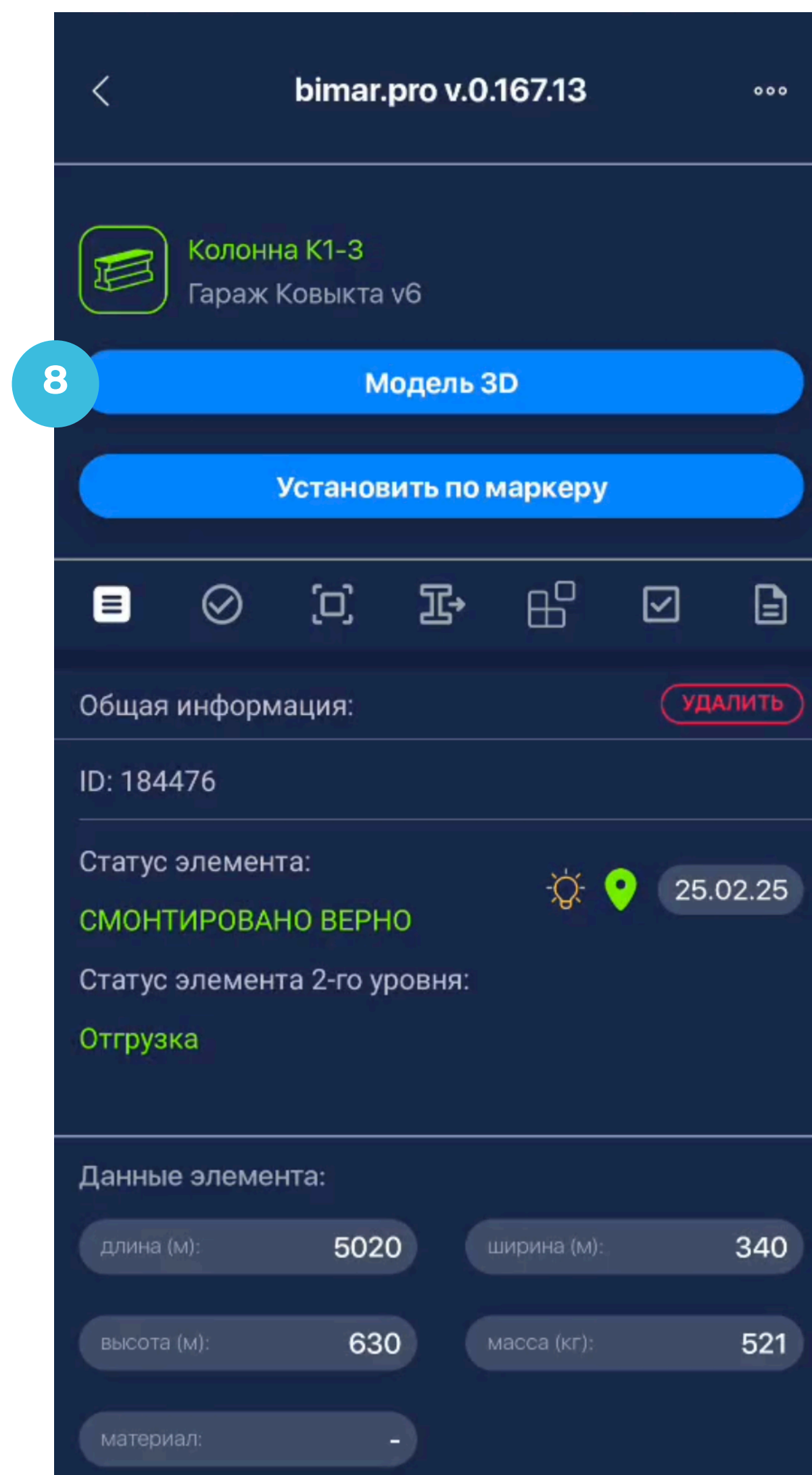
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

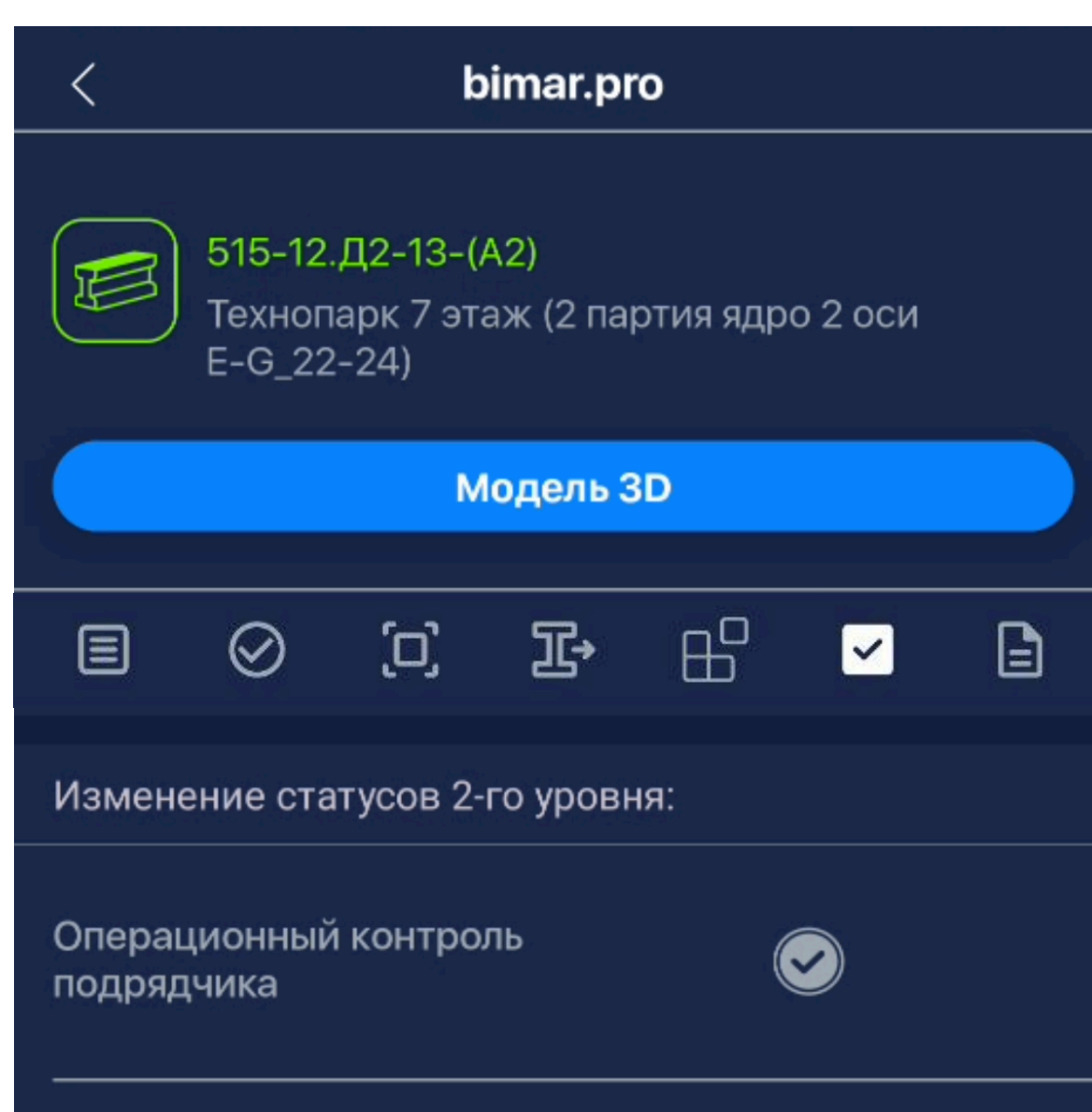
На странице элемента будет следующая информация:



1. Информация об элементе



2. Статус 2-го уровня элемента (уточненный статус элемента на текущем этапе)



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

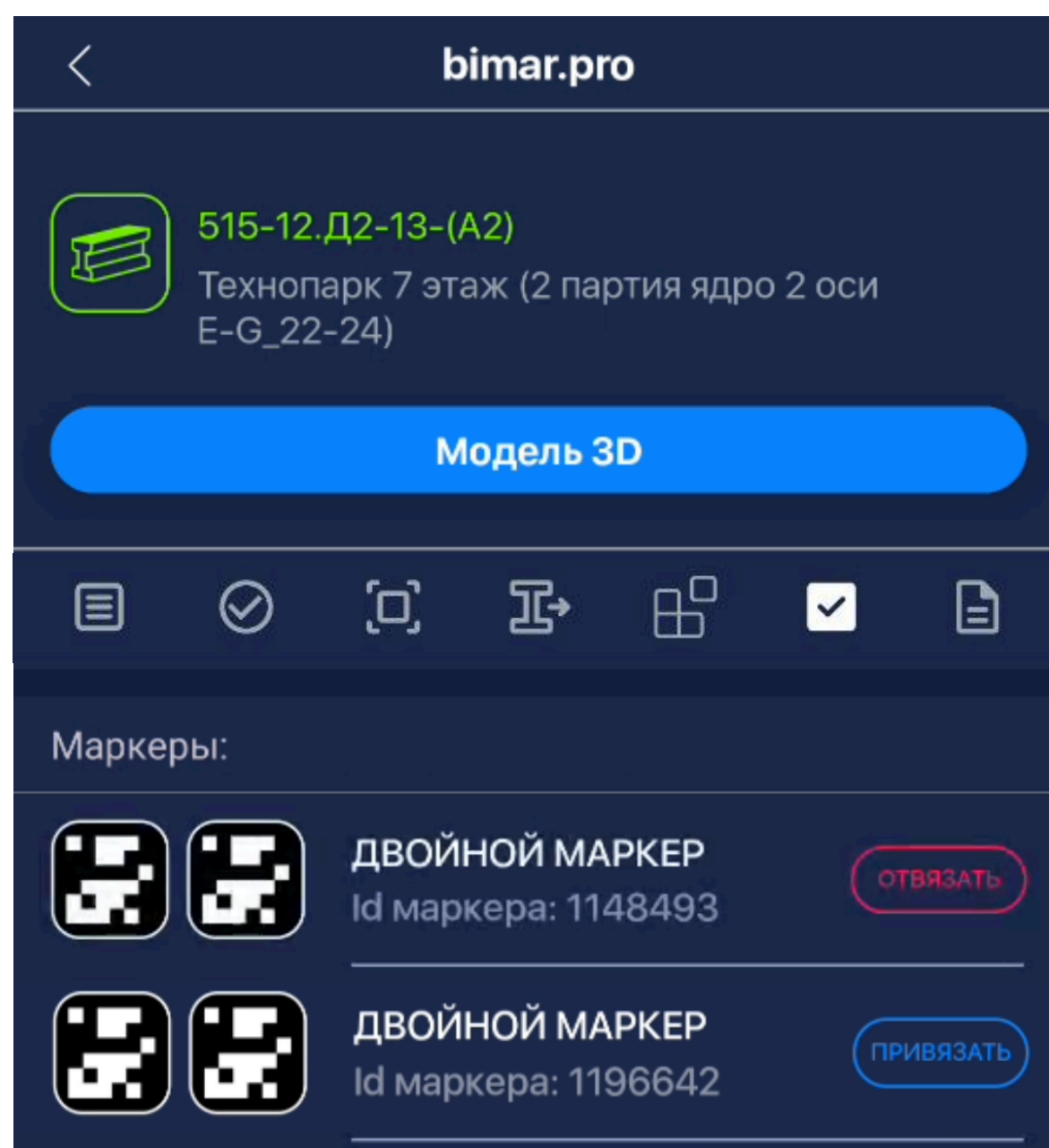
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

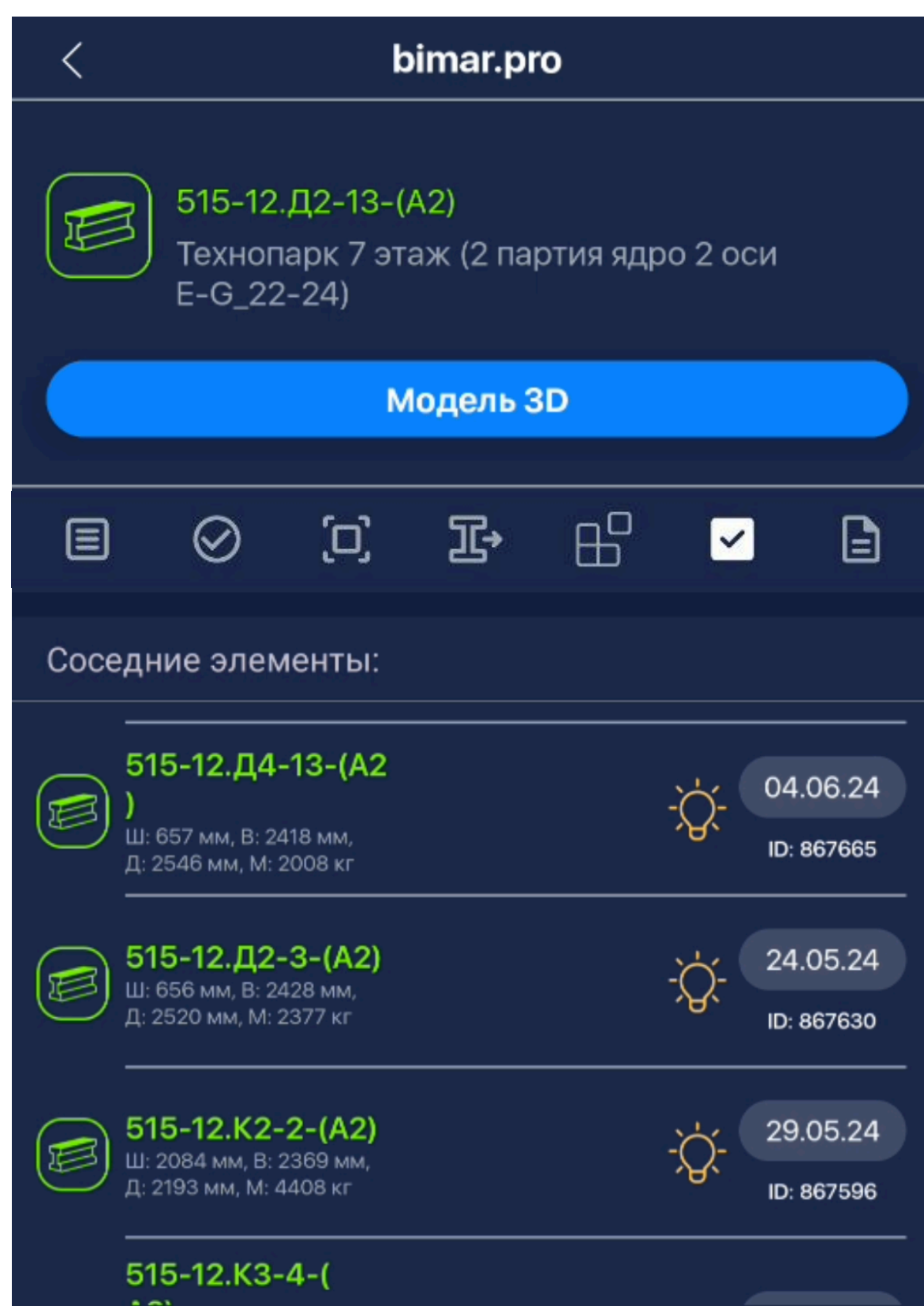
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

3. Привязка/отвязка маркеров



4. Соседние элементы: тут показаны соседние элементы монтажного узла



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

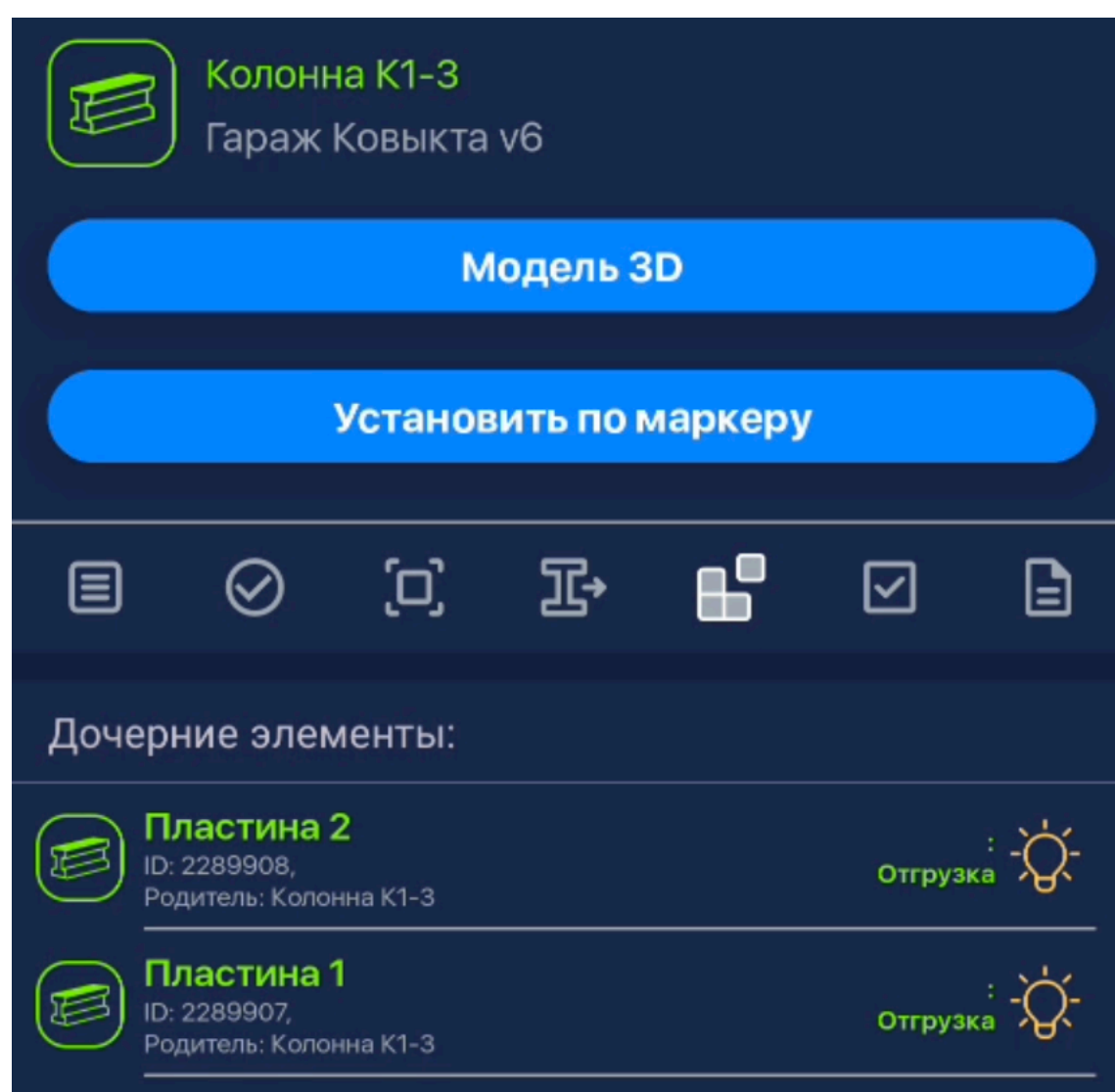
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

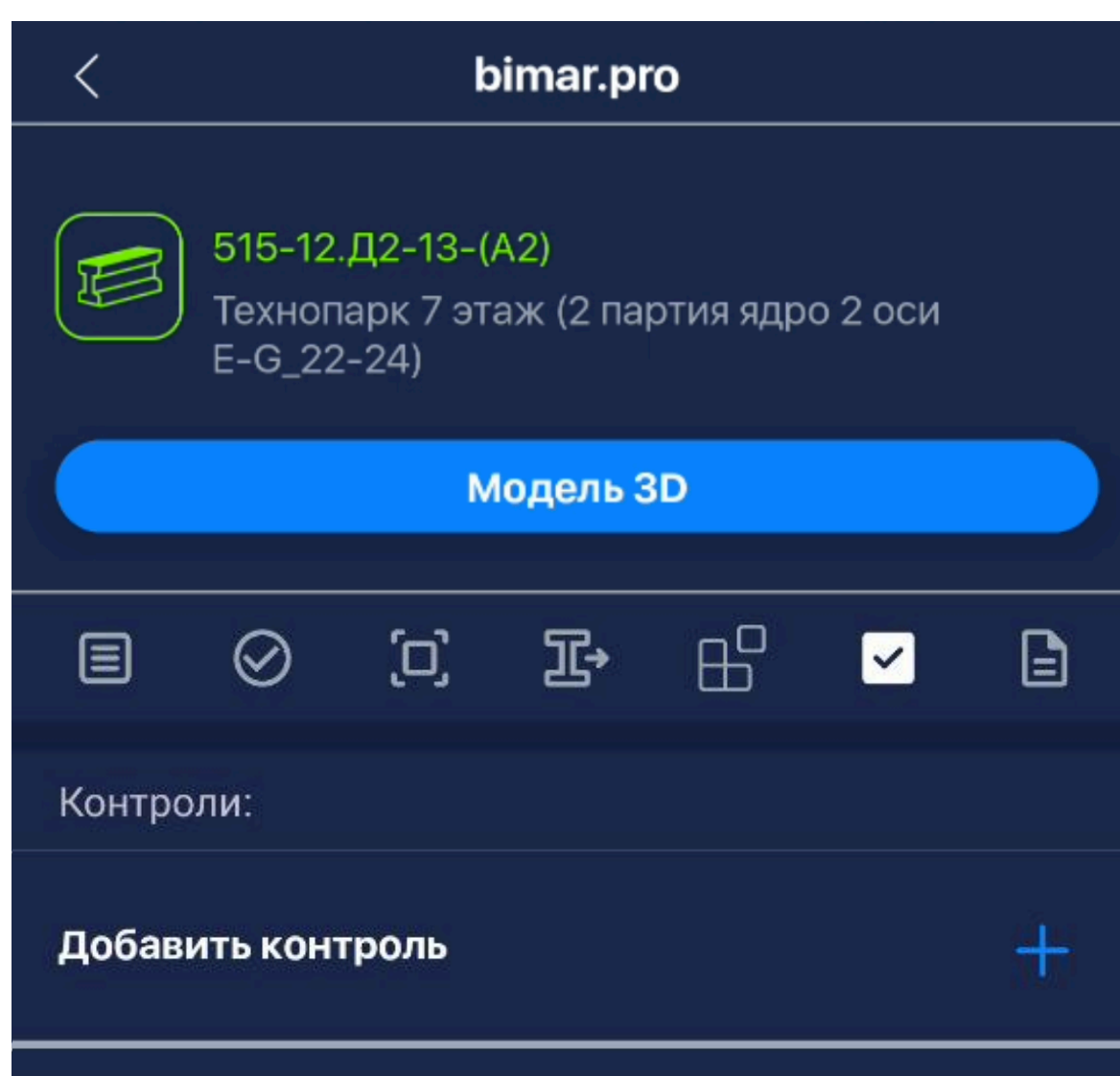
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

5. Список дочерних элементов

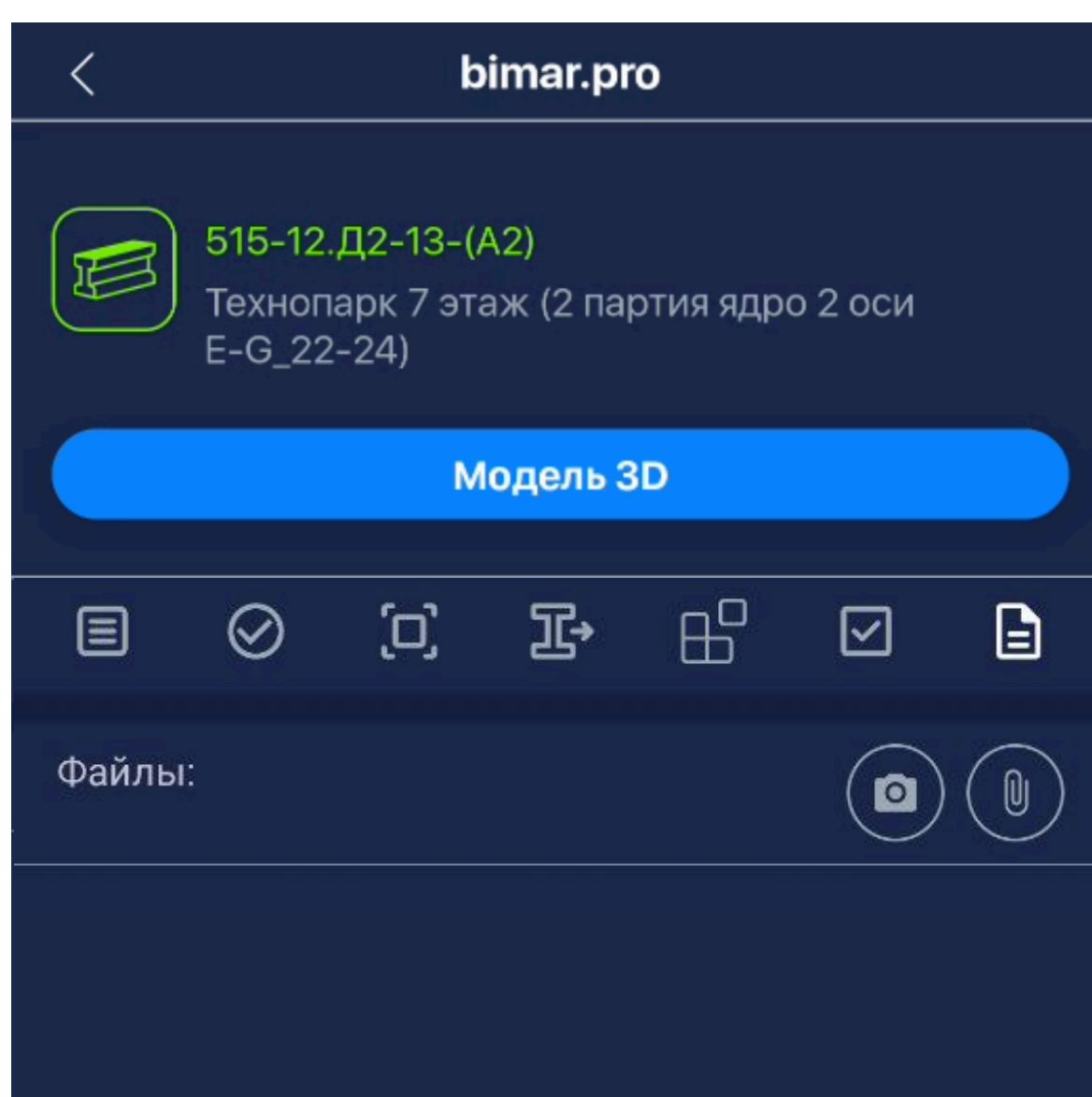


6. Контроли (чеклисты): с их помощью рабочий/инспектор может провести инспекцию элемента учета по требуемым параметрам, и внести замечания при их наличии, приложить комментарии и фотографии замечания. Можно настраивать чек-листы под требования заказчика



7. Файлы: тут хранится документация по данному элементу, такая как: чертежи, паспорта и прочее.

Так же в данном разделе можно прикреплять свои документы и изображения.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

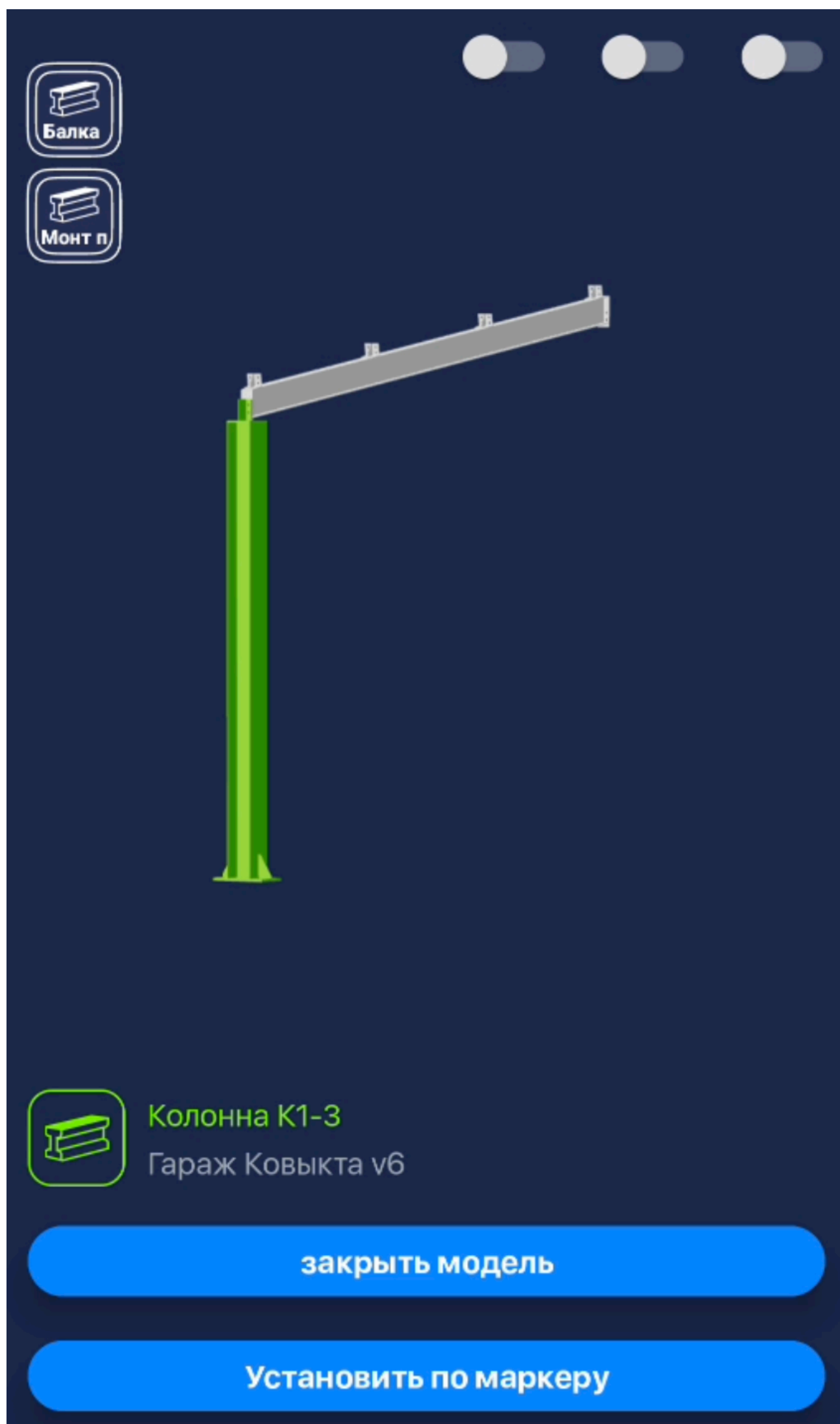
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

8. 3D модель отдельного элемента



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

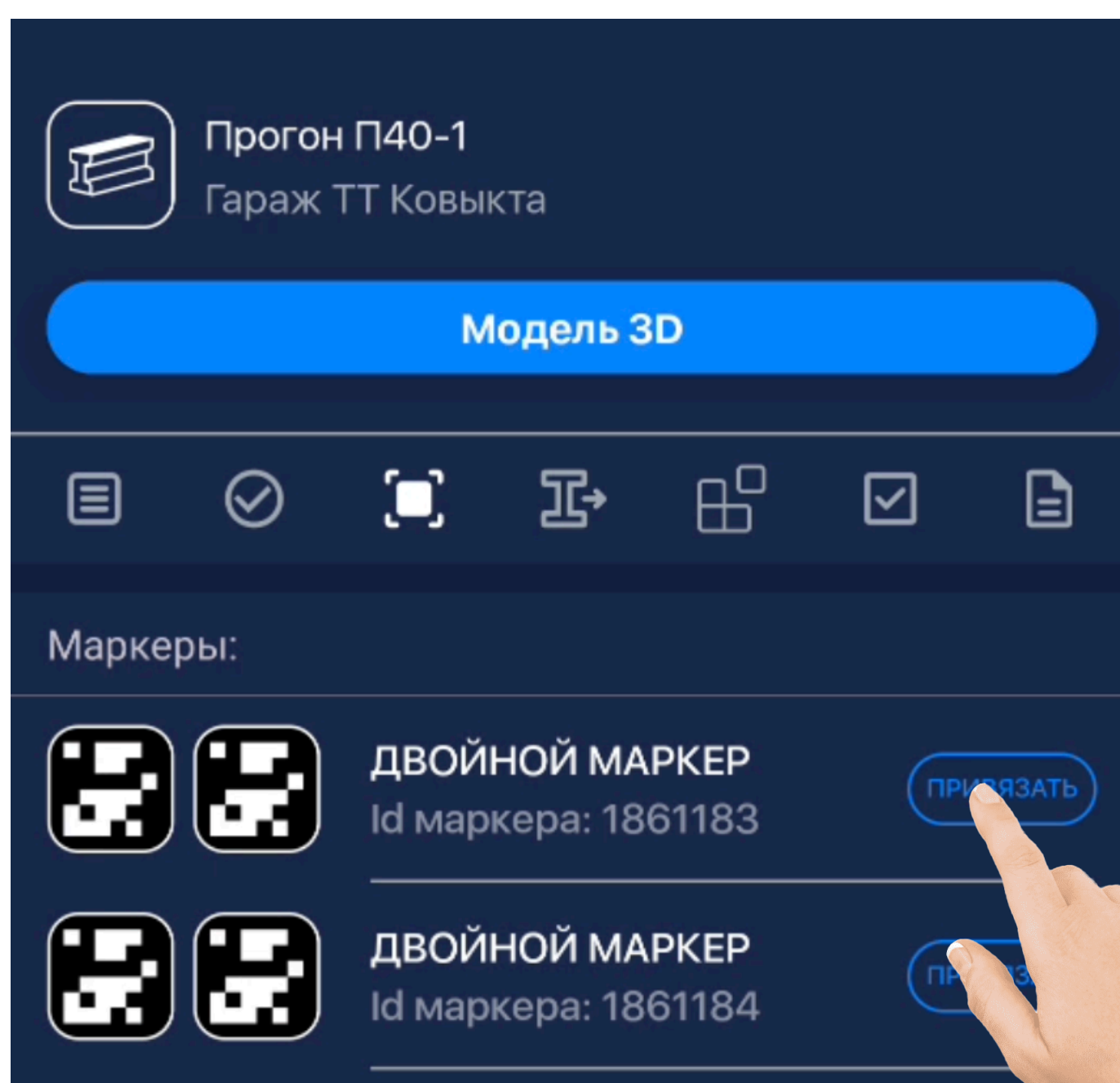
[Очистка данных](#)

КАК ПРИВЯЗАТЬ МАРКЕР К ЭЛЕМЕНТУ?

