

# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

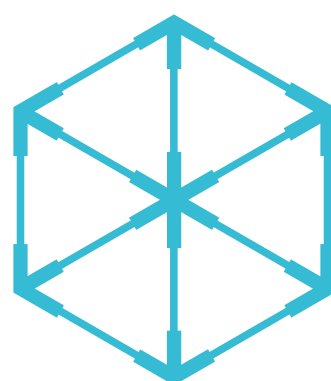
[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)



## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

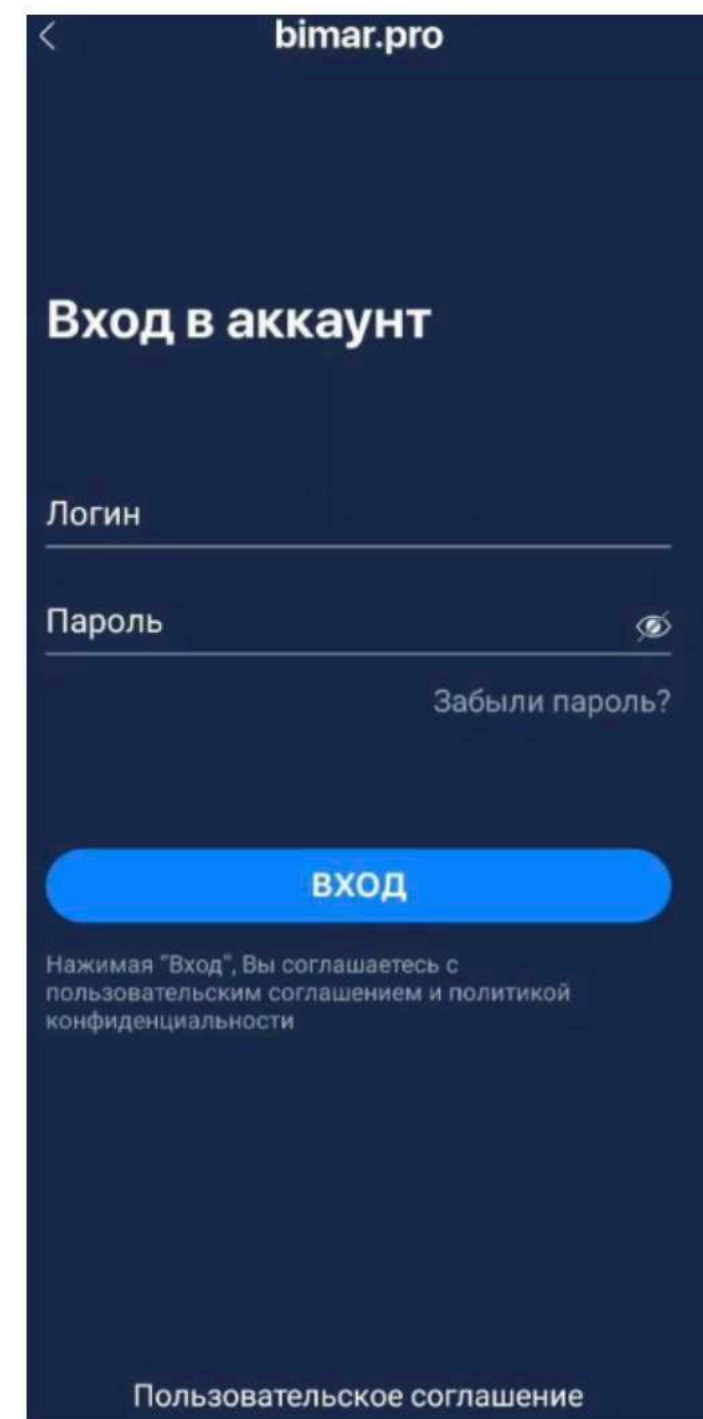
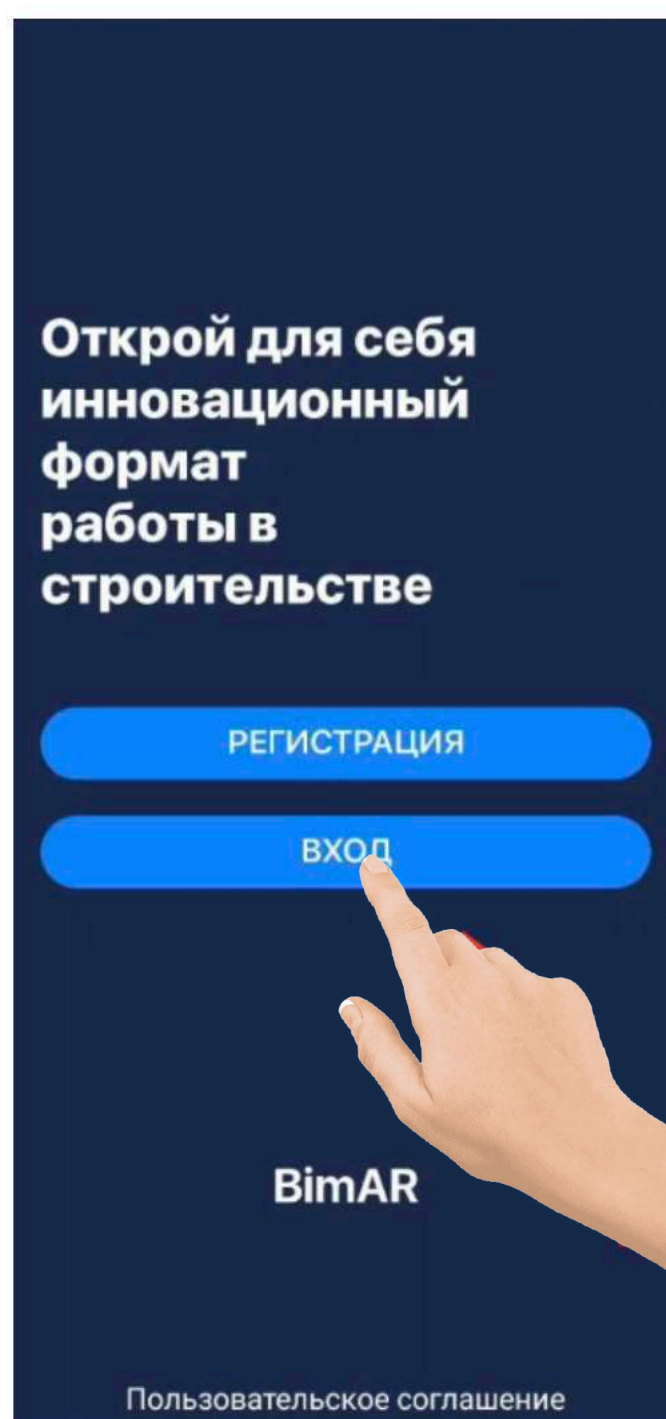
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

# АВТОРИЗАЦИЯ

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



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

# РАЗДЕЛЫ

В приложение вы увидите следующие модули:



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

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

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

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

5. **Профиль**- здесь находится информация о вашем аккаунте. Также в этом разделе находится включение и выключение режима «оффлайн».

**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 на вкладке «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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

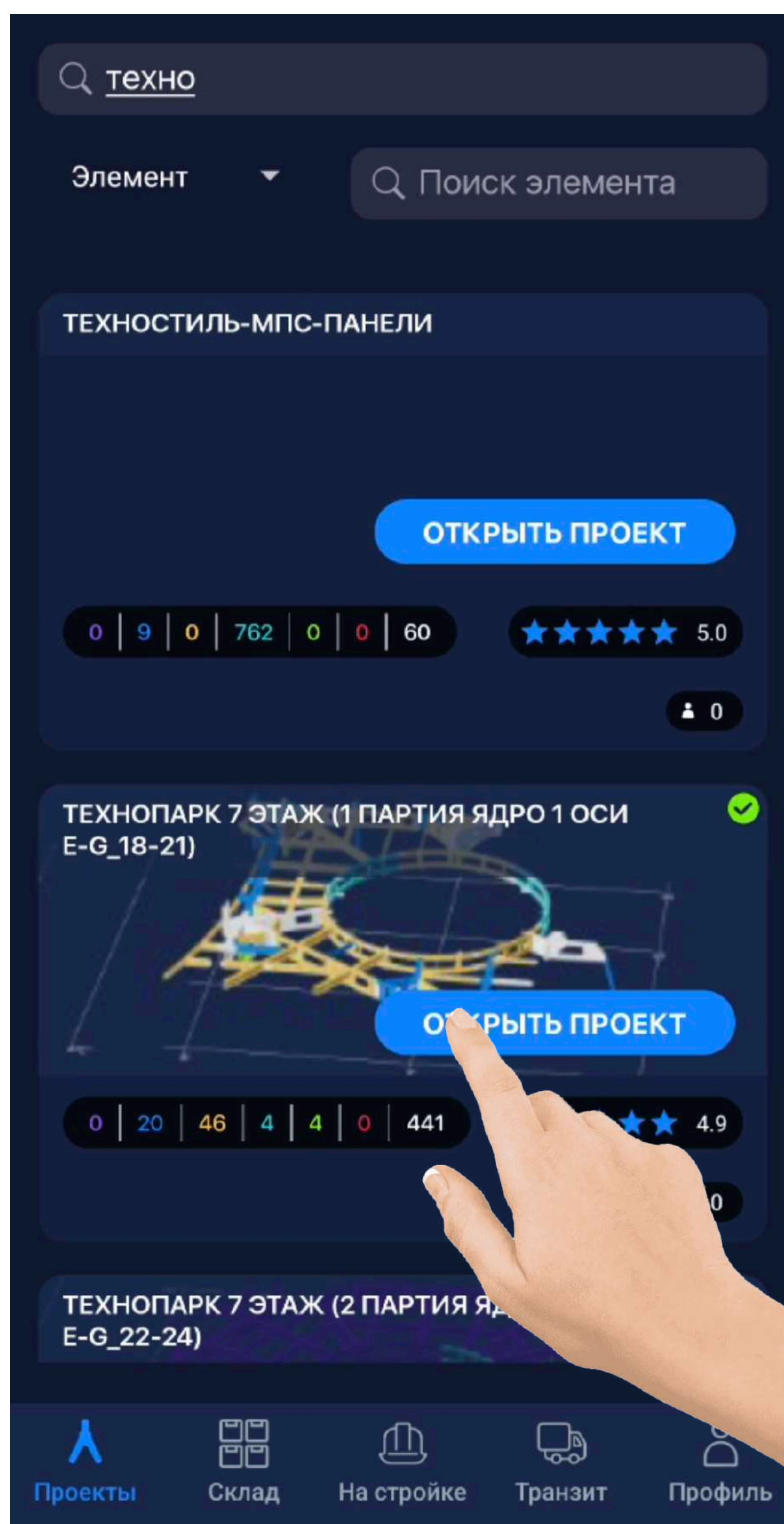
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

# ПРОЕКТЫ

Как найти свой проект?

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



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## ГЛАВНАЯ СТРАНИЦА ПРОЕКТА


На главной странице объекта вы увидите:

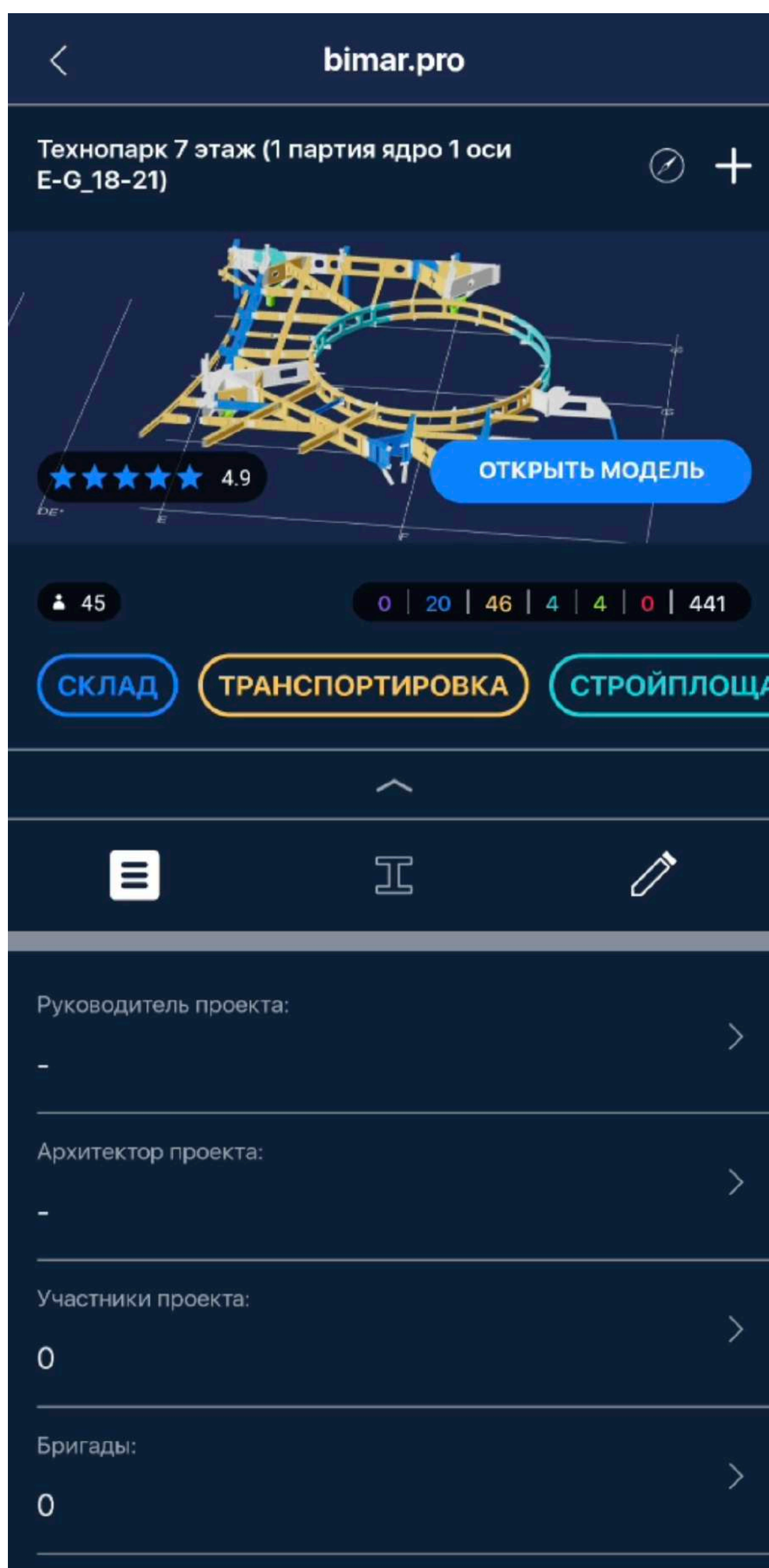
- всю информацию о проекте (сколько участников в проекте, сколько документов, какие роли есть на проекте и кто их занимает),

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

- кнопка «загрузить» для загрузки проекта в оффлайн-режим

- кнопка «открыть модель» для просмотра 3D-модели объекта (кнопка находится выше всех)

Чтобы увидеть список деталей, относящихся к данному проекту, нажмите на логотип двутавра . Здесь же можете воспользоваться поиском по элементам.



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

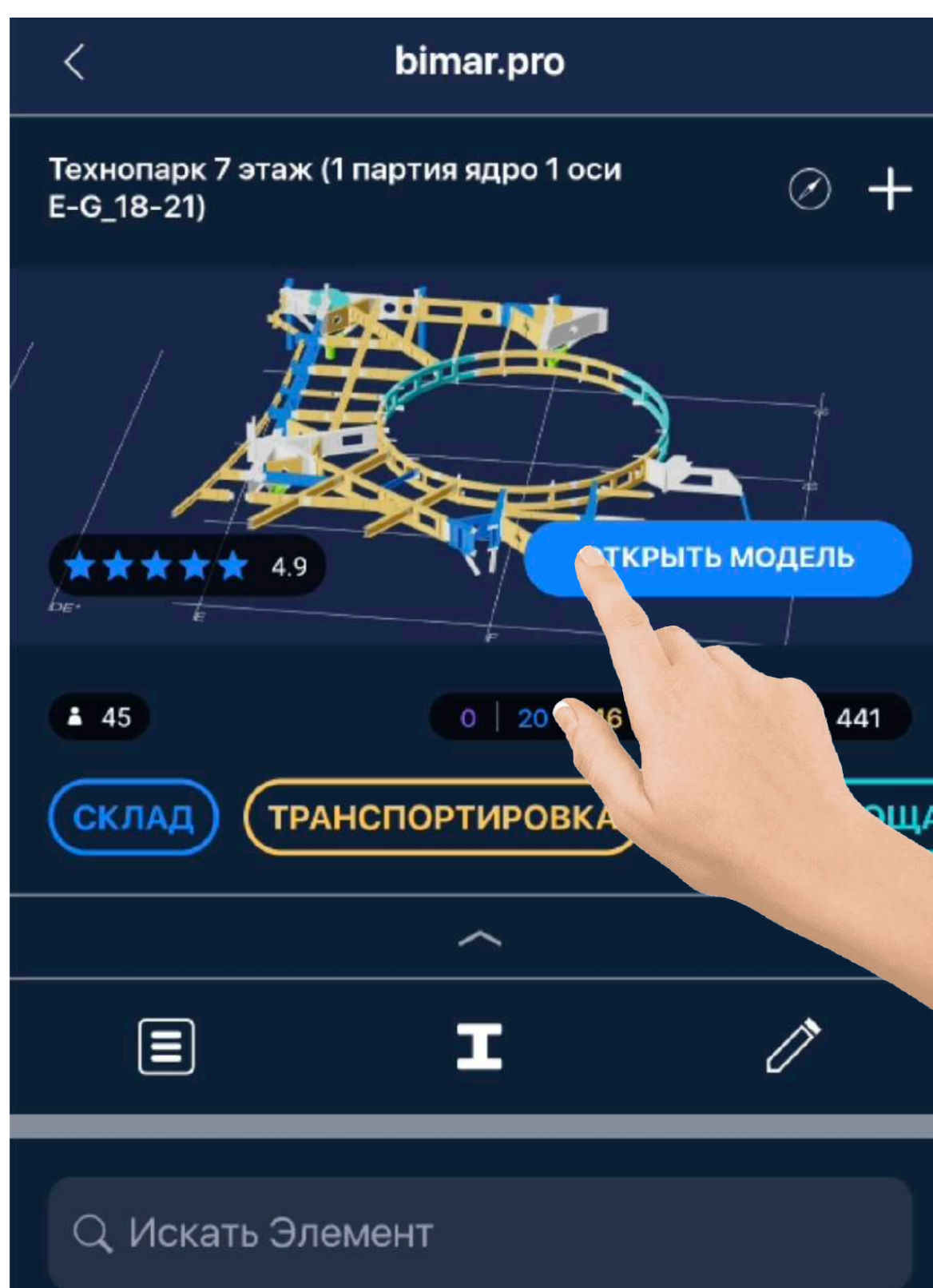
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

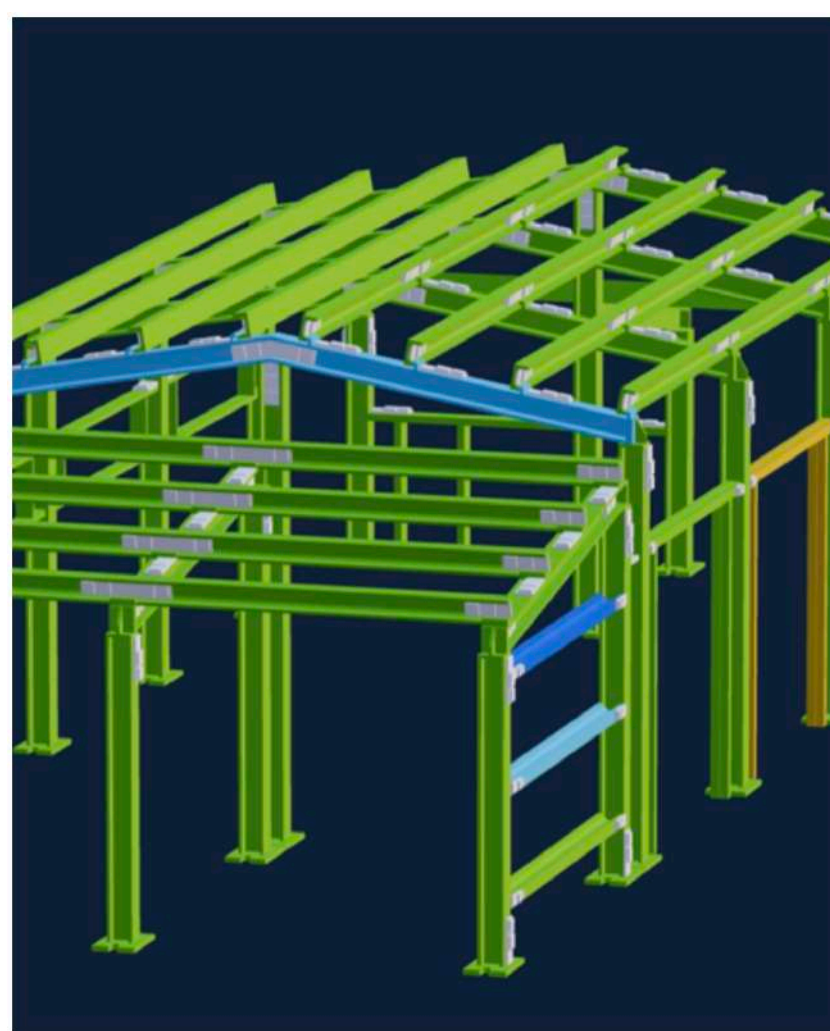
[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