Чтобы привязать маркер к элементу, необходимо:

1. Открыть страницу элемента

2. Выбрать раздел Привязка/отвязка маркера 



3. Нажать на кнопку «привязать». После этого откроется сканер элементов



4. 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.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

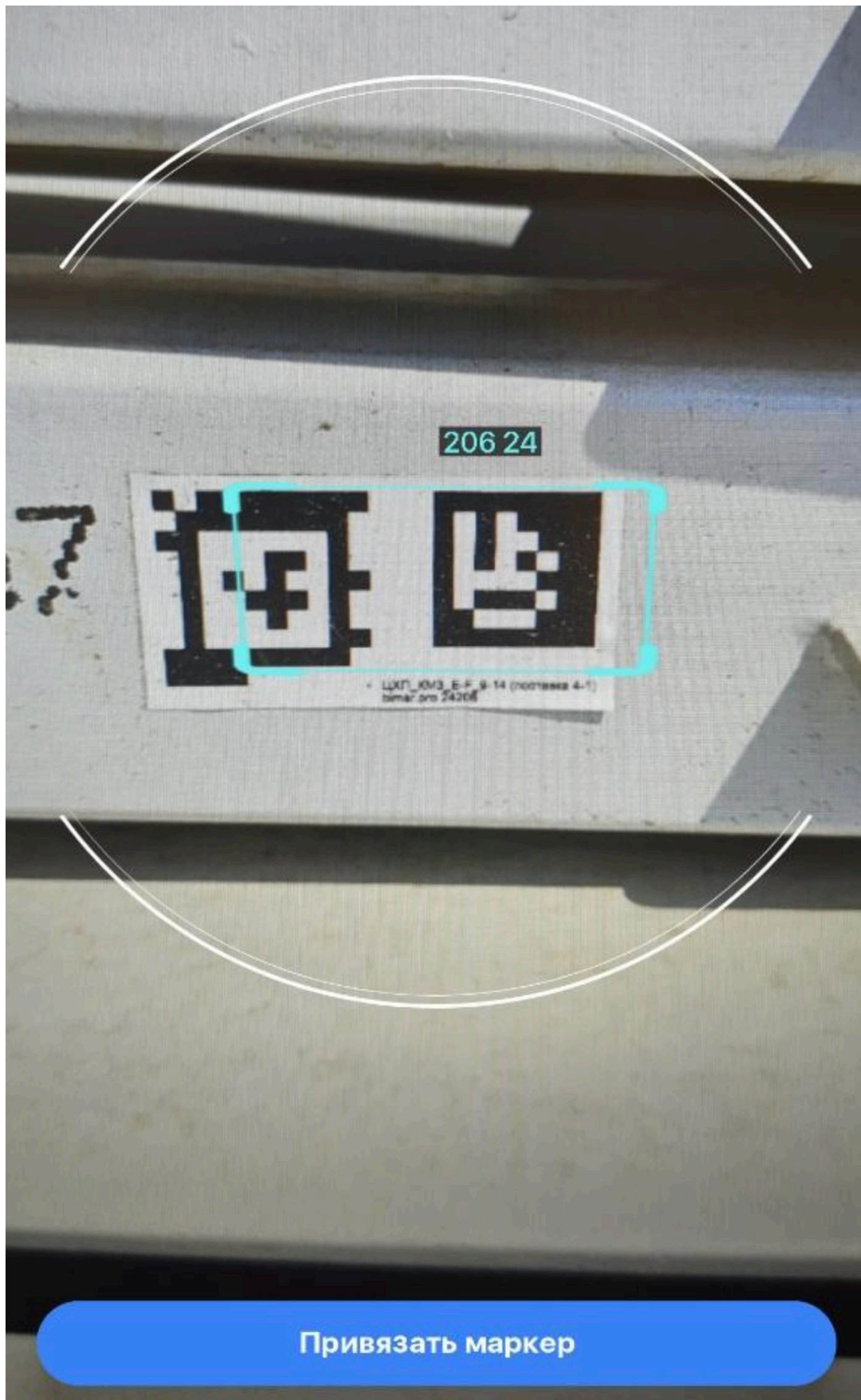

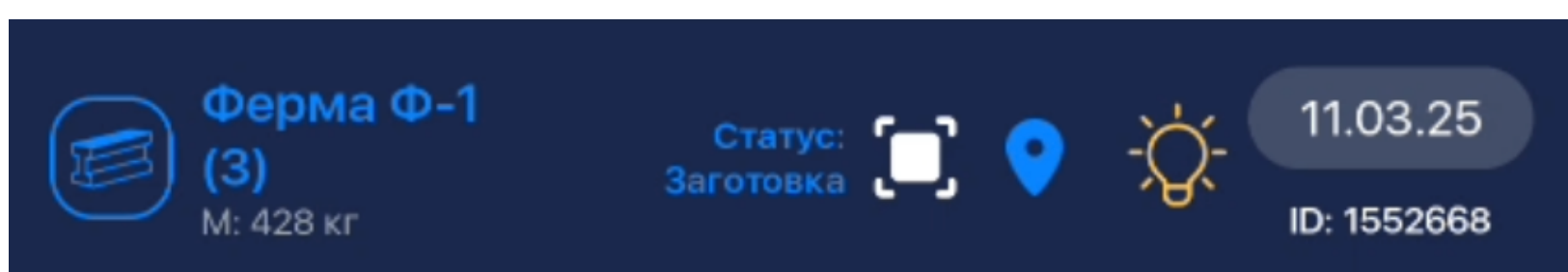


Фото 1

5. 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.



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. Пример

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

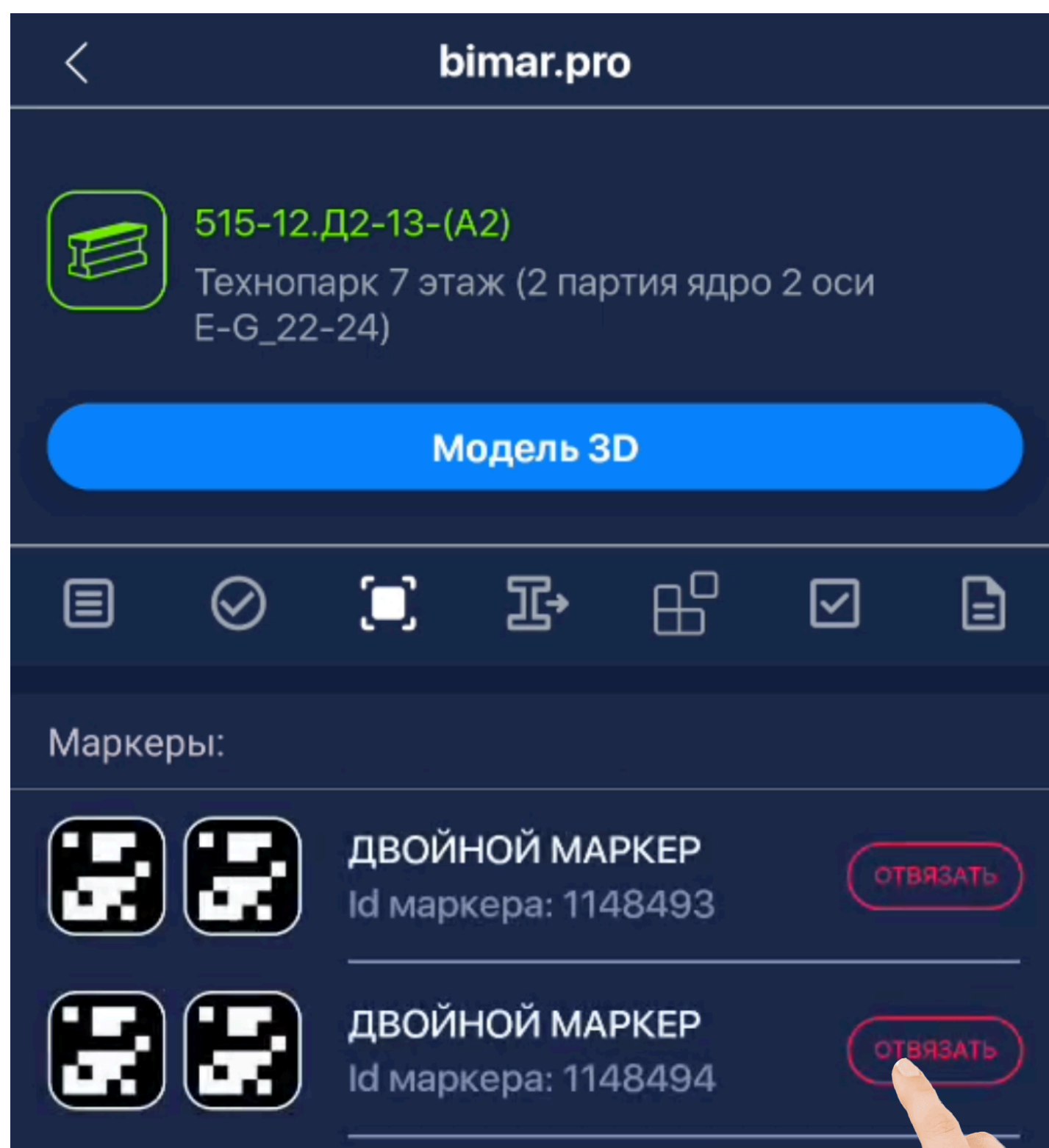
[Очистка данных](#)

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.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

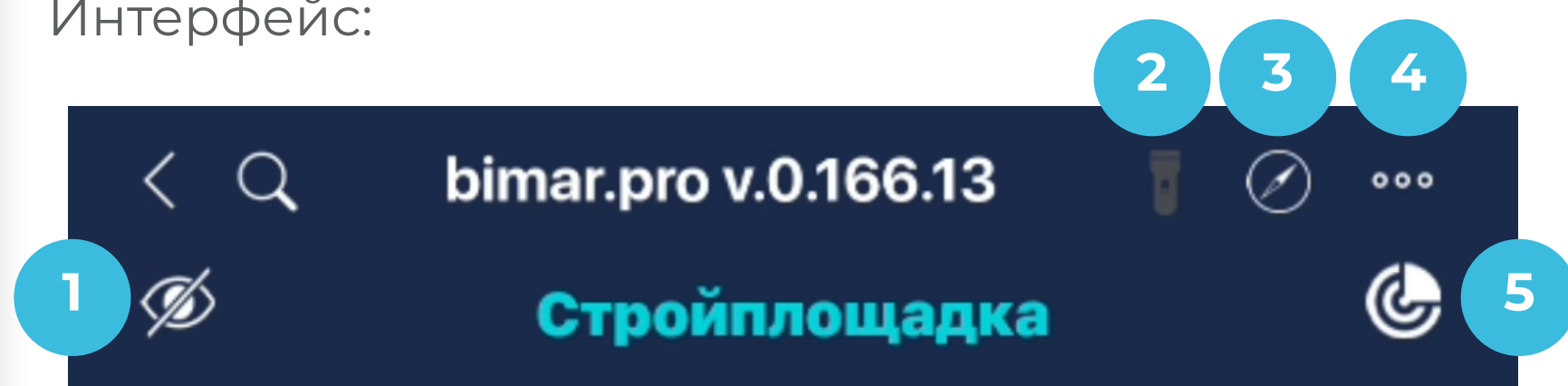
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

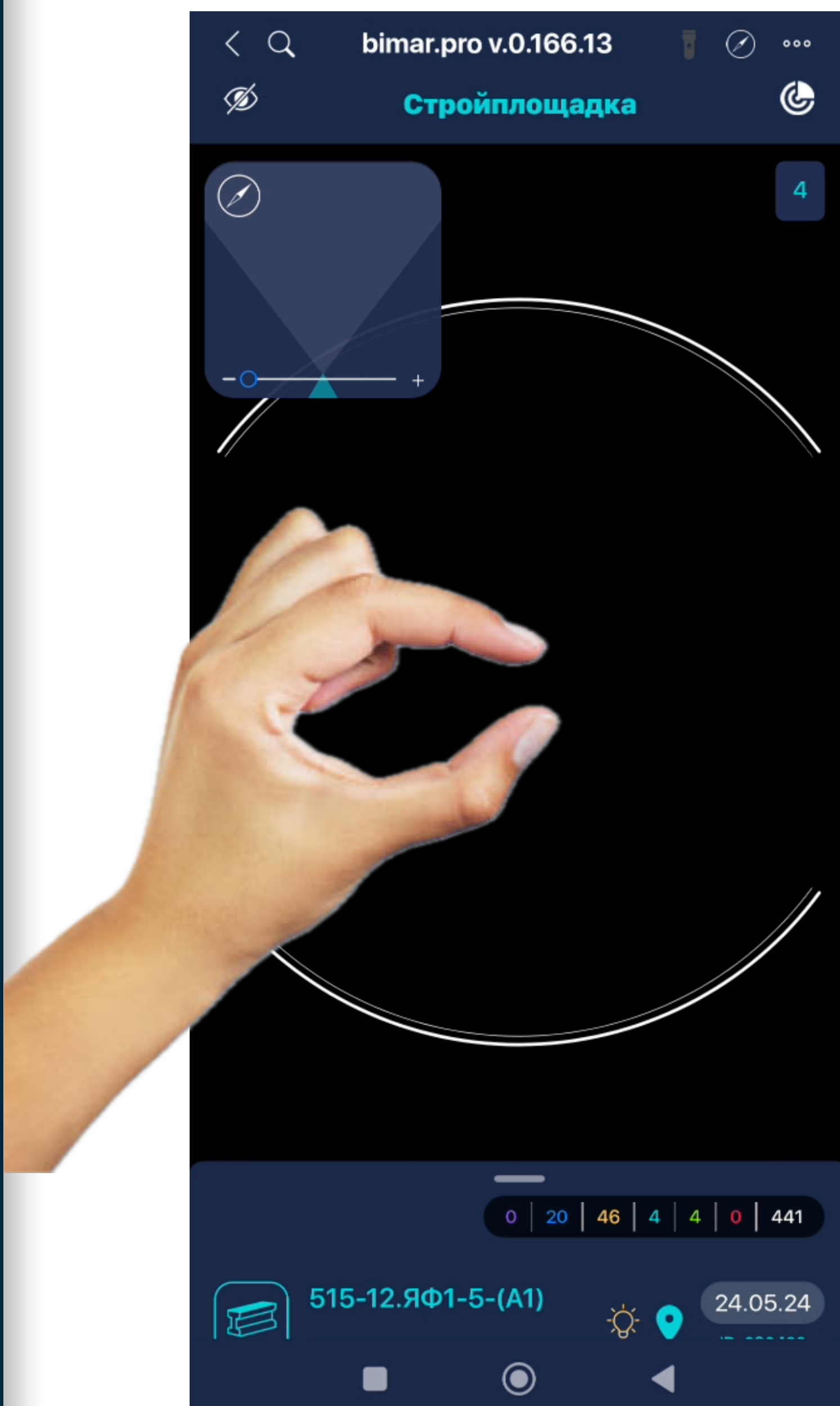
[Очистка данных](#)

КАК ОТСКАНИРОВАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ?

Интерфейс:



1. Отображение скрытых элементов
2. Фонарик (для сканирования в при плохом освещении)
3. Отображение элементов, машин, лэндмарков (при наличии) на карте
4. Калибровка камеры
5. Включить /выключить GPS-радар



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

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)


[Задания](#)

[Топосъемка](#)

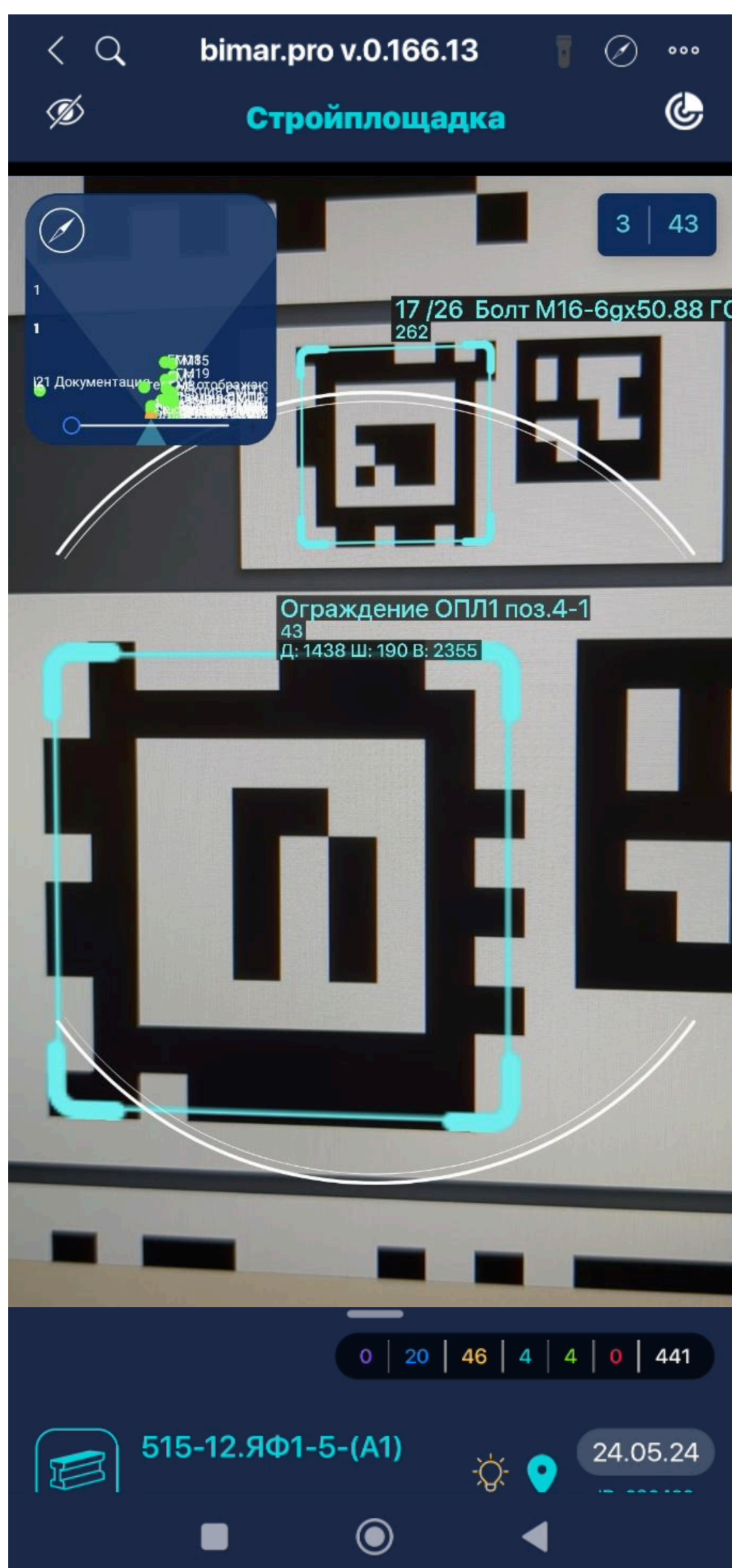
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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.

Появившееся наименование фиксирует в системе местоположение (по GPS или попавшей в кадр лэндмарке) и статус (цвет) отсканированного элемента в зависимости от выбранного режима. По умолчанию привязка местоположения маркера включена по лэндмарке. Чтобы включить привязку маркера по GPS, нажмите на кнопку 

Если в кадре при сканировании отсутствует имя элемента в то время, как на нижней шторке отобразился список всех элементов, это значит, что маркер не привязан к элементу.



ВАЖНО!

Если появилась необходимость проверки считываемости маркера без изменения его статуса, можно сканировать его в нейтральном режиме "ТОПОСЪЕМКА". В данном режиме будет отображено имя элемента без изменения его текущего статуса..

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

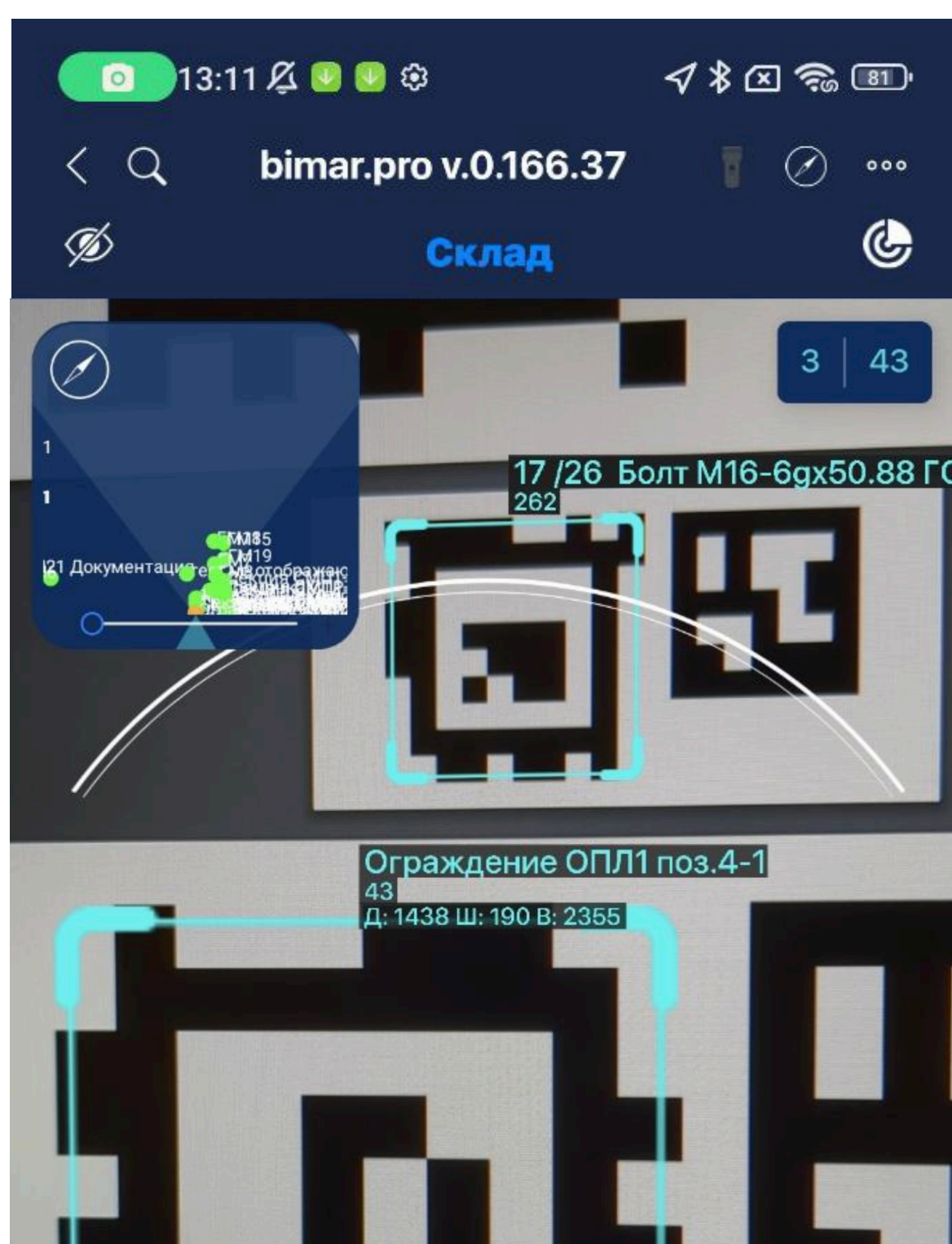
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

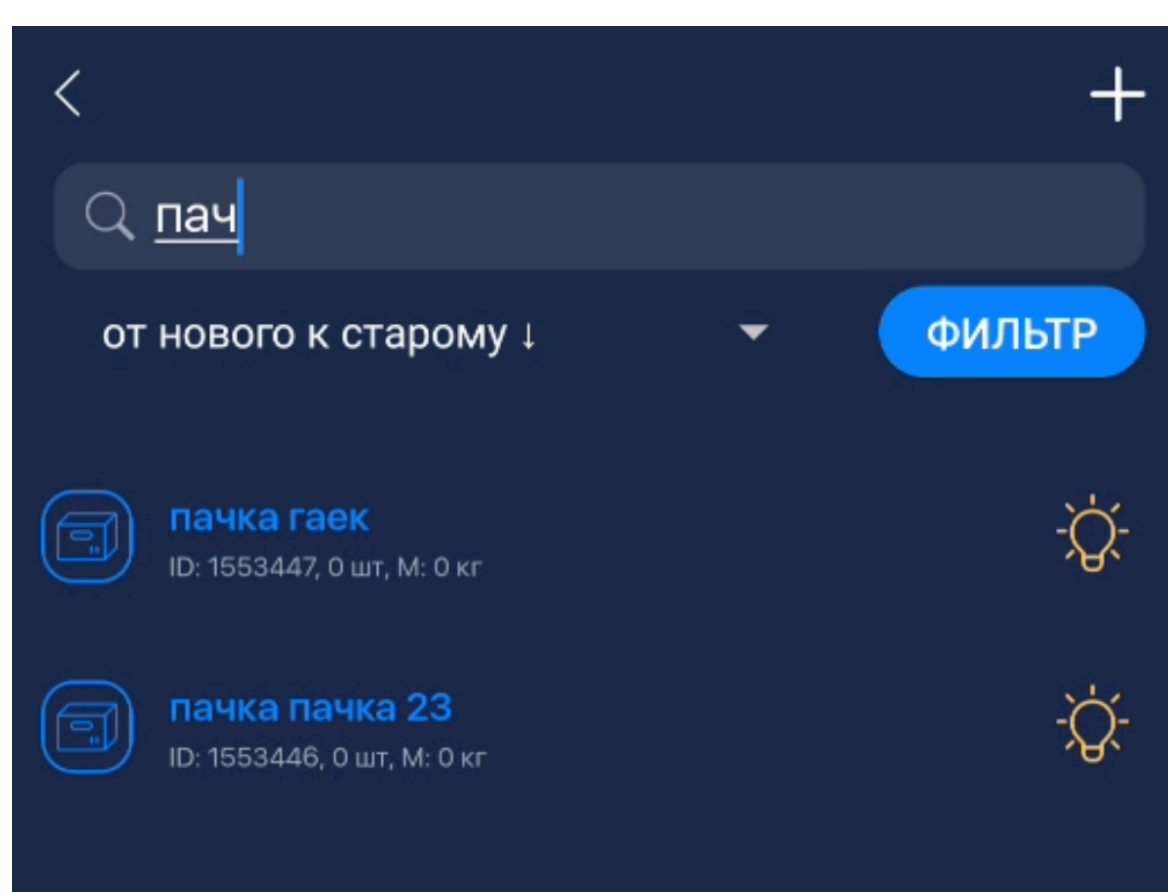
[Очистка данных](#)

КАК НАЙТИ ДЕТАЛЬ НА СКЛАДЕ?

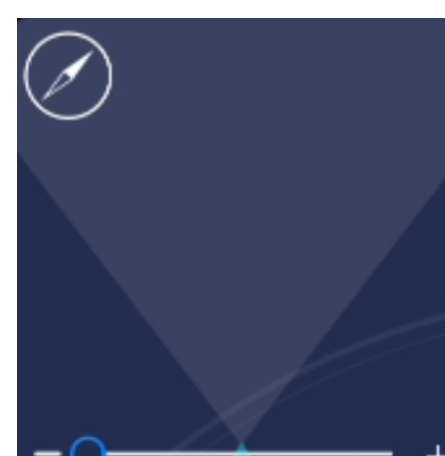
Чтобы найти деталь по ее названию, нужно на главной странице проекта выбрать режим «Склад» и нажать на ярлык в виде лупы.



После этого откроется список деталей, находящихся на складе. Также нажав на **+** можно создавать элементы, длинномеры, остатки, пачки и лэндмарки, текущие элементы, весомеры, и штукомеры.



Отметим, что область в виде небольшого синего квадрата (левый верхний угол), можно убрать кликнув на компас, расположенный в левом верхнем углу квадрата.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

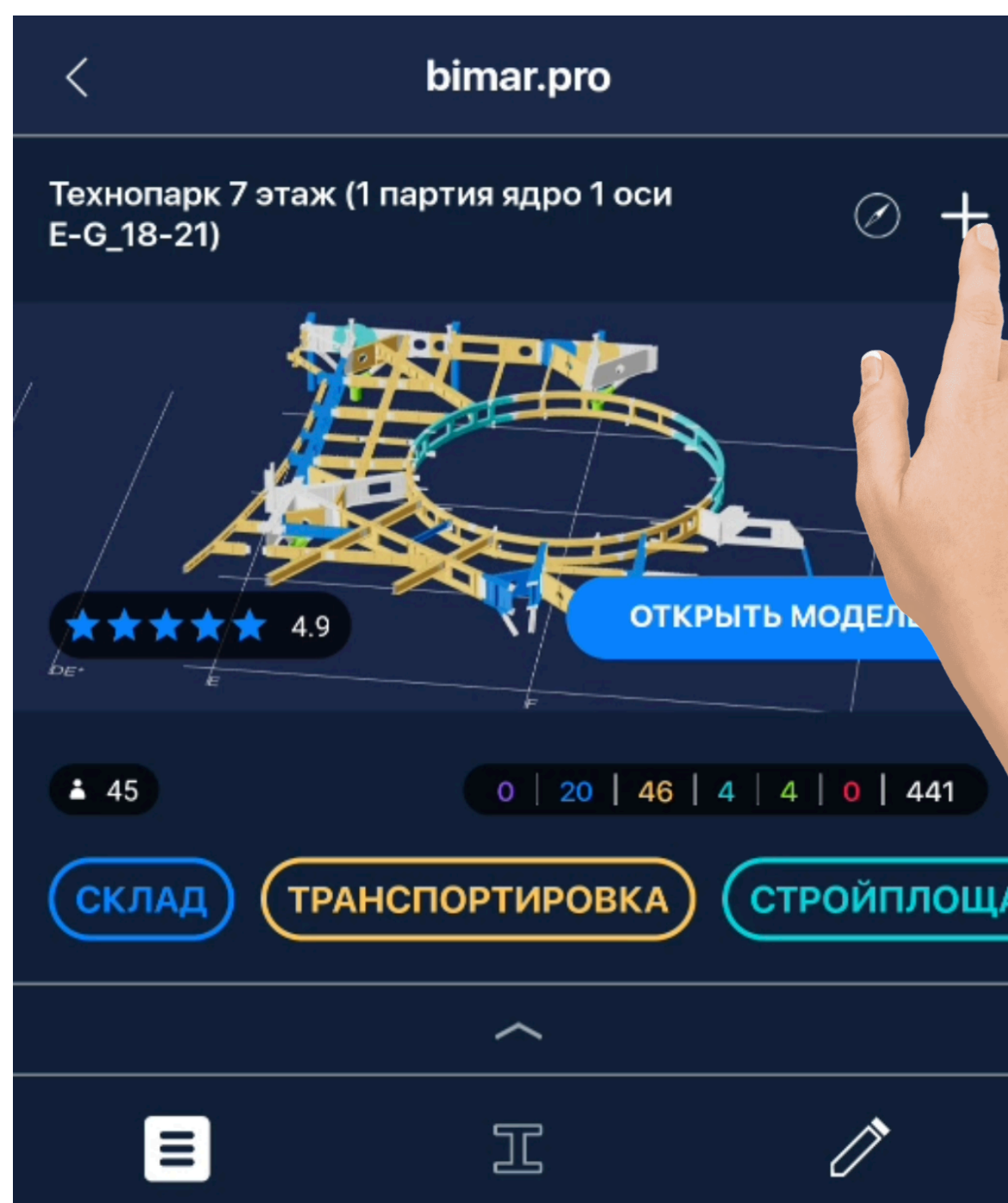
ПАЧКИ

Пачка - набор из нескольких деталей.