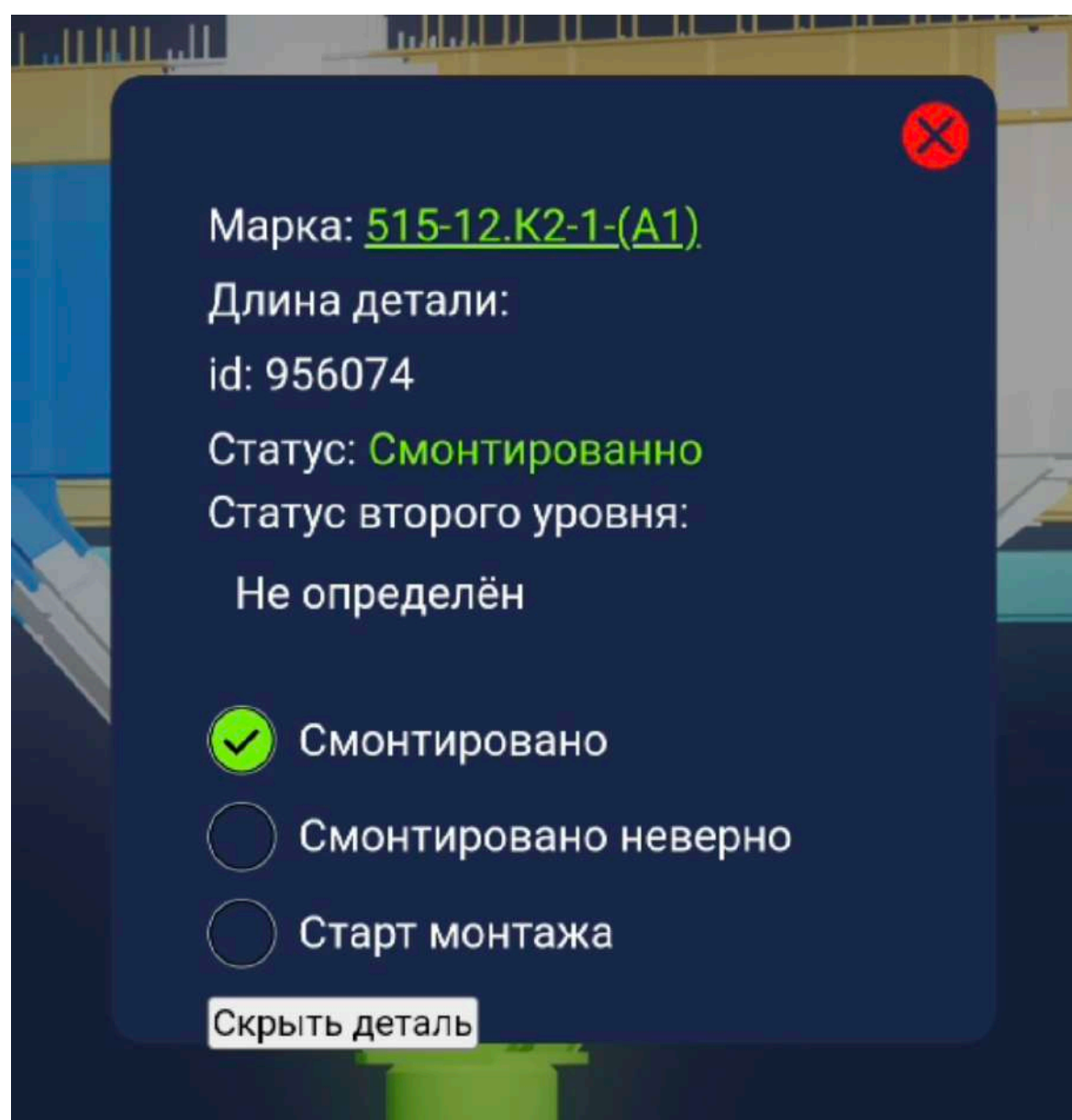
[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

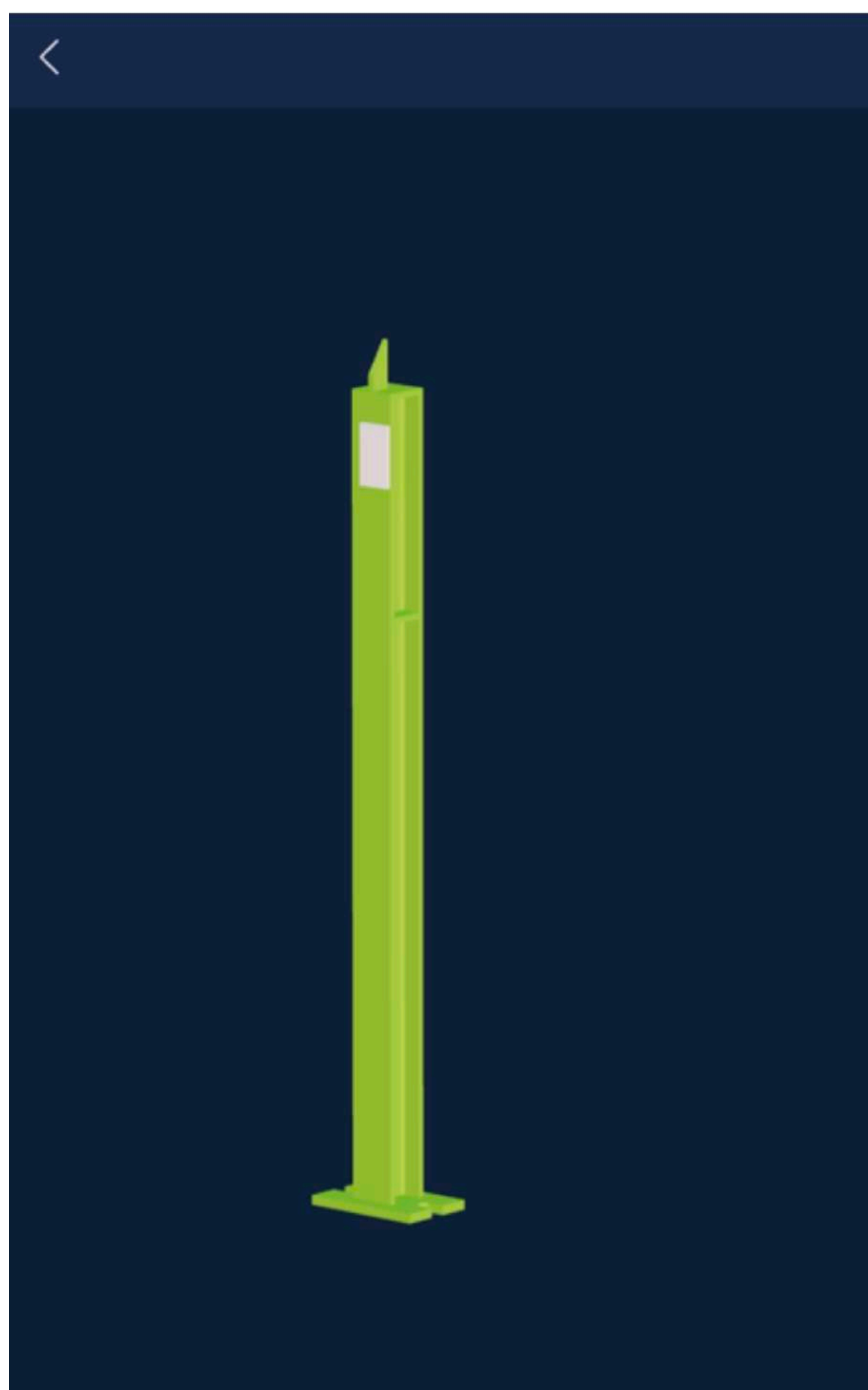
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)



Нажав на любую часть модели, вы увидите информацию о ней



Нажав на крестик в левом верхнем углу, вы вернетесь на страницу модели

Нажав на название детали, вы попадаете на страницу 3D-модели. Если деталь соединена с другими деталями, то справа отобразится дополнительная вкладка.

# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

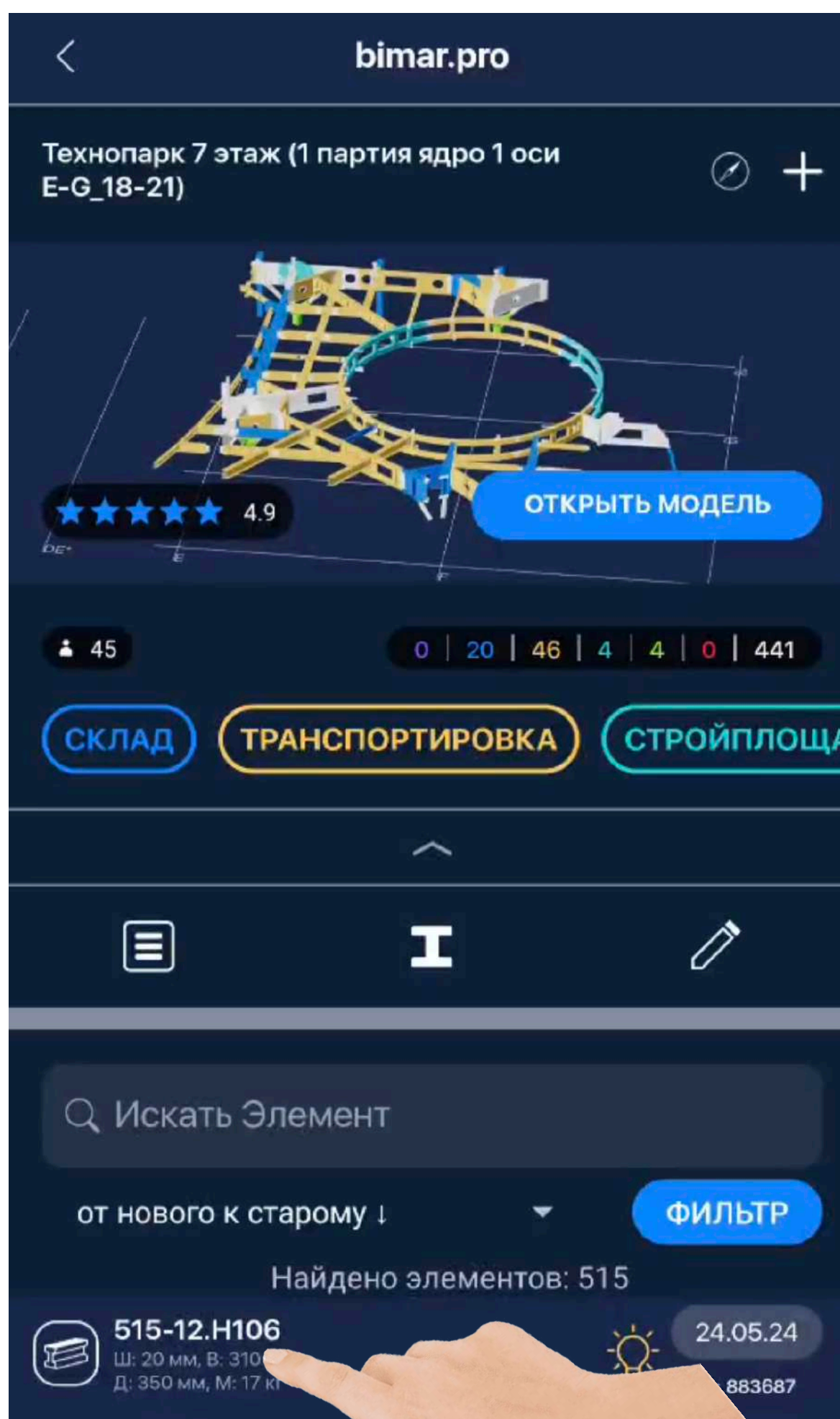
[Оффлайн-режим](#)

## КАК ПОСМОТРЕТЬ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ЭЛЕМЕНТЕ?

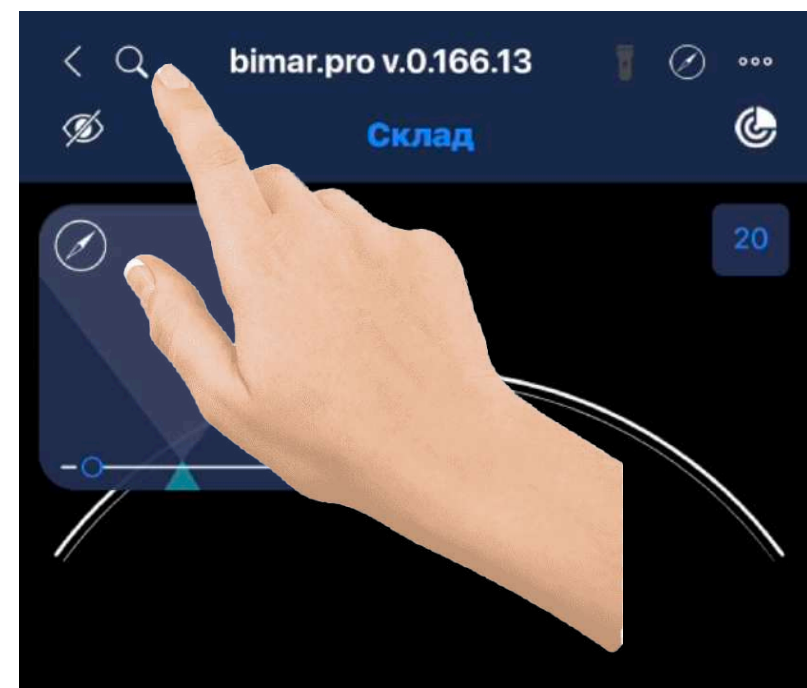
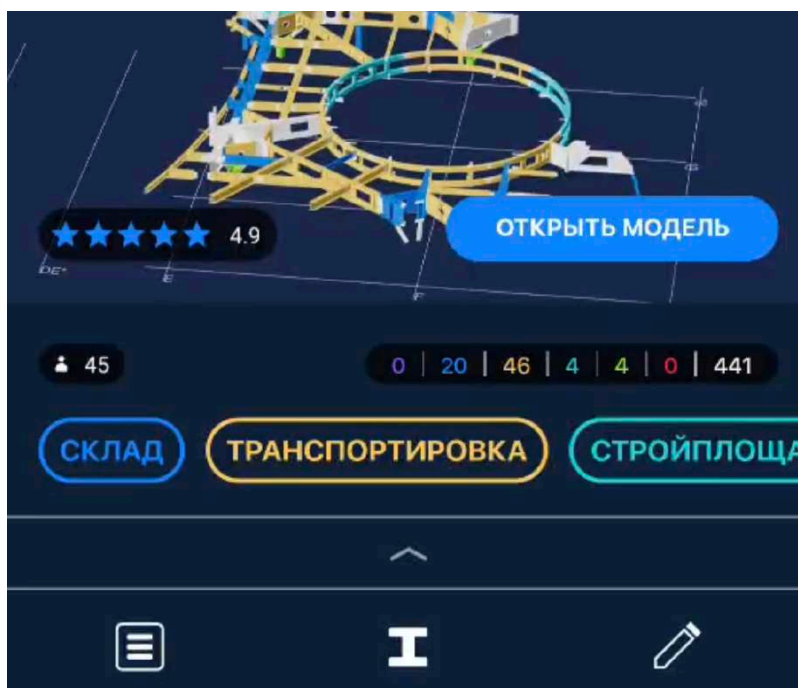
На страницу детали (элемента) можно попасть несколькими способами:

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

Откроется список всех элементов с разбивкой по цветам в зависимости от статуса (на складе, на монтаже, на стройплощадке).



2. Выбрать режим сканирования (склад, стройплощадка, монтаж) и выполнить поиск по названию 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

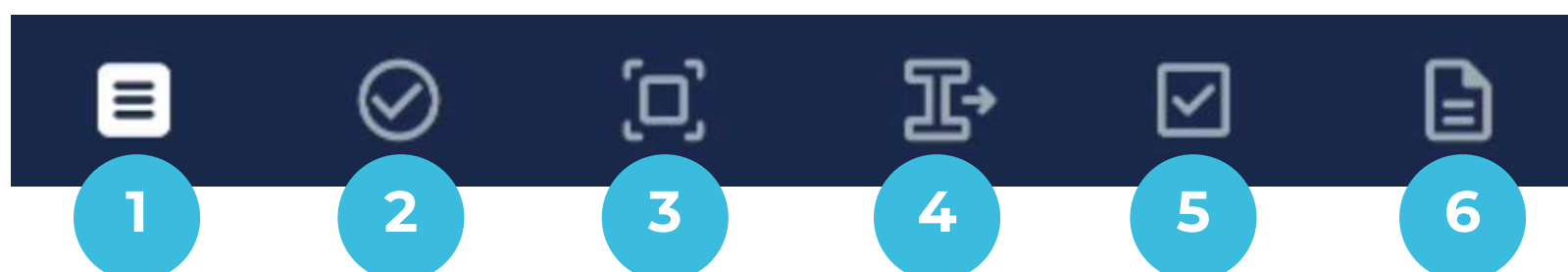
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

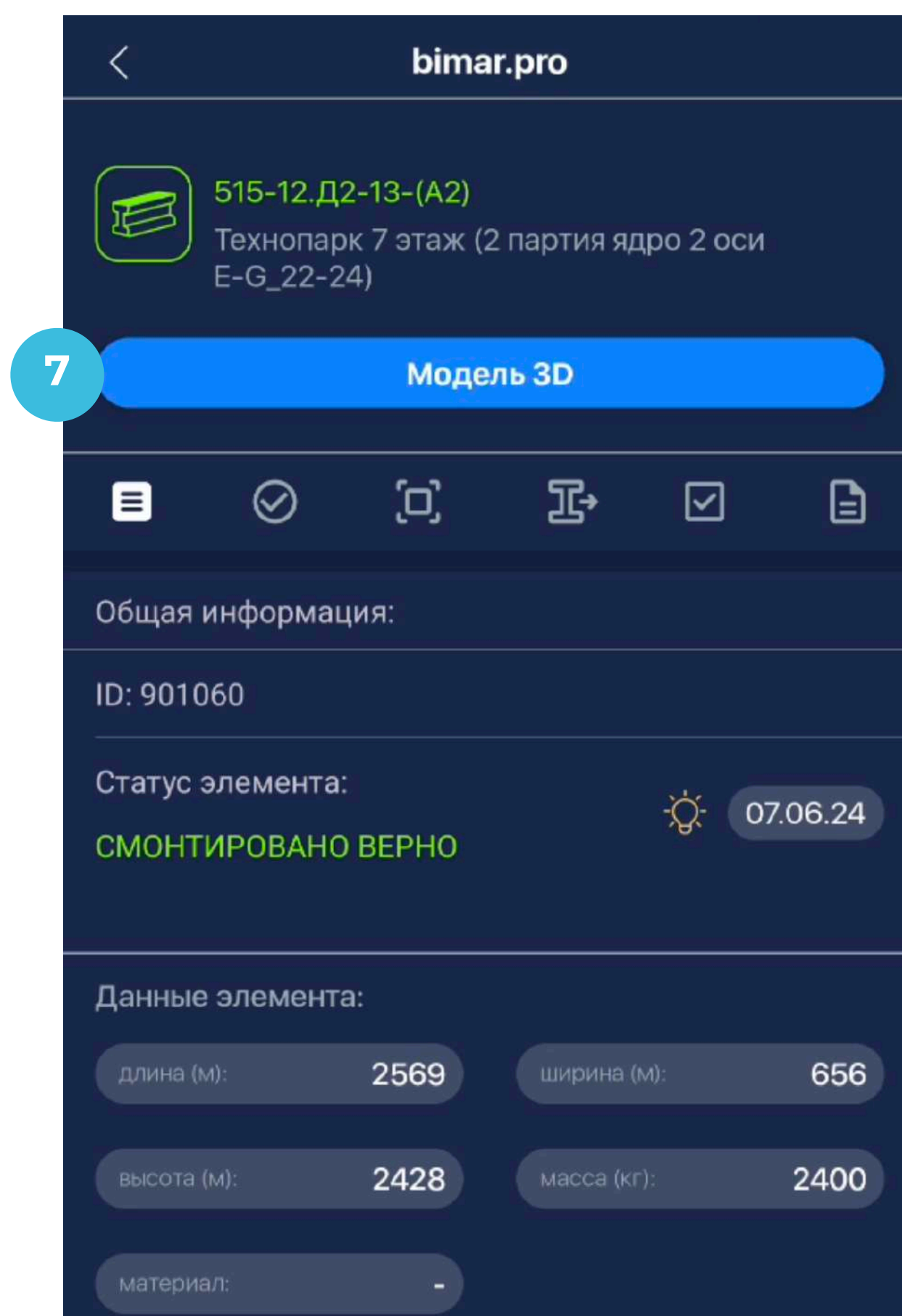
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

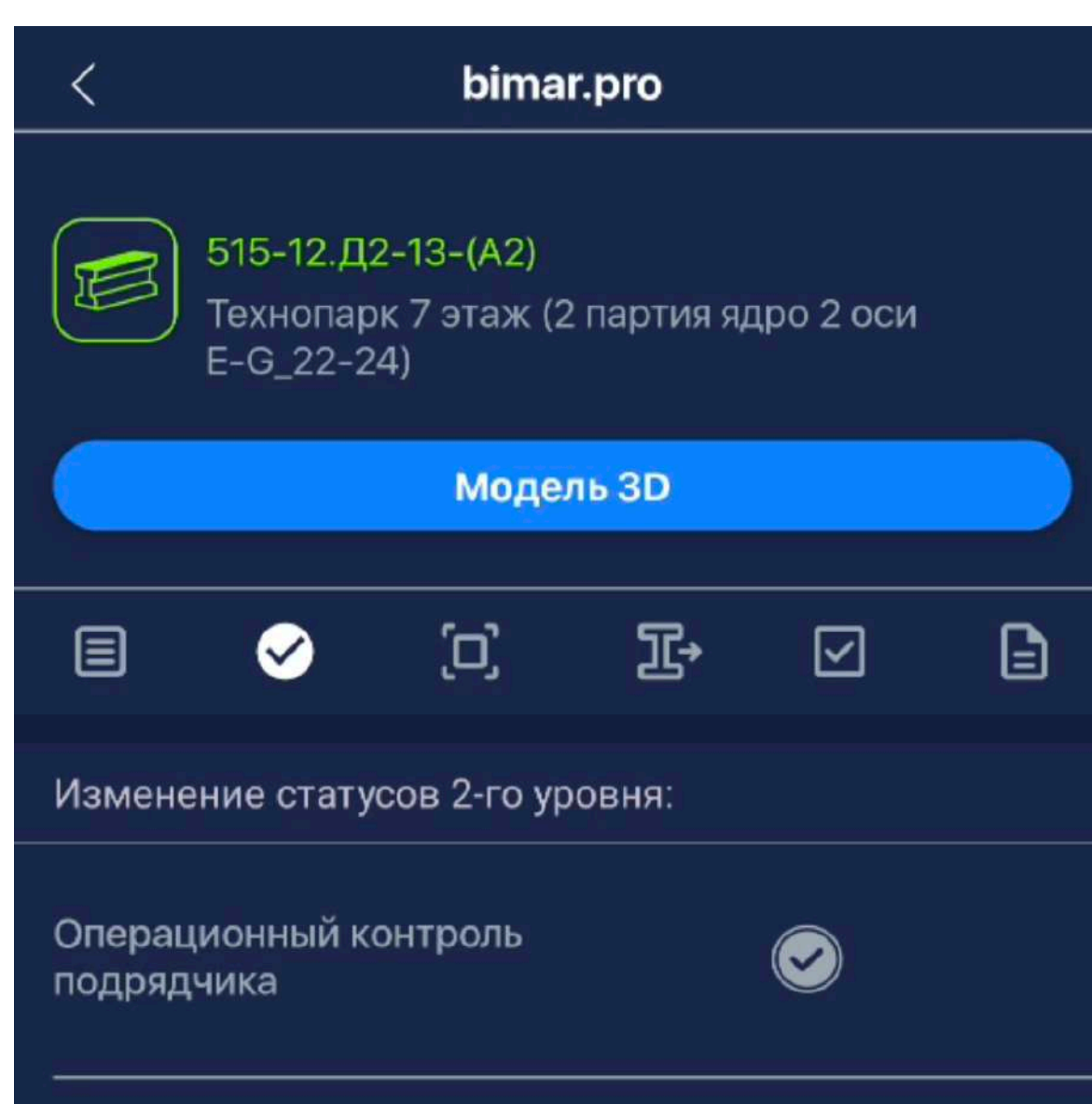
На странице детали будет следующая информация:



## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

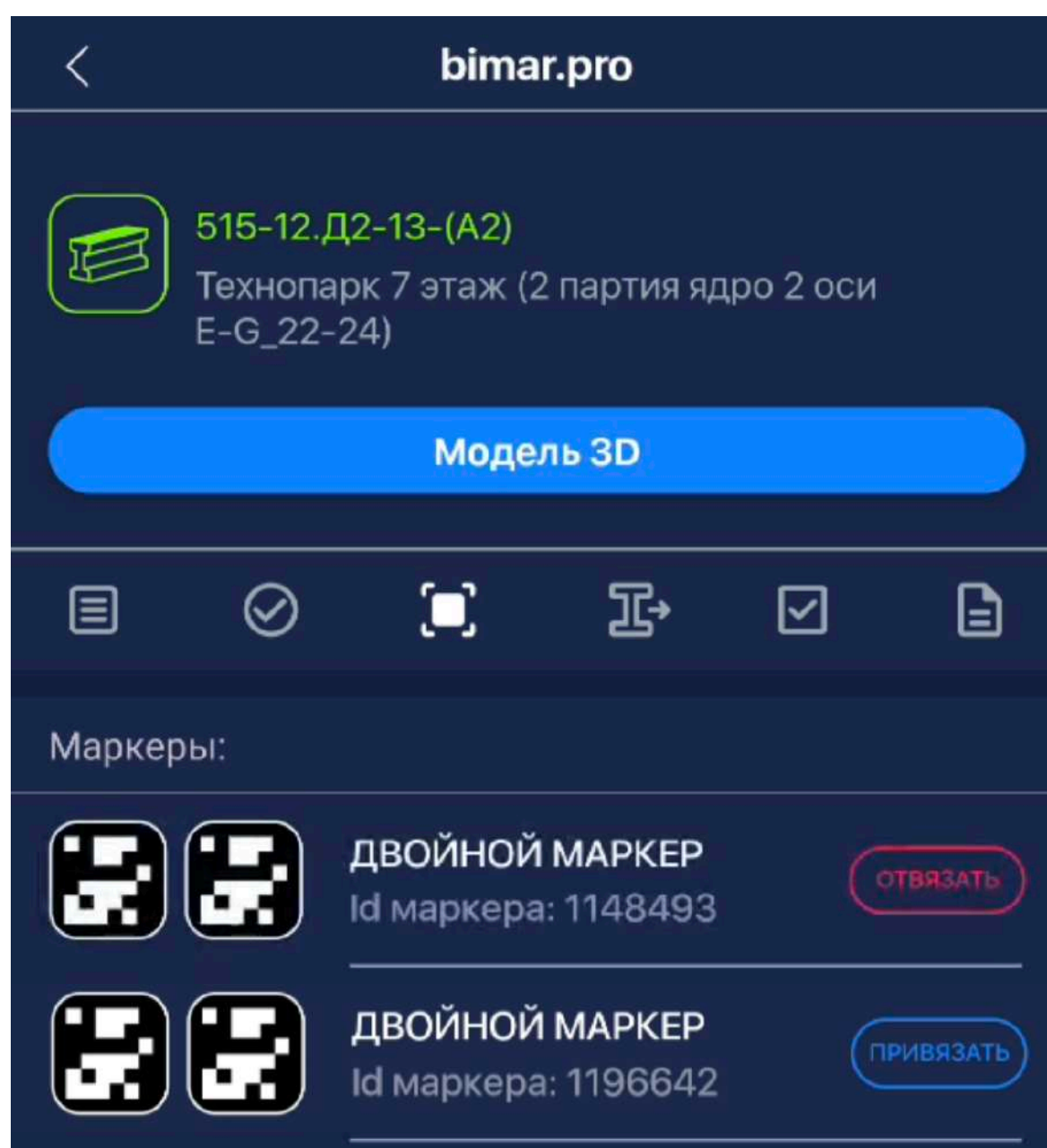
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

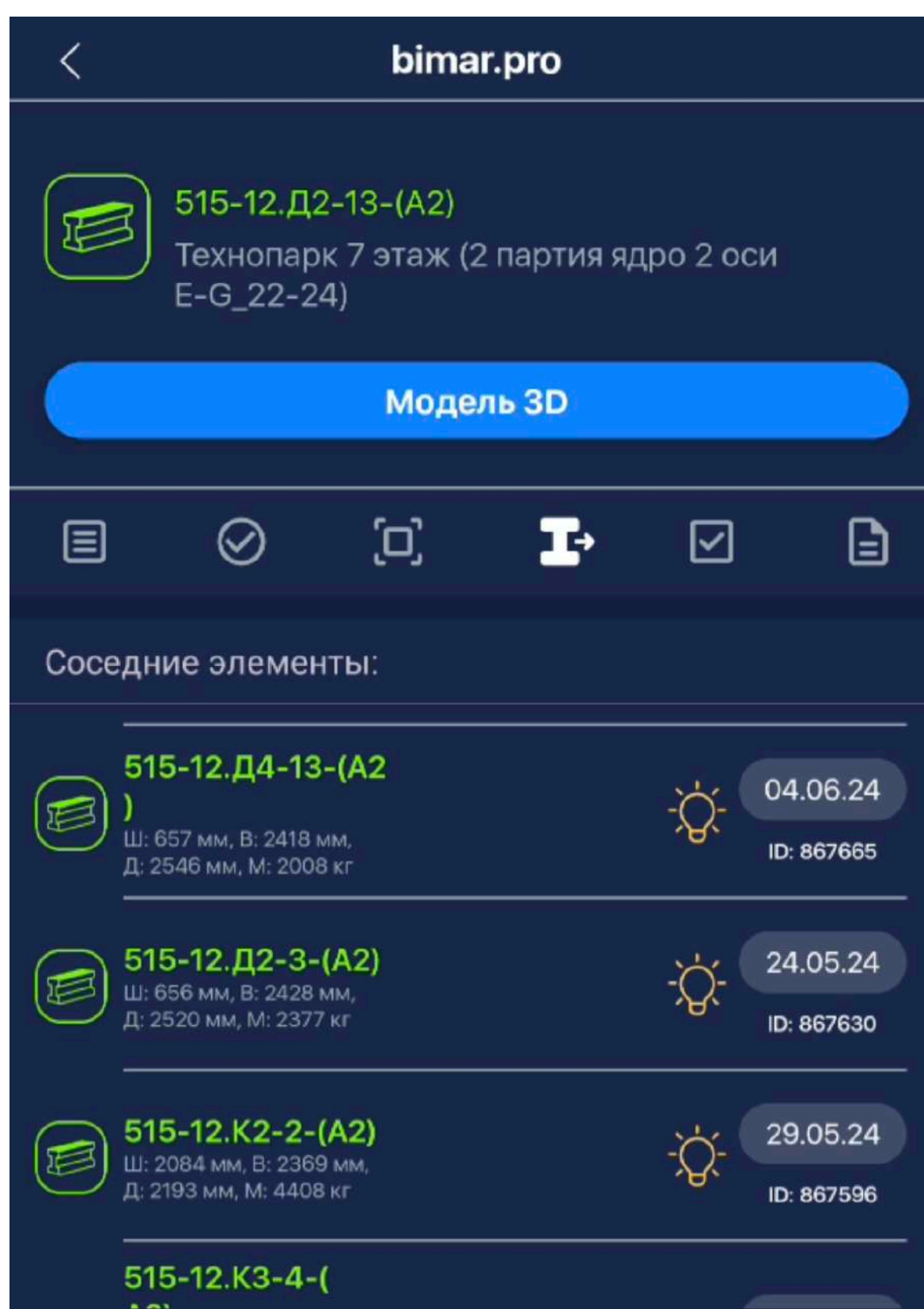
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

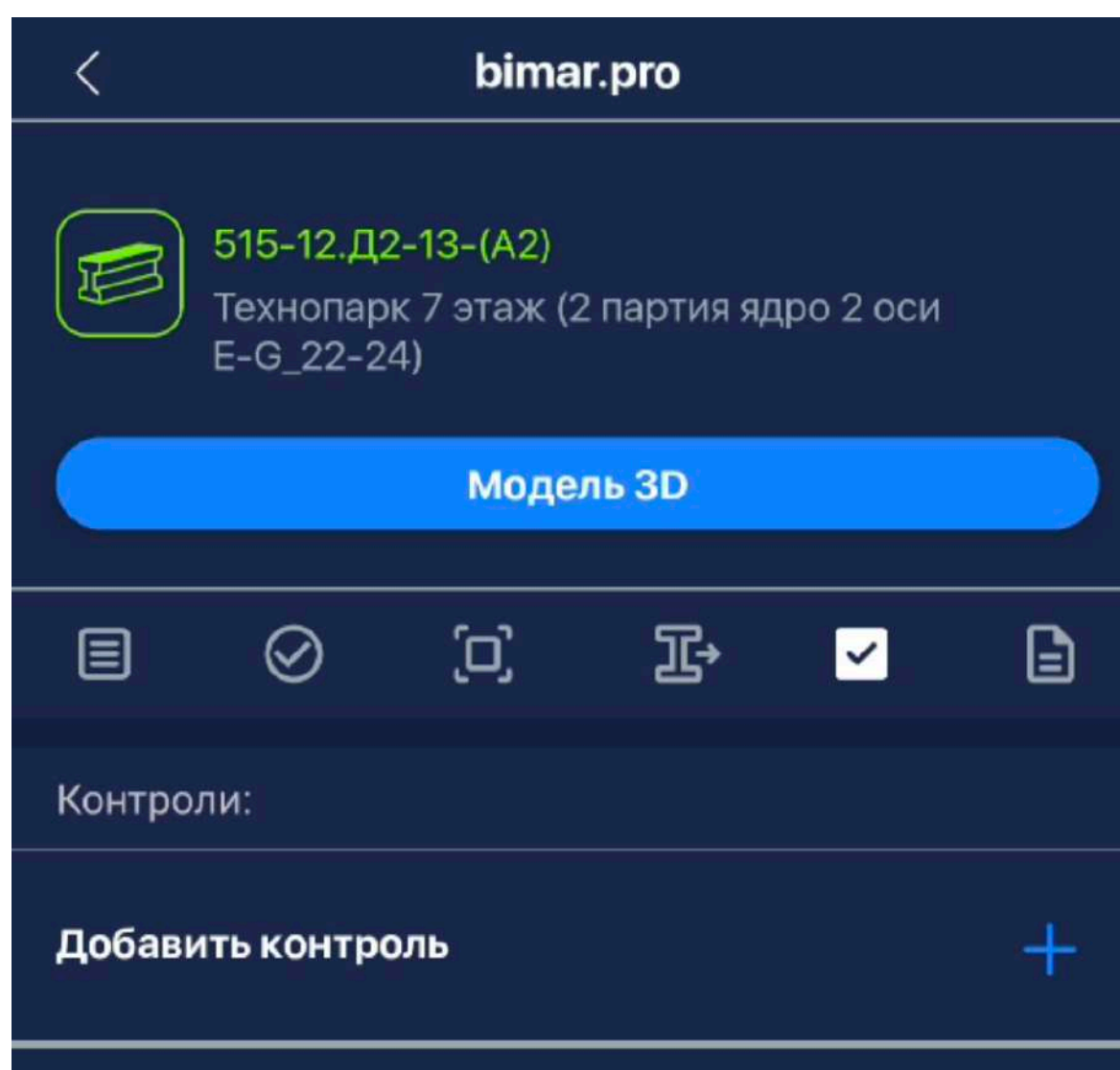
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

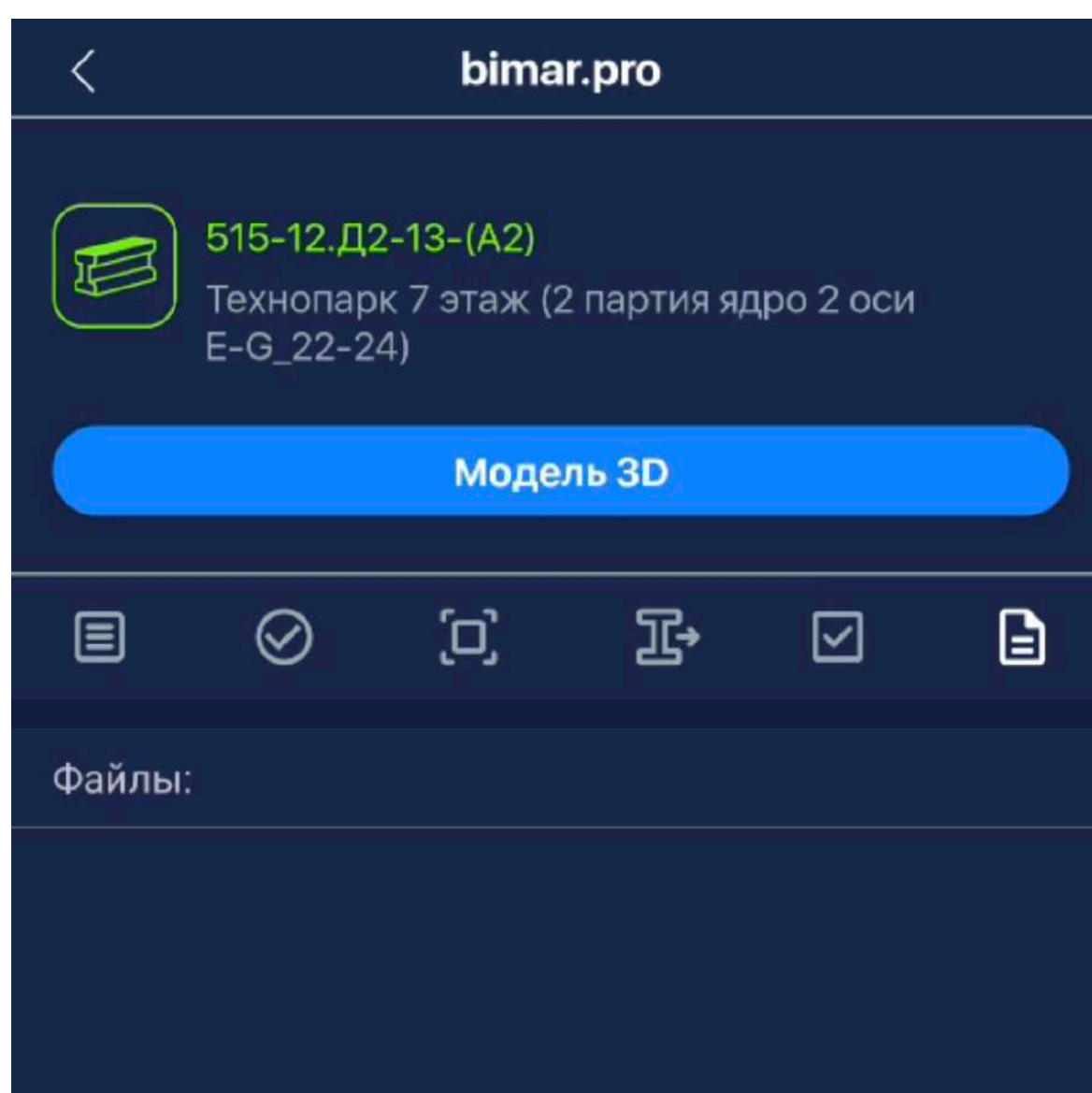
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

5. Инспекция: С ее 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



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



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

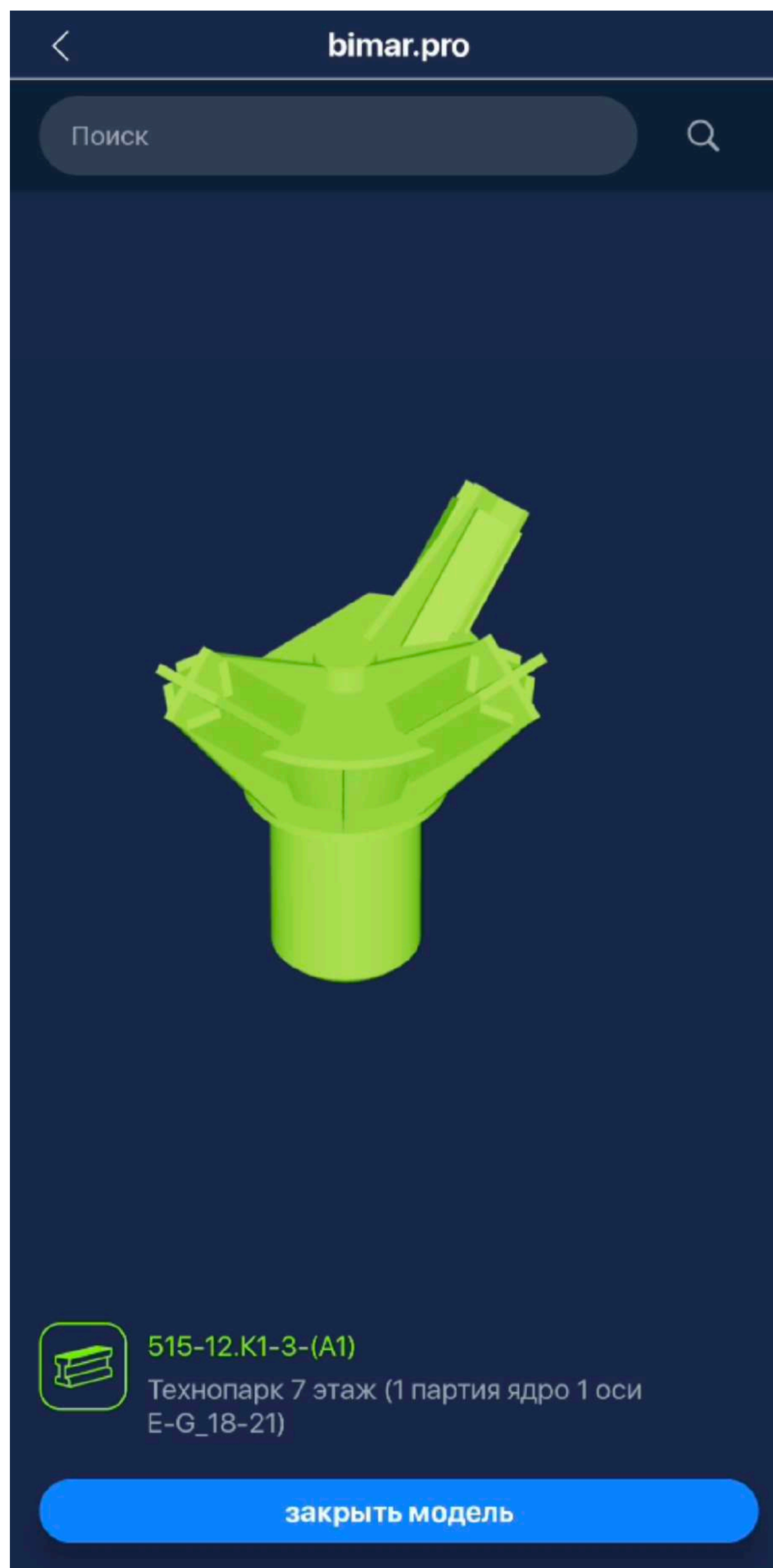
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## 7. 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Задания](#)

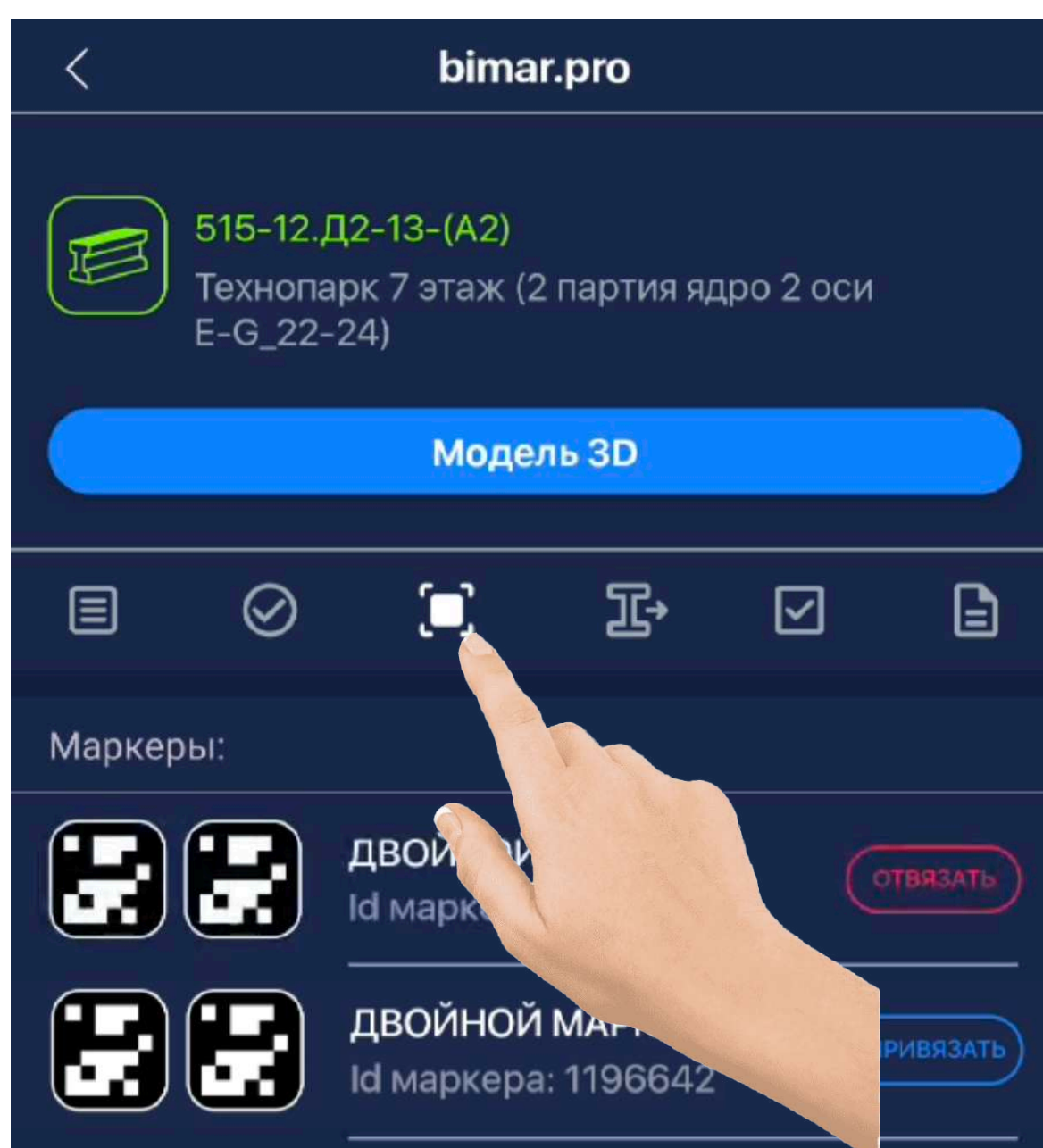
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## 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.

# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

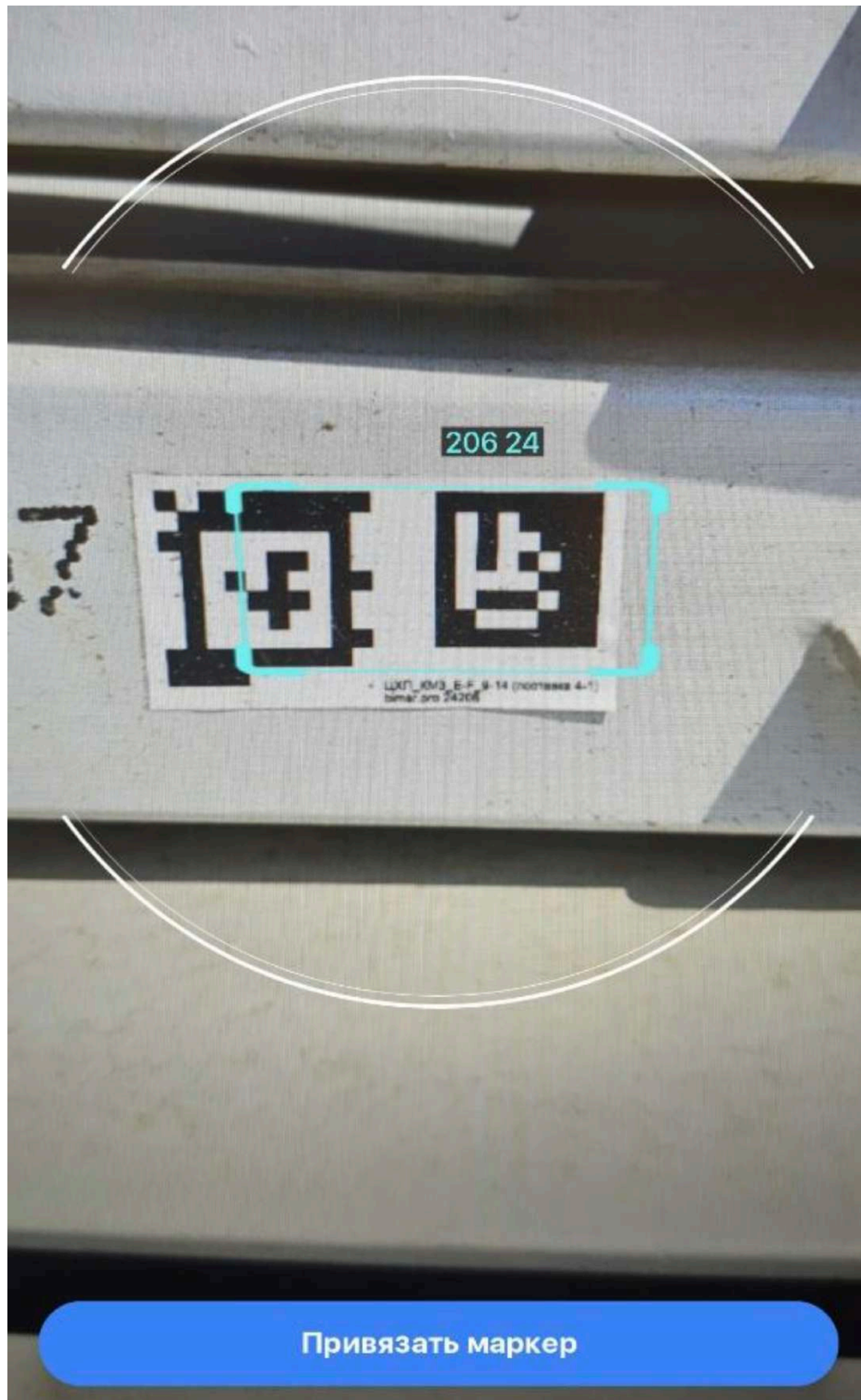


Фото 1

5. Нажмите на кнопку «привязать маркер». Поздравляем, маркер привязан к элементу и доступен для сканирования в разных режимах!

**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 правильного размещения маркера на Фото 1.

# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

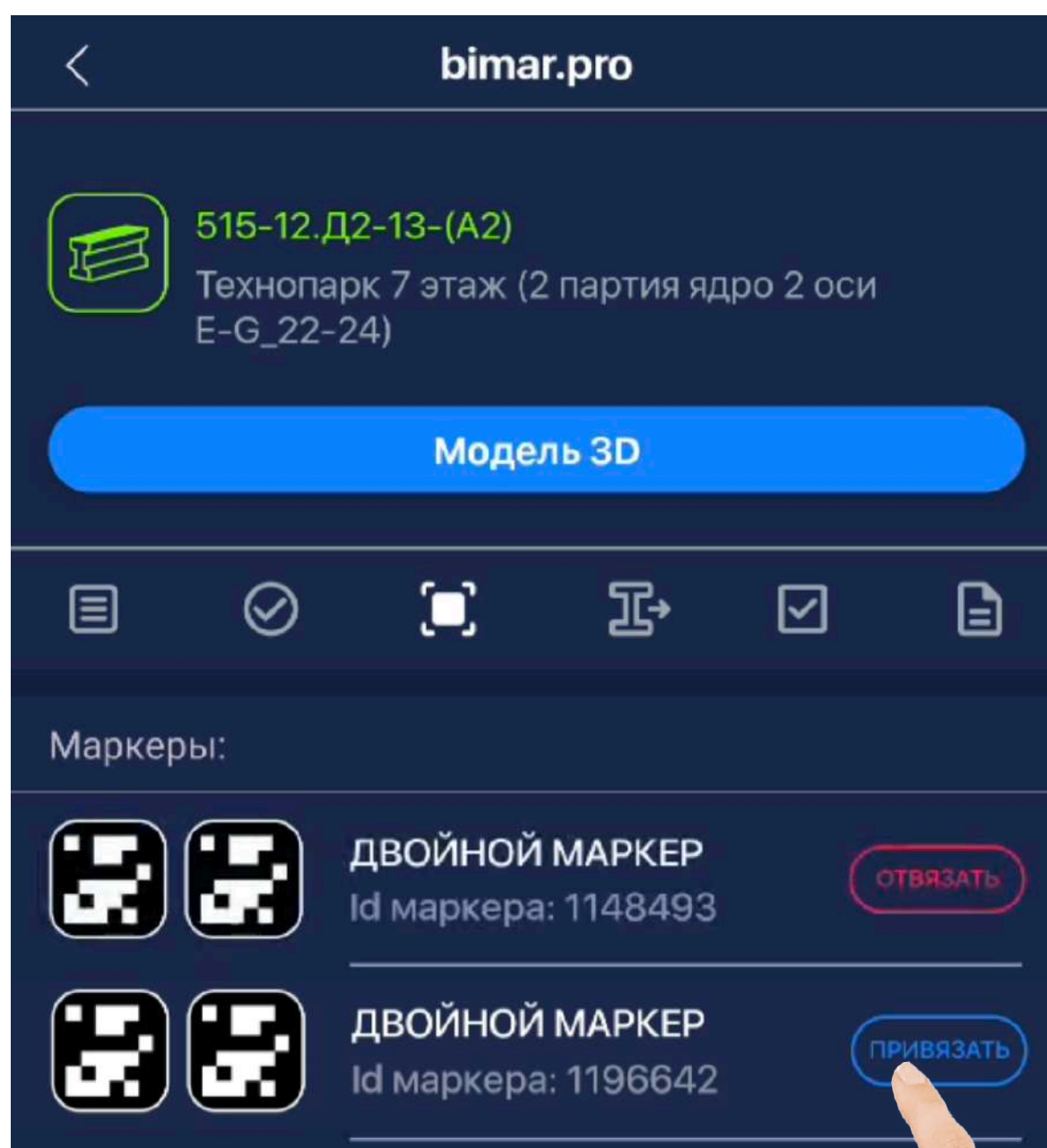
[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

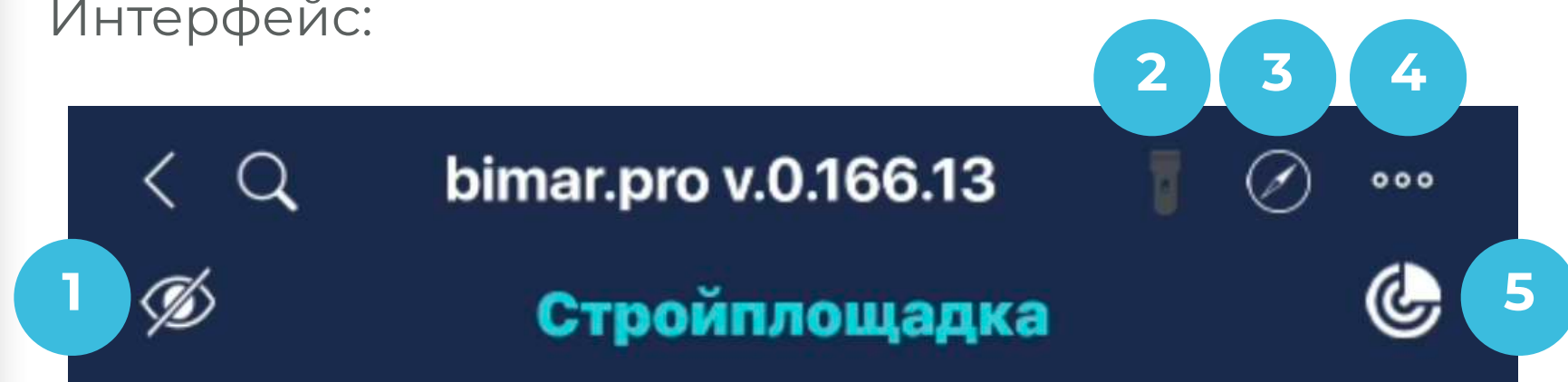
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

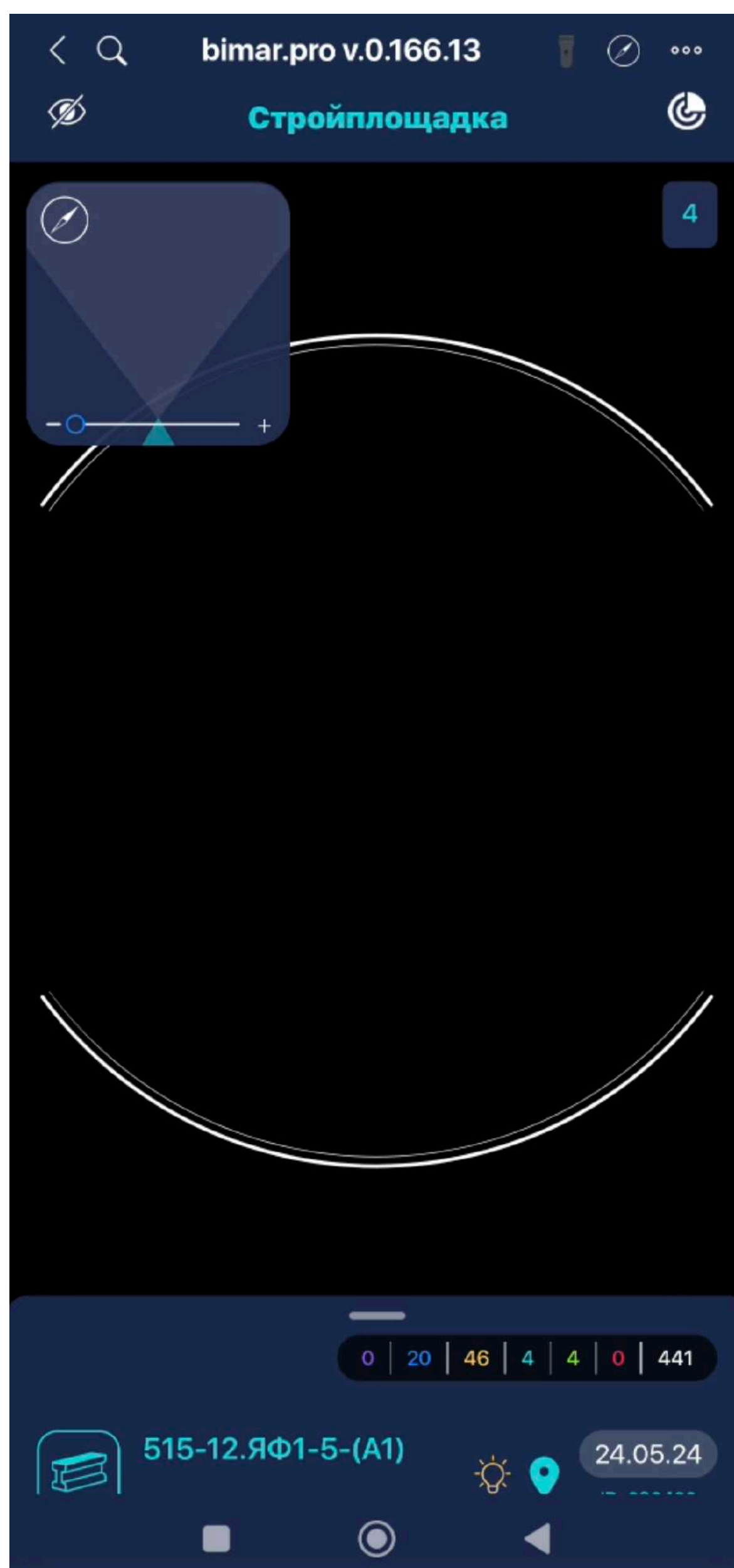
[Оффлайн-режим](#)

## КАК ОТСКАНИРОВАТЬ ЭЛЕМЕНТЫ?

Интерфейс:



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



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)


[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

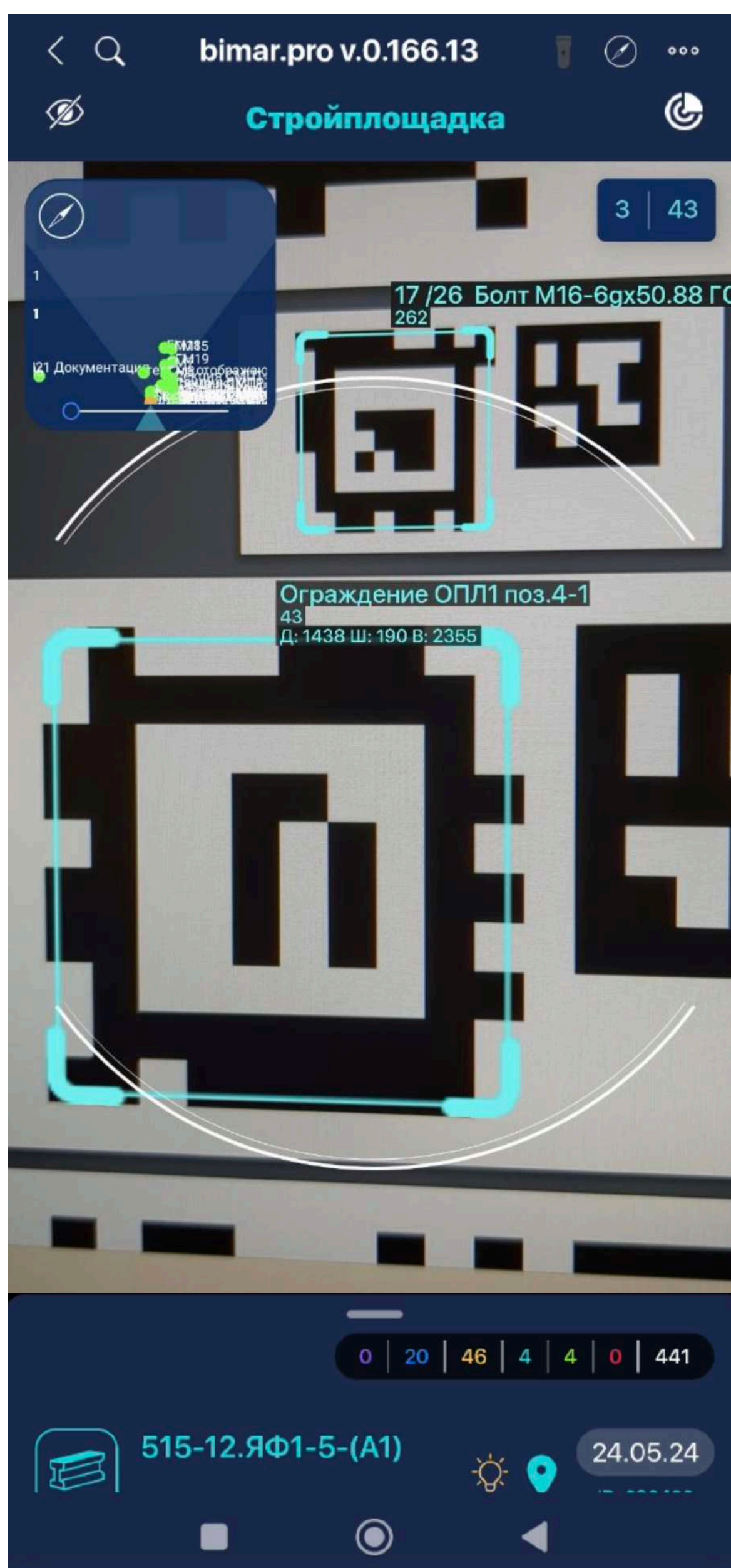
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 лентмарке) и статус (цвет) отсканированного элемента в зависимости от выбранного режима. По умолчанию привязка местоположения маркера включена по лентмарке. 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.



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

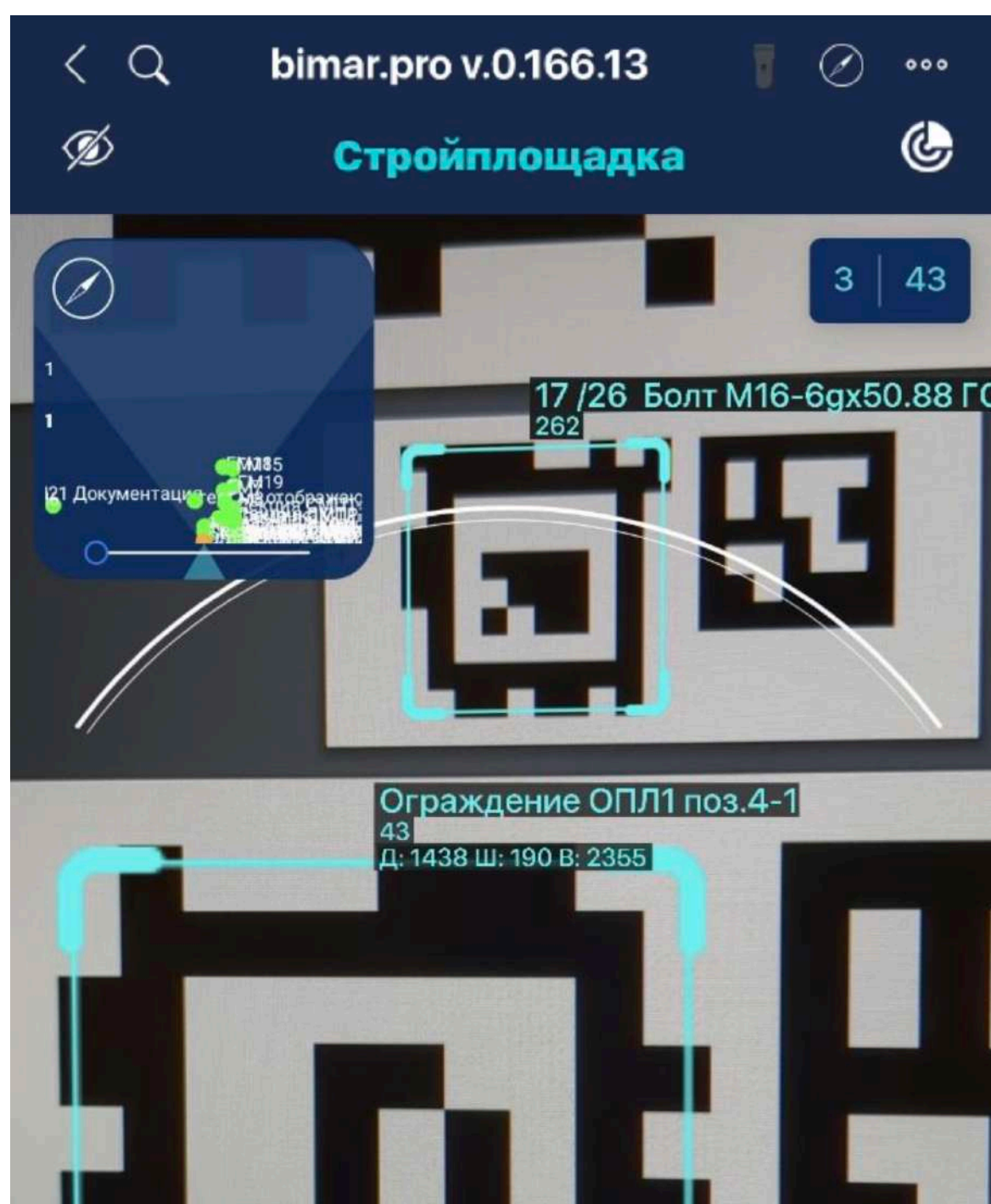
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

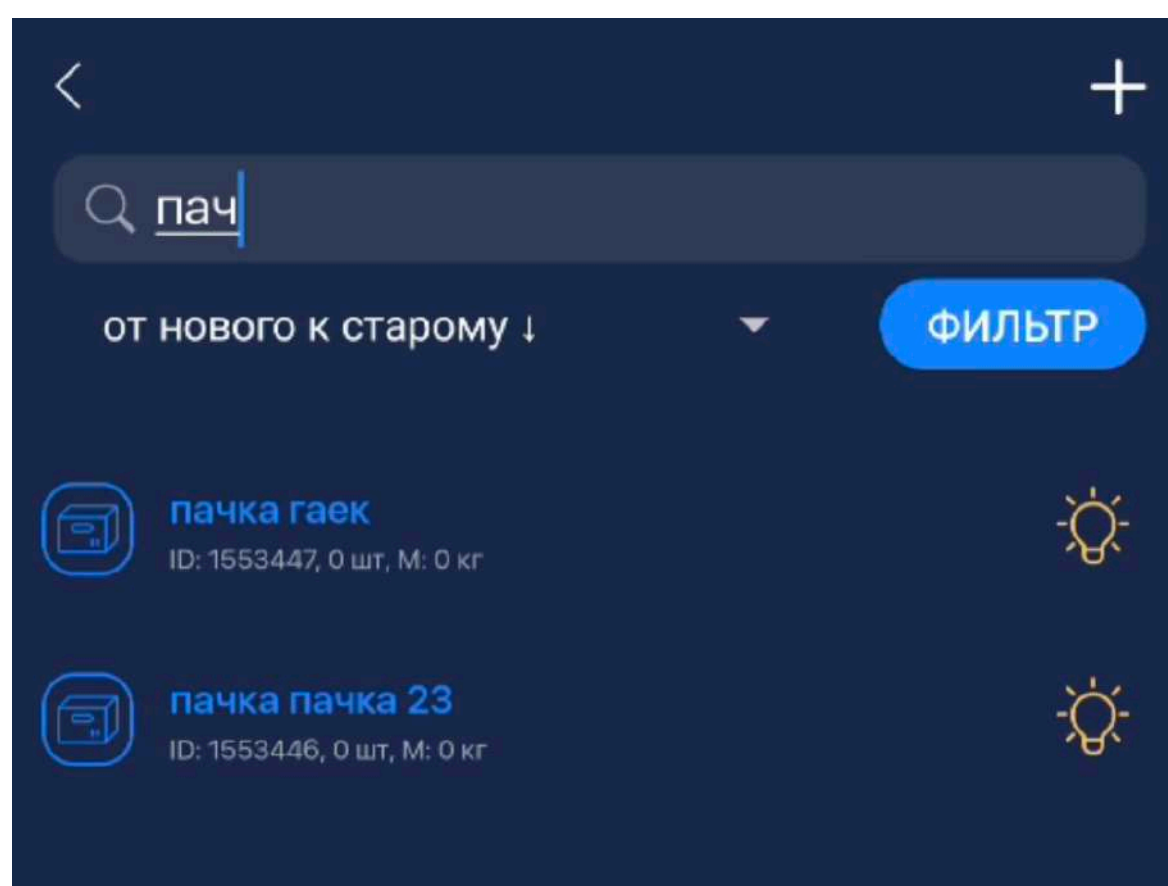
[Оффлайн-режим](#)

## КАК НАЙТИ ДЕТАЛЬ НА СКЛАДЕ?

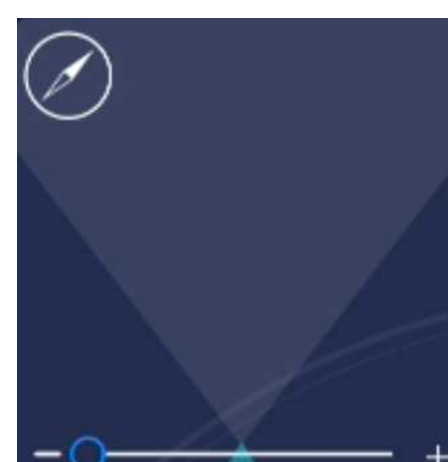
Чтобы найти деталь по ее названию, нужно на главной странице проекта выбрать режим «Склад» и нажать на ярлык в виде лупы.