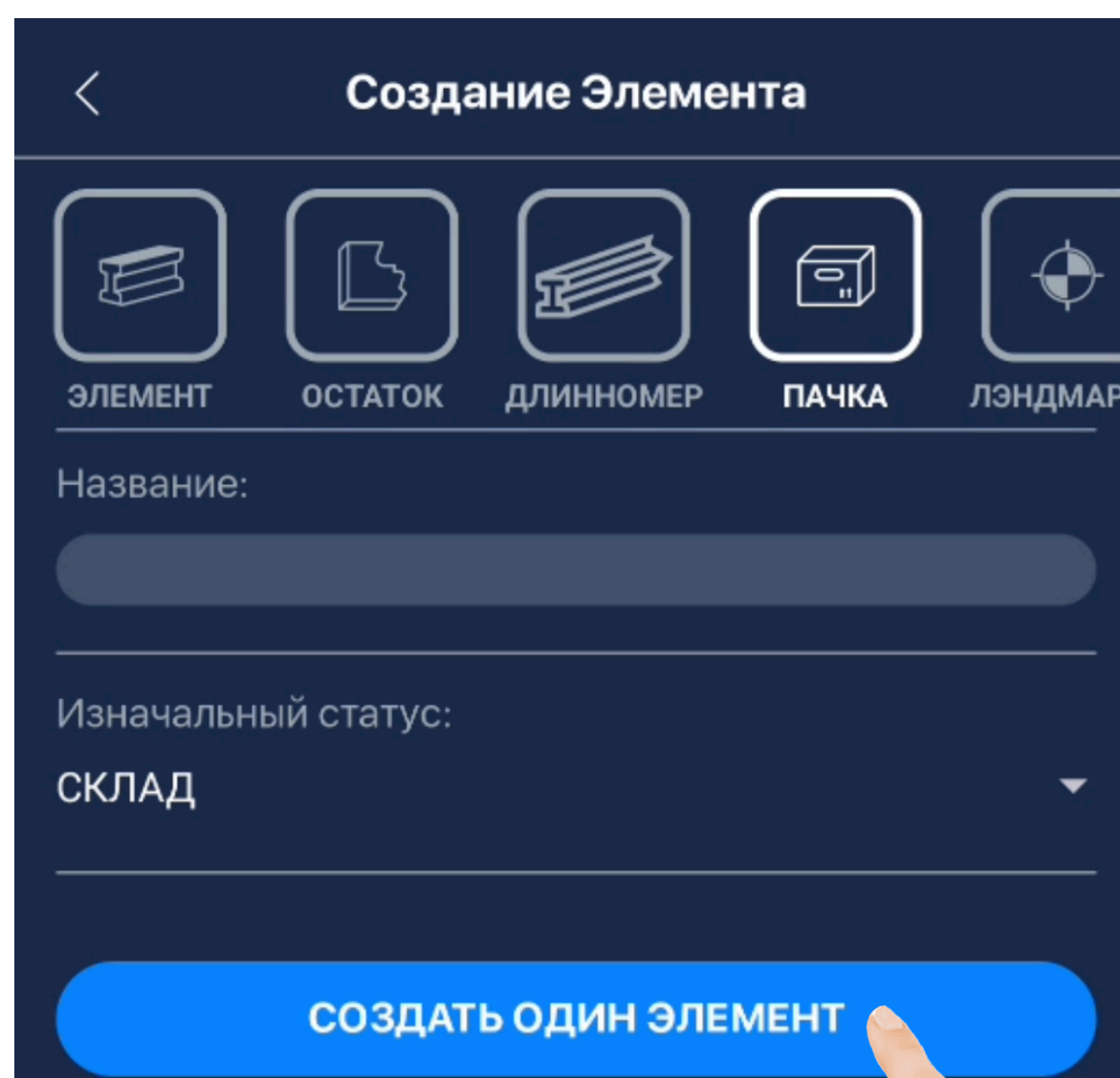
КАК СОЗДАТЬ НОВУЮ ПАЧКУ?

Для создание новой пачки нужно:

1. Нажать **+** в открытом проекте:



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



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

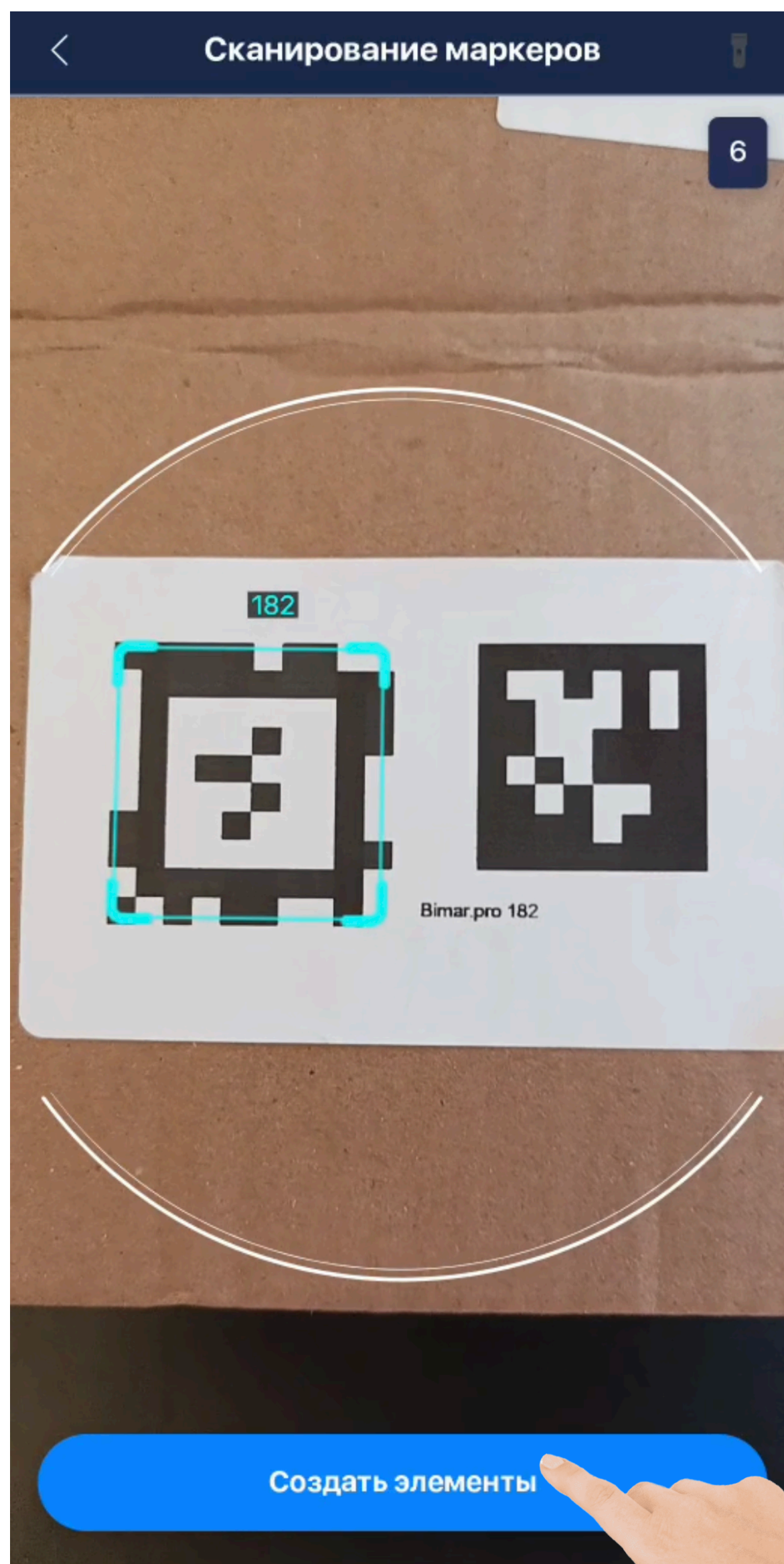
[Задания](#)


[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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



Пачка готова, теперь она появится в разделе "Список деталей" 

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

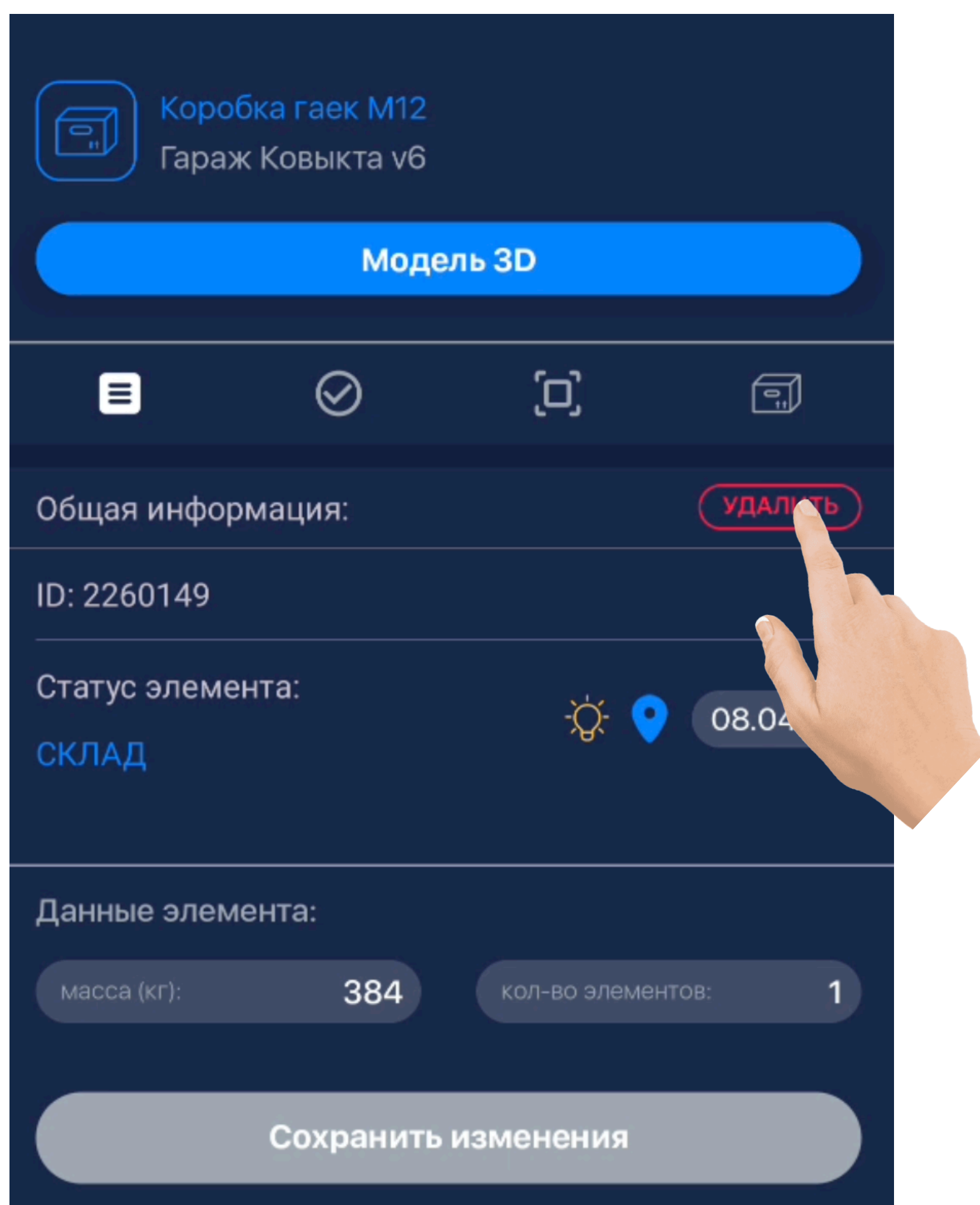
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК УДАЛИТЬ ПАЧКУ?

1. Удалить пачку можно, нажав на кнопку "Удалить" на странице информации об элементе.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)


[Топосъемка](#)

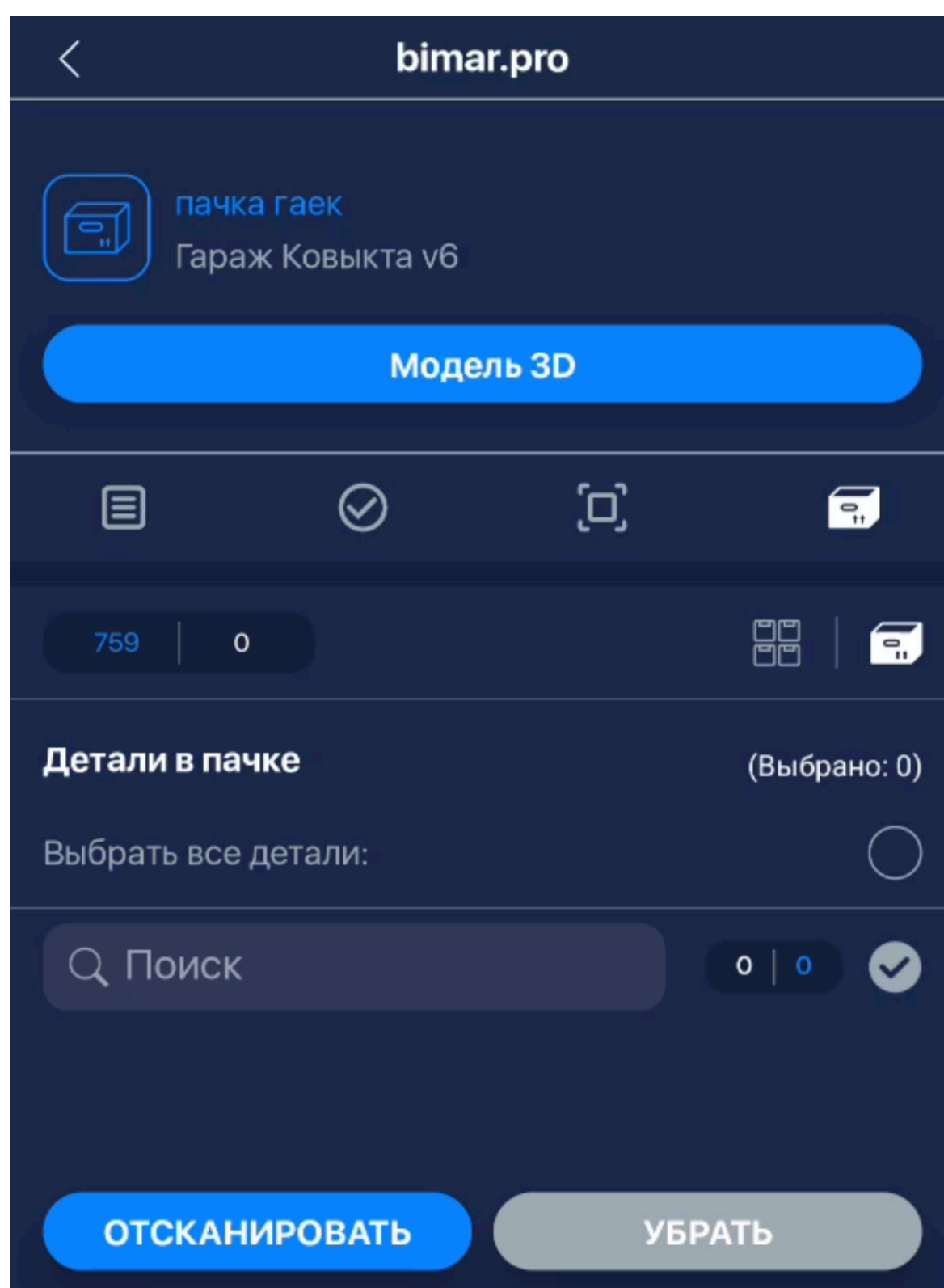
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)


КАК ДОБАВИТЬ ДЕТАЛЬ В ПАЧКУ?

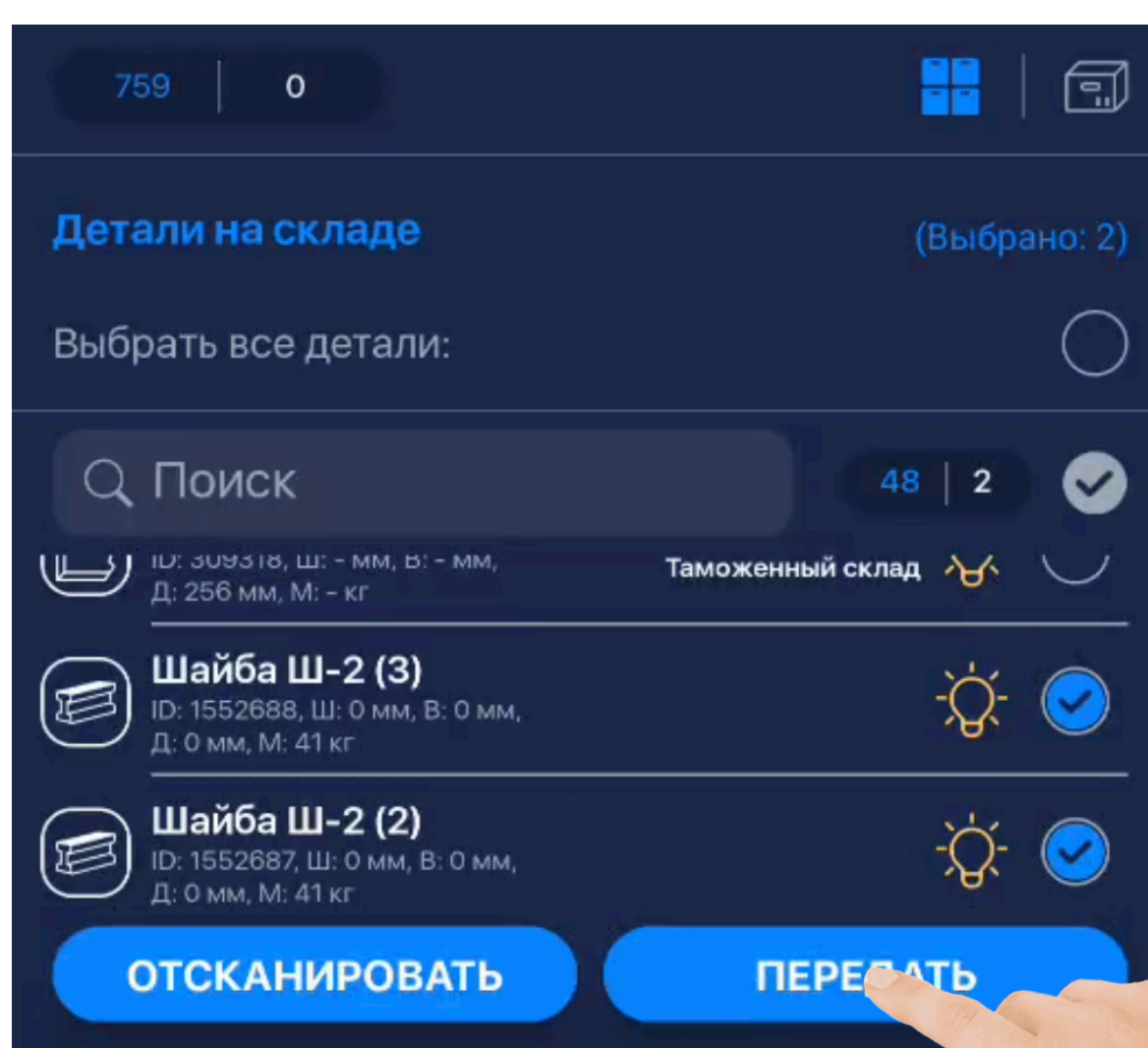
Для добавления деталей в пачку:

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



2. Добавить можно двумя способами:

1. Путем сканирования маркера на детали нажав кнопку "Отсканировать"
2. В разделе "Детали на складе"  выбрать детали из списка и нажать "Передать"



В пачку также можно добавлять другие пачки и новые детали.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

РАБОТА С ДЕЛОВЫМИ ОСТАТКАМИ

КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ?

Для создания нового элемента:

1. Зайдите на страницу проекта и нажмите **+**.
2. На открывшейся странице перейдите в меню "ЭЛЕМЕНТ".

15:00

Создание Элемента
Гараж Ковыкта v6

ЭЛЕМЕНТ ОСТАТОК ДЛИННОМЕР ПАЧКА

Название:
Голодный

Материал:
С345-5
Искать материал

Изначальный статус:
СКЛАД

Длина (мм):
0.0

Ширина (мм):
0.0

Высота (мм):
0.0

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

3. 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.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

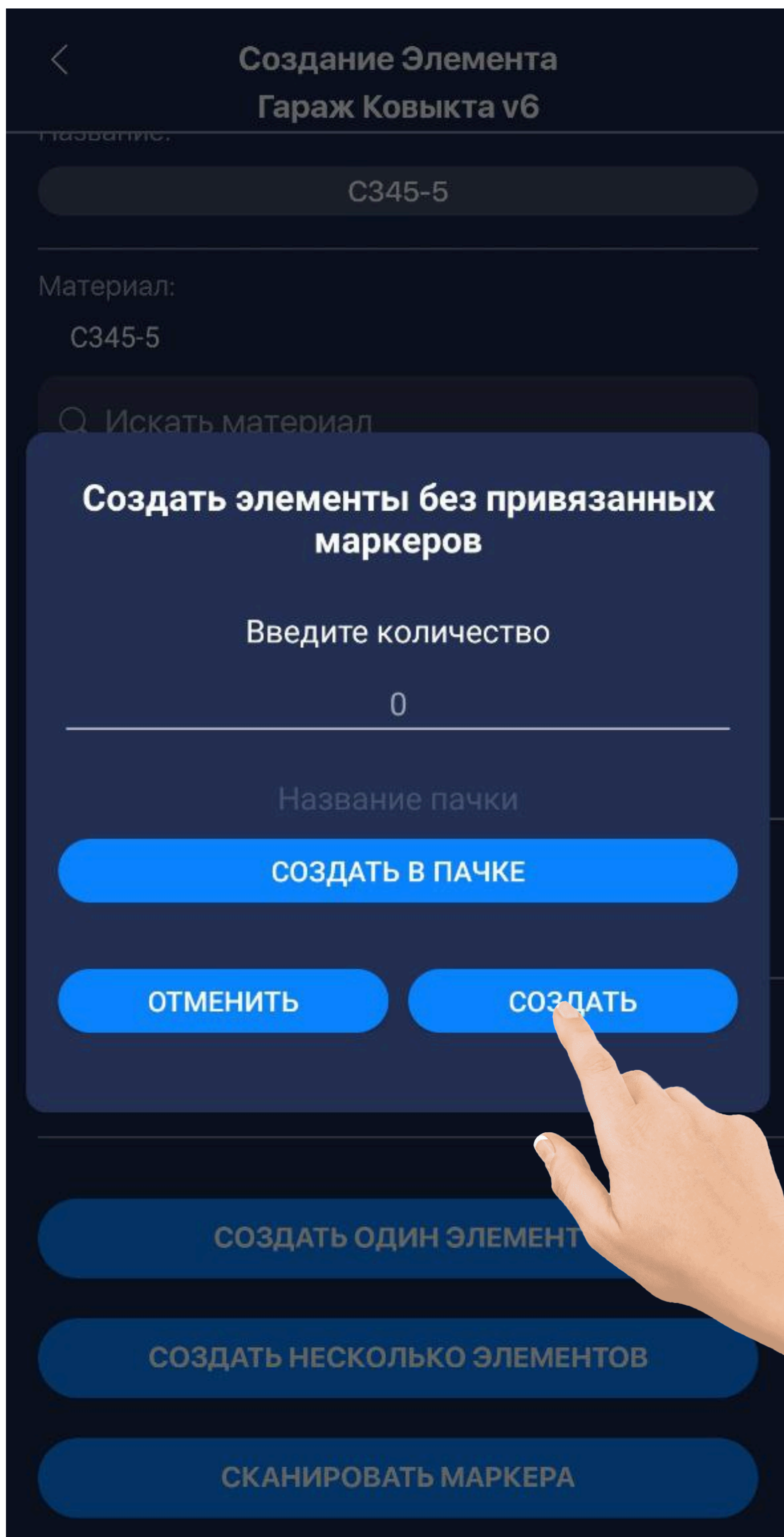
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

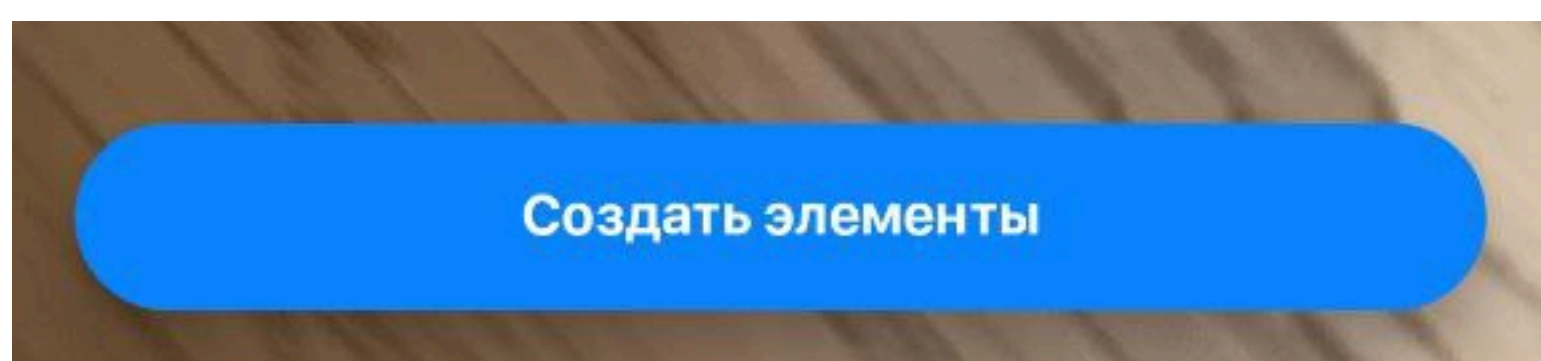
[Очистка данных](#)

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. Начальный путь тот-же, но в конце необходимо нажать кнопку "Сканировать маркера", отсканировать добавляемые элементы и после нажать "Создать элементы".



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК ДОБАВИТЬ МАТЕРИАЛ?

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".

ЭЛЕМЕНТ ОСТАТОК ДЛИННОМЕР ПАЧКА

Название:

Материал:

Искать материал

ДОБАВИТЬ МАТЕРИАЛ

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 из названия).

Название: test

Длина (мм): 1

Ширина (мм): 2

Высота (мм): 3

Данные по весу: 4

Объем (л): 5

Количество (шт): 6

СОЗДАТЬ МАТЕРИАЛ

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ЛИСТОВОГО МАТЕРИАЛА?

Для создания нового остатка:

1. Зайдите на страницу проекта и нажмите **+**.
2. На открывшейся странице перейдите в меню "ОСТАТОК".

Создание Элемента

ЭЛЕМЕНТ ОСТАТОК ДЛИННОМЕР ПАЧКА ЛЭНДМАРК

Название:

Материал:

Искать материал

С345-5

Изначальный статус:

СКЛАД

Длина (мм):

Ширина (мм):

Высота (мм):

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

3. Введите название, выберите 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 остаток. Если в системе был загружен справочник материалов, то все остальные параметры по элементу будут изменены автоматически.

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

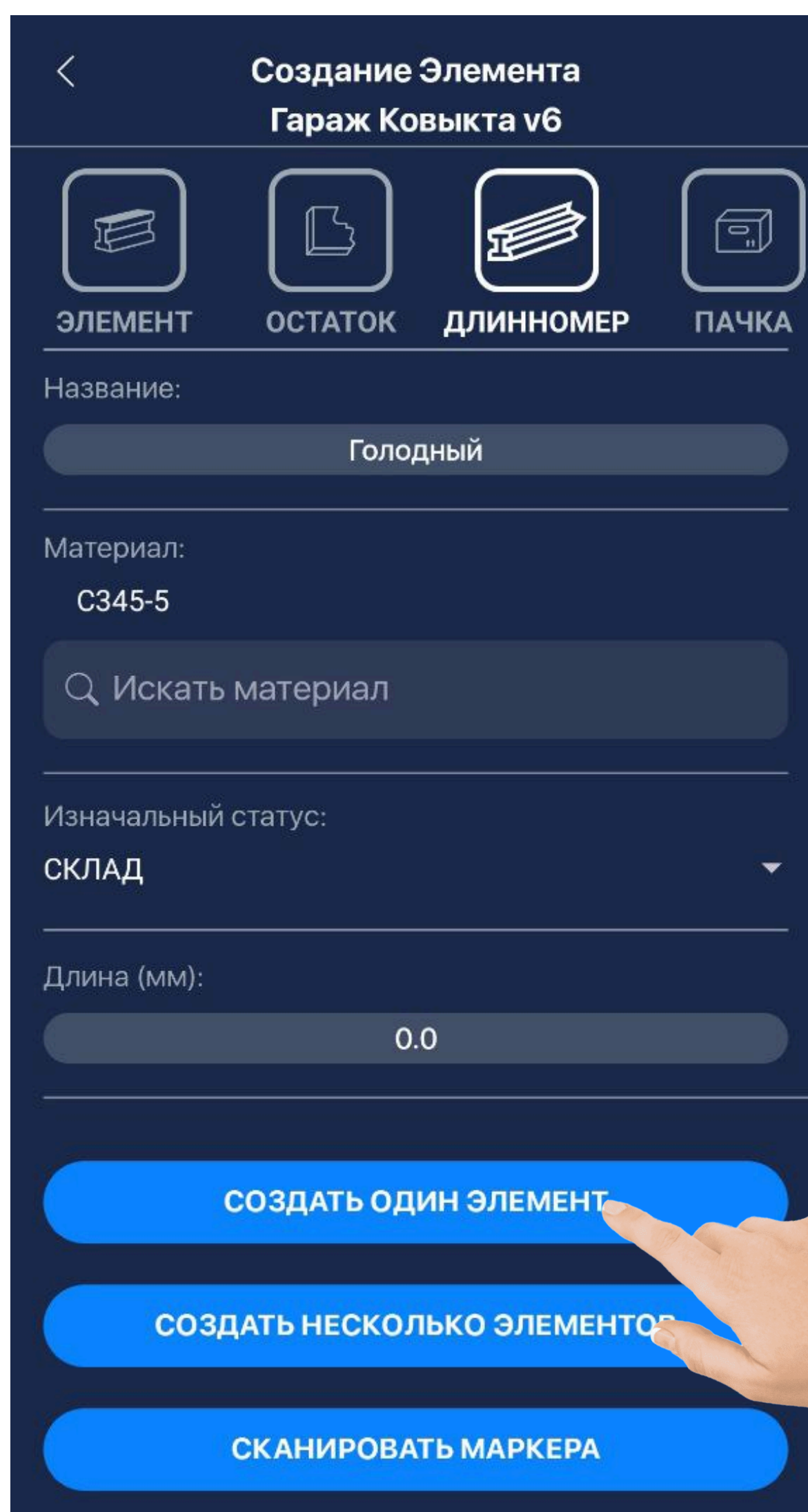
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ДЛИННОМЕРА?

Для создания нового длинномера:

1. Зайдите на страницу проекта и нажмите **+**.
2. На открывшейся странице перейдите в меню "ДЛИННОМЕР".



Создание Элемента
Гараж Ковыкта v6

ЭЛЕМЕНТ ОСТАТОК ДЛИННОМЕР ПАЧКА

Название:
Голодный

Материал:
С345-5

Искать материал

Изначальный статус:
СКЛАД

Длина (мм):
0.0

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

Остальные действия аналогичны тем, что и при создании элемента. См. [Создание элементов](#)

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ВЕСОМЕРА?

Под весомером понимаются сыпучие материалы и продукты.

Для создания нового весомера:

1. Зайдите на страницу проекта и нажмите **+**.
2. На открывшейся странице перейдите в меню "ВЕСОМЕР".

Создание Элемента
Гараж Ковыкта v6

ПЭНДМАРКА ВЕСОМЕР ТЕКУЧИЕ ШТУКОМЕР

Название:
Введите название

Материал:
Выберете материал

Изначальный статус:
СКЛАД

Данные по весу:

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

Остальные действия аналогичны тем, что и при создании элемента. См. [Создание элементов](#)

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ТЕКУЧИХ?

Под текучими понимается любая в жидкость в таре.

Для создания нового остатка жидкости:

1. Зайдите на страницу проекта и нажмите **+**.
2. На открывшейся странице перейдите в меню "ТЕКУЧИЕ".