После этого откроется список деталей, находящихся на складе. Также нажав на **+** можно создавать новые пачки, лэндмарки, отрезки и новые детали.



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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

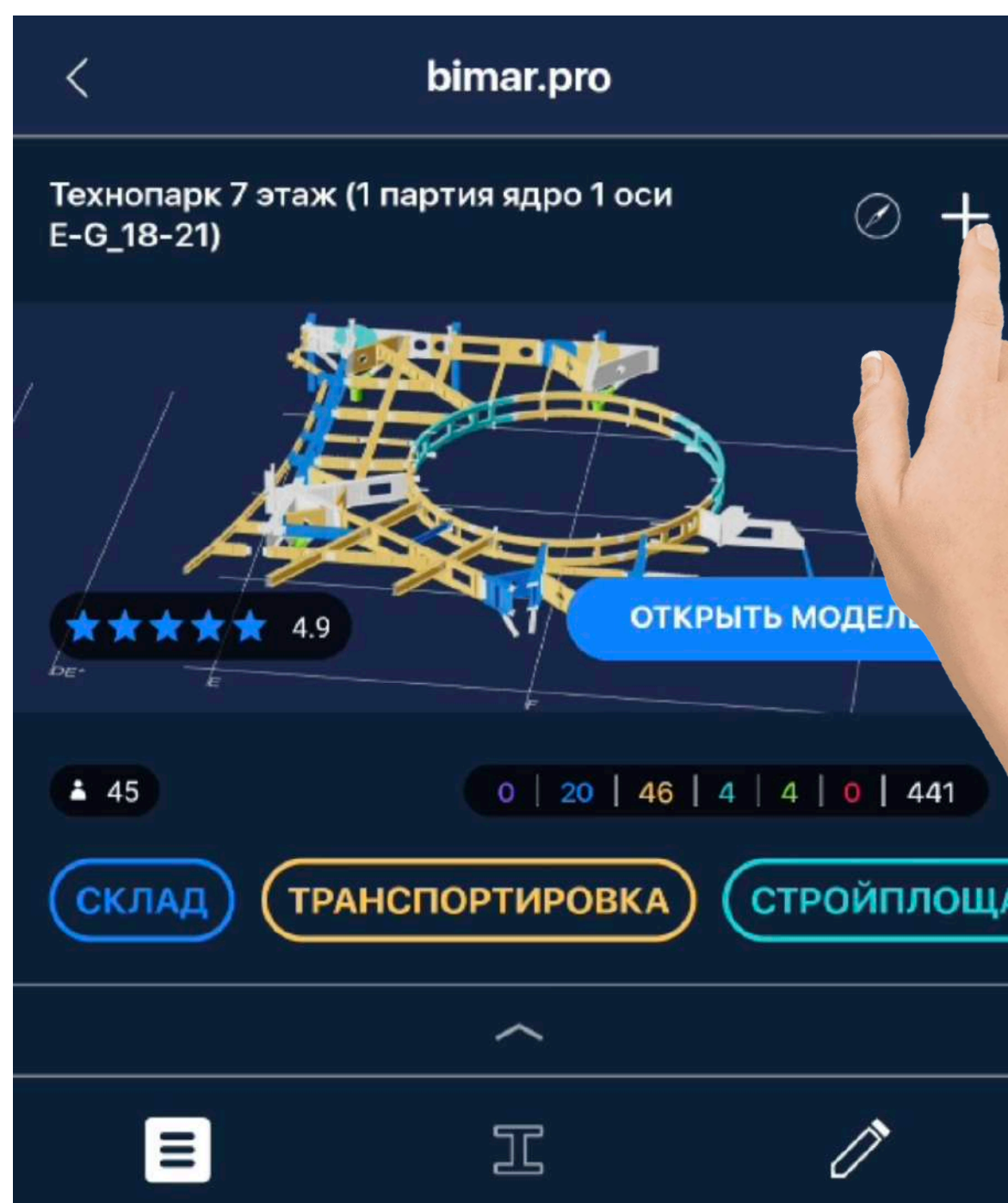
## ПАЧКИ

Пачка - набор из нескольких деталей.

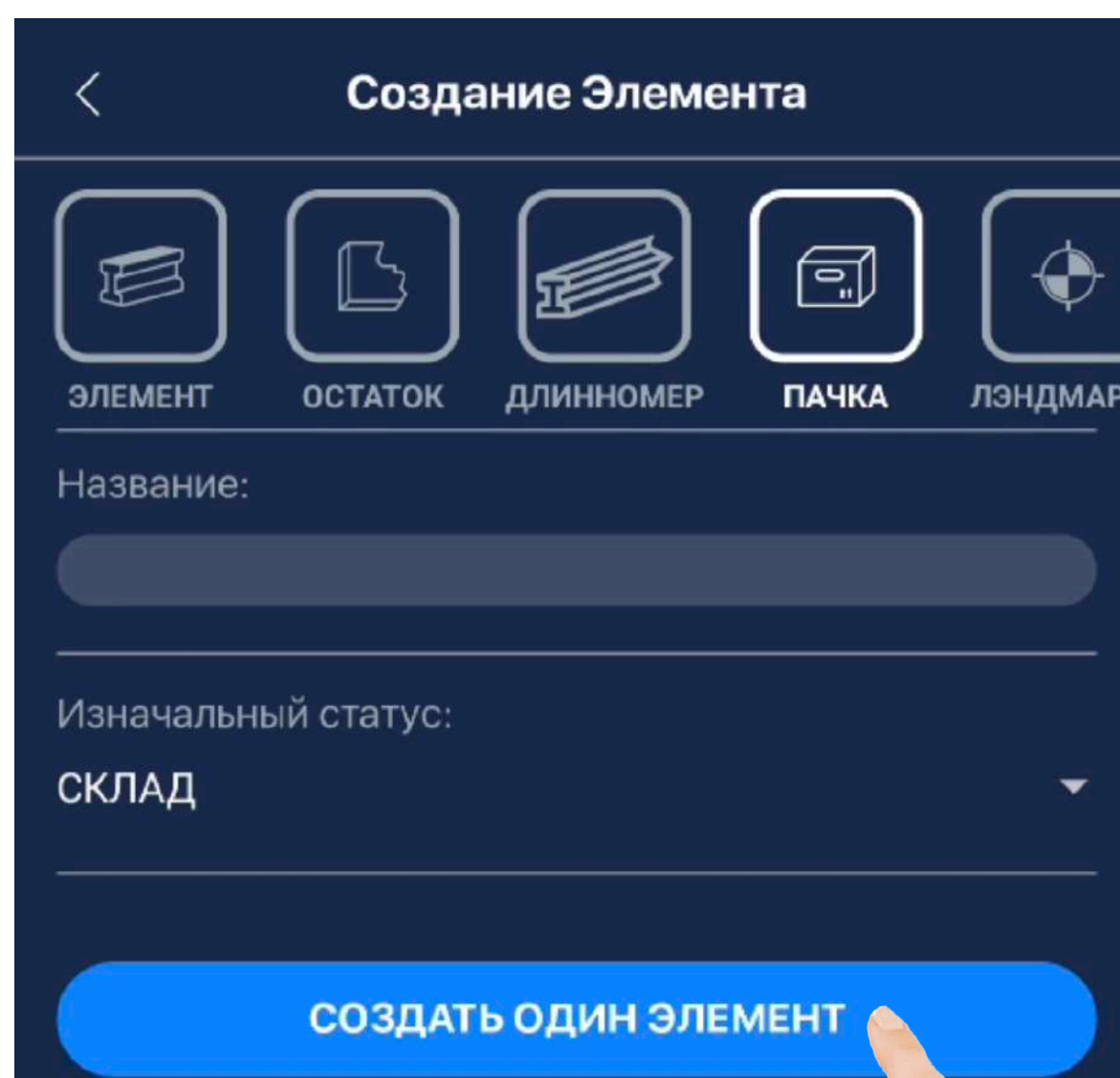
### КАК СОЗДАТЬ НОВУЮ ПАЧКУ?

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

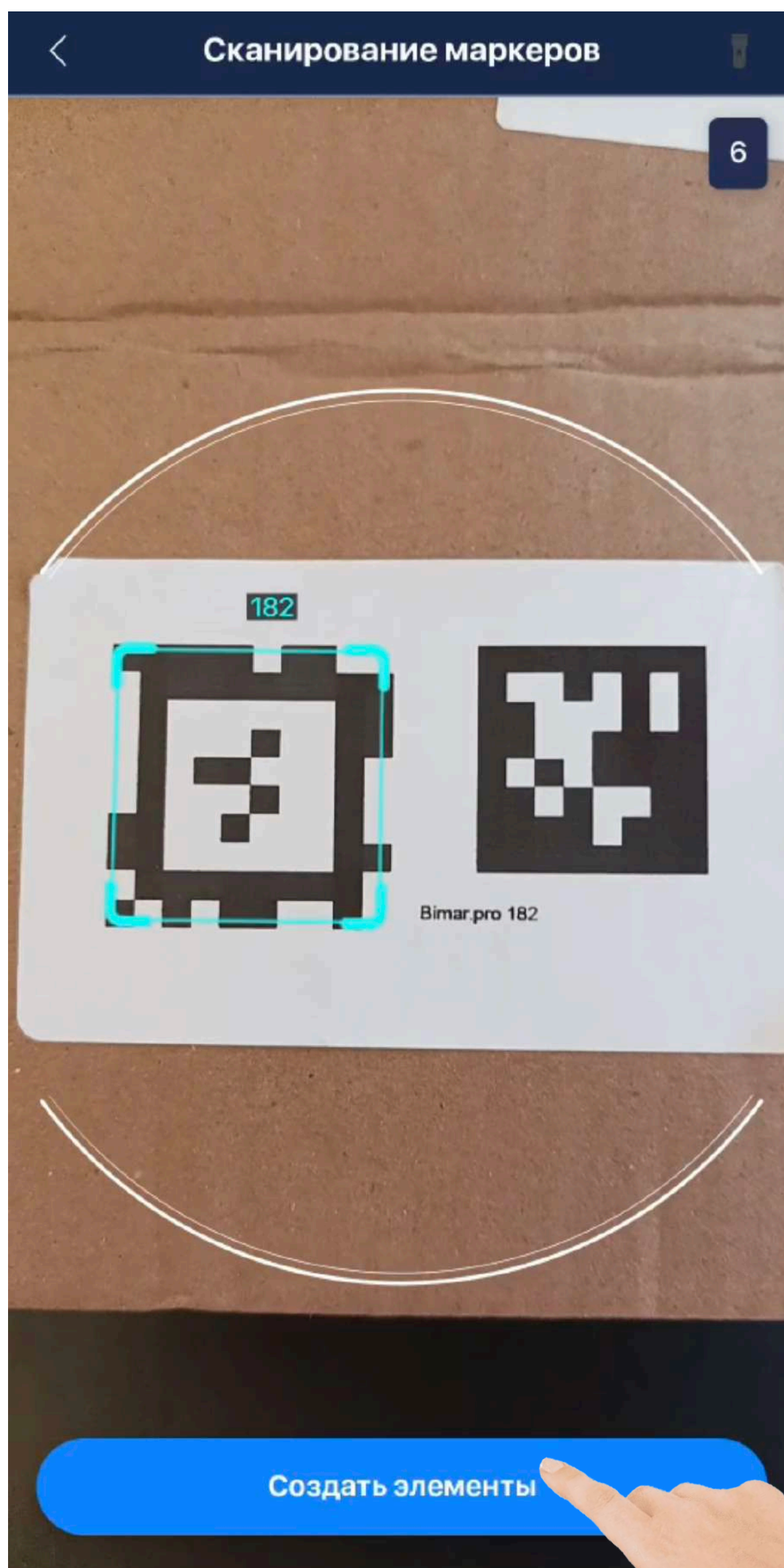
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

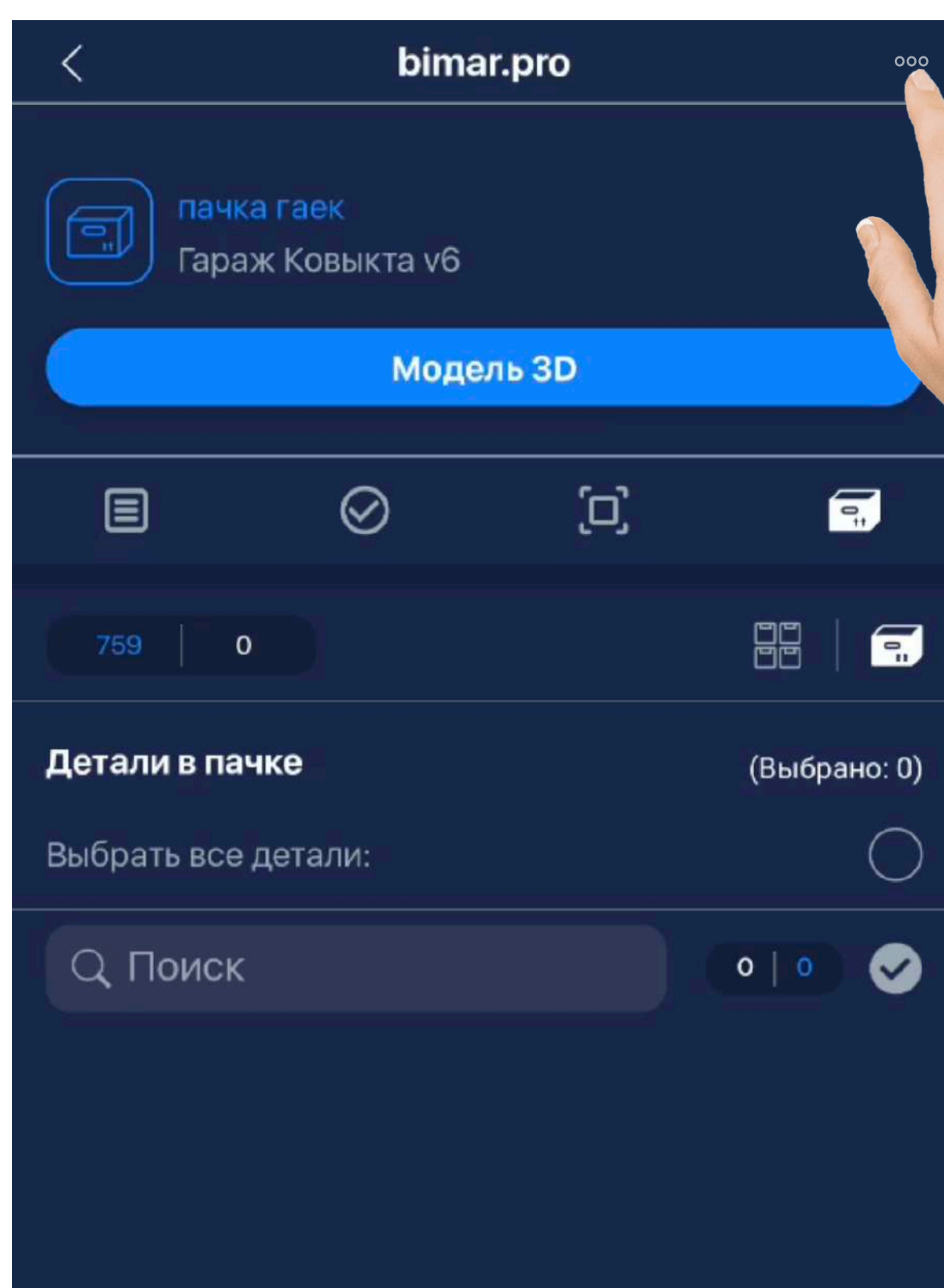
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## КАК УДАЛИТЬ ПАЧКУ?

1. Удалить пачку можно, нажав сначала на троеточие и потом на соответствующую кнопку в меню



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Задания](#)

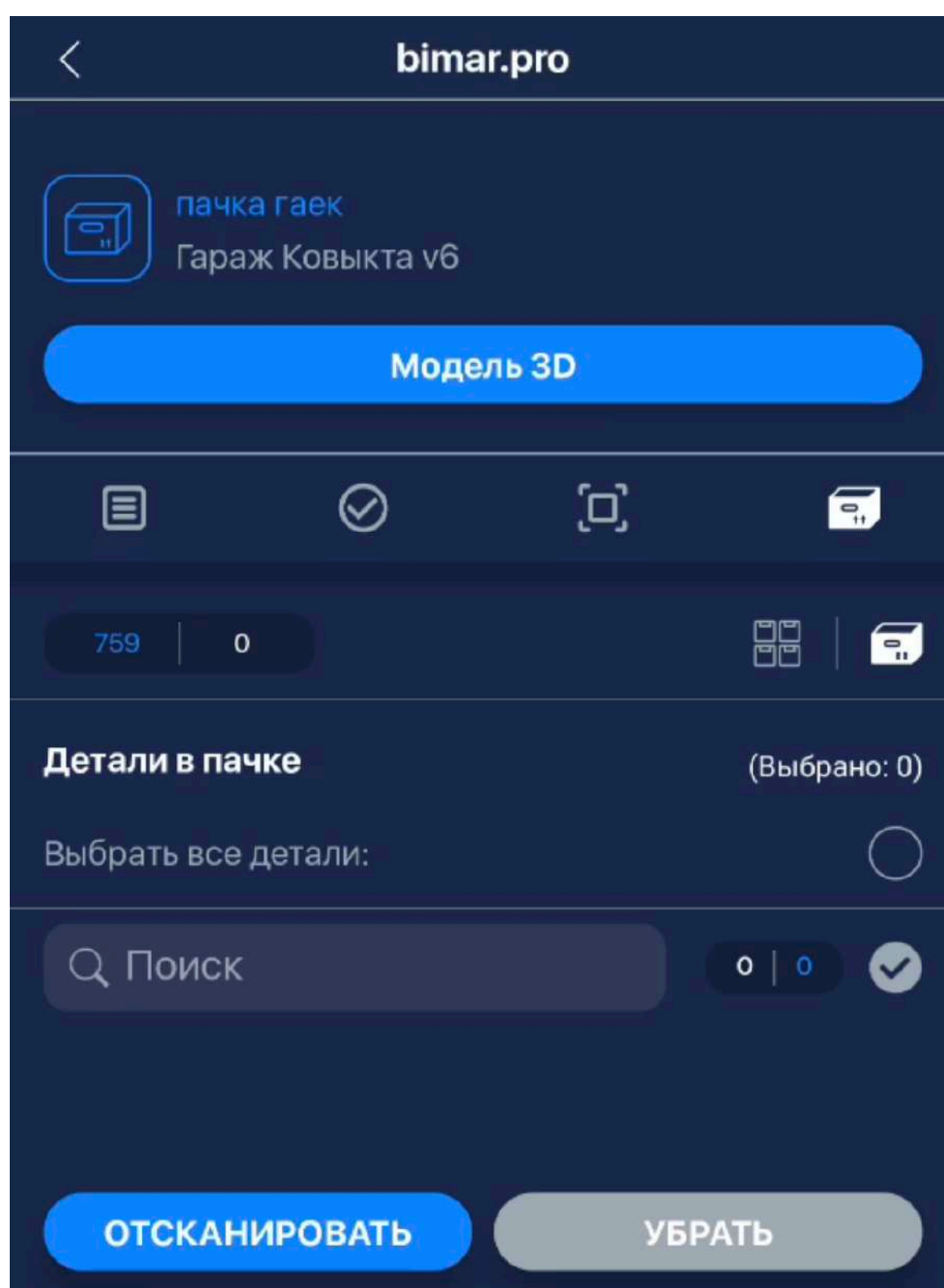
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)