Создание Элемента
Гараж Ковыкта v6

МАРКЕР ВЕСОМЕР ТЕКУЧИЕ ШТУКОМЕР

Название:
Введите название

Материал:
Выберете материал

Изначальный статус:
СКЛАД

Количество (шт):
0

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

Остальные действия аналогичны тем, что и при создании элемента. См. [Создание элементов](#)

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

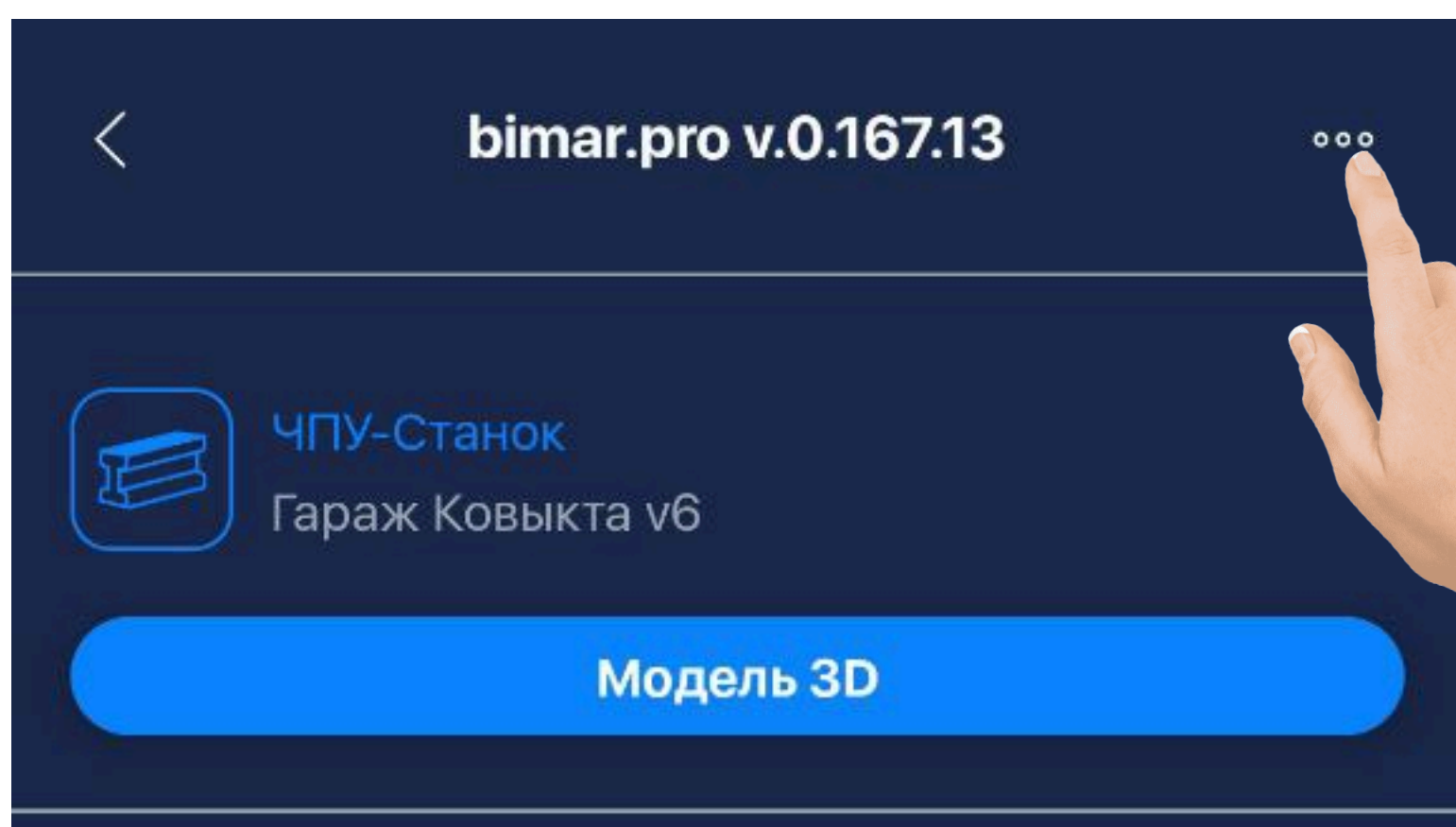
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

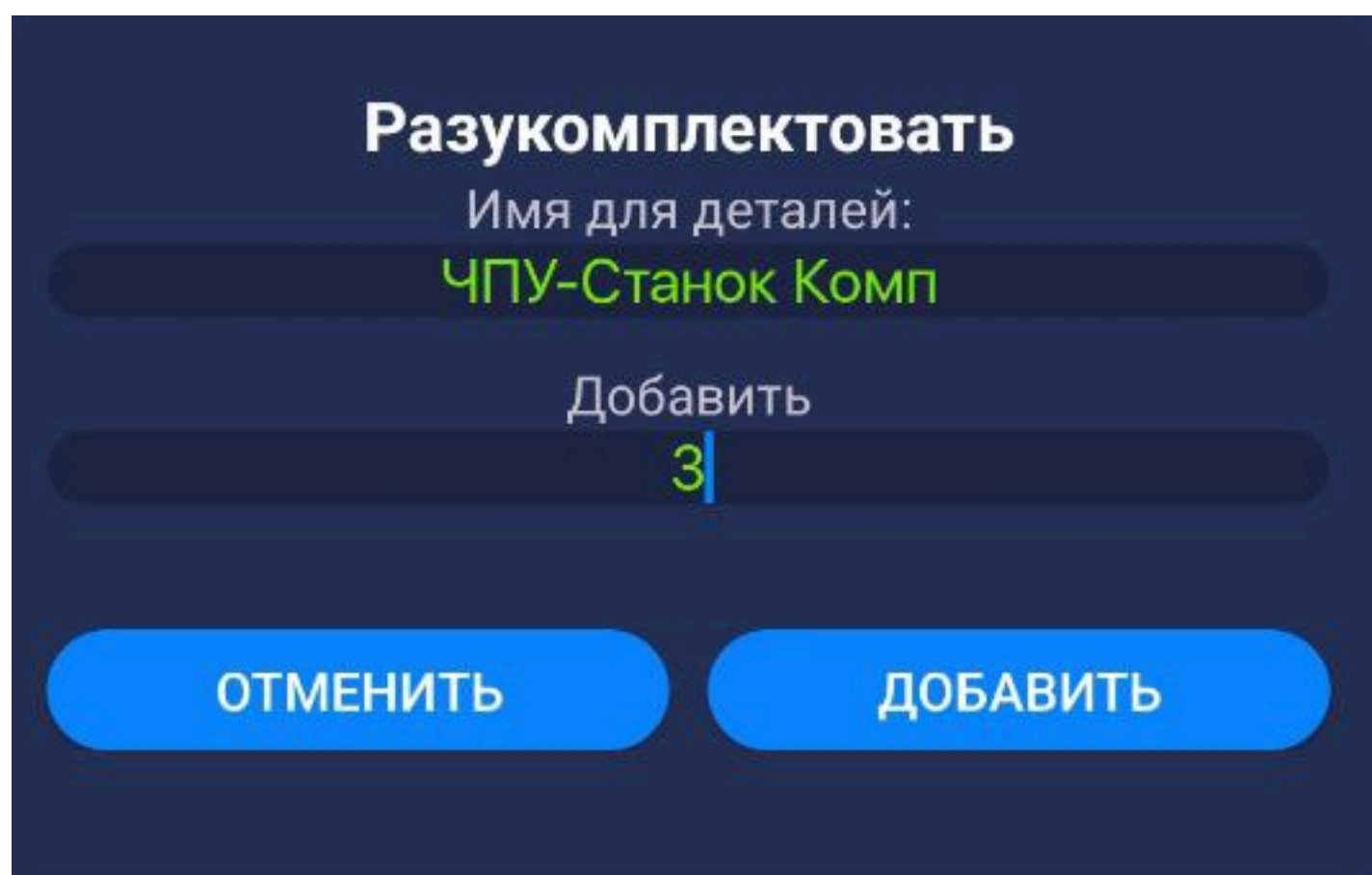
РАЗДЕЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТА НА ДОЧЕРНИЕ

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".



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

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)


КАК РАБОТАТЬ СО СТАТУСАМИ ВТОРОГО УРОВНЯ

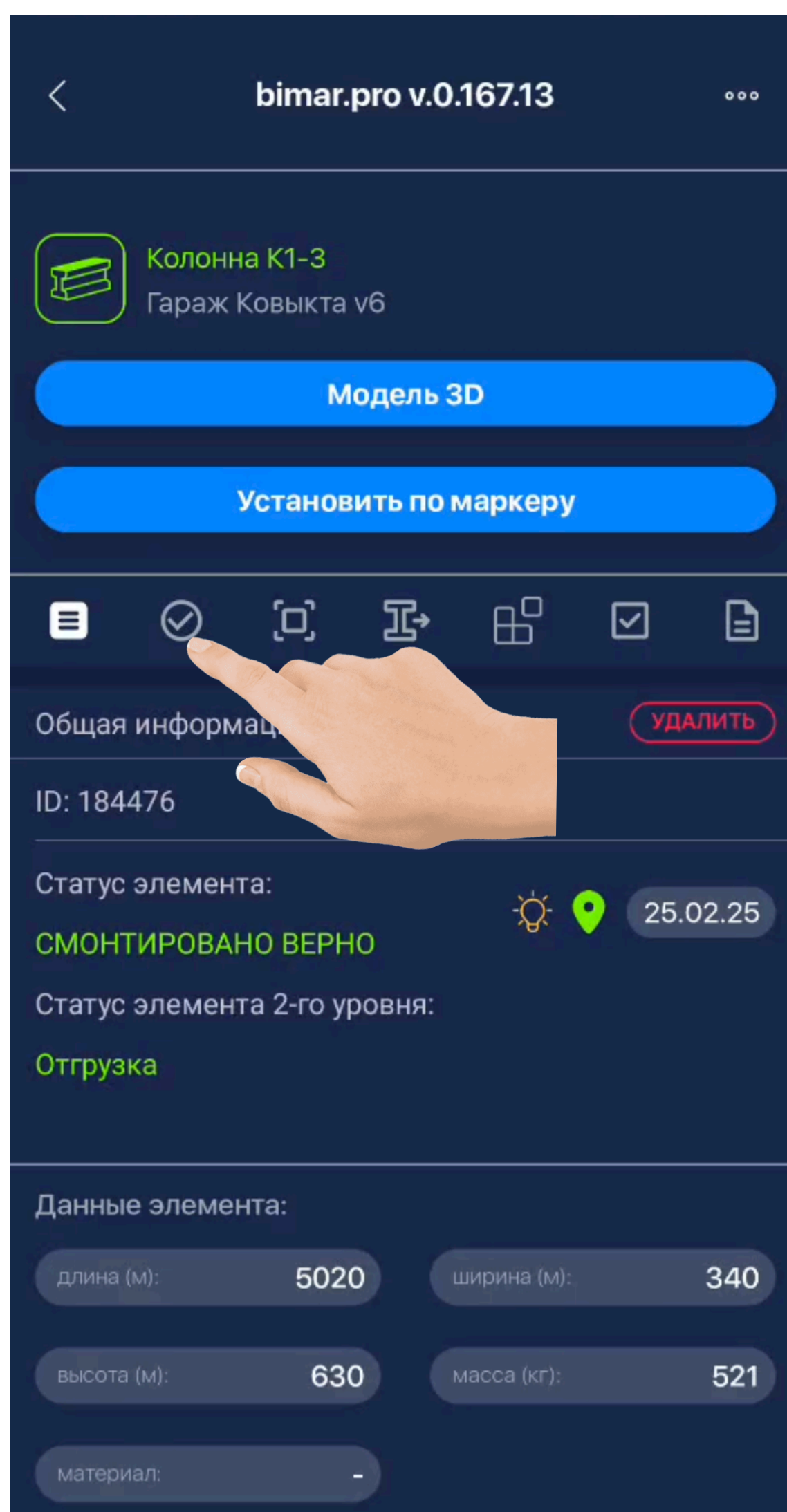
Статусы второго уровня (доп.статусы)— статусы элементов, которые могут быть дополнительно присвоены независимо от текущего статуса элемента в системе («на складе», «на транспортировке», «на стройплощадке» и т .д.).

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.

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" 



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

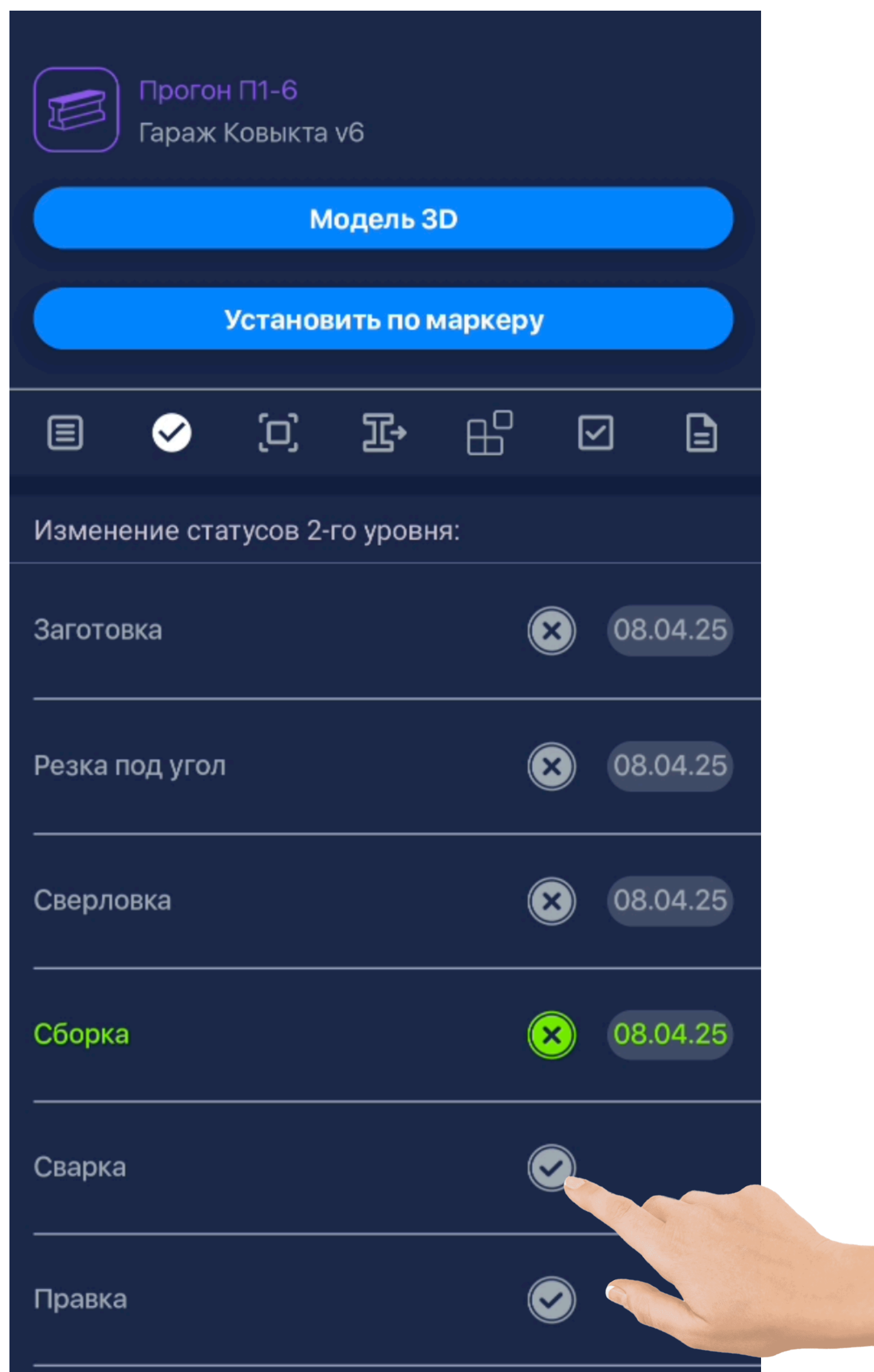
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

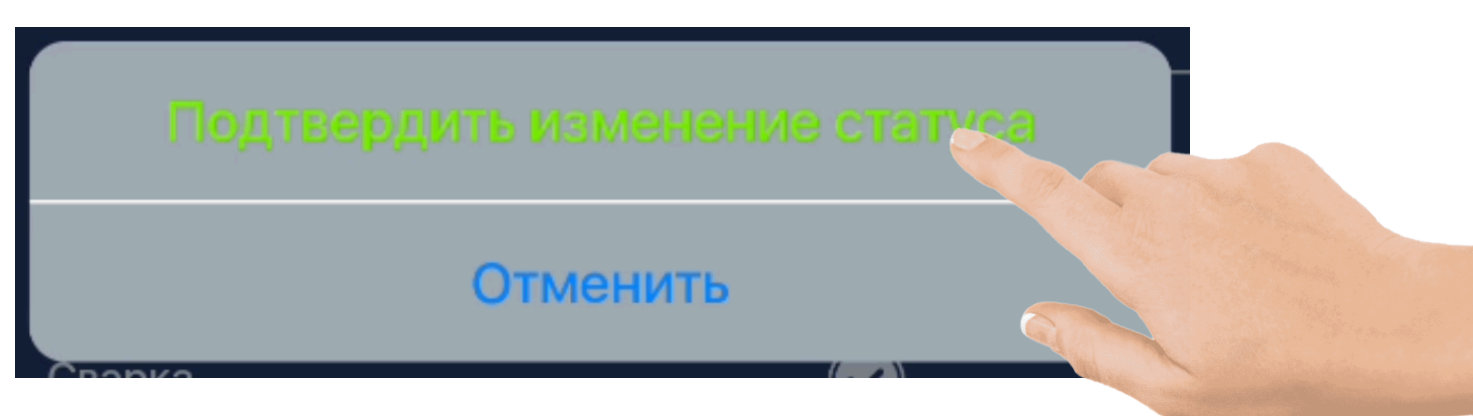
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

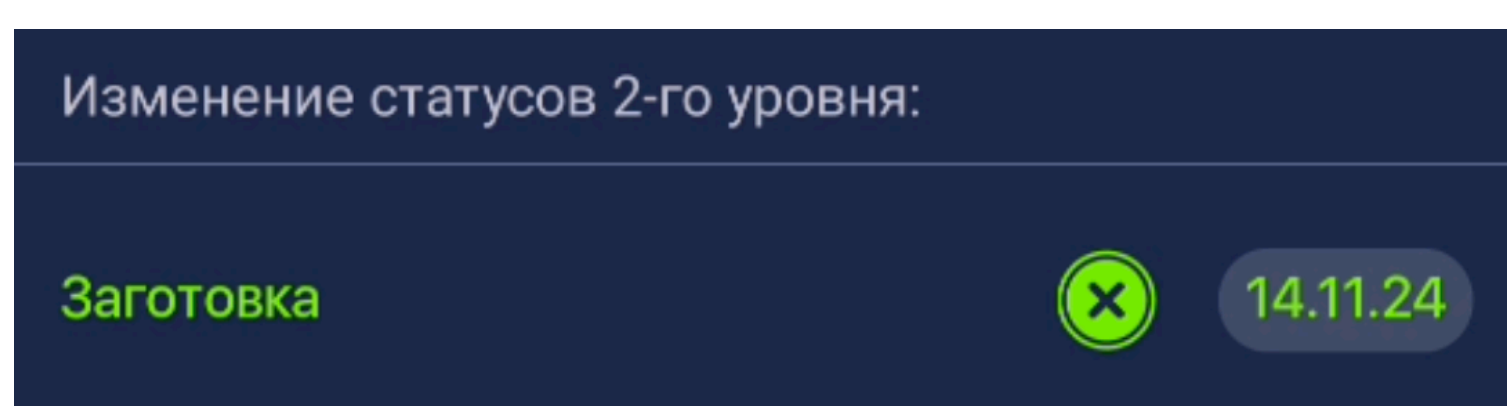
2. В открывшемся списке можно отметить галочкой текущий статус элемента



3. 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.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

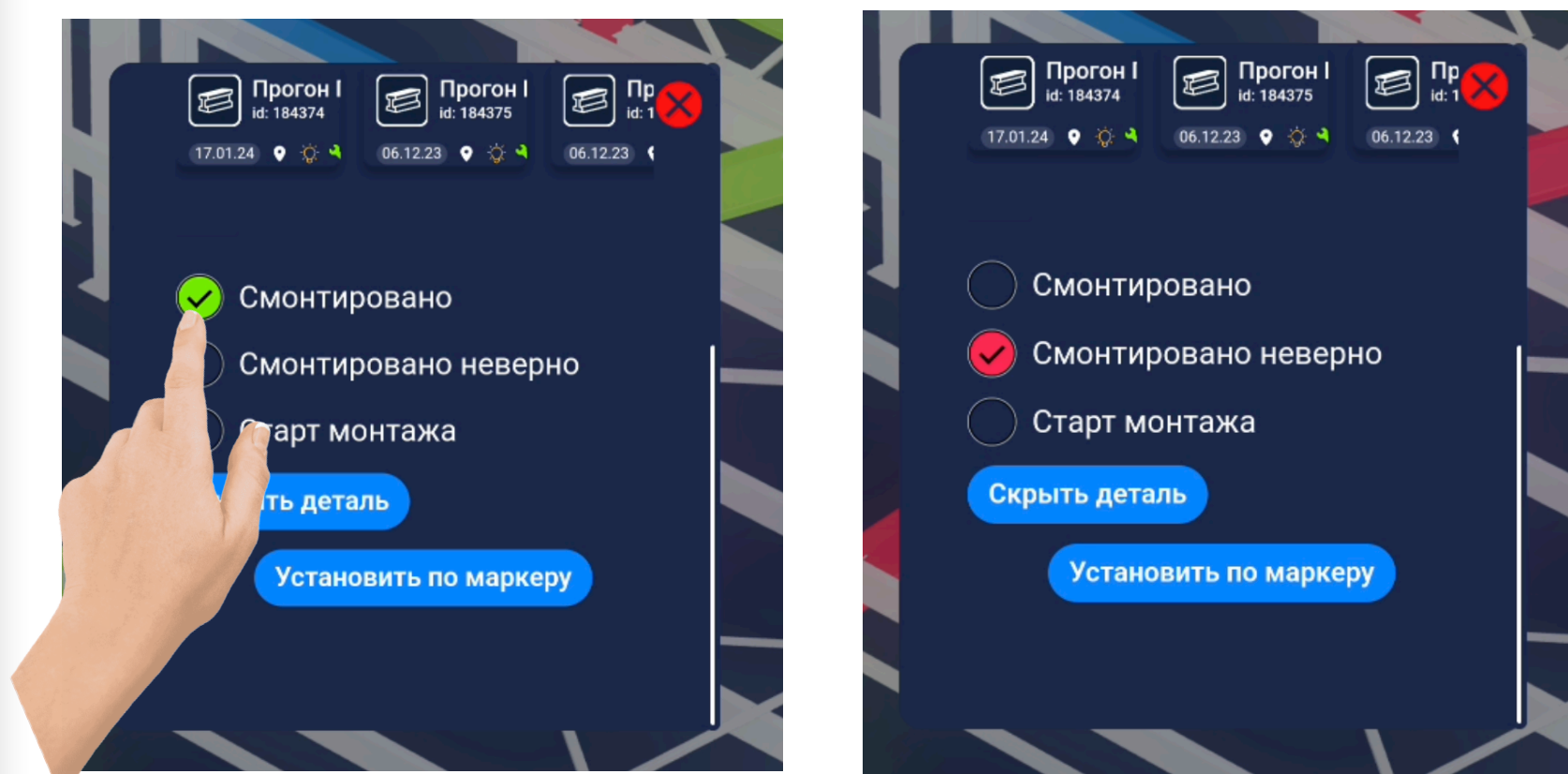
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

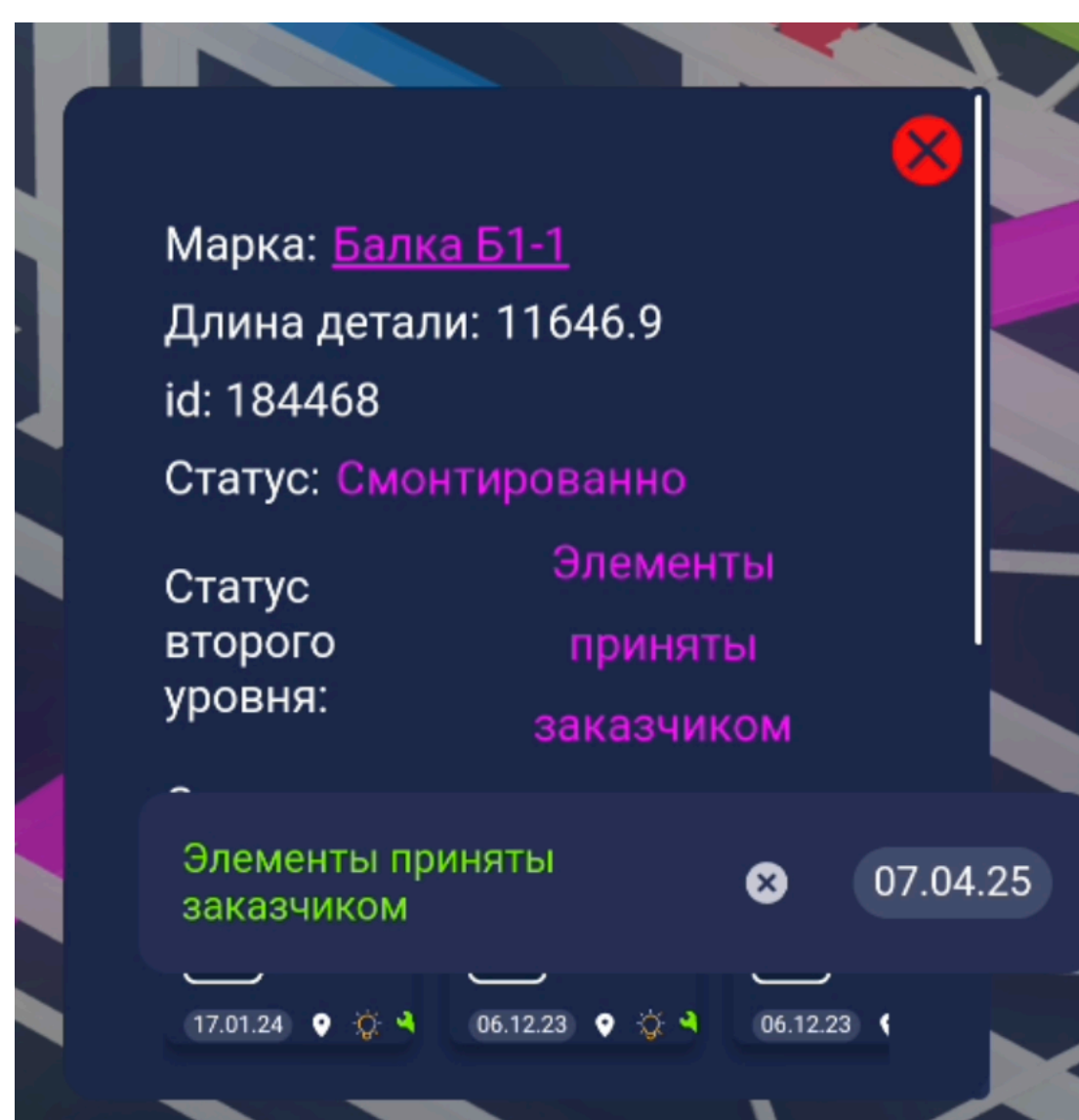
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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

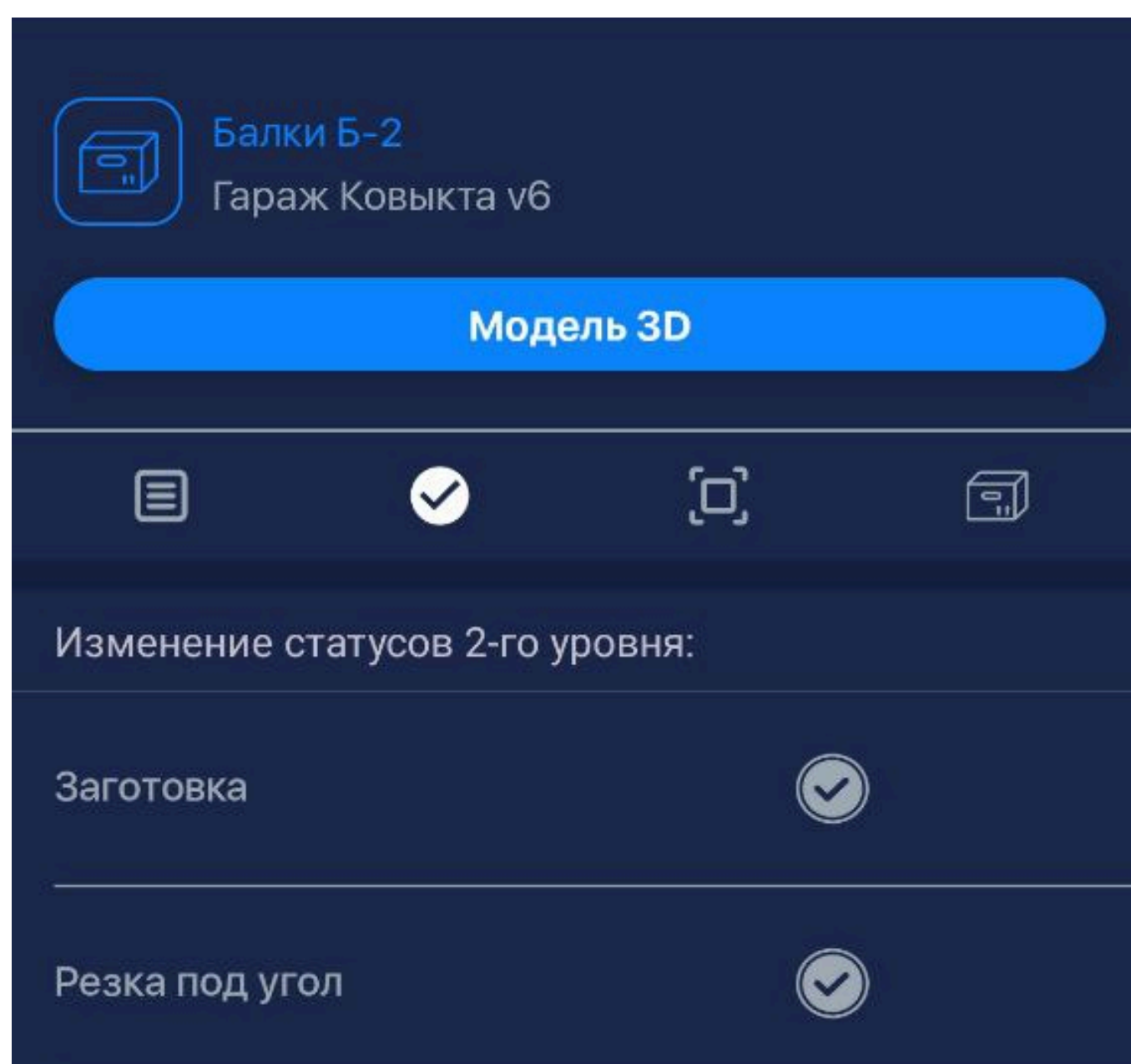


Также можно установить статус второго уровня, что тоже окрасит его в соответствующий цвет, с последующей фиксацией даты принятия решения



ВАЖНО!