## КАК ДОБАВИТЬ ДЕТАЛЬ В ПАЧКУ?

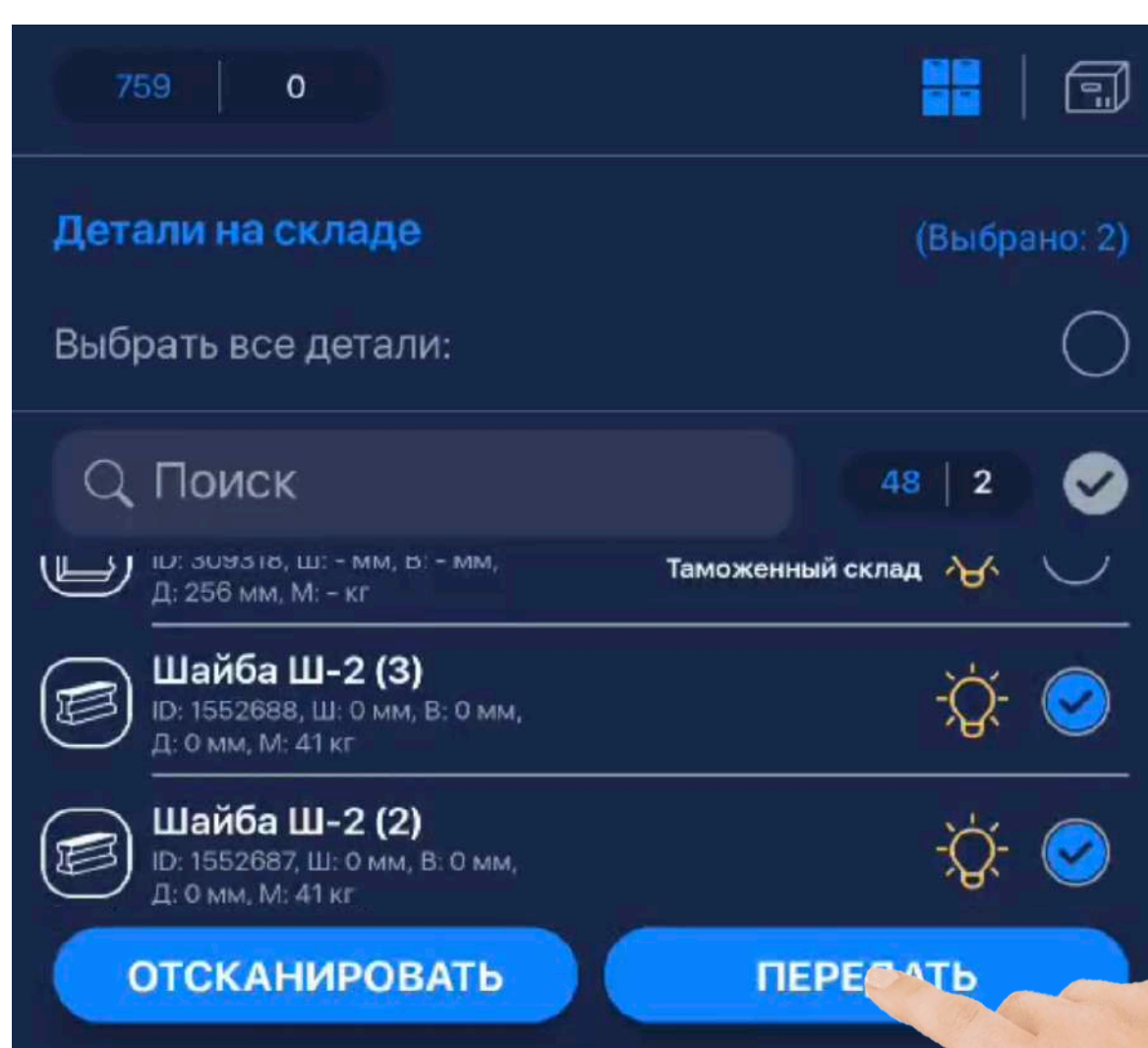
Для добавления деталей в пачку:

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, отрезки 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## РАБОТА С ДЕЛОВЫМИ ОСТАТКАМИ

### КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ДЛИННОМЕРА?

Для создания нового компонента:

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

Создание Элемента

ЭЛЕМЕНТ ОСТАТОК ДЛИННОМЕР ПАЧКА ЛЭНДМАРК

Название:

Материал:

Искать материал

С345-5

Изначальный статус:

СКЛАД

Длина (мм):

СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ

СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ

СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА

3. Введите название, выберите материал из выпадающего списка (если в системе заведен справочник материалов), добавьте длину 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)


[Задания](#)

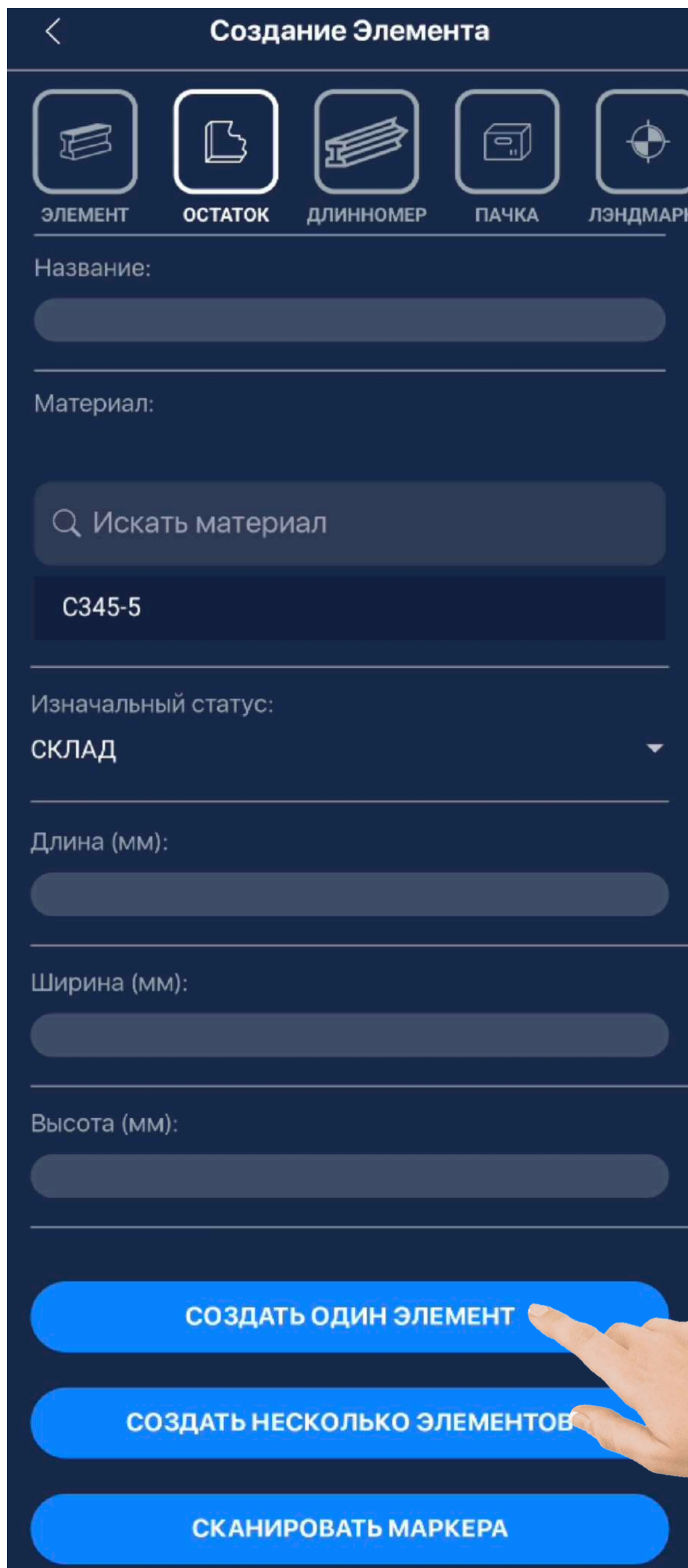
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## КАК СОЗДАТЬ НОВЫЙ ОСТАТОК ЛИСТОВОГО МАТЕРИАЛА?

Для создания нового компонента:

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



Скриншот экрана приложения "Создание Элемента". Вверху — панель с иконками: ЭЛЕМЕНТ, ОСТАТОК, ДЛИННОМЕР, ПАЧКА, ЛЭНДМАРК. Ниже — поля для ввода: Название, Материал (с поиском "Искать материал" и результатом "С345-5"), Изначальный статус (выбран "СКЛАД"), Длина (мм), Ширина (мм), Высота (мм). Внизу — три кнопки: "СОЗДАТЬ ОДИН ЭЛЕМЕНТ", "СОЗДАТЬ НЕСКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ", "СКАНИРОВАТЬ МАРКЕРА". Палец указывает на первую кнопку.

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)


## КАК РАБОТАТЬ СО СТАТУСАМИ ВТОРОГО УРОВНЯ

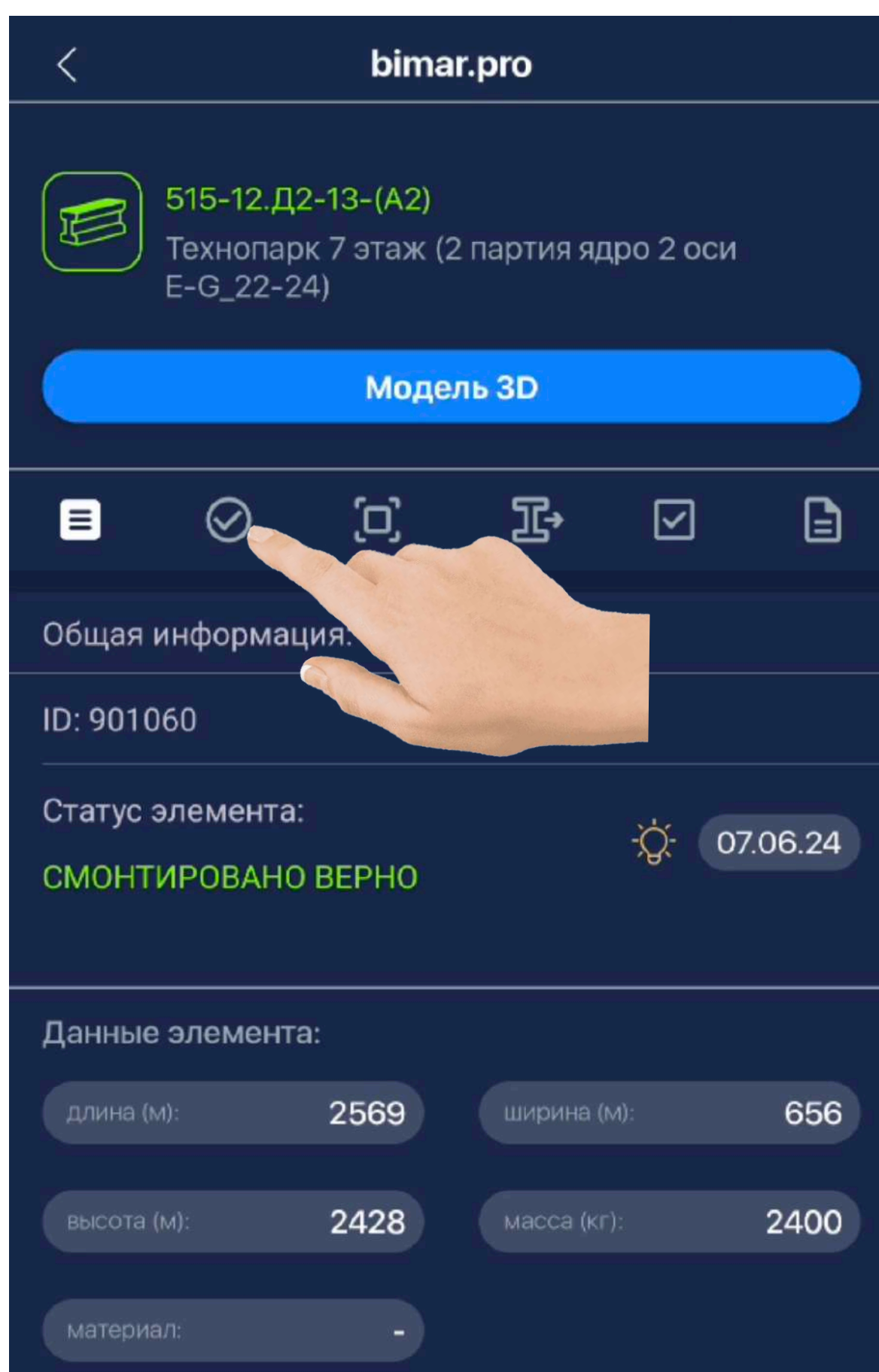
Статусы второго уровня (доп.статусы)— статусы элементов, которые могут быть дополнительно присвоены независимо от текущего статуса элемента в системе («на складе», «на транспортировке», «на стройплощадке» и т .д.).

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

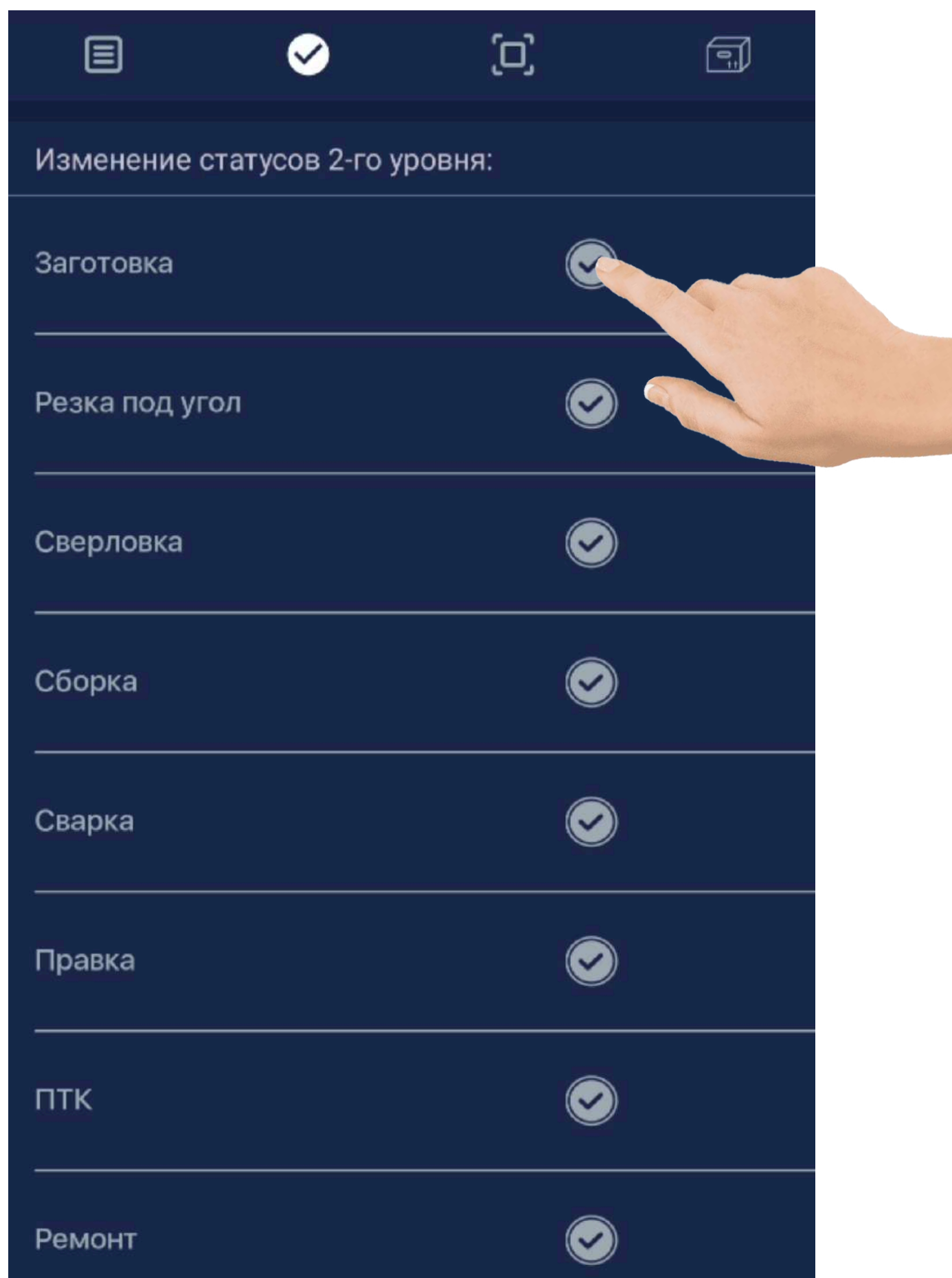
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

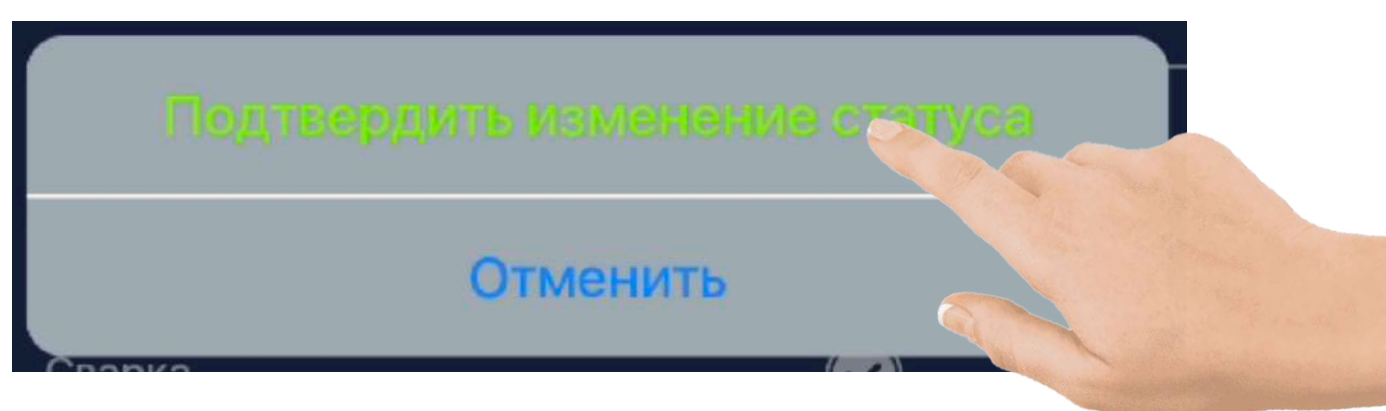
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

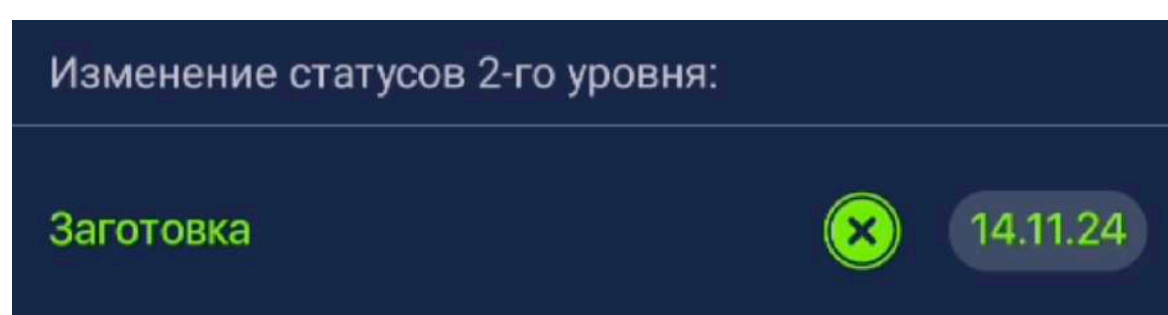
2. В открывшемся списке можно отметить галочкой текущий статус элемента



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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

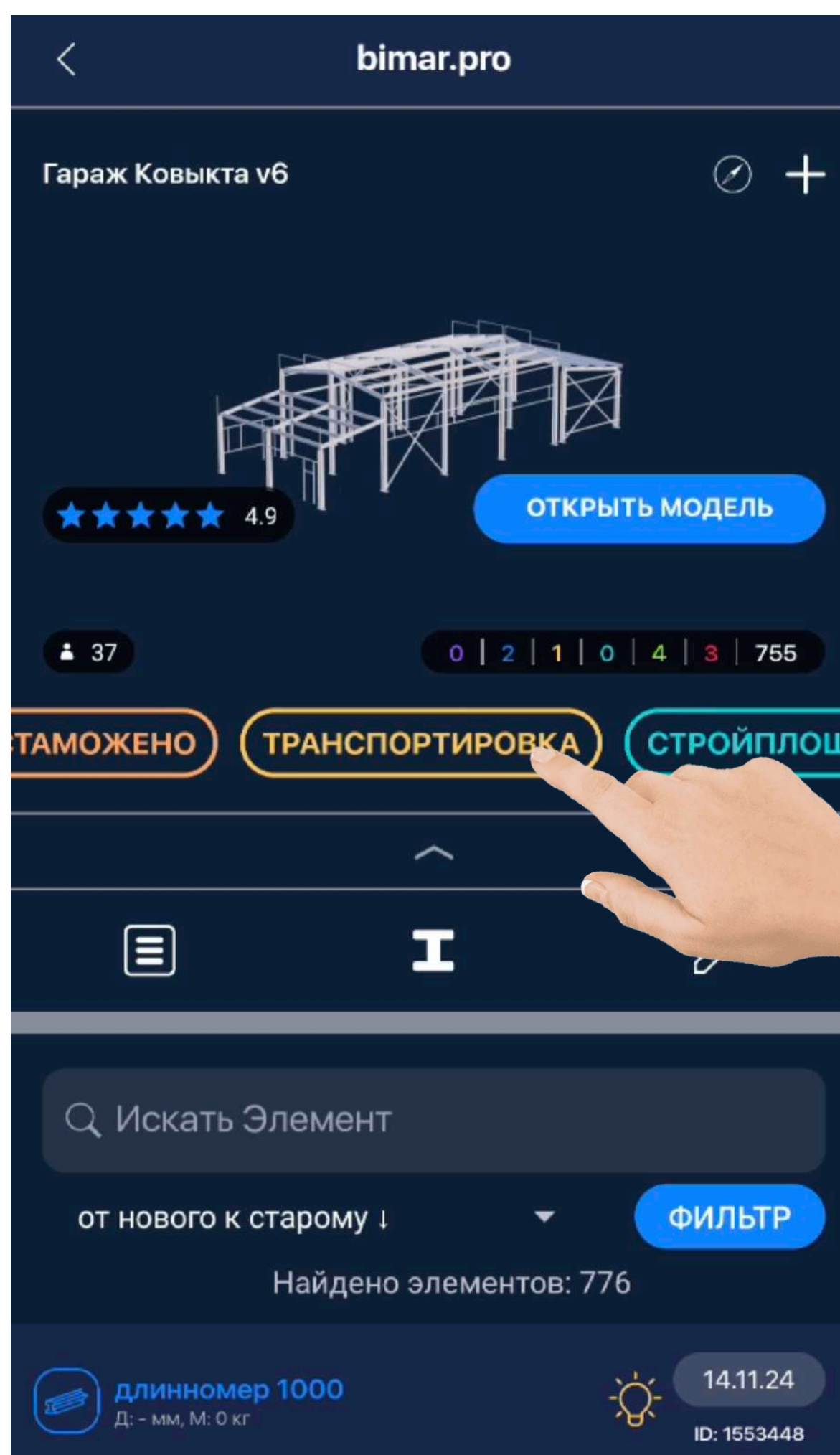
[Оффлайн-режим](#)

## ТРАНСПОРТИРОВКА

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

### КАК ДОБАВИТЬ НОВОЕ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО?

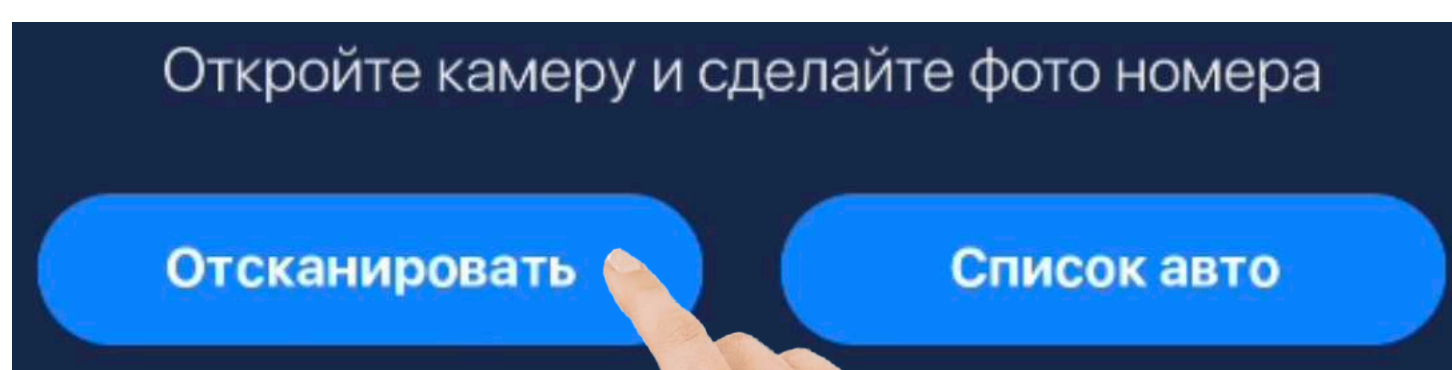
Ввод нового транспорта доступен только в режиме «ТРАНСПОРТИРОВКА» (из главного окна проекта).