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



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

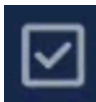

[Топосъемка](#)

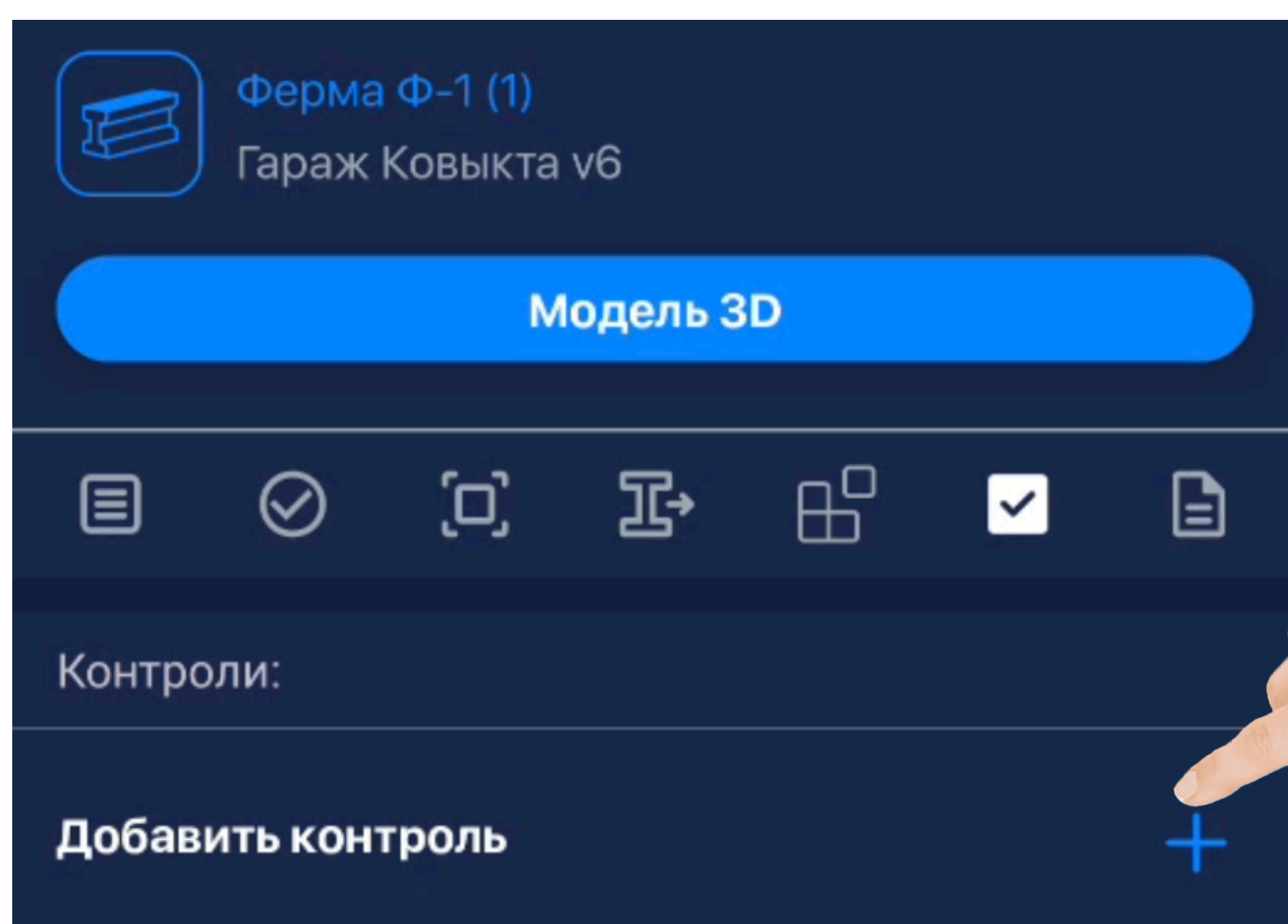
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

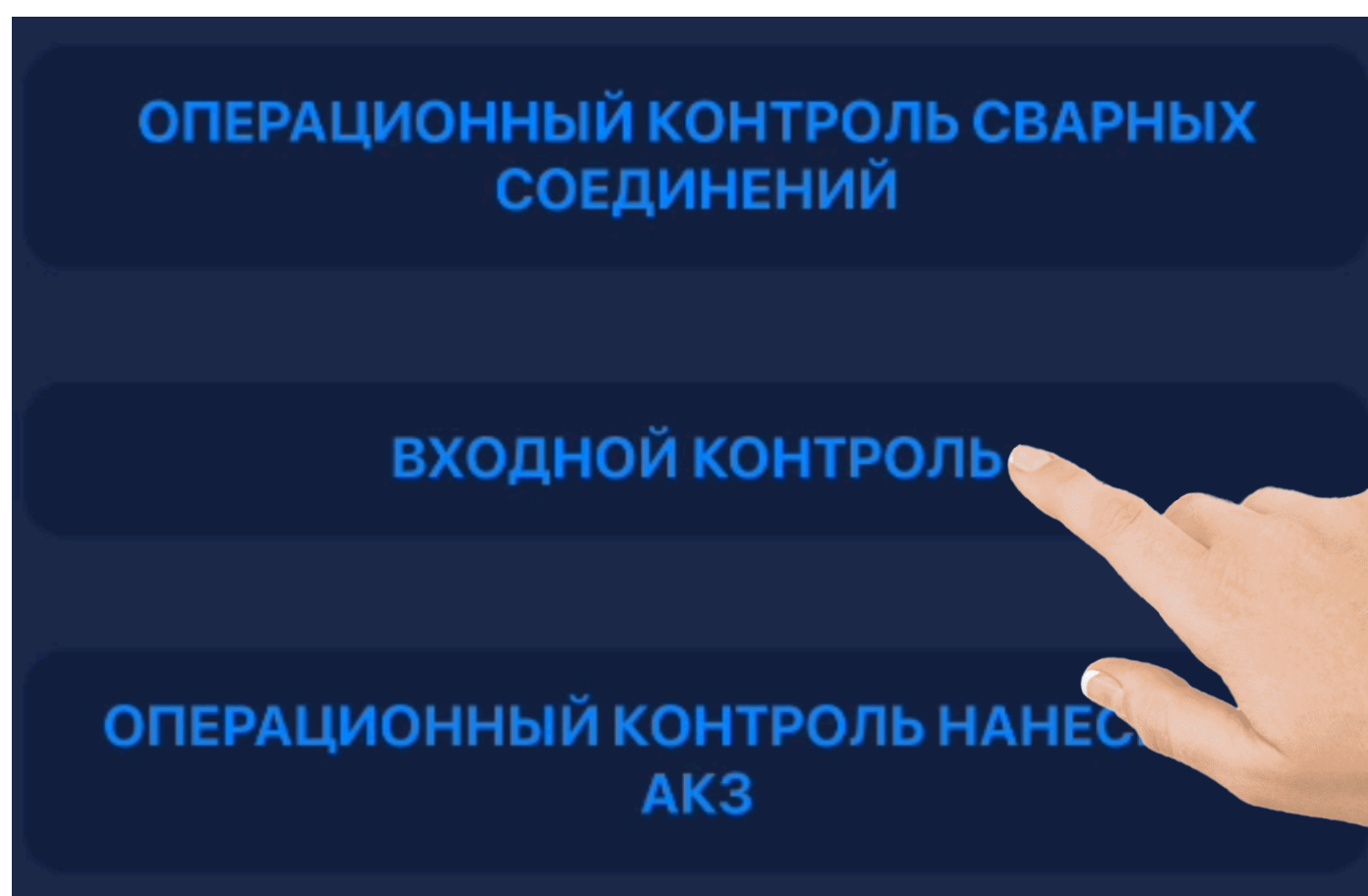
КОНТРОЛИ (ЧЕК-ЛИСТЫ)

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.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

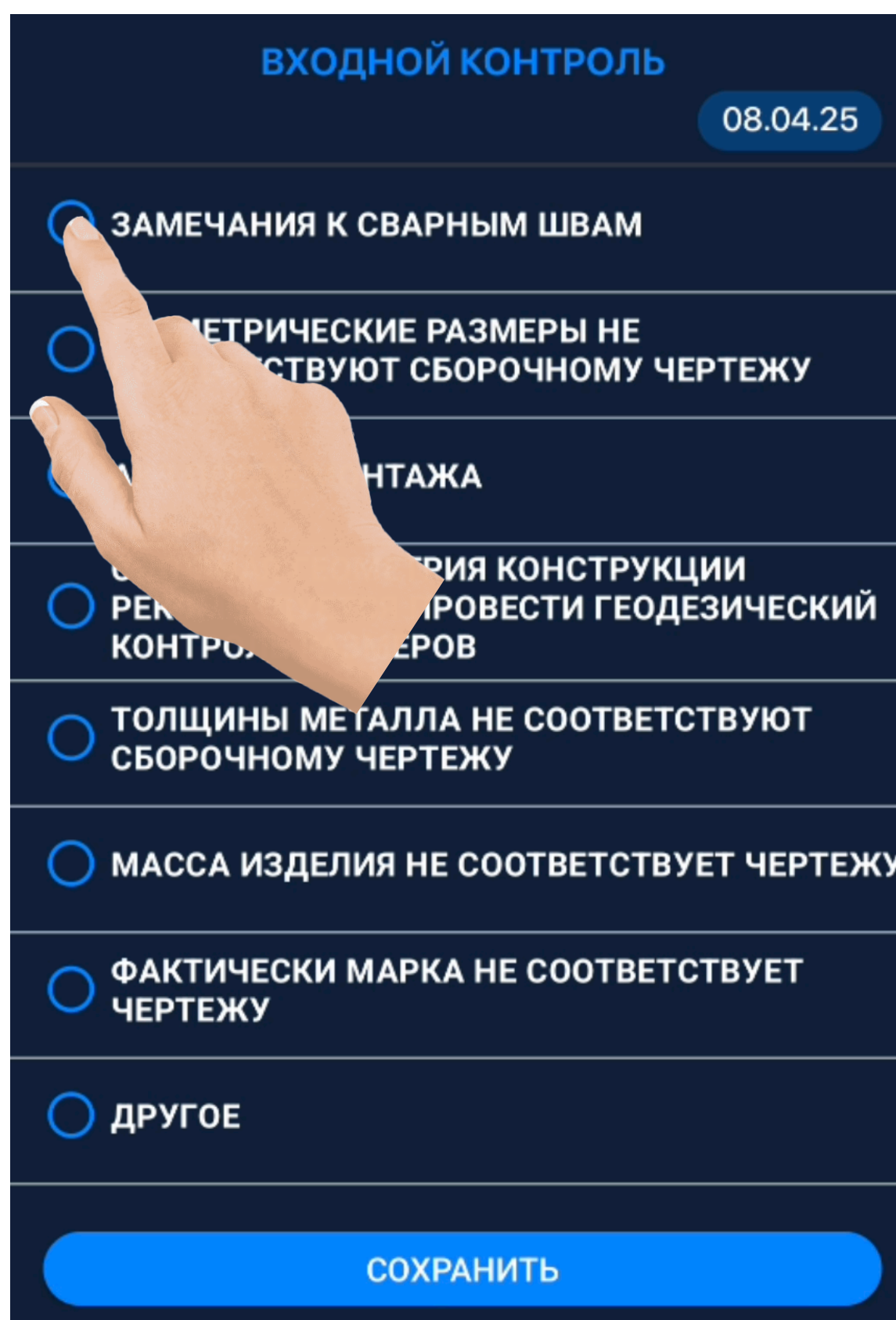
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

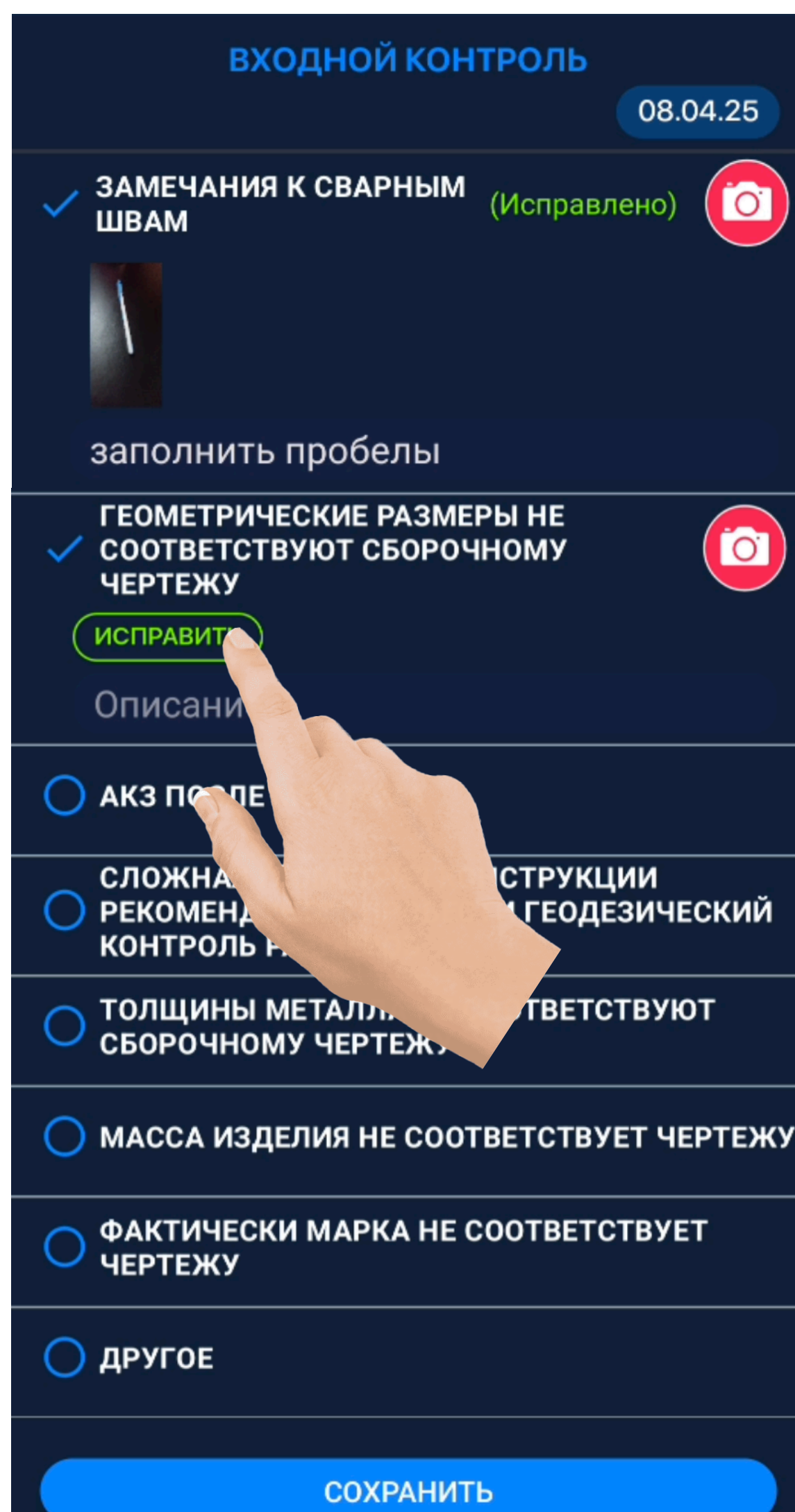
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

В открывшемся списке выберете необходимый контроль



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".



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

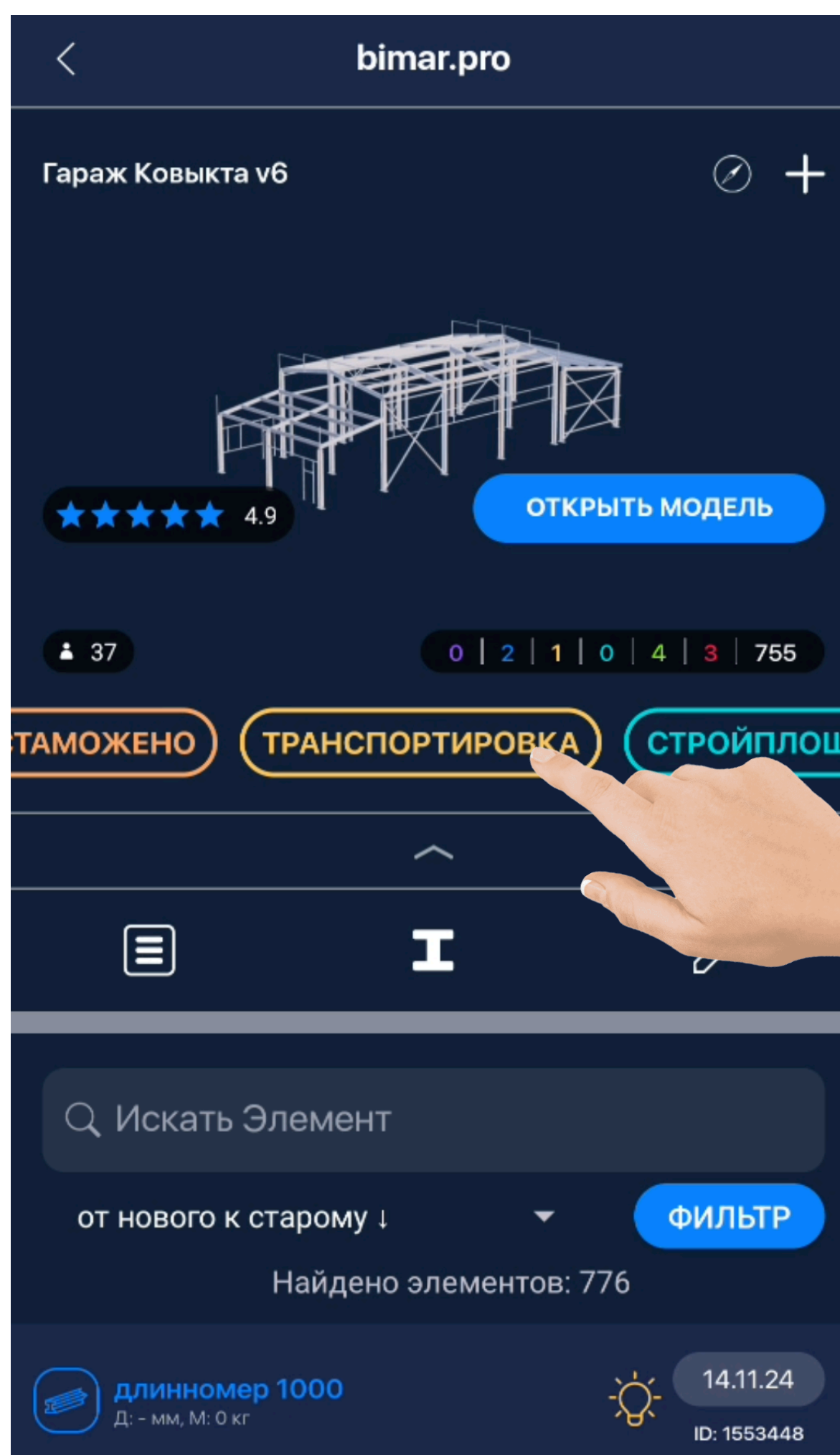
ТРАНСПОРТИРОВКА

В режиме транспортировке элементов вы можете:

1. Вводить информацию о транспортном средстве
2. Загружать и выгружать детали в транспортное средство

КАК ДОБАВИТЬ НОВОЕ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО?

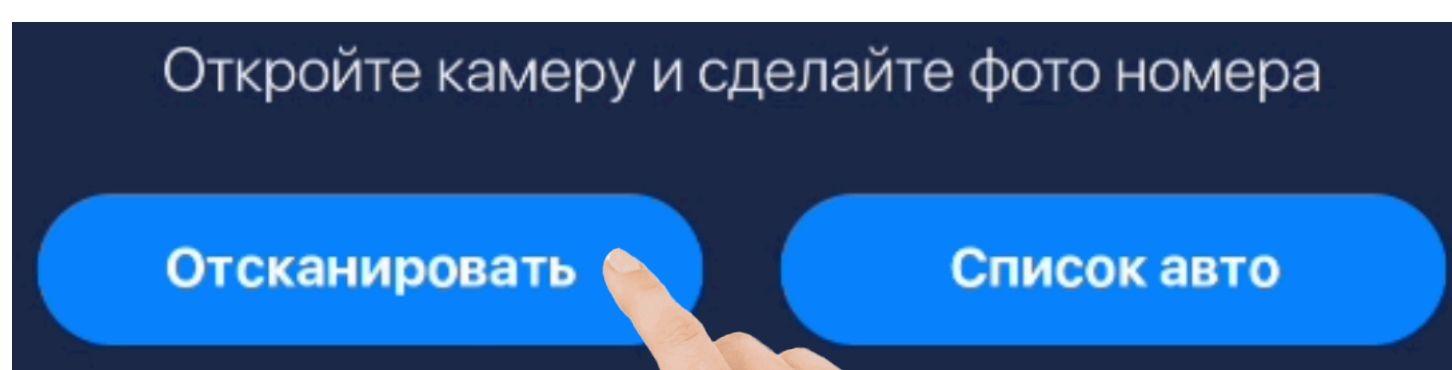
Ввод нового транспорта доступен только в режиме «ТРАНСПОРТИРОВКА» (из главного окна проекта).



Для того, чтобы завести новый автомобиль нужно отсканировать номера транспортного средства или ввести параметры вручную.

Для сканирования:

1. нажмите "Отсканировать"



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

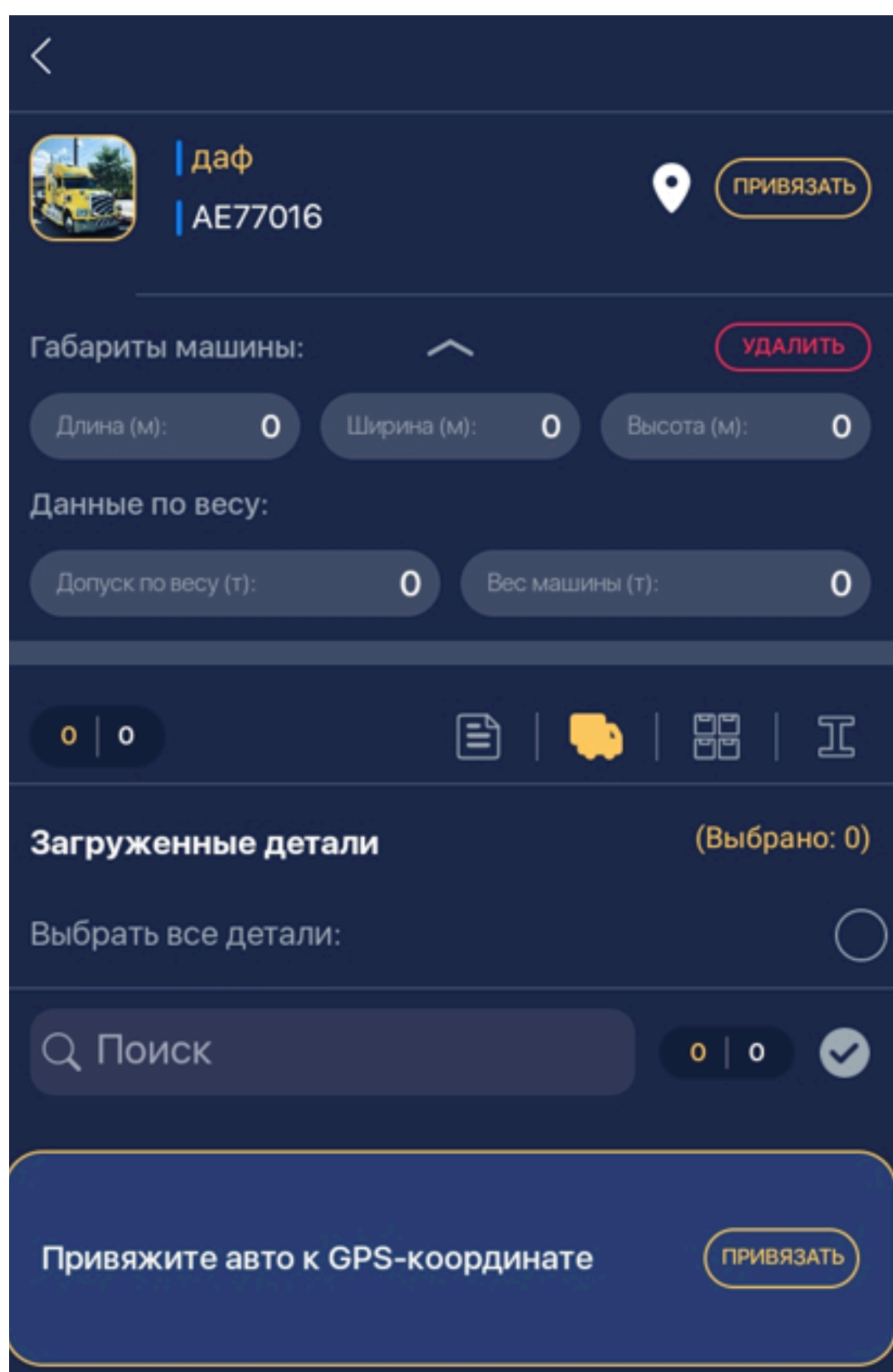
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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



3. Добавьте марку транспортного средства и заполните его габариты.



4. Нажмите кнопку «привязать». После этого автомобилю присвоится координата по GPS вашего телефона

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

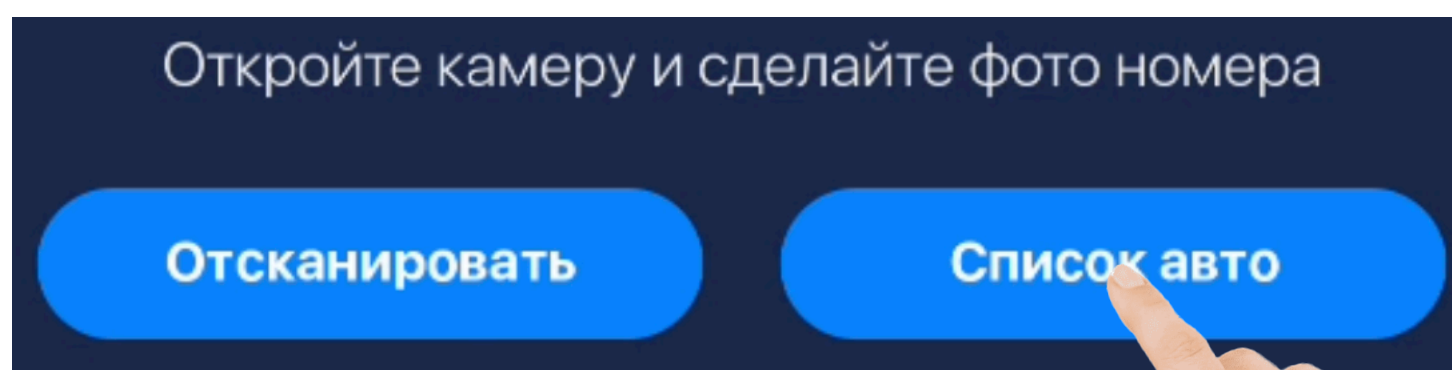
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

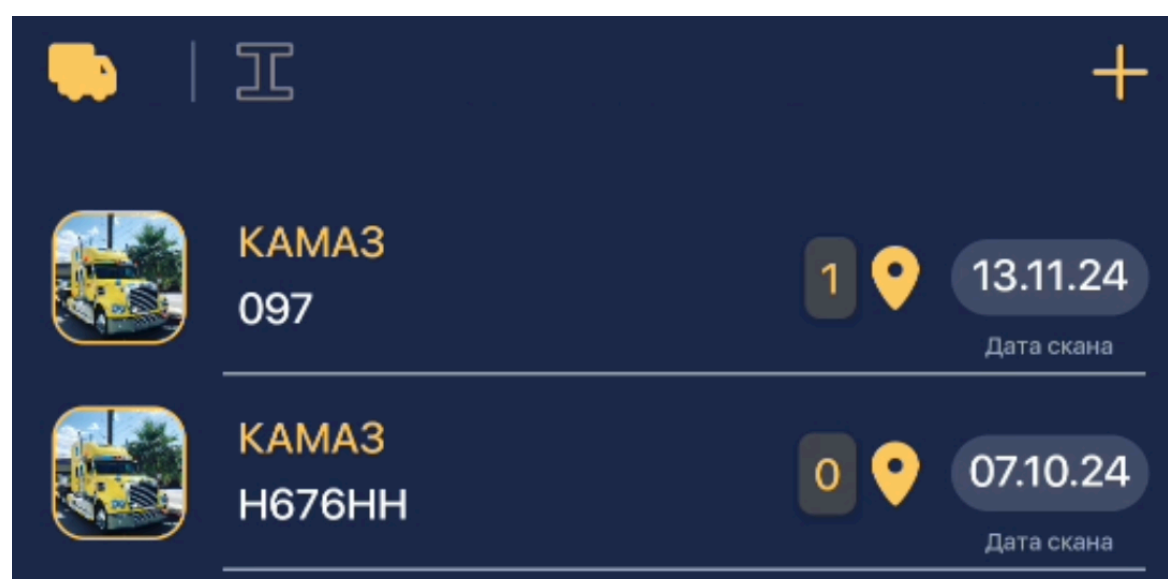
[Очистка данных](#)

Для того чтобы добавить автомобиль вручную:

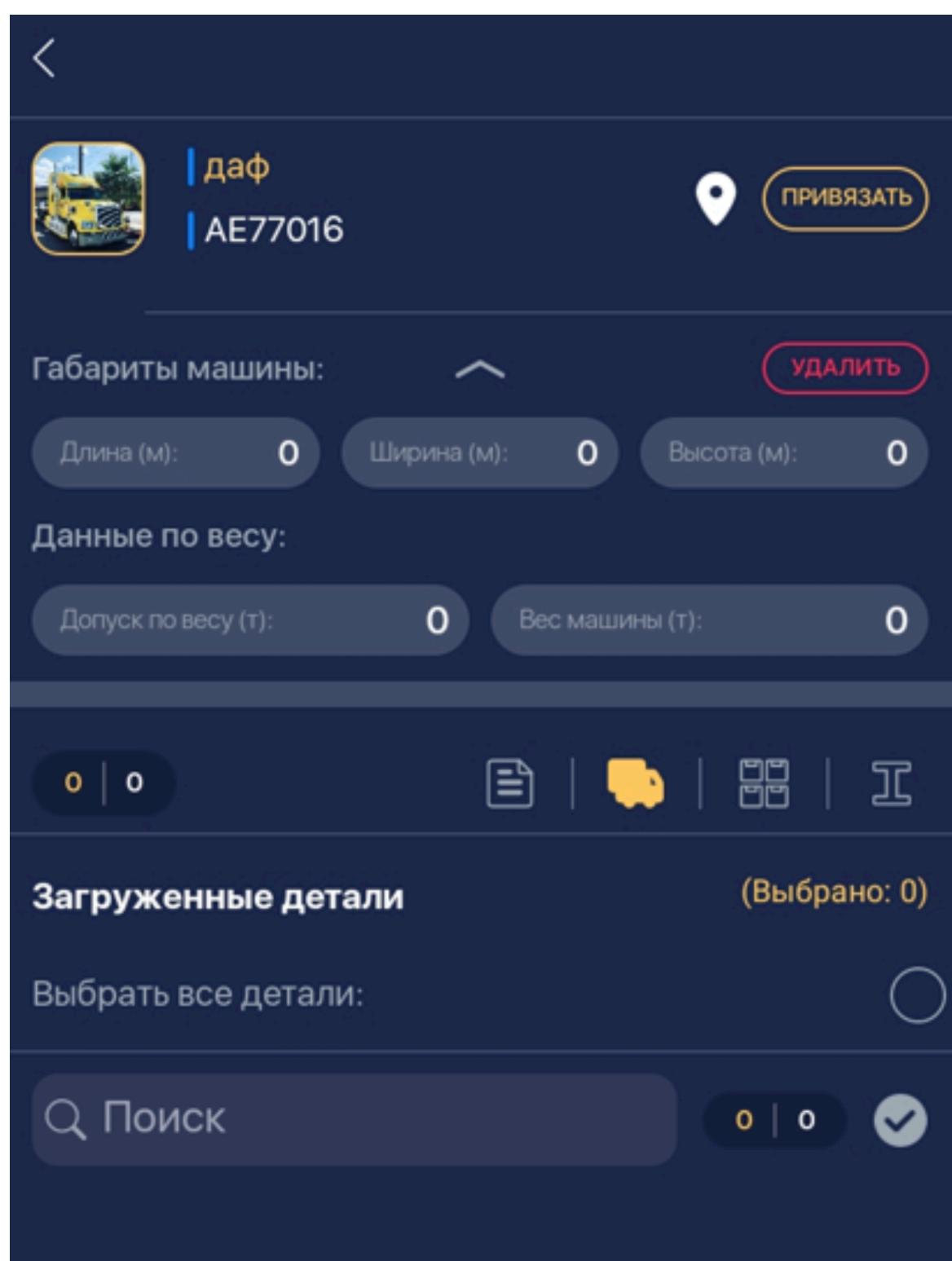
1. В режиме «ТРАНСПОРТИРОВКА» нажмите вместо "Отсканировать" на «Список авто»



2. Нажмите на 



3. В открывшемся меню заполните все поля вручную



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

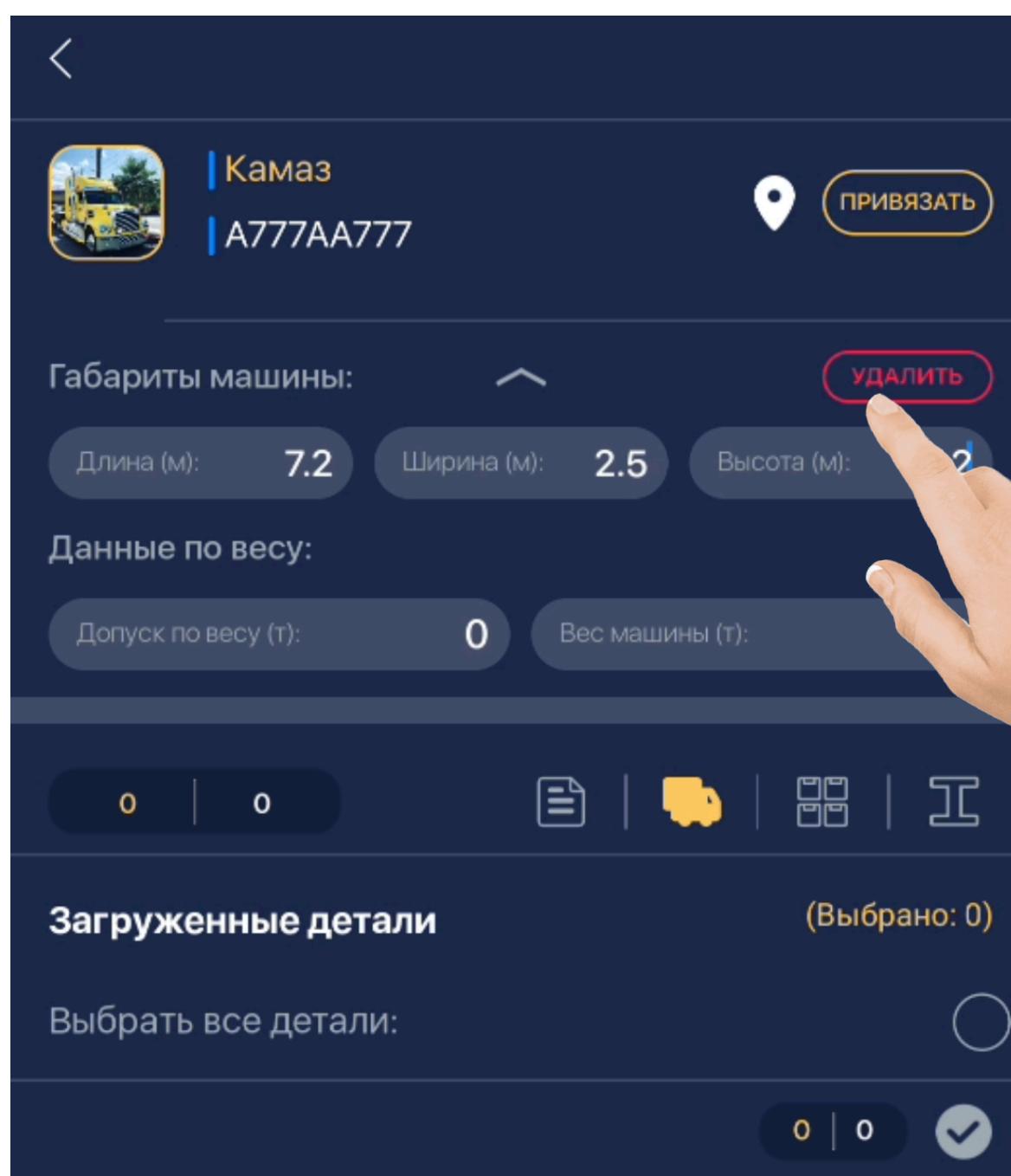
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК УДАЛИТЬ АВТОМОБИЛЬ?

Для удаление существующего в списке автомобиля нужно сделать следующее:

1. Войдите в меню автомобиля
2. Нажмите на кнопку «Удалить»



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

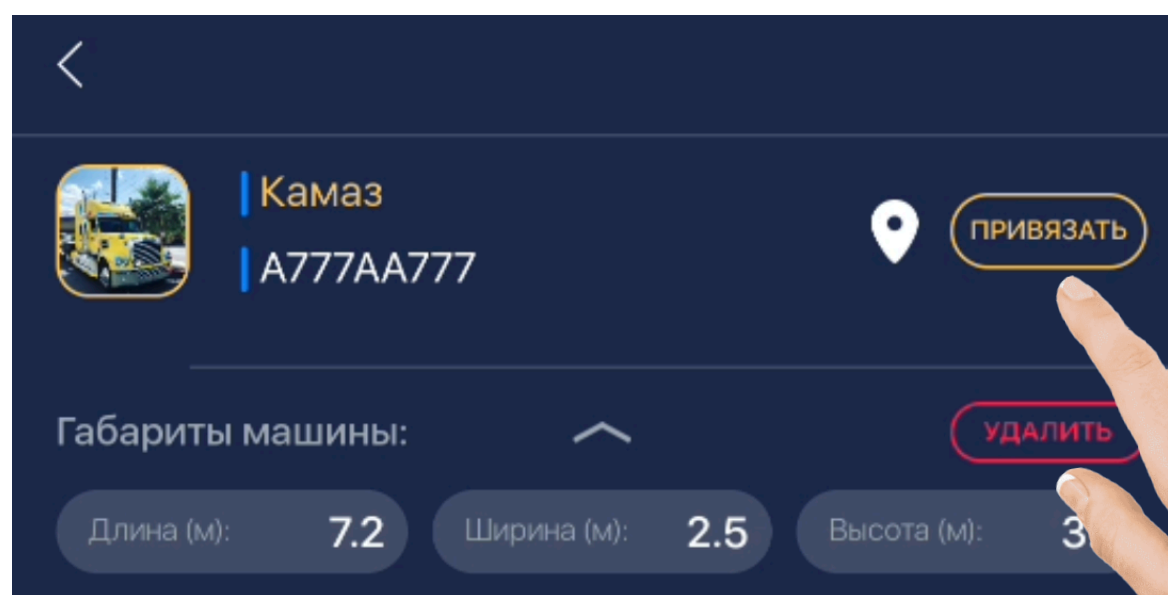
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)


[Очистка данных](#)

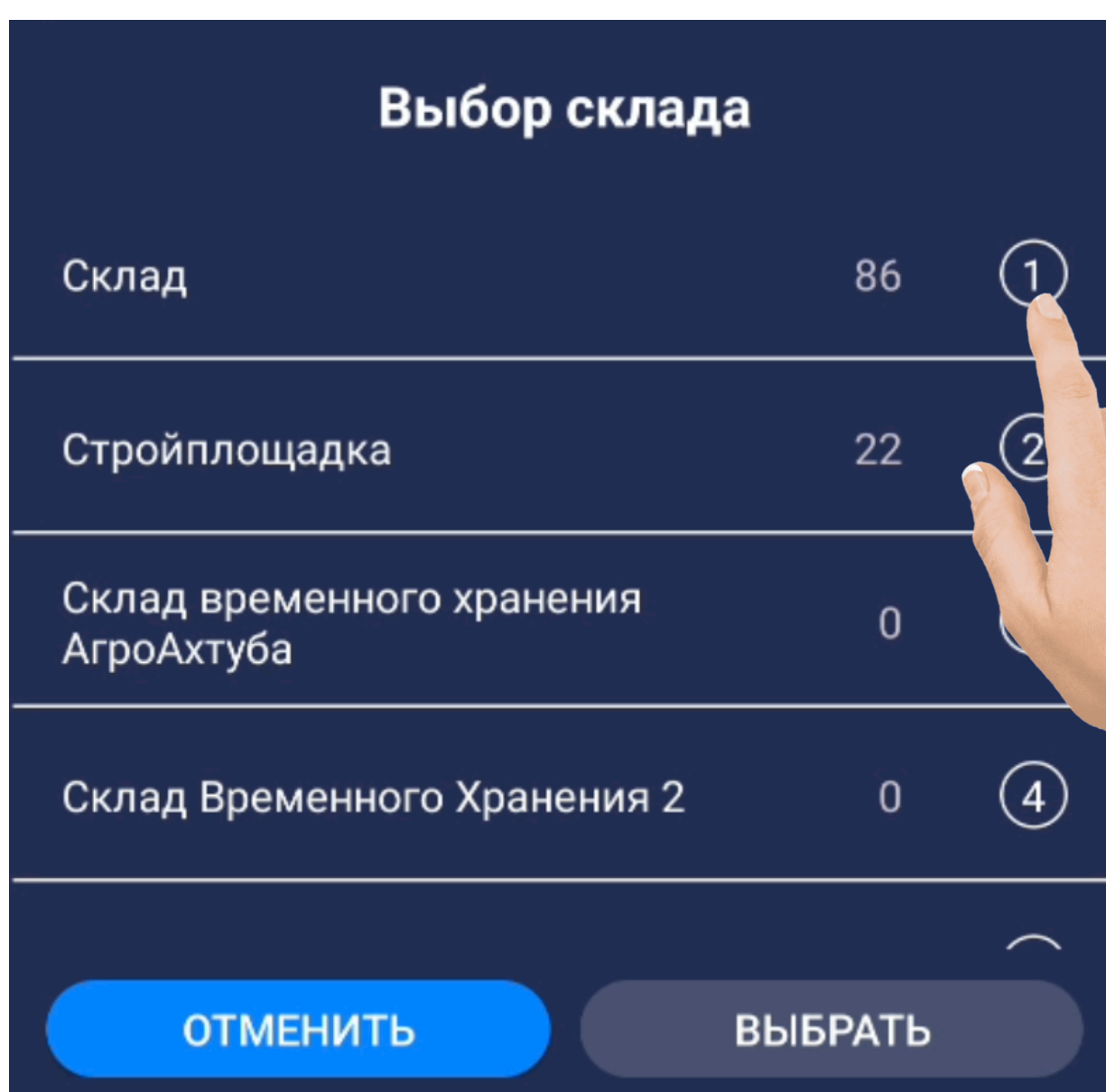
КАК ДОБАВИТЬ ДЕТАЛИ НА ПОГРУЗКУ?

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»



3. После этого перед вами откроется список элементов, доступных к погрузке на этом складе.

Если необходимо поменять склад, повторно нажмите на иконку .

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

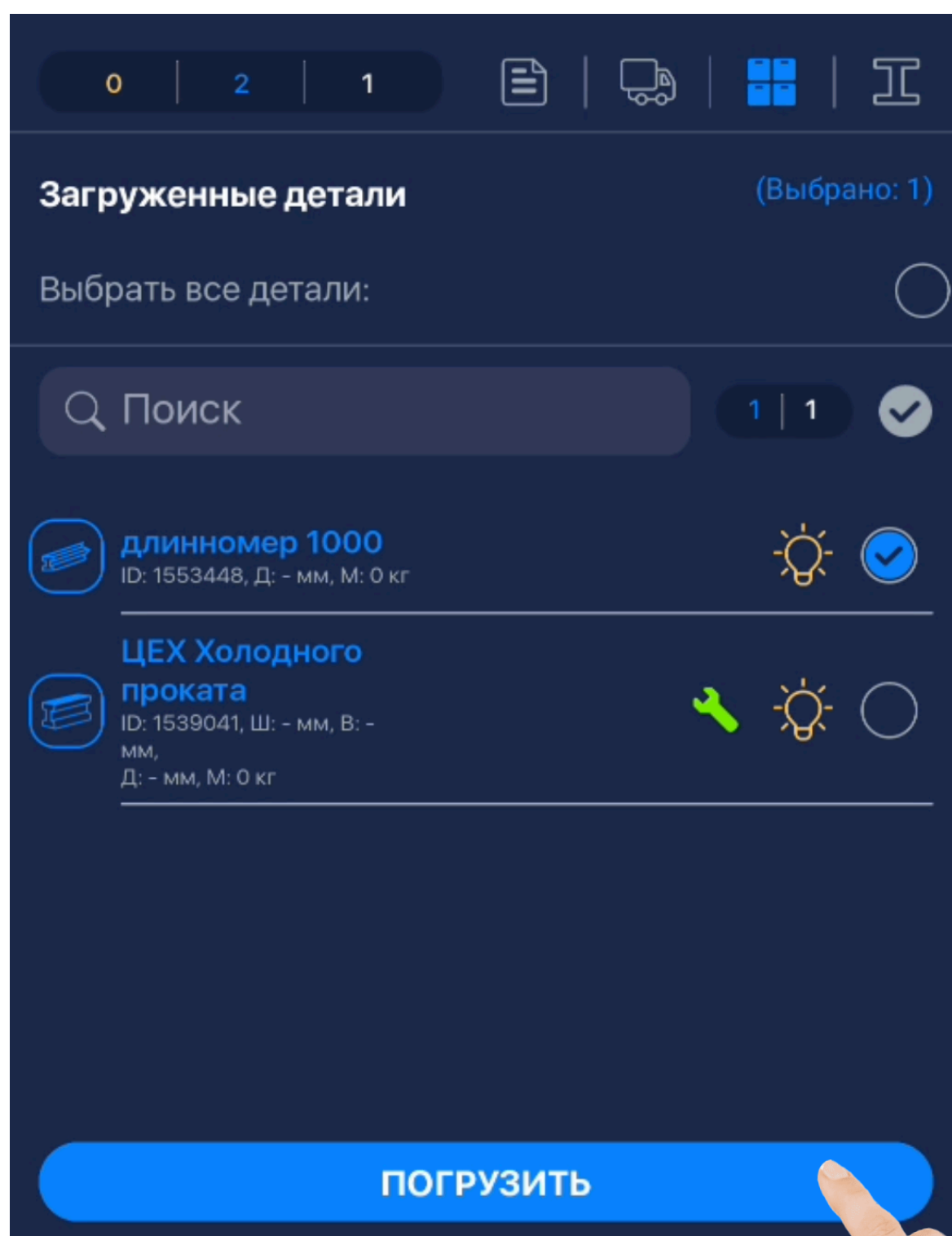
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

4. Отметьте галочкой элементы, которые необходимо погрузить.



Обратите внимание на счетчик слева:



Желтая— количество элементов на транспортировке в этом автомобиле

Синяя— количество элементов на складе, которые доступны для транспортировки

Белая цифра означает количество выбранных элементов

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



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

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

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Установка по маркеру](#)

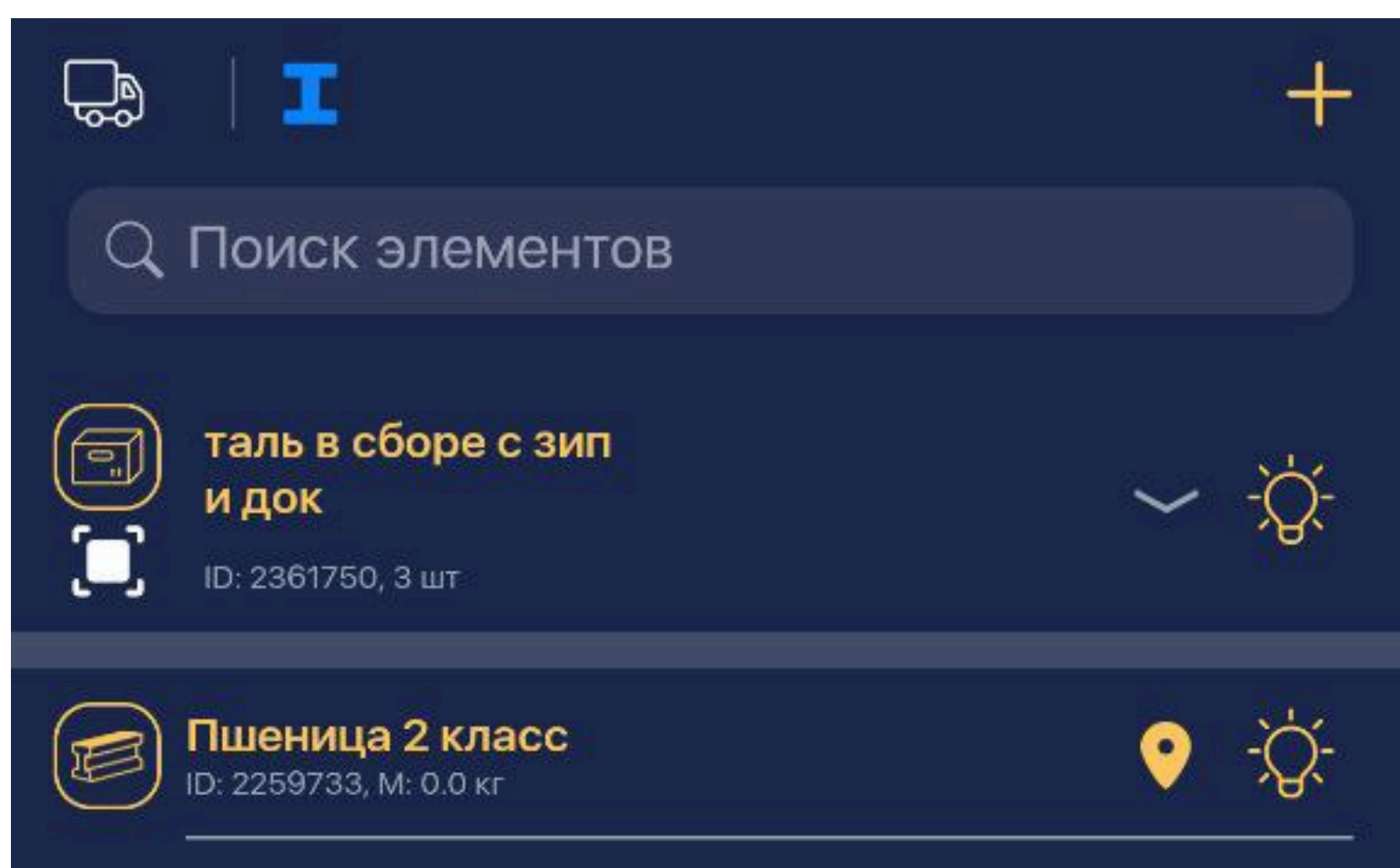
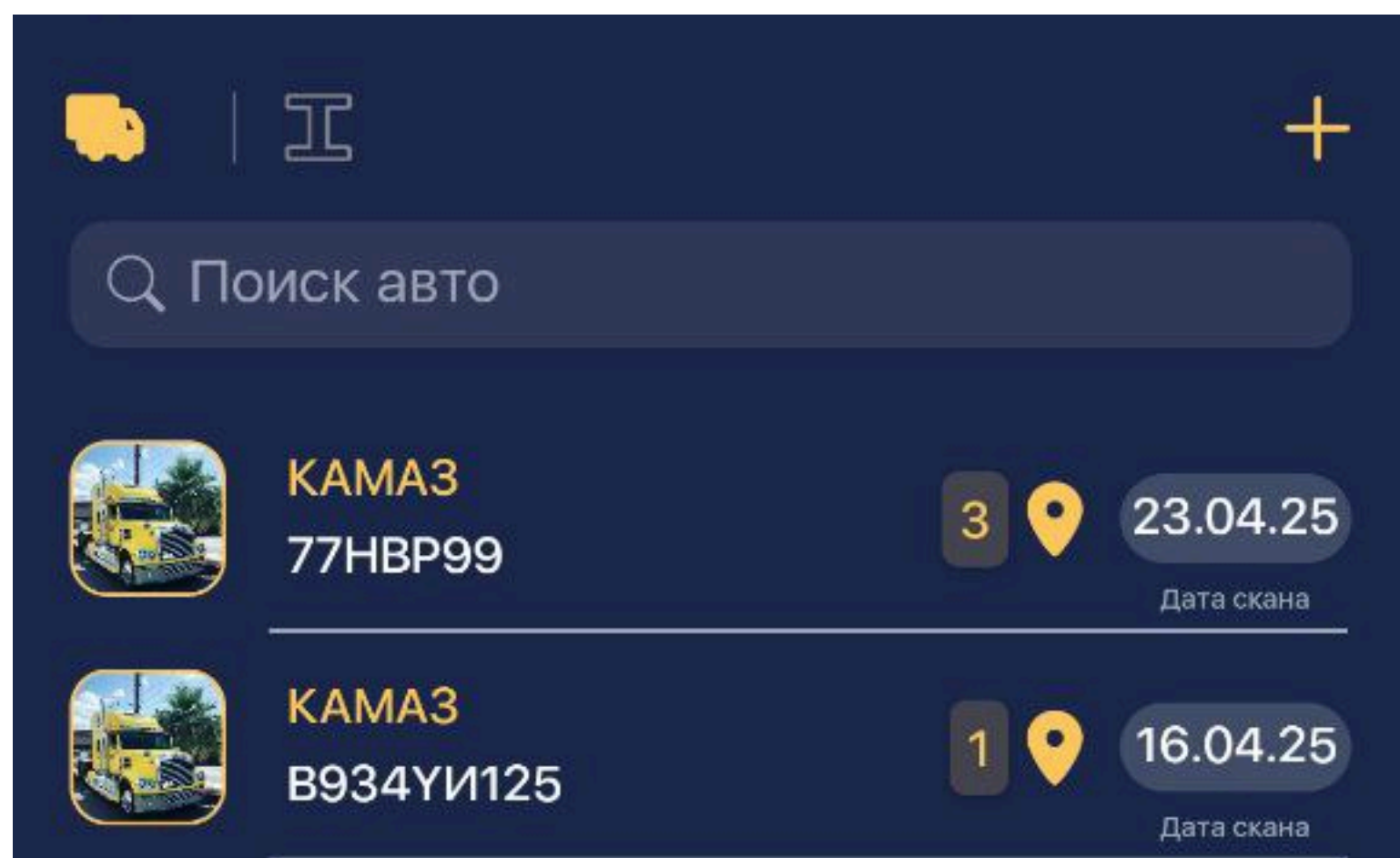
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

После погрузки, в окне списка автотранспорта, можно посмотреть общий список погруженных элементов, нажав на кнопку  в левом верхнем углу экрана.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

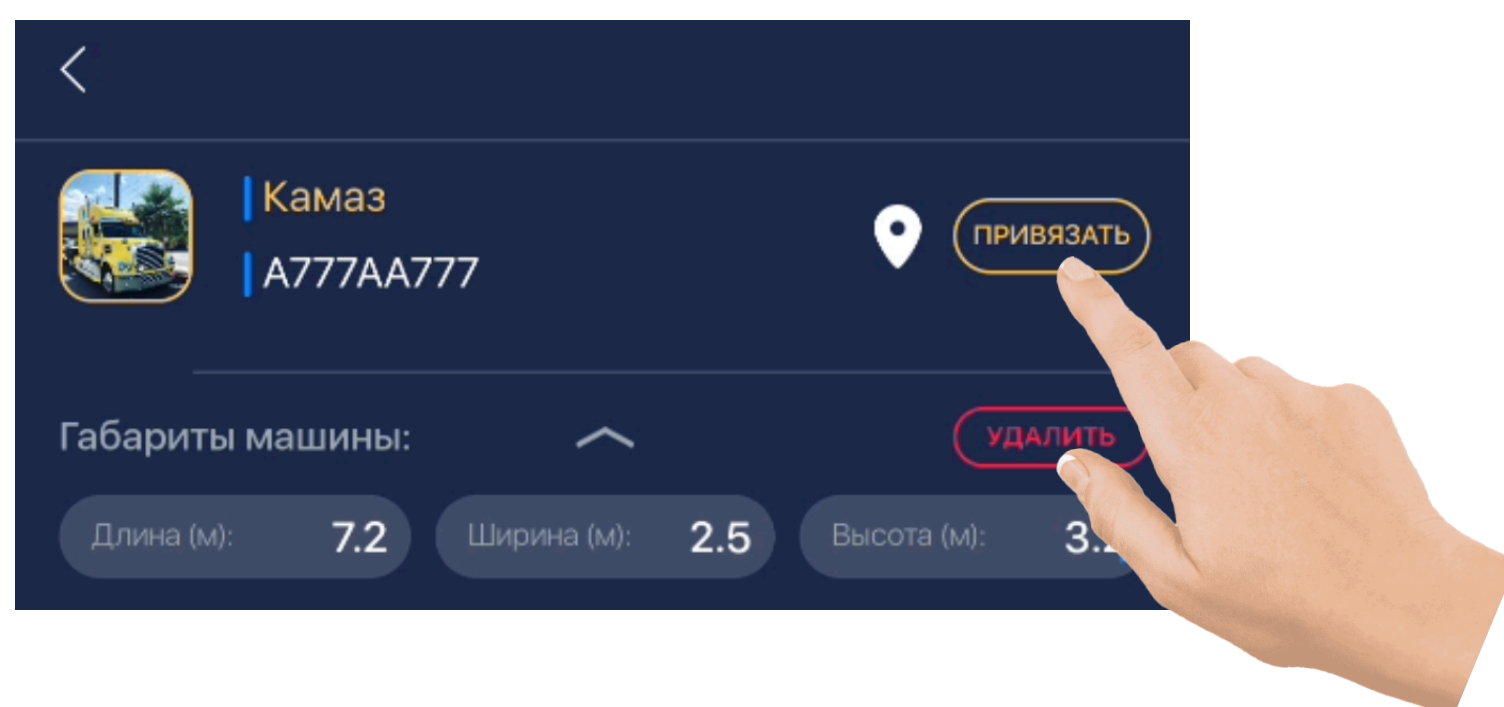
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

КАК ВЫГРУЗИТЬ ДЕТАЛИ?

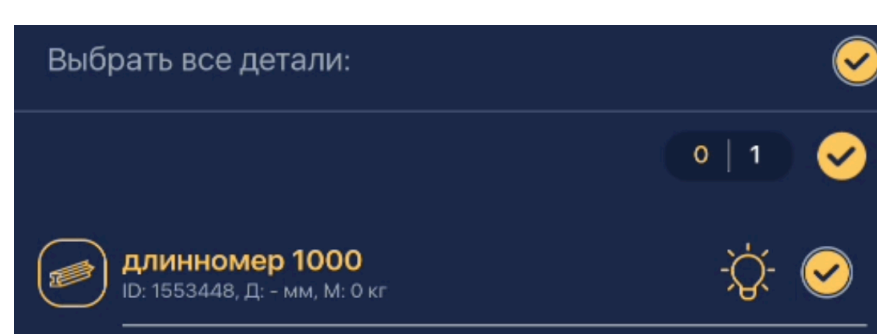
ВАЖНО! Перед разгрузкой необходимо передать координаты автомобиля. Для этого нажмите на кнопку «Привязать».



Выгрузка происходит аналогично погрузке, но в данном случае элементы должны быть внутри транспортного средства (рамка желтого цвета).

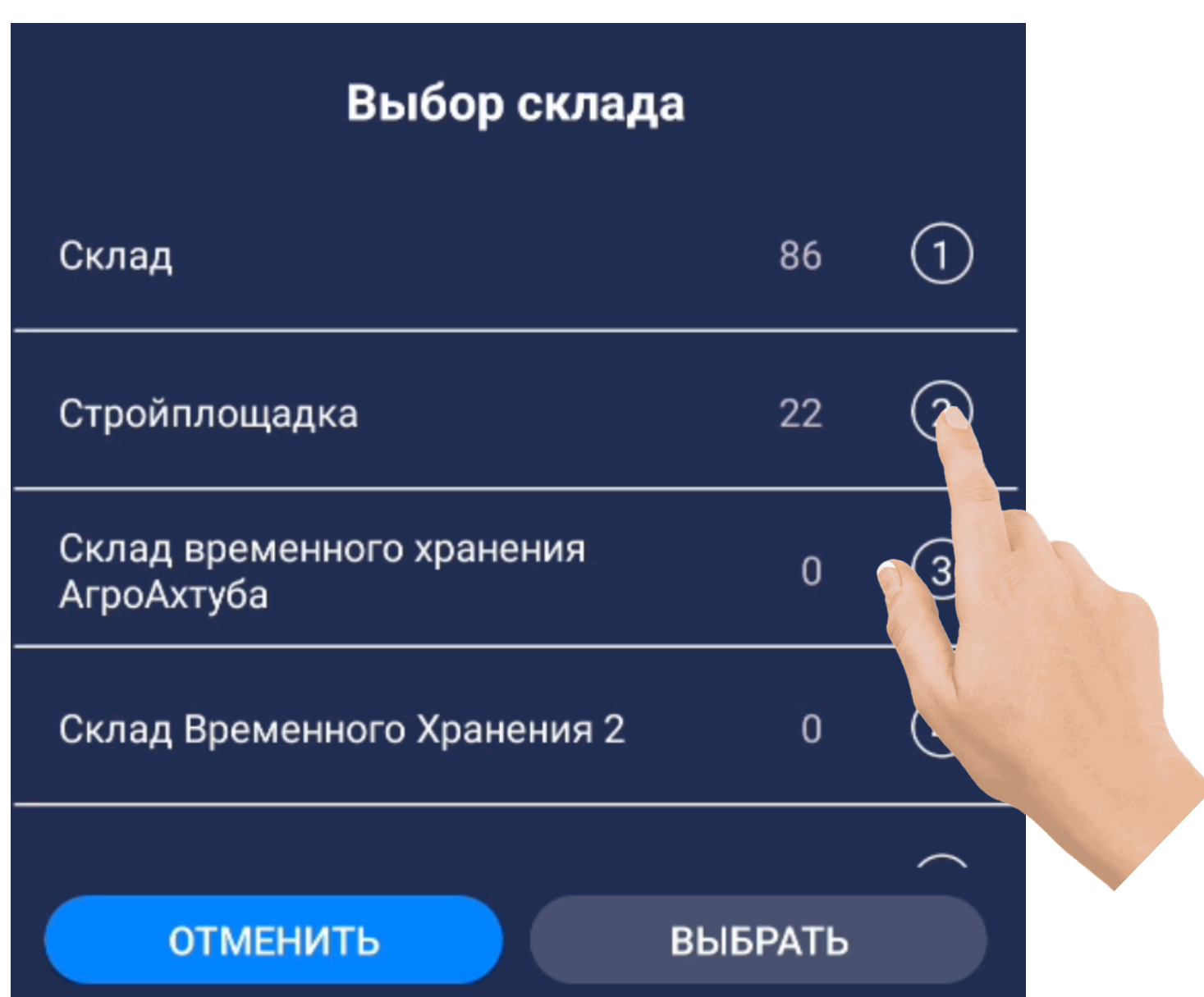
Для выгрузки элементов нужно сделать следующее:

1. Отметьте галочкой нужные для выгрузки элементы



2. Нажмите на кнопку «Выгрузить».

3. После этого выберете необходимый склад для выгрузки



4. Нажмите на кнопку «ВЫБРАТЬ»

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

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)


[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

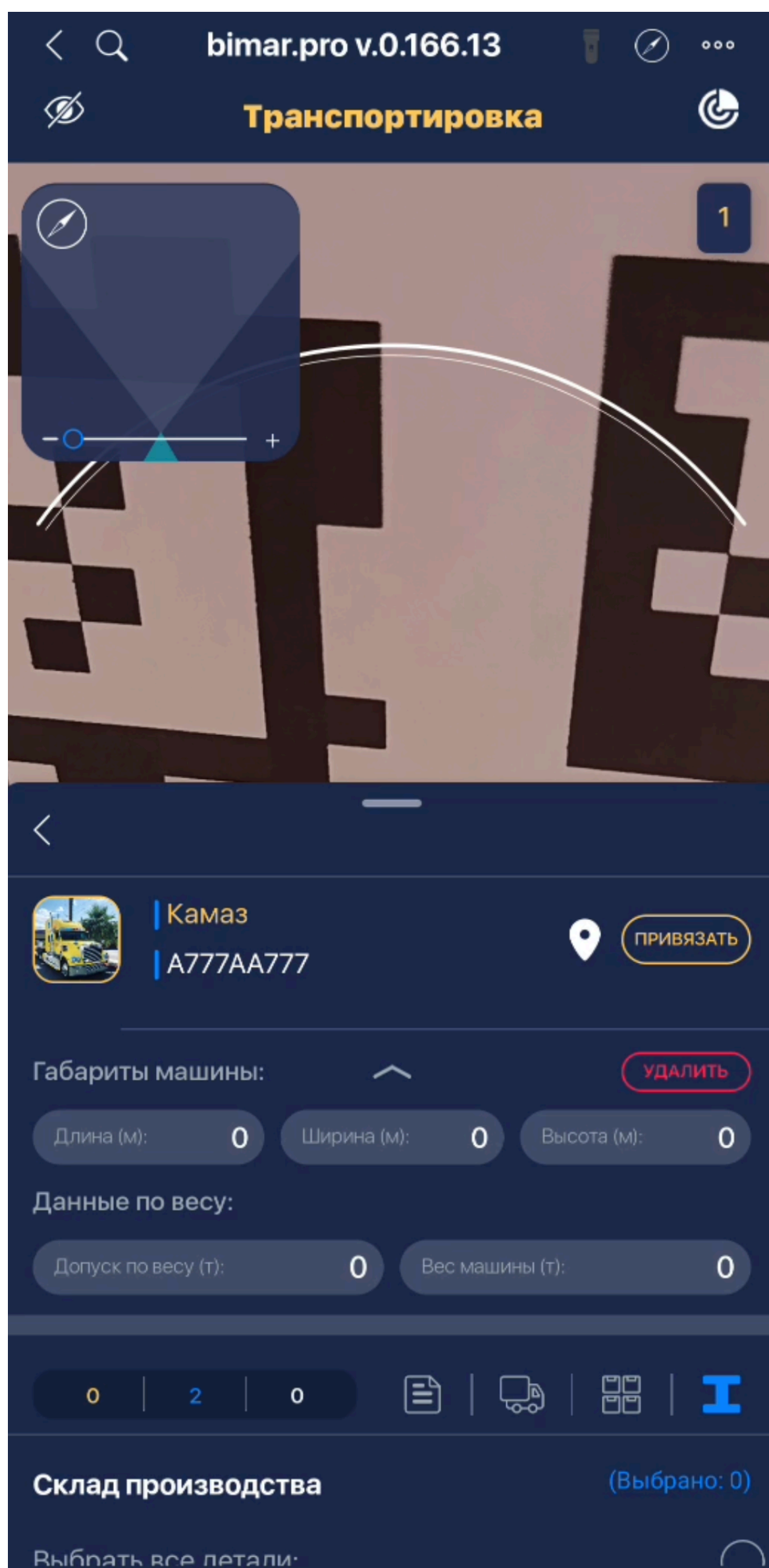
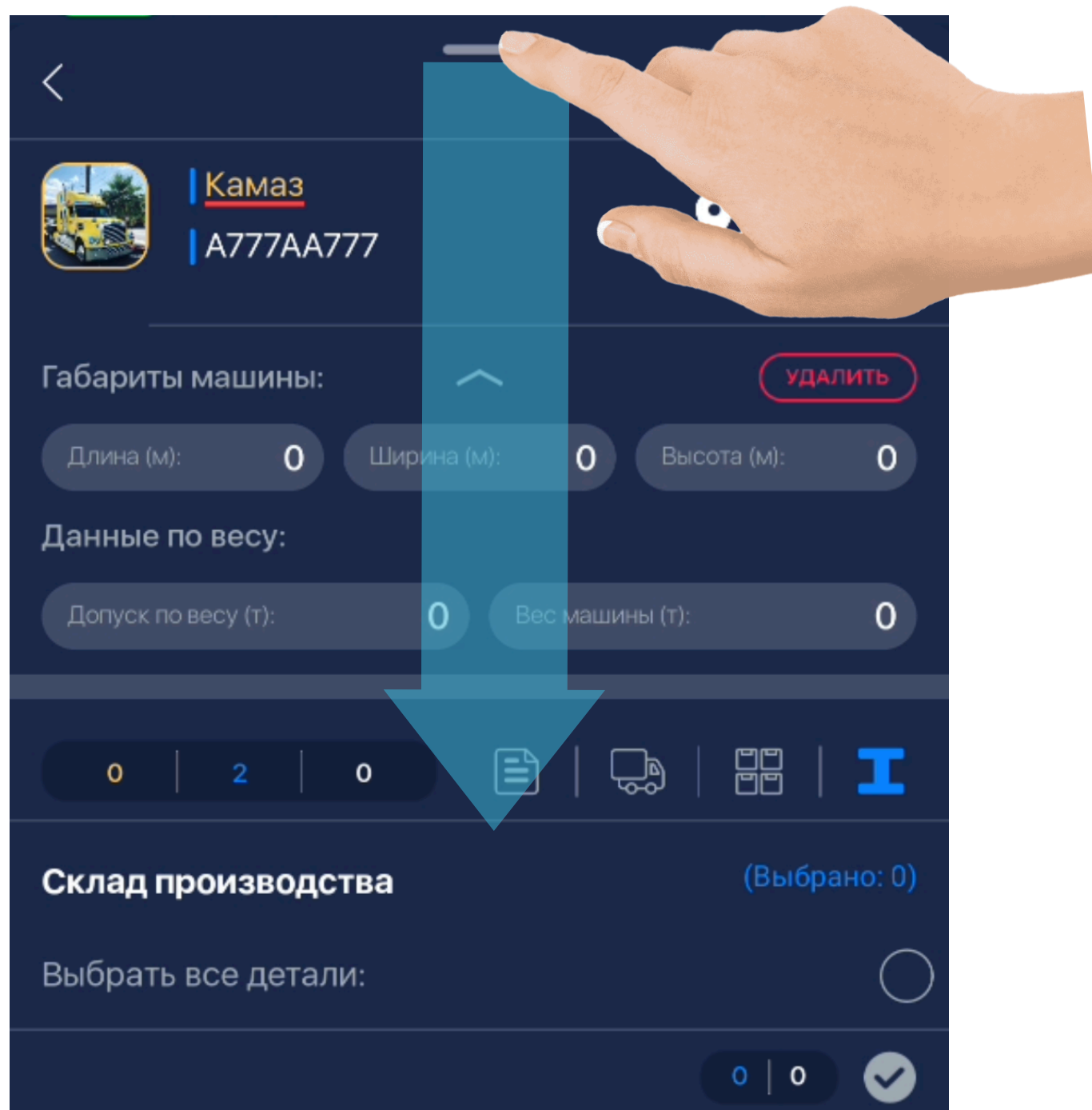
[Очистка данных](#)

КАК ДОБАВИТЬ ДЕТАЛИ В РЕЖИМЕ СКАНИРОВАНИЯ?