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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

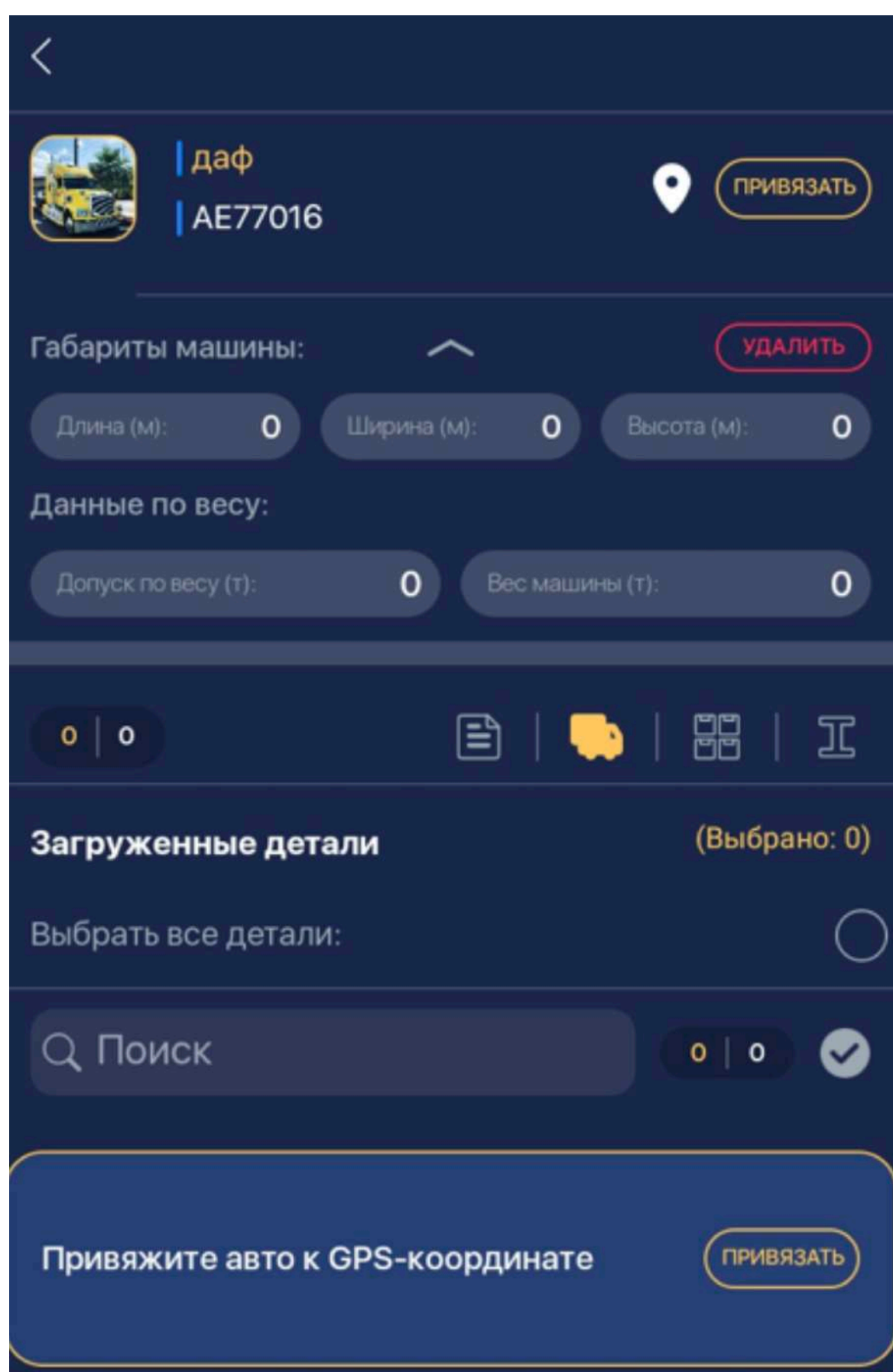
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

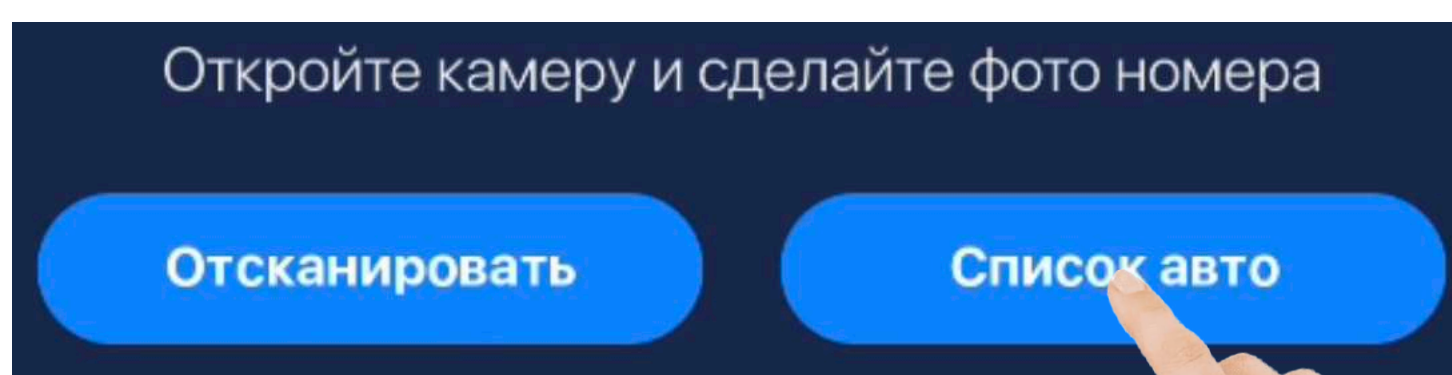
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

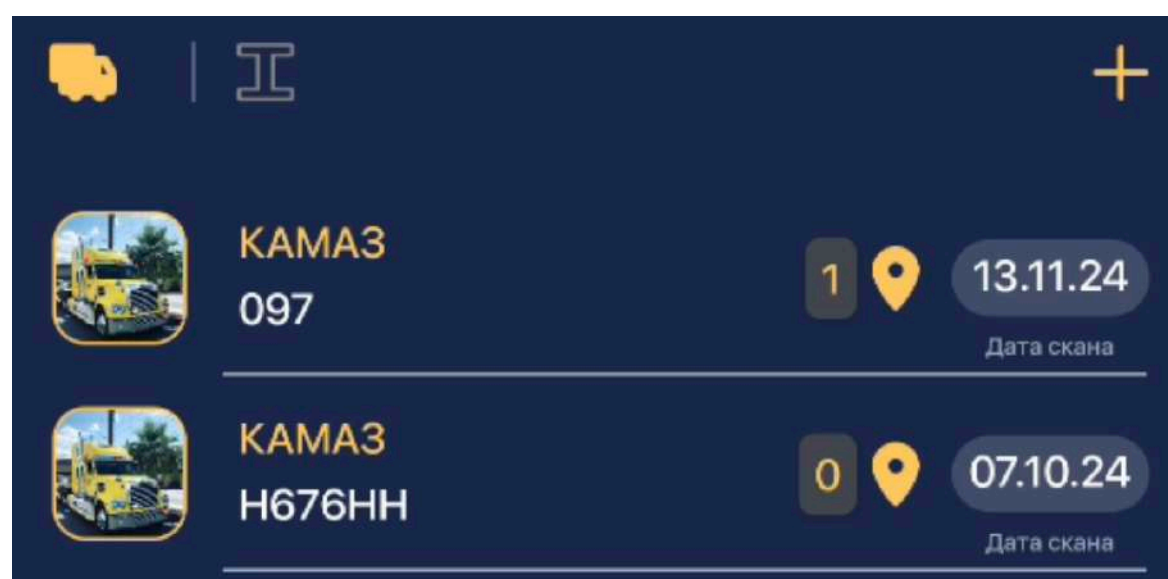
[Оффлайн-режим](#)

Для того чтобы добавить автомобиль вручную:

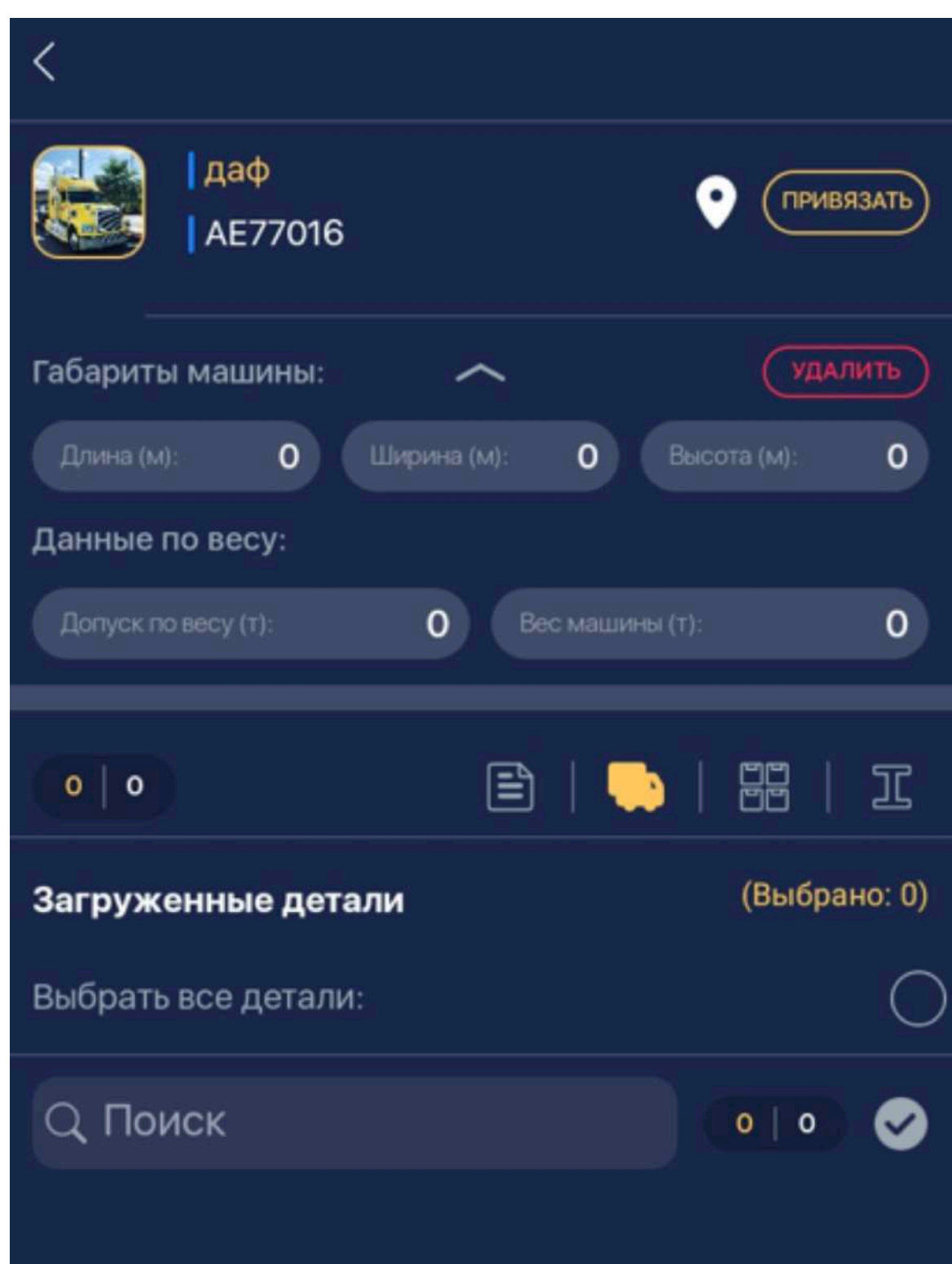
1. В режиме «ТРАНСПОРТИРОВКА» нажмите вместо "Отсканировать" на «Список авто»



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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

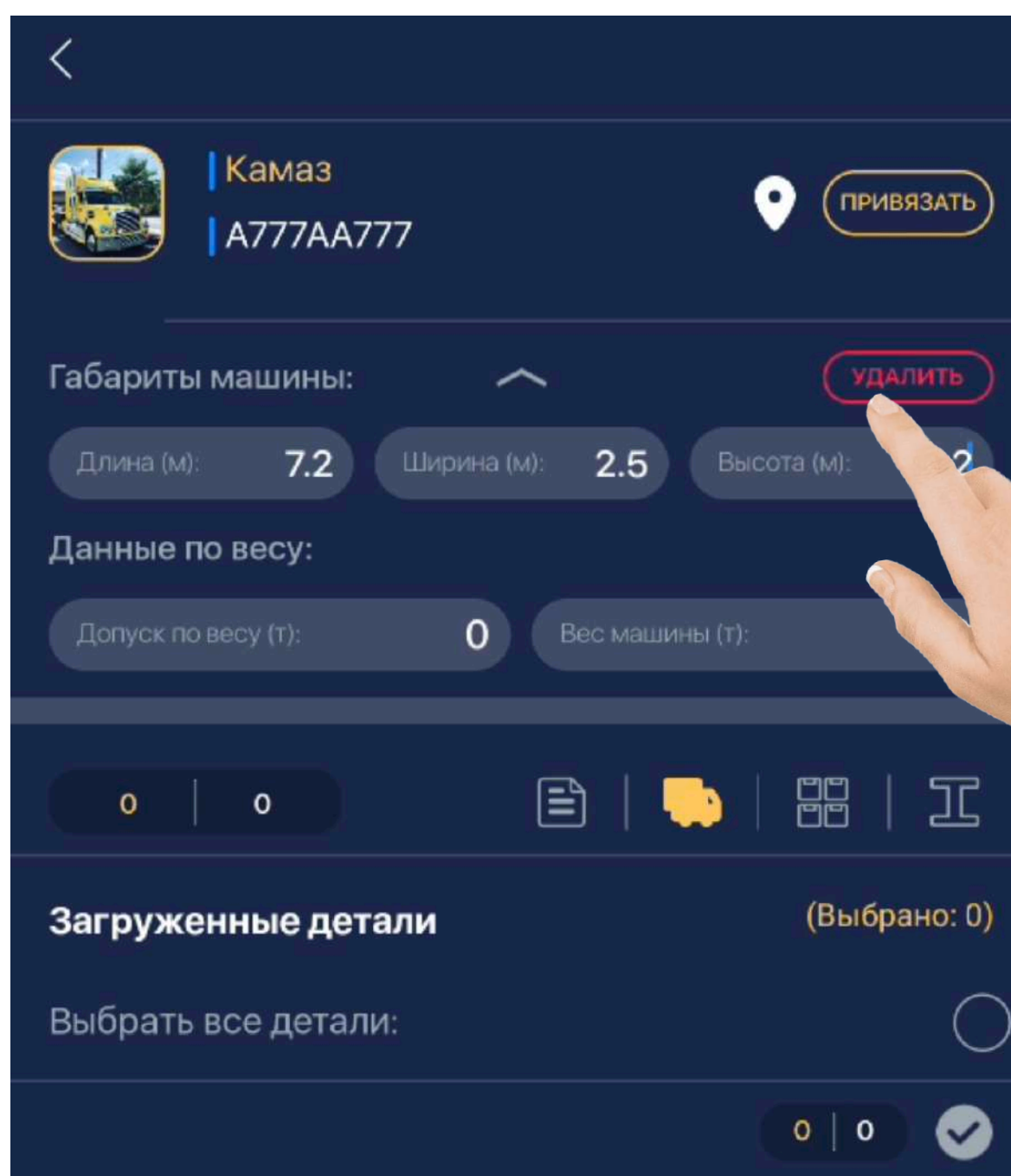
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

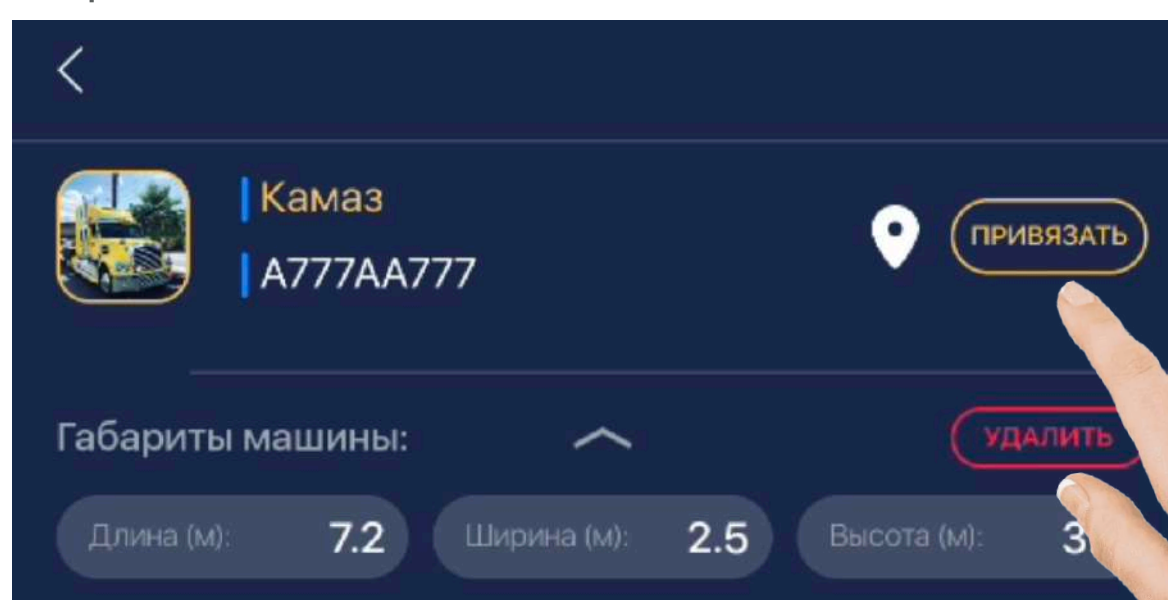
[Задания](#)

[Топосъемка](#)


[Оффлайн-режим](#)

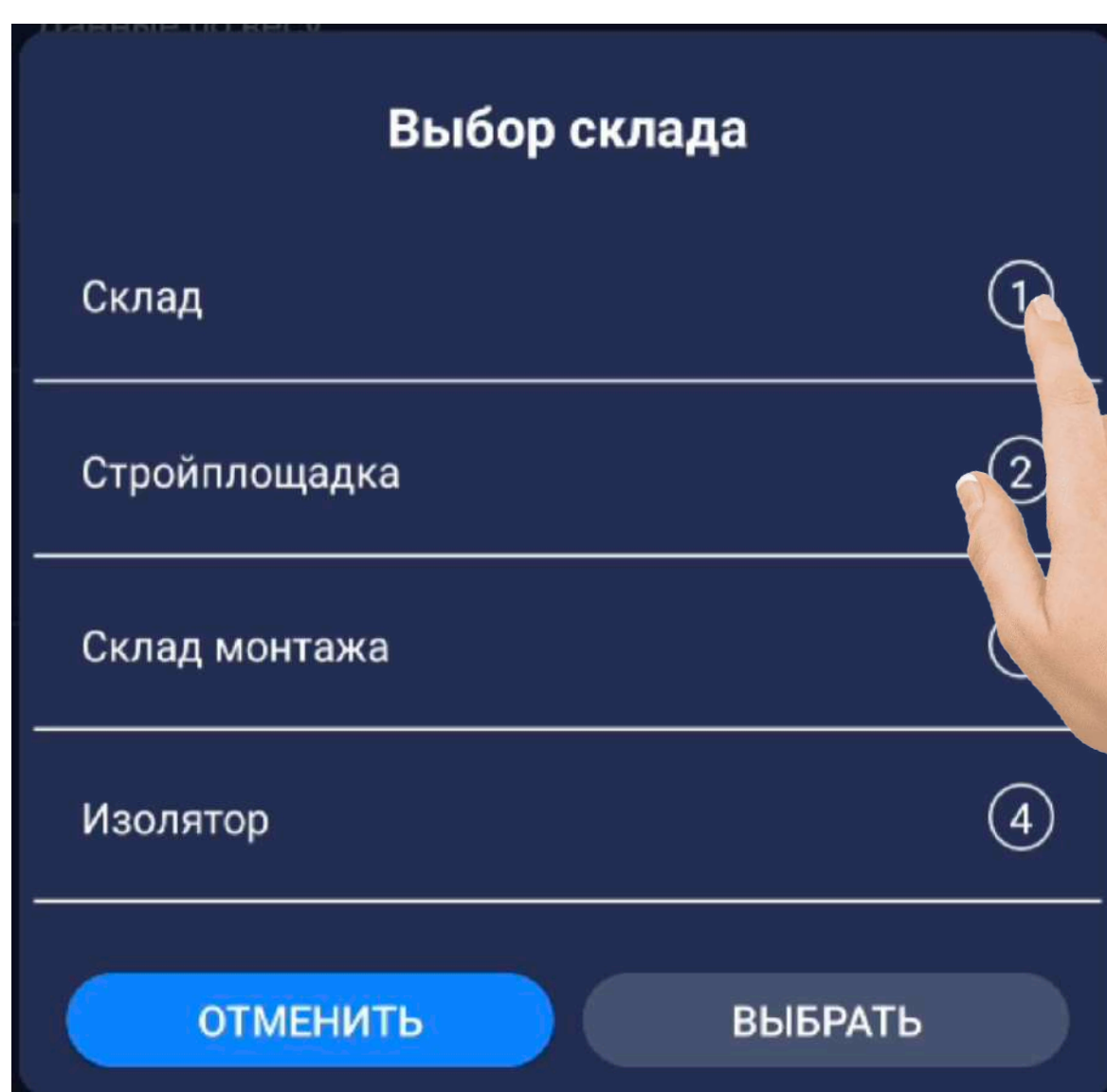
## КАК ДОБАВИТЬ ДЕТАЛИ НА ПОГРУЗКУ?