Для того, чтобы добавить элементы автоматически, нажмите на значок двутавра. 

Далее проведите пальцем сверху вниз экрана и наведите камеру на маркеры элементов.

Список элементов сформируется автоматически.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

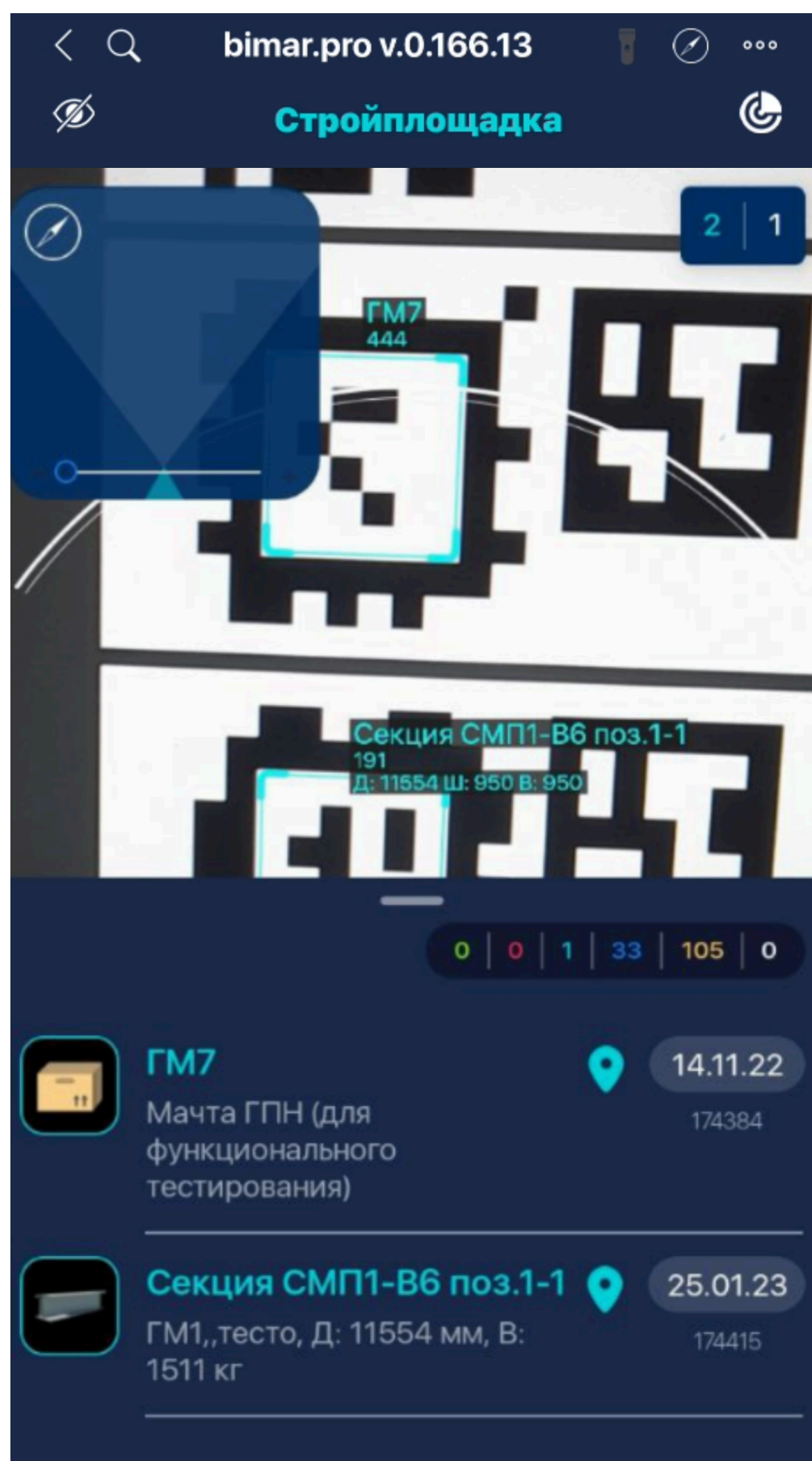
[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

СТРОЙПЛОЩАДКА

Сканирование деталей происходит аналогично сканированию в режиме «Склад». При наведение камеры на маркер детали, приложение в блоке снизу показывает какая деталь относится к этому маркеру.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)


МОНТАЖ

Работа в режиме «МОНТАЖ» осуществляется в ручном и автоматическом режиме.

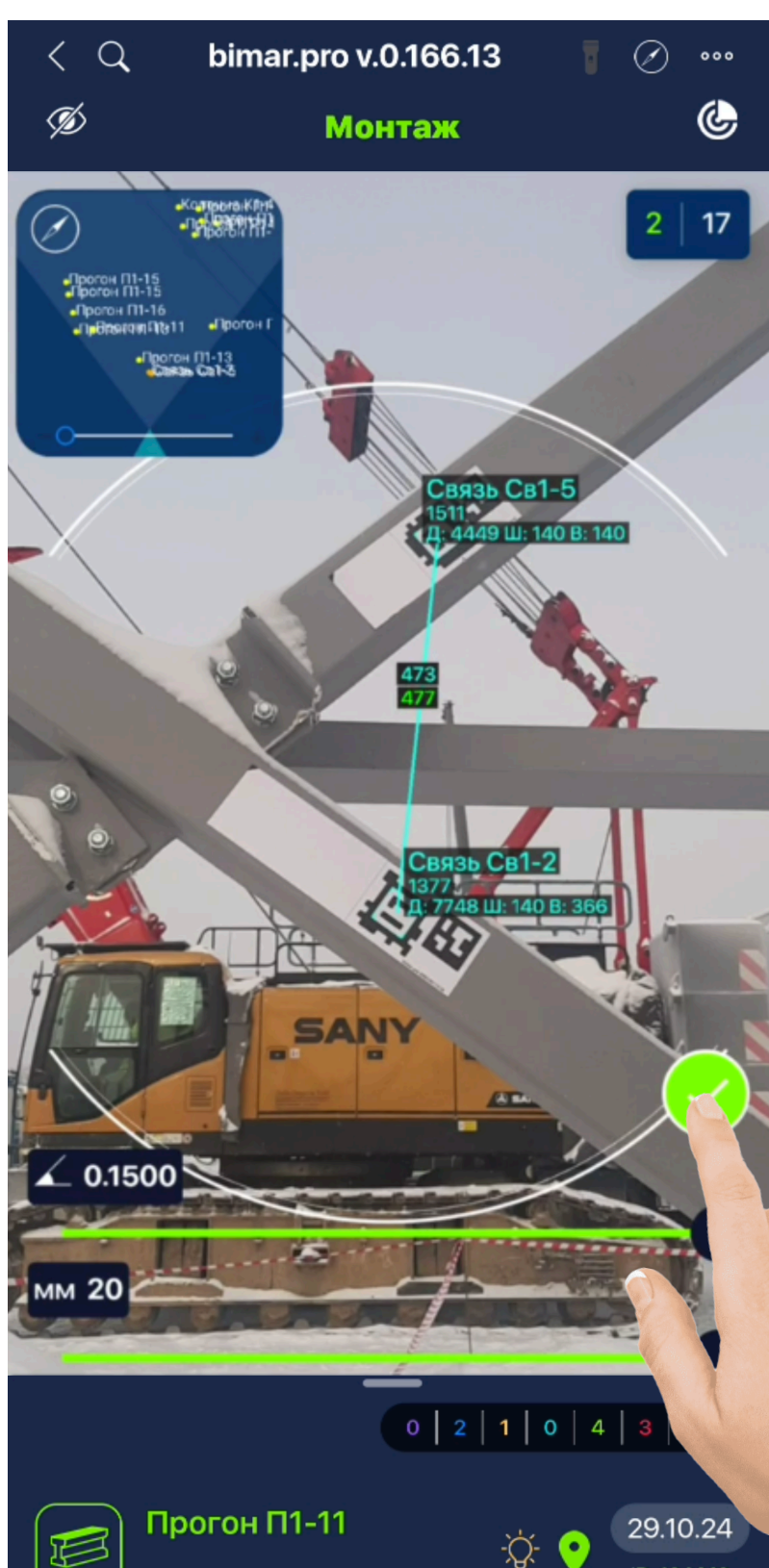
1. Автоматический режим применяется, если изначально для элемента было задано проектное положение. В этом случае корректность монтажа определяется автоматически.

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 проектное положение. 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 .



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)


[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

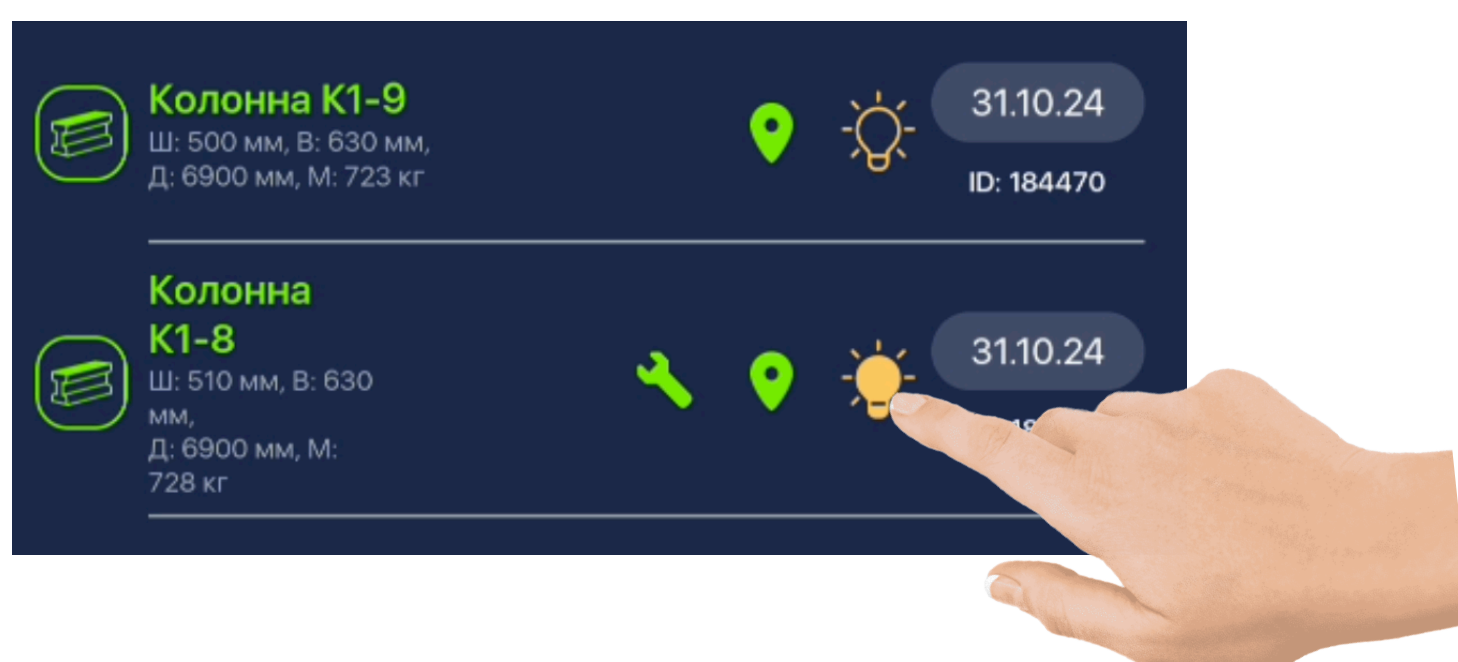
ЛАМПОЧКИ

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

Подсветить «лампочкой» можно любой объект: деталь, пачку, деловой остаток.

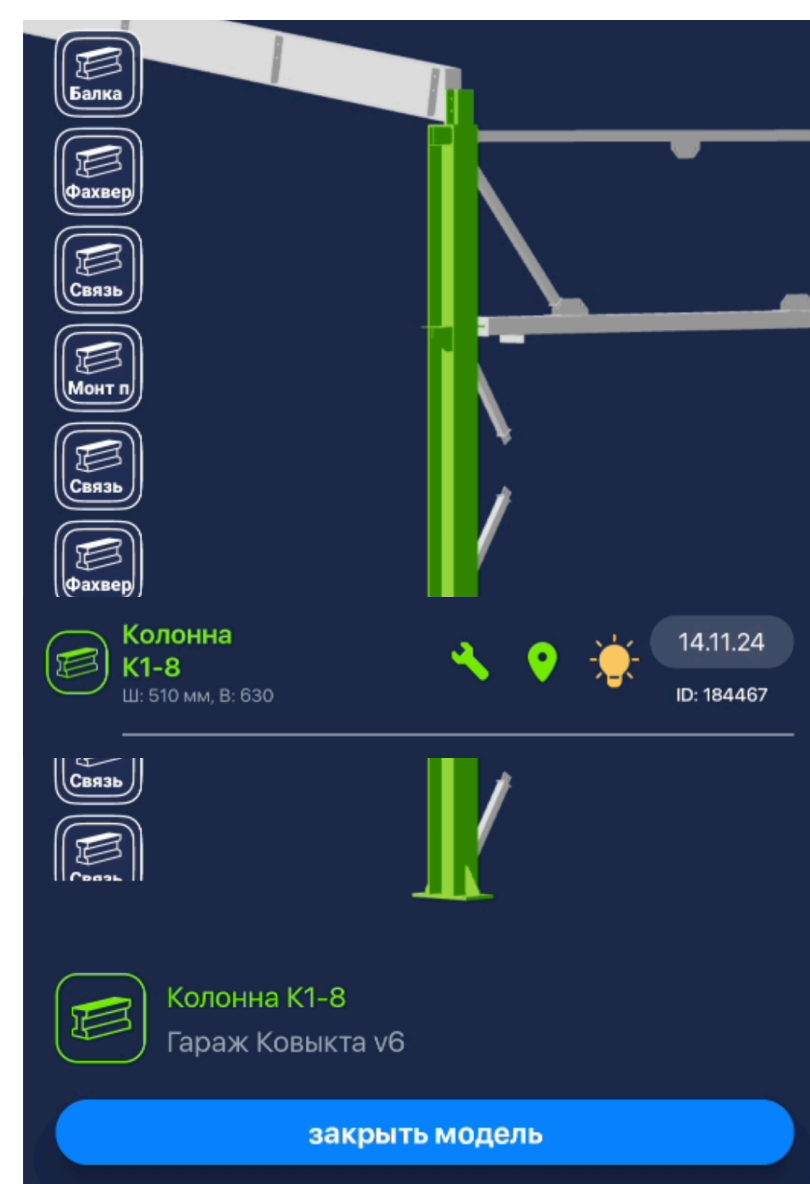
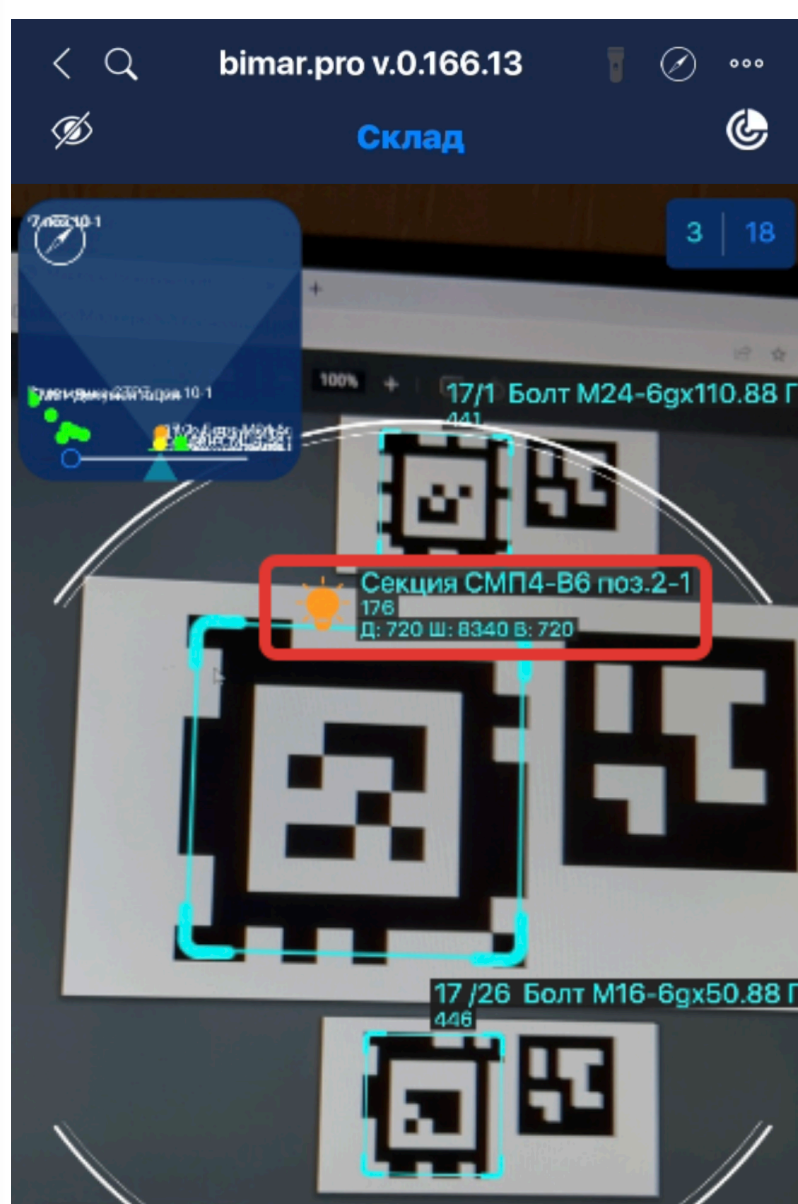
КАК ПОДСВЕТИТЬ ЭЛЕМЕНТ ЛАМПОЧКОЙ?

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.

В списках такие элементы выводятся выше других.



Важно!

Для ускорения процесса выключения всех лампочек проекта предусмотрена функция "Выключение ламп". См. [Главная страница проекта](#)

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

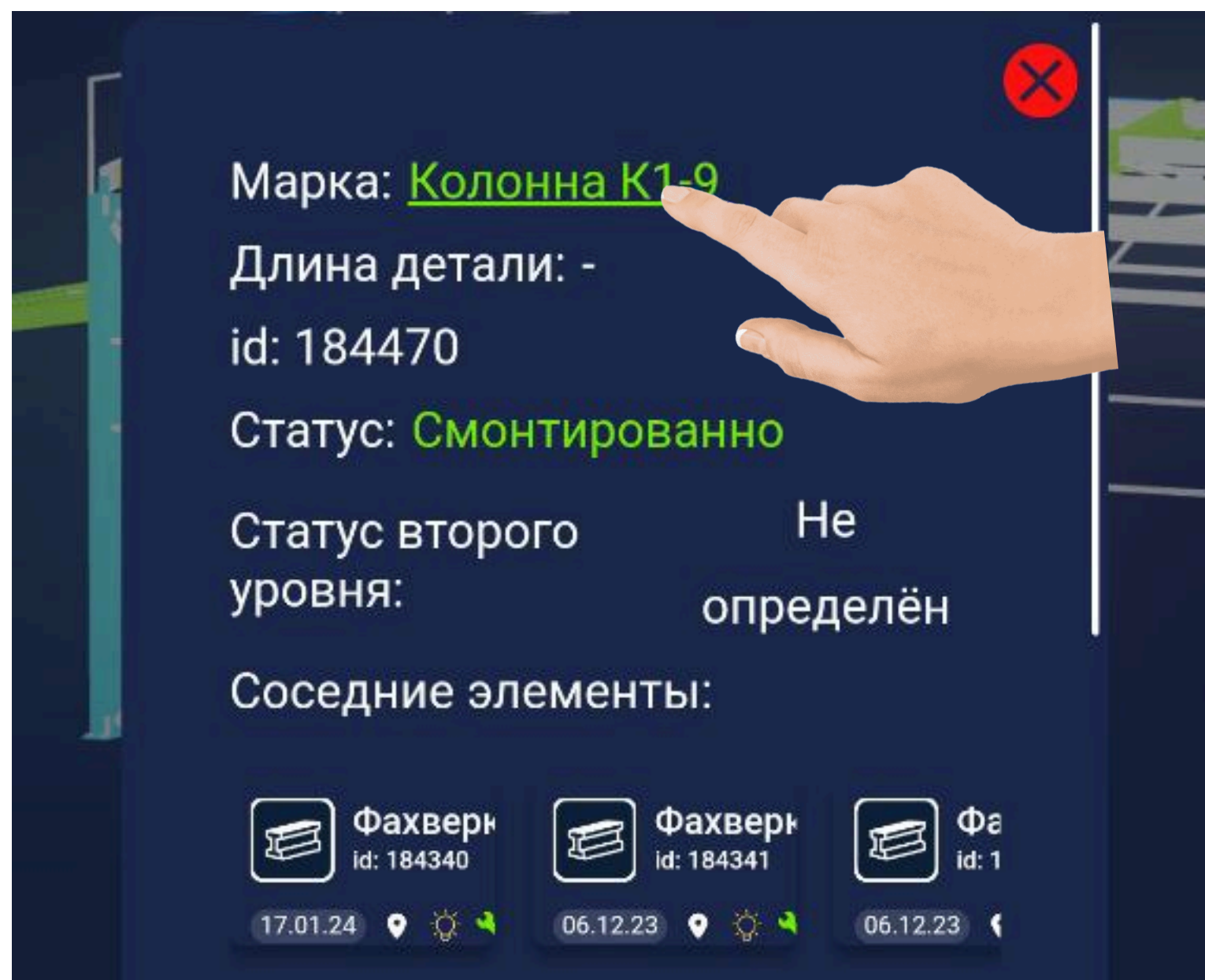
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

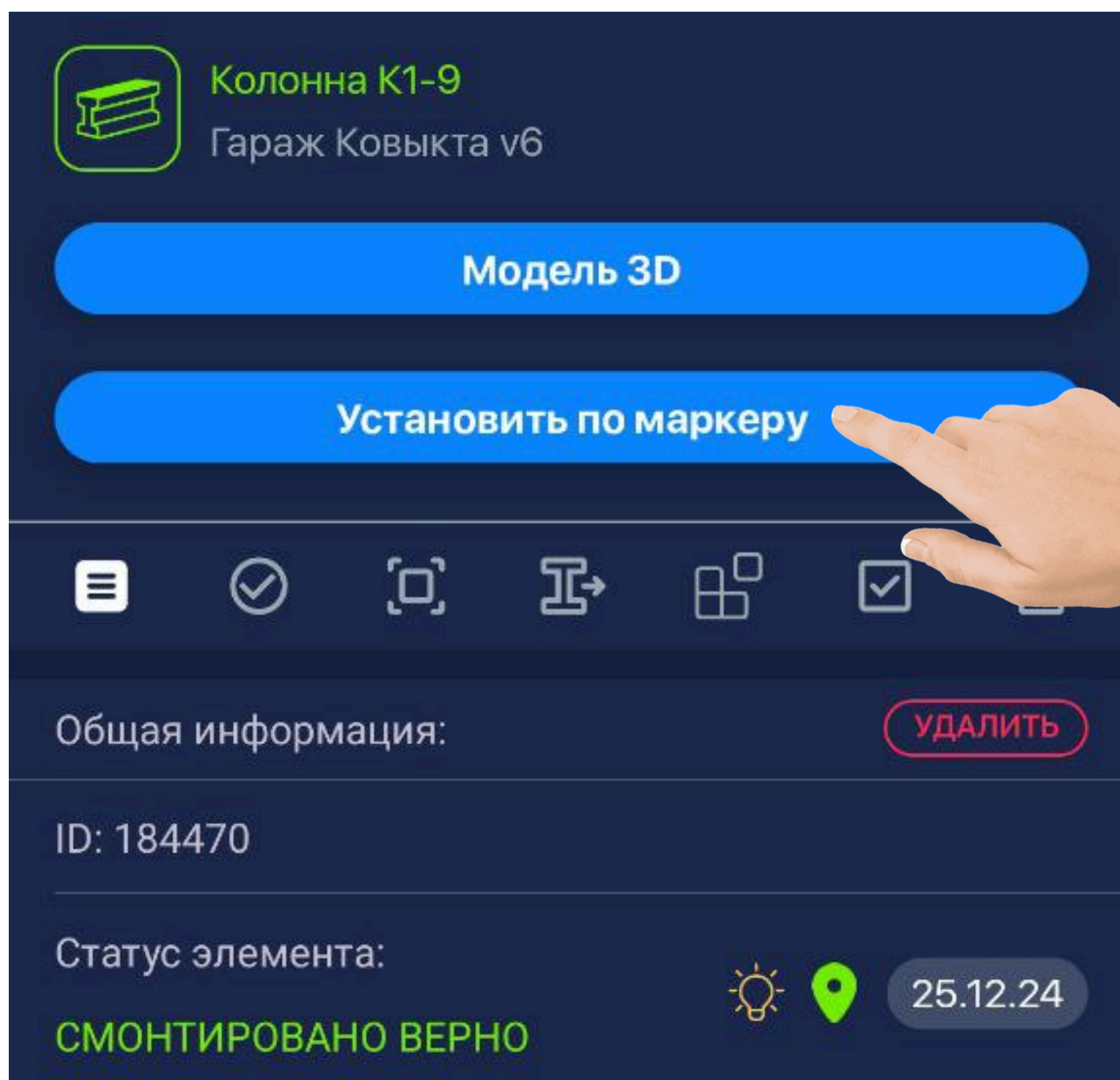
УСТАНОВКА ПО МАРКЕРУ

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

Перейдите на страницу необходимого элемента, выбрав его на 3D модели и нажав на его название;



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



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

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)


[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

ЗАДАНИЯ

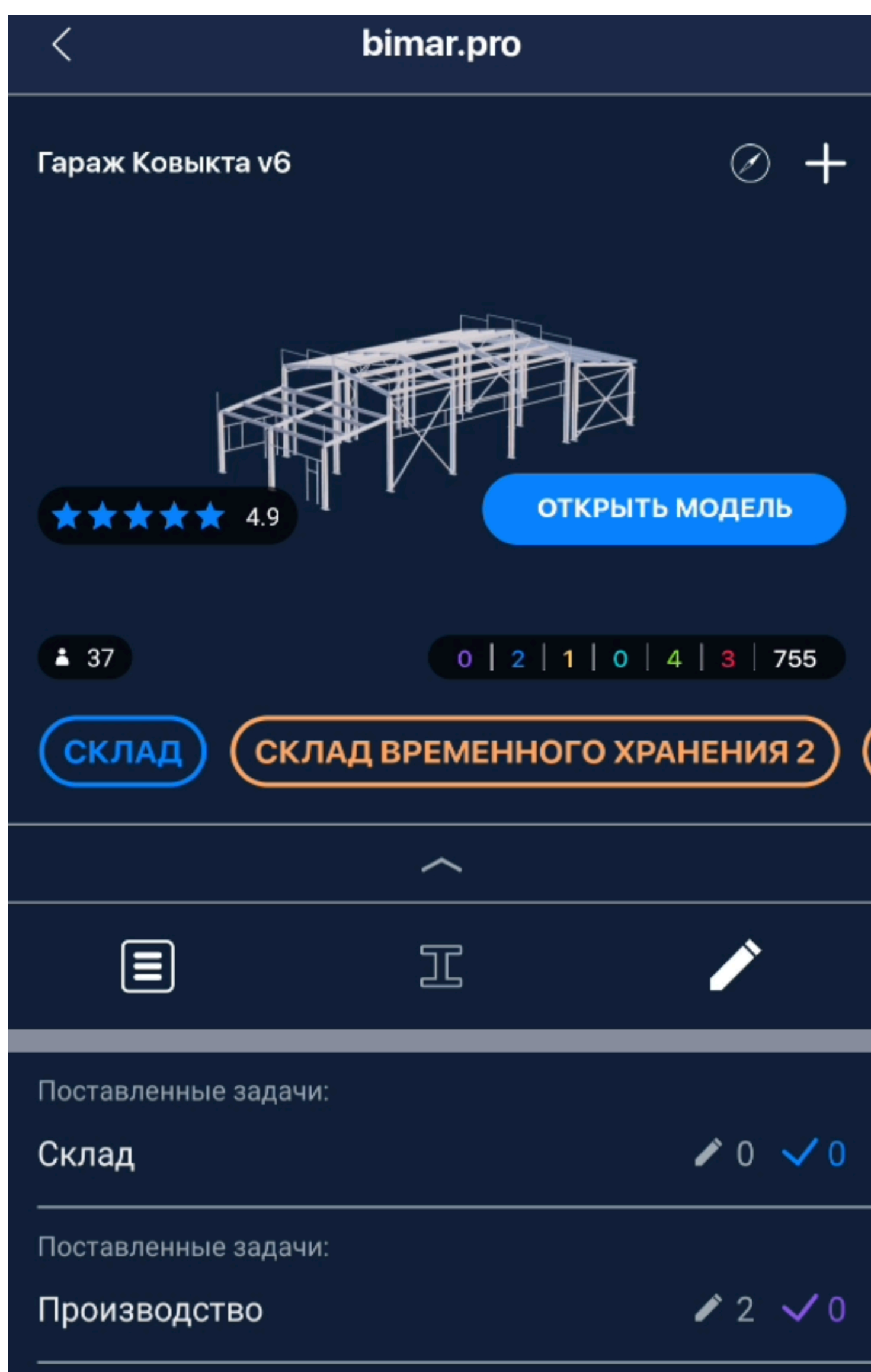
В системе BIMAR можно создавать задания с определенными элементами на определенных исполнителей. Например задание «[смонтировать 3 элемента «Балка Б1»](#) пользователю Alexander до 21.12.24».

Сами задания создаются в веб-интерфейсе. А в мобильном приложении их можно просматривать и отмечать как выполненные.

На главной странице проекта иконкой  отмечен раздел заданий. Нажав на него откроется список типов заданий: Склад, Производство, Транзит, Стройплощадка, Монтаж.

Напротив каждого типа есть отметка о количестве заданий:

Иконка «ручки» — кол-во невыполненных заданий
Иконка «галочки» — кол-во выполненных заданий



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

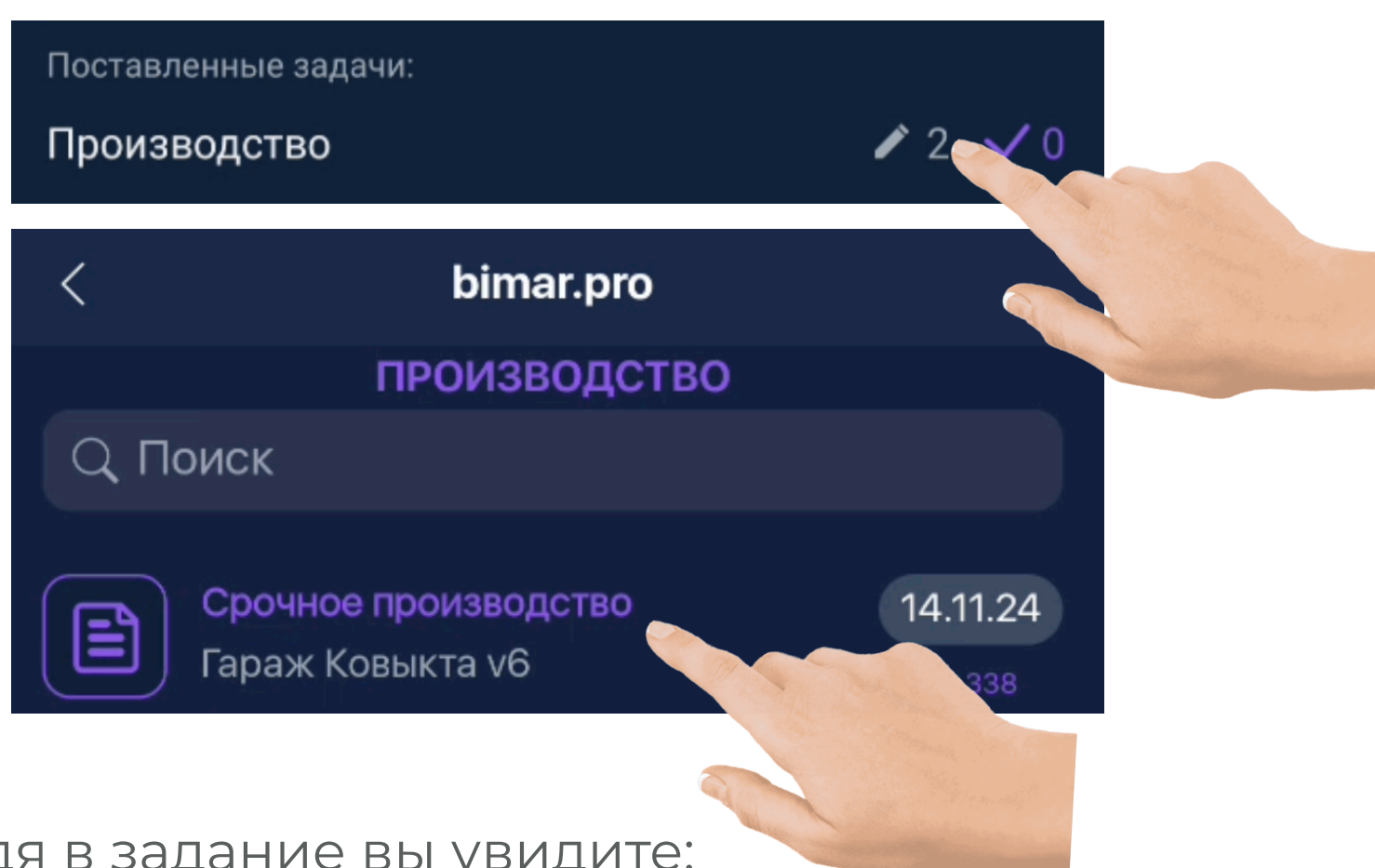
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

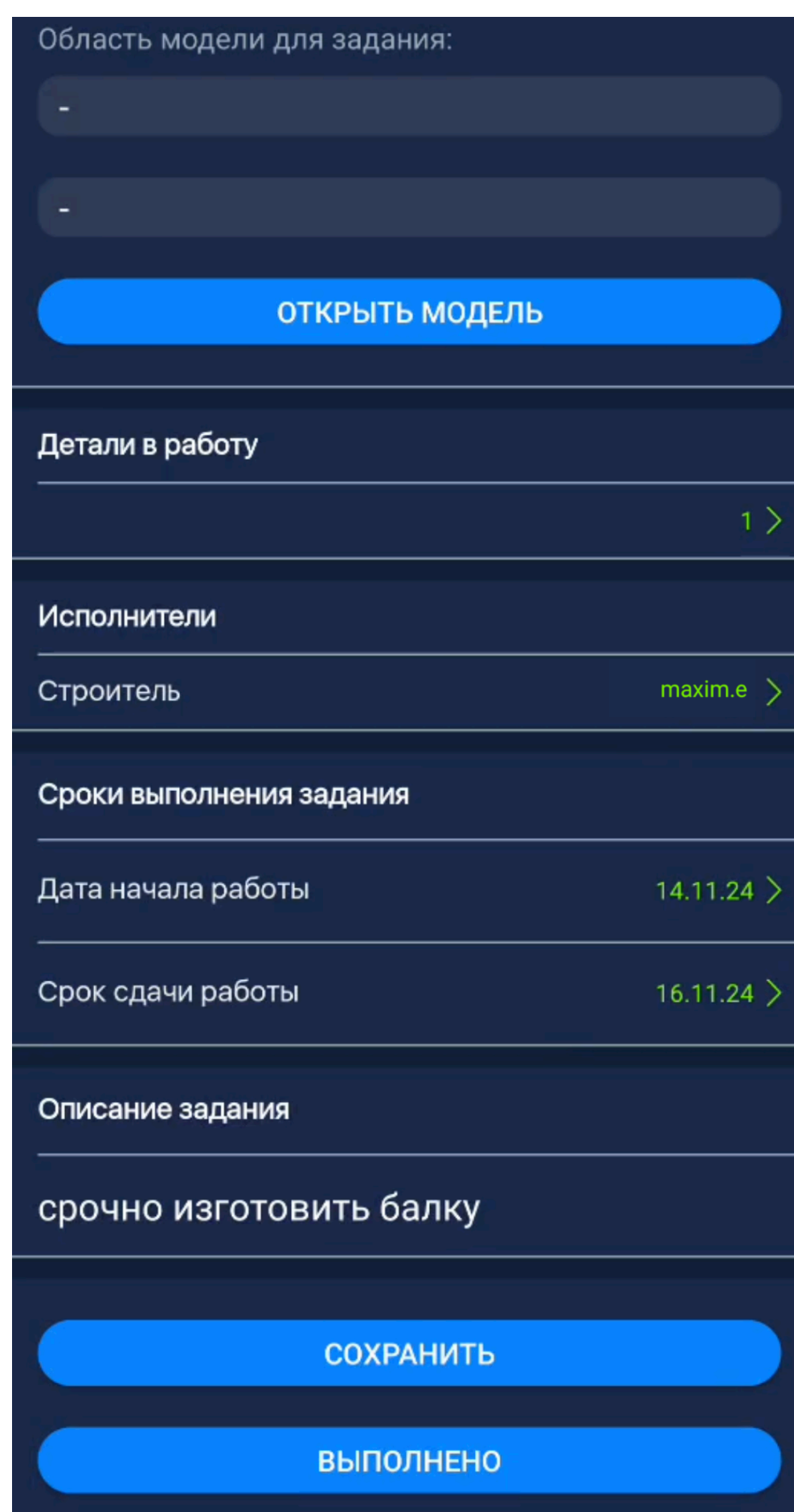
Нажав на тип задания открывается список заданий.



Перейдя в задание вы увидите:

- 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.

Нажмите на кнопку «ВЫПОЛНЕНО» и все элементы получат статус в соответствии с типом задания. Напрм. для задания на «монтаж» все элементы в задании получают статус «монтаж».



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

ТОПОСЪЕМКА

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

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

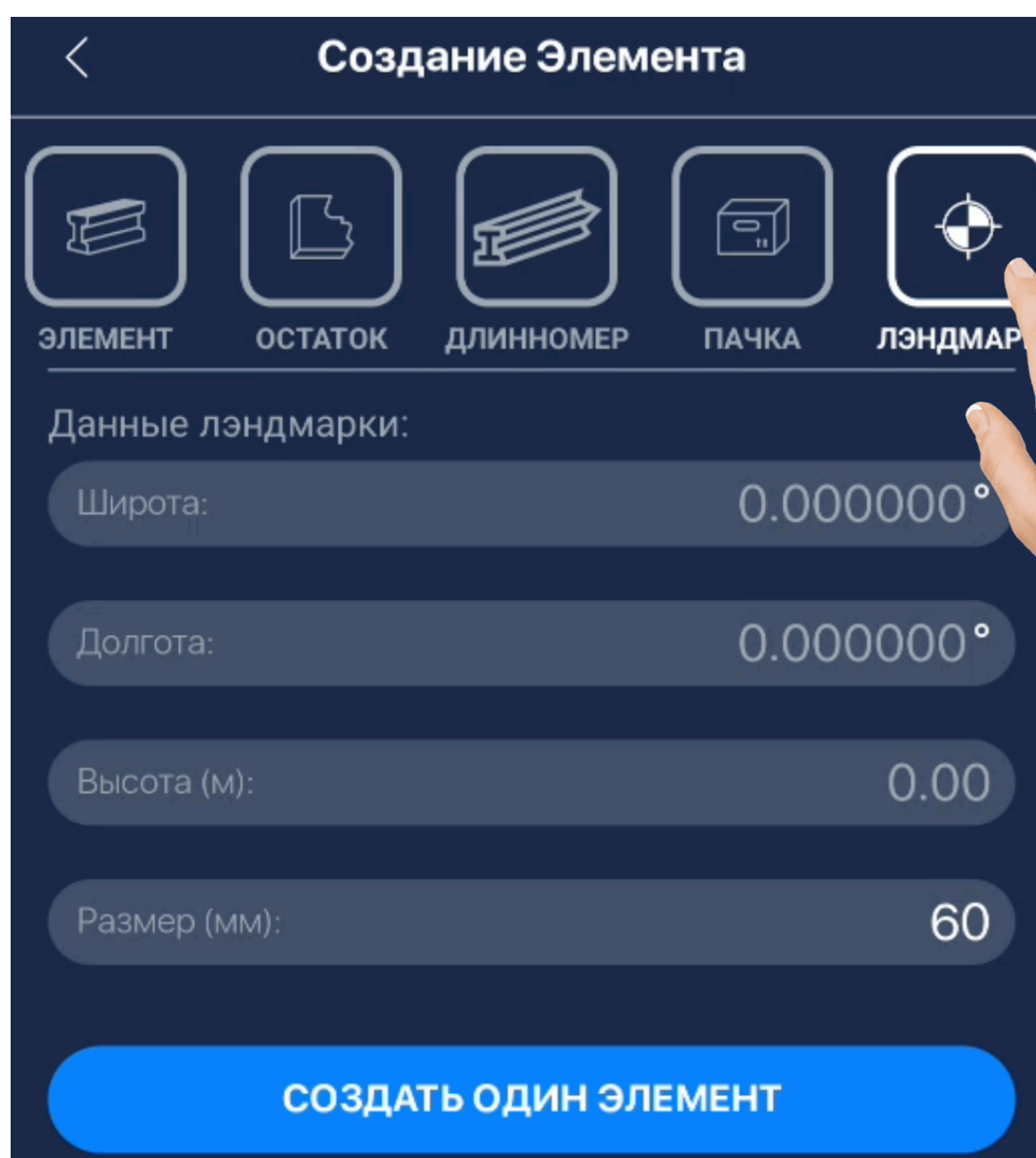
Для этого необходимо:

1. Включить любой режим (кроме «Топосъемка»)
2. Зафиксировать точные координаты (нажать на ярлык в виде компаса и нажать на нужную точку на карте)

Далее нужно снимать маркеры других деталей таким образом, чтобы лэндмарка также попадала в поле зрения камеры.

После этого необходимо:

1. На странице проекта перейти в раздел "Создание элемента" нажав 



2. На странице создания лэндмарки ввести ее координаты

3. Нажать кнопку "Создать один элемент"

СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

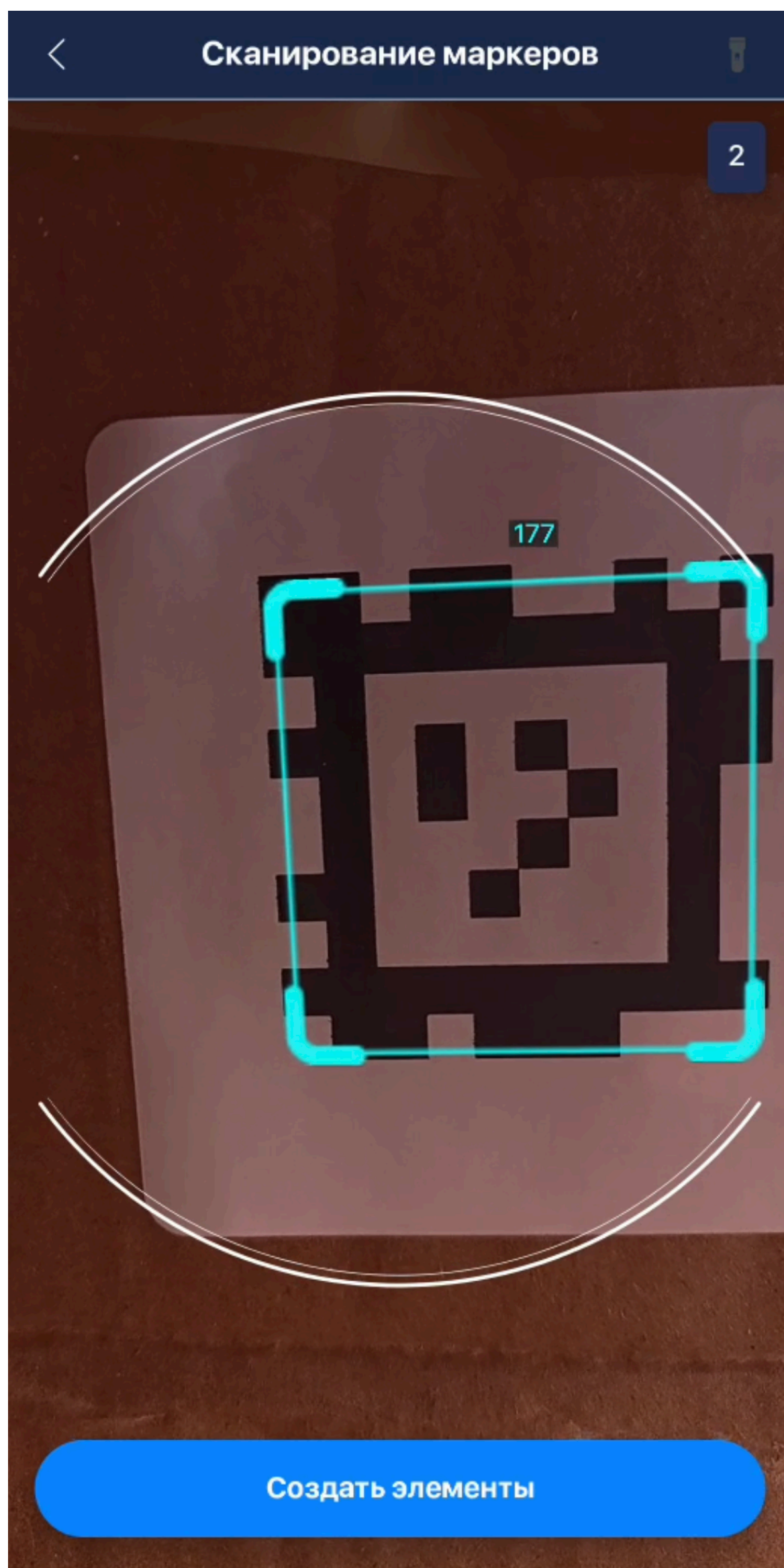
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

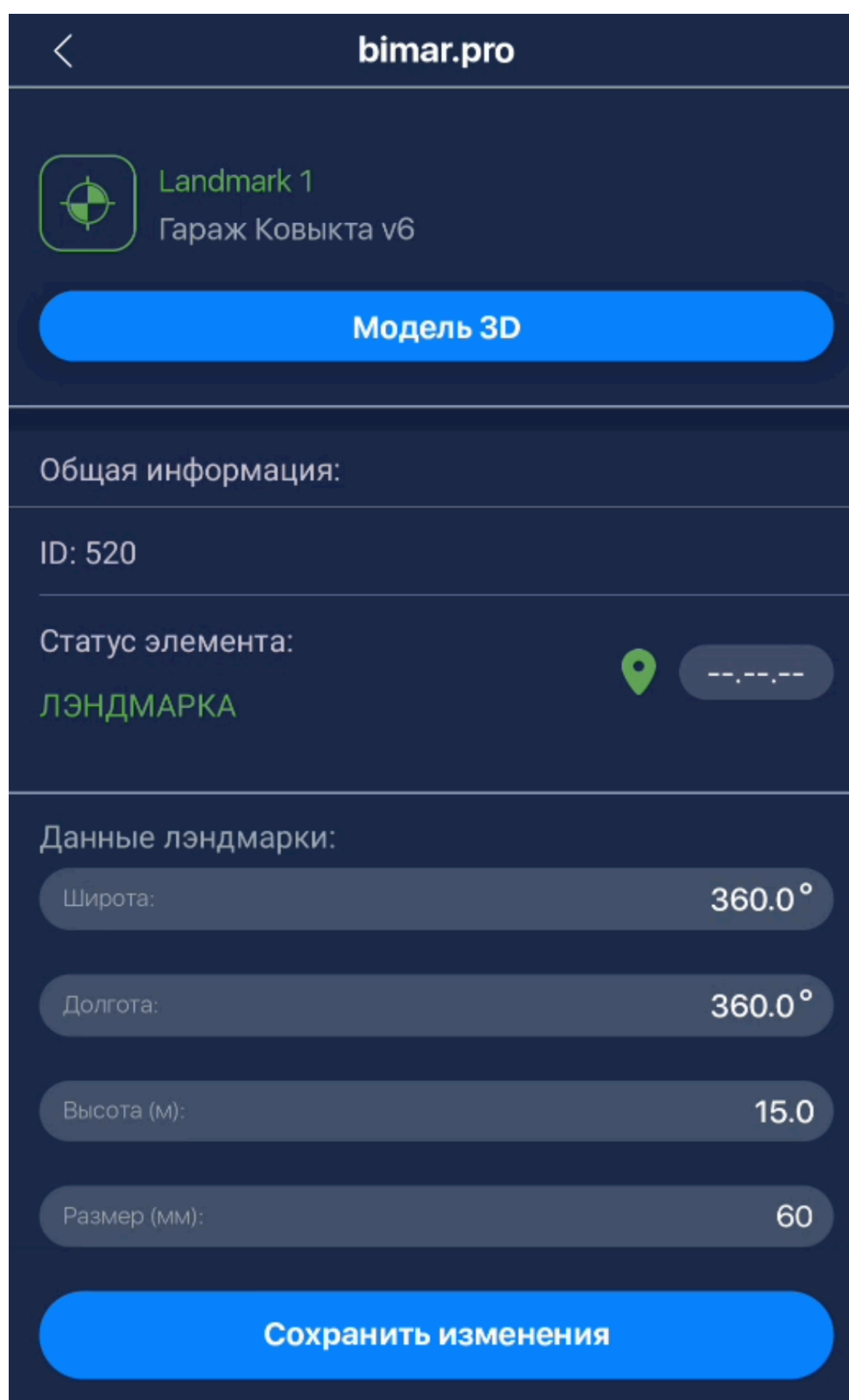
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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



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



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

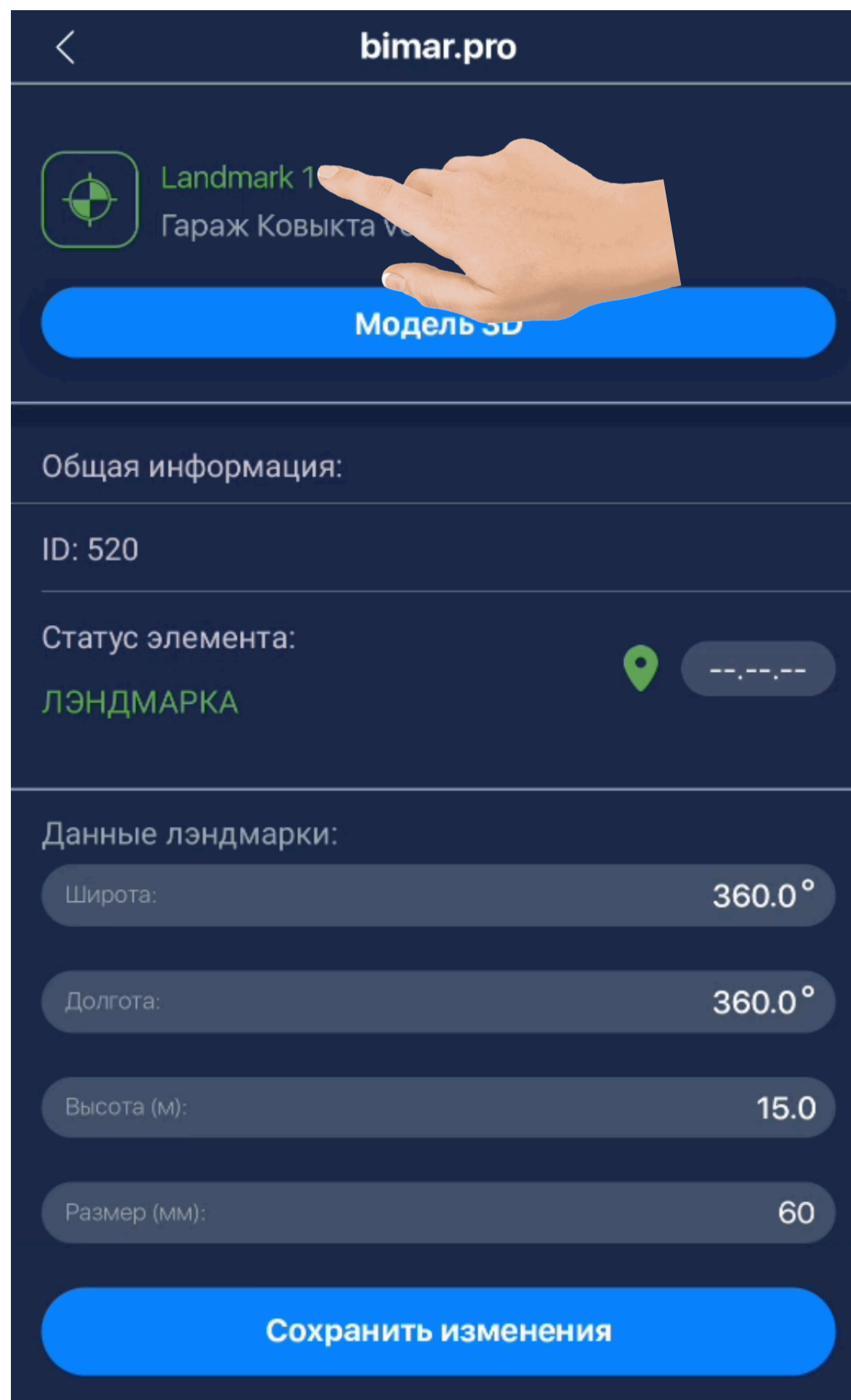
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

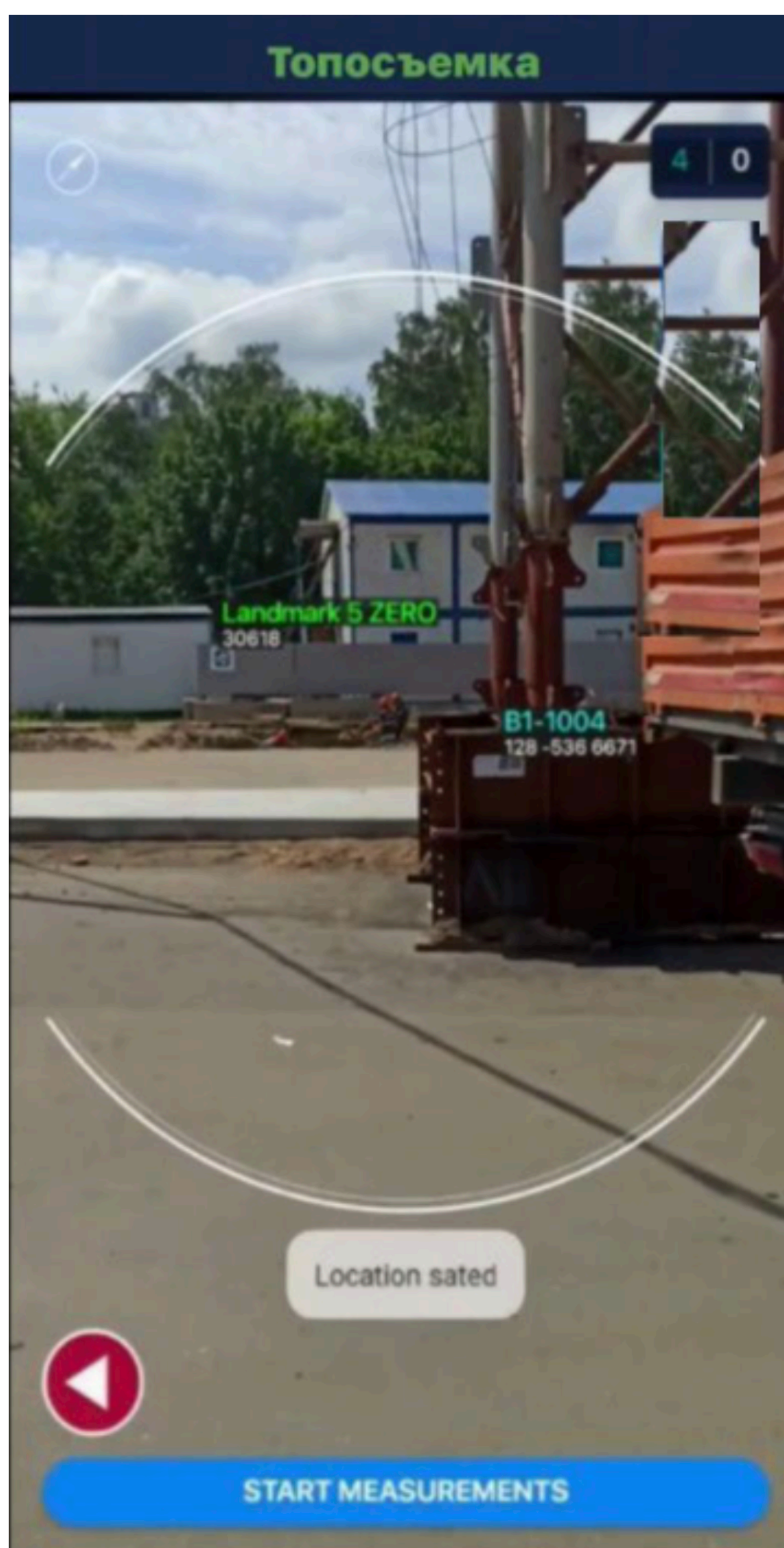
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

6. При необходимости переименовать лэндмарку и нажать кнопку "Сохранить изменения"



Деталь после определения положения появилась на карте рядом с лэндмаркой



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

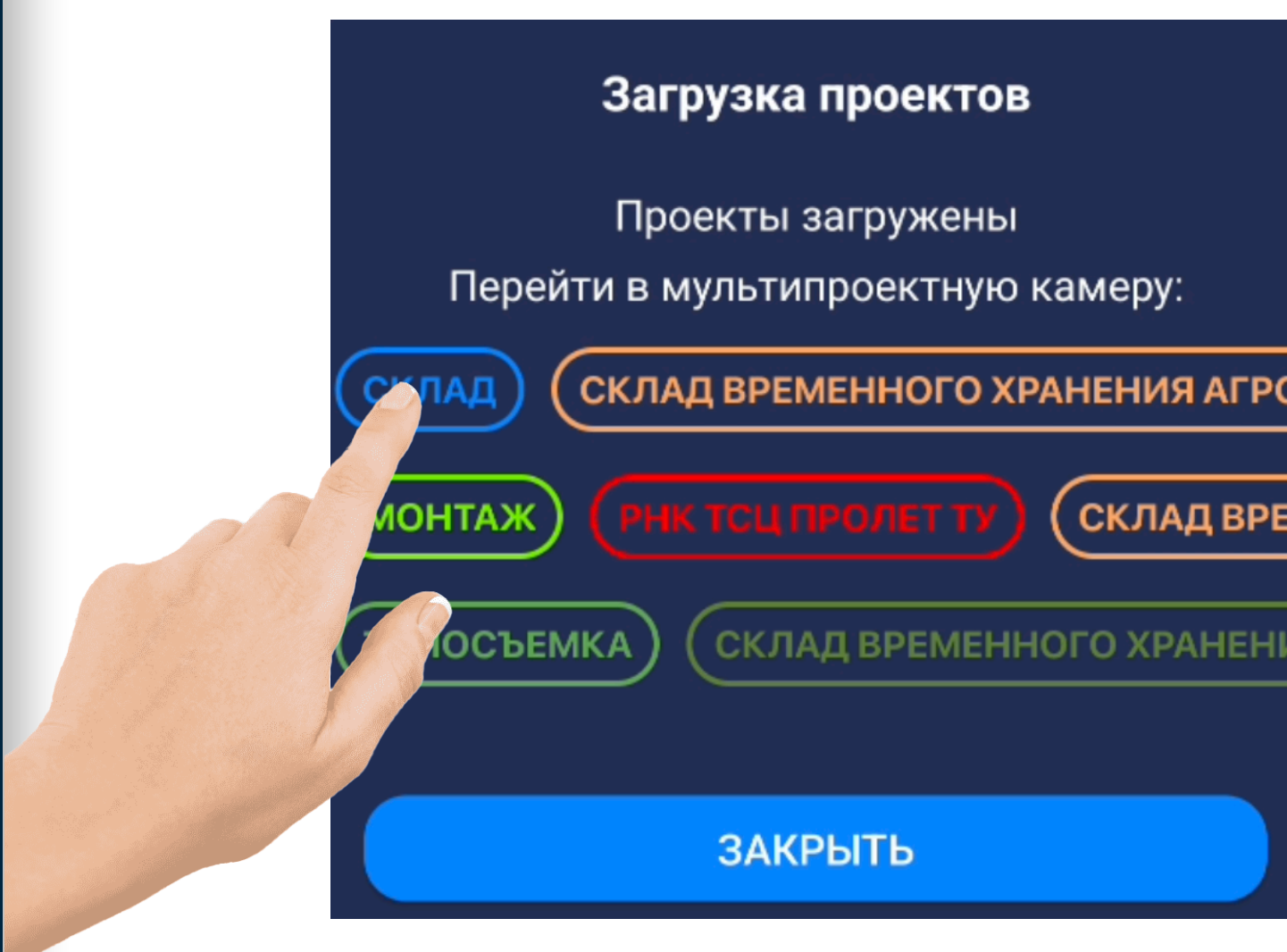
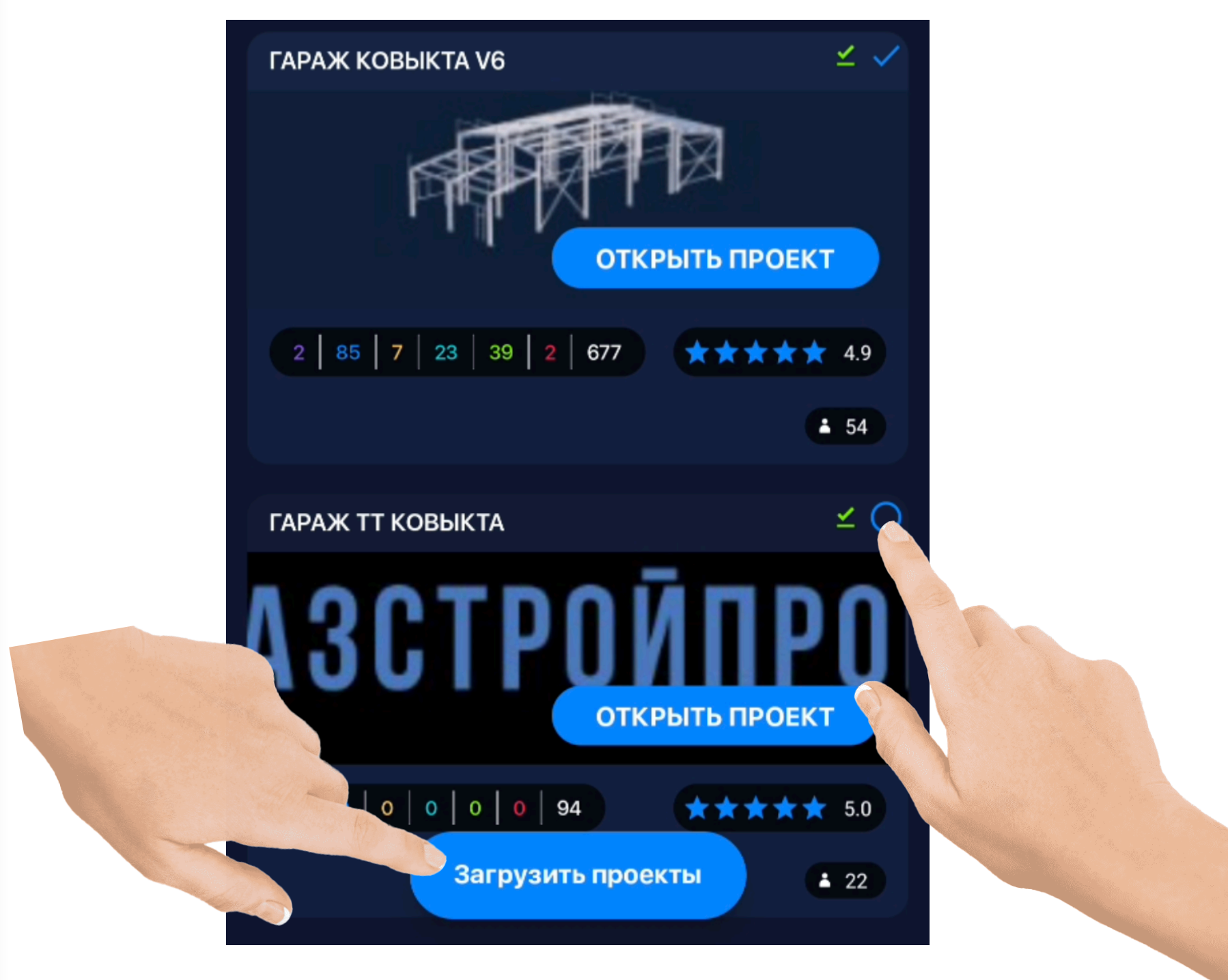
[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

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.



СОДЕРЖАНИЕ

[Авторизация](#)

[Разделы](#)

[Проекты](#)

[Как найти свой проект?](#)

[Главная страница проекта](#)

[3D модель](#)

[Информация о элементе](#)

[Привязка маркера](#)

[Сканирование элементов](#)

[Поиск элемента на складе](#)

[Пачки](#)

[Создание новой пачки](#)

[Как удалить пачку?](#)

[Добавление детали в пачку](#)

[Работа с деловыми остатками](#)

[Создание элементов](#)

[Разделение элемента](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Контроли \(чек-листы\)](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Установка по маркеру](#)

[Задания](#)


[Топосъемка](#)

[Мультипроектная камера](#)

[Очистка данных](#)

ОЧИСТКА ДАННЫХ

Данная функция применяется для удаления кеша из памяти устройства. Она необходима, если при работе с проектом всплывают ошибки в интерфейсе приложения.

Очистить данные можно в разделе "Профиль". Для перехода в данный раздел нажмите на  в правом нижнем углу экрана. Перейдя в раздел нажмите "Очистить данные".