**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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

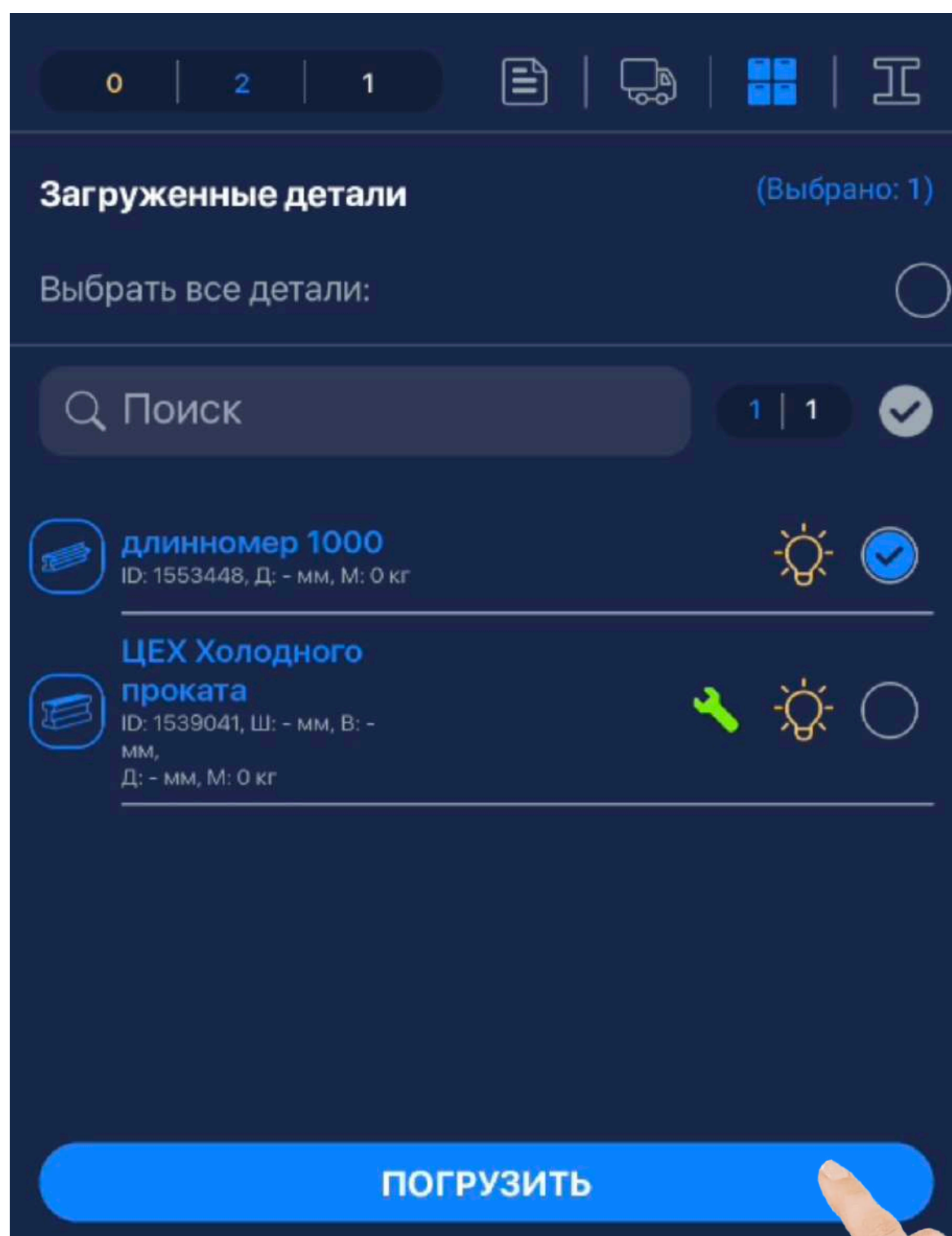
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

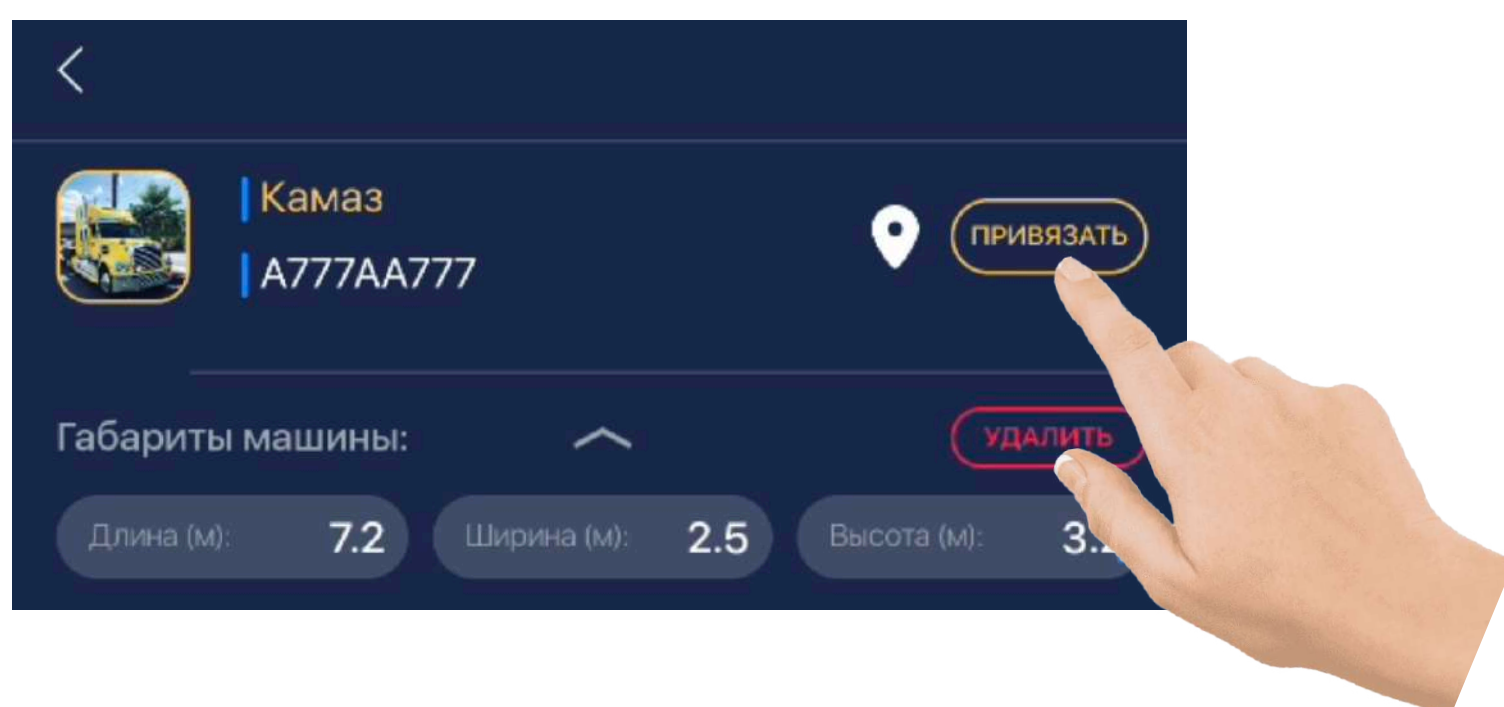
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## КАК ВЫГРУЗИТЬ ДЕТАЛИ?

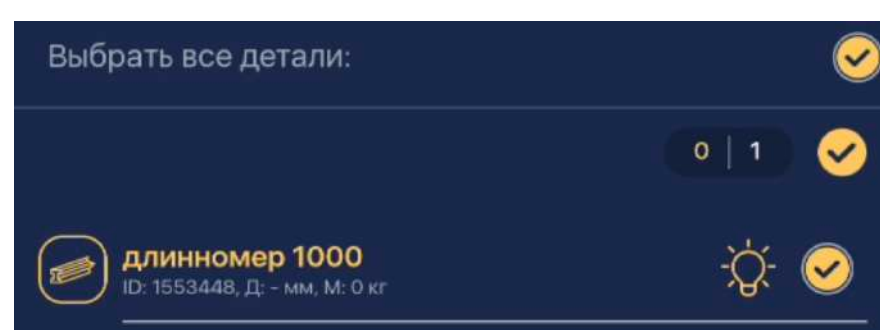
**ВАЖНО:** Перед разгрузкой необходимо передать координаты автомобиля. Для этого нажмите на кнопку «Привязать».



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

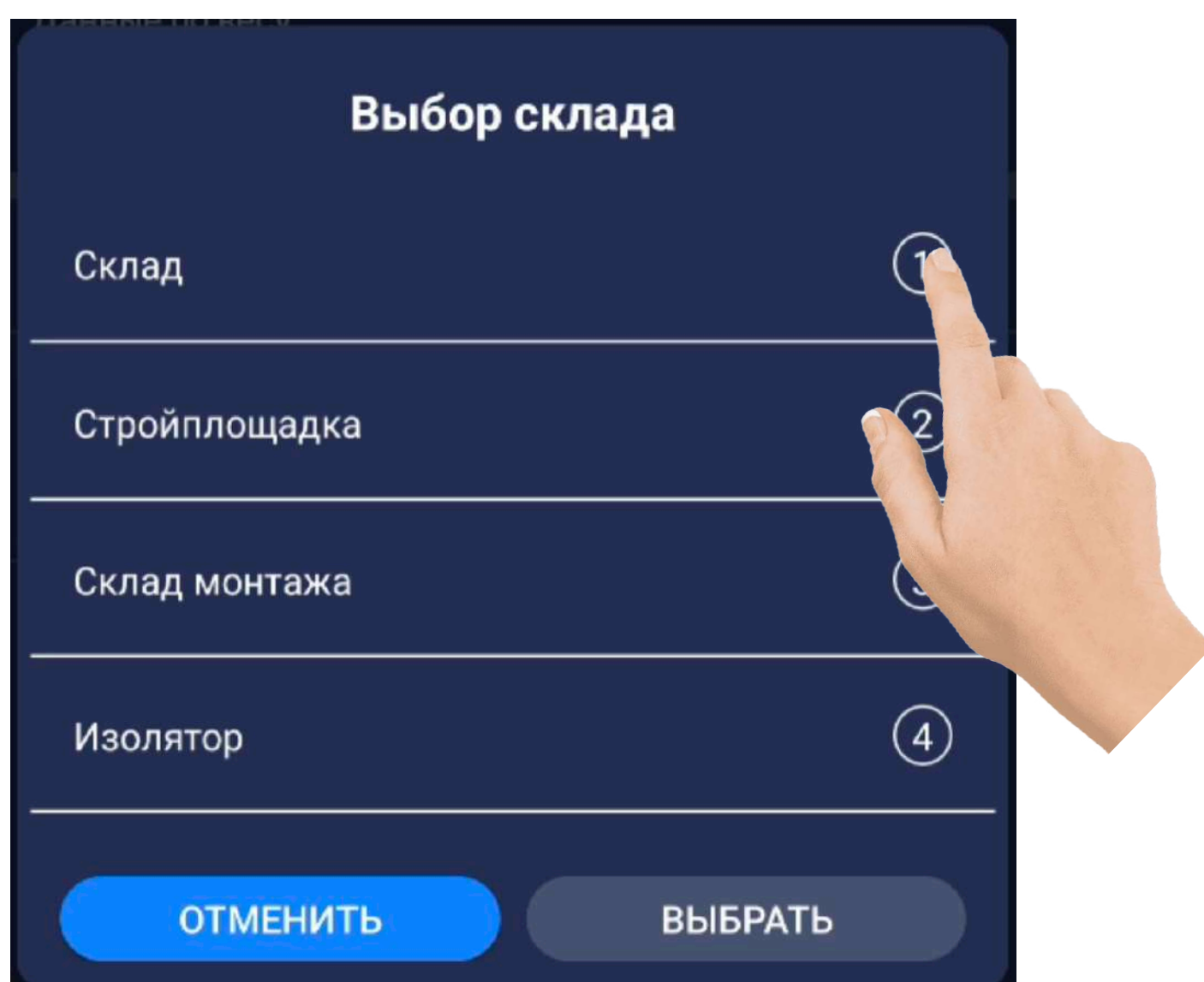
Для выгрузки элементов нужно сделать следующее:

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)


[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

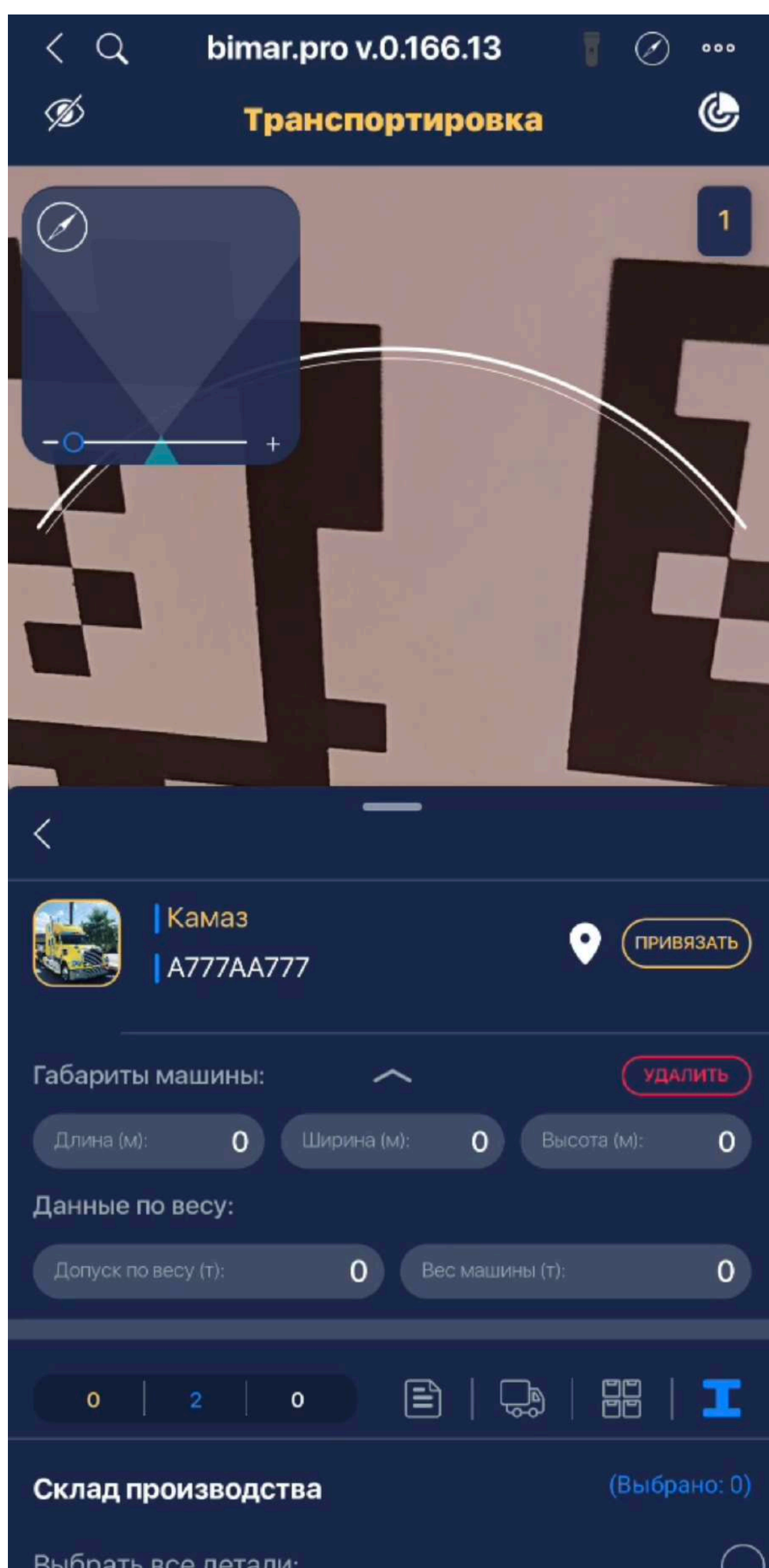
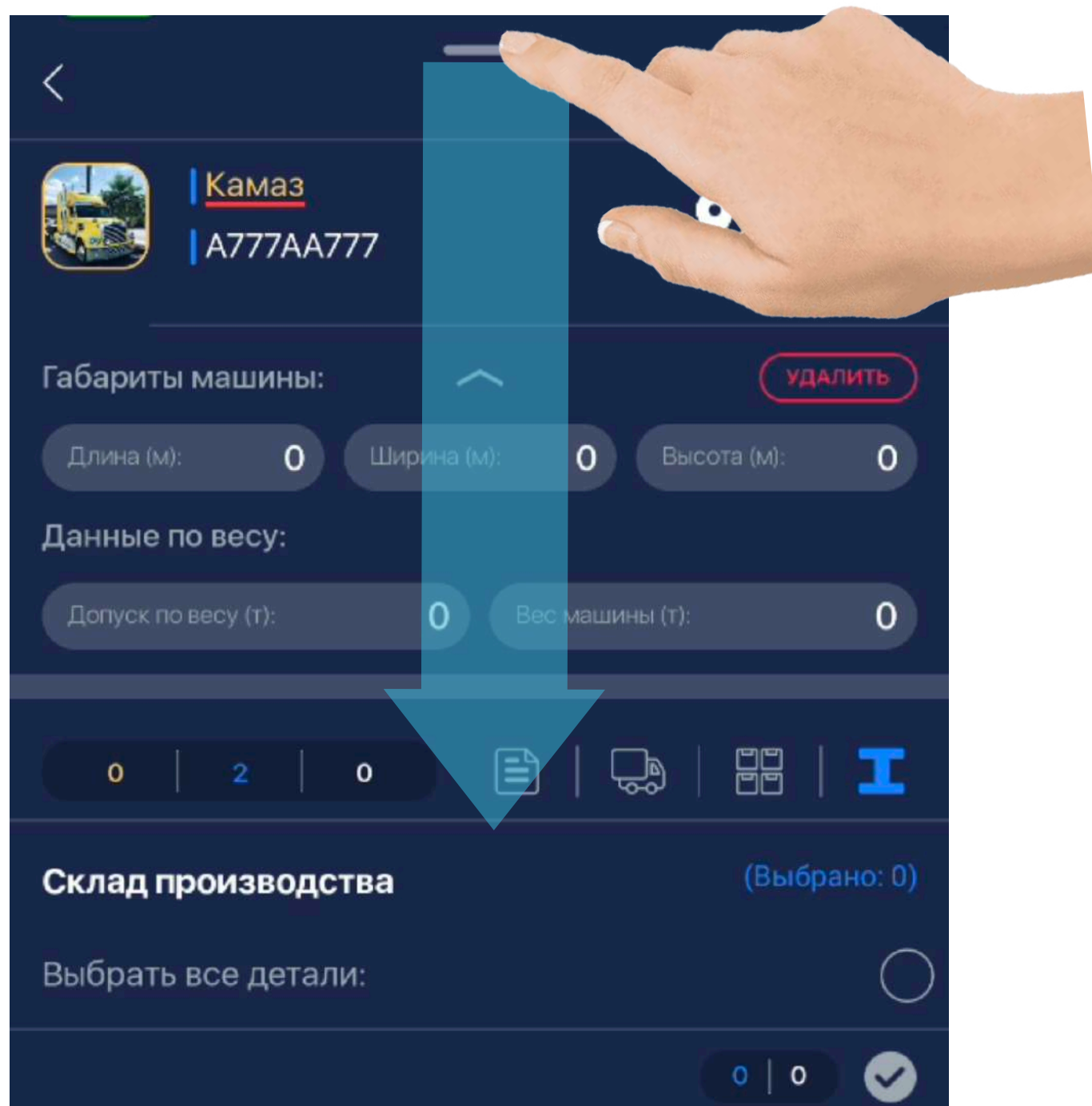
[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

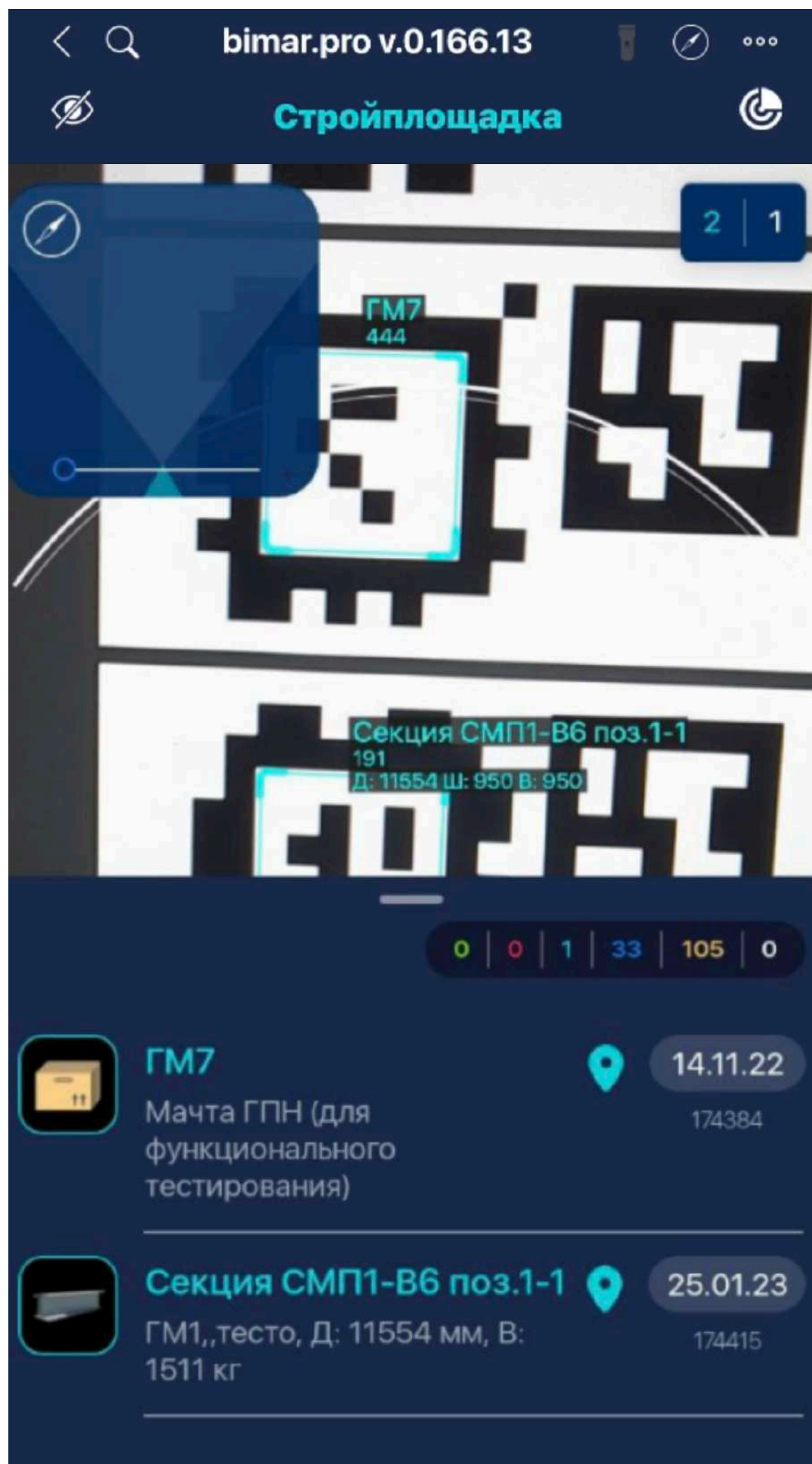
[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

## 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)


# 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 корректно и некорректно). 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)


[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

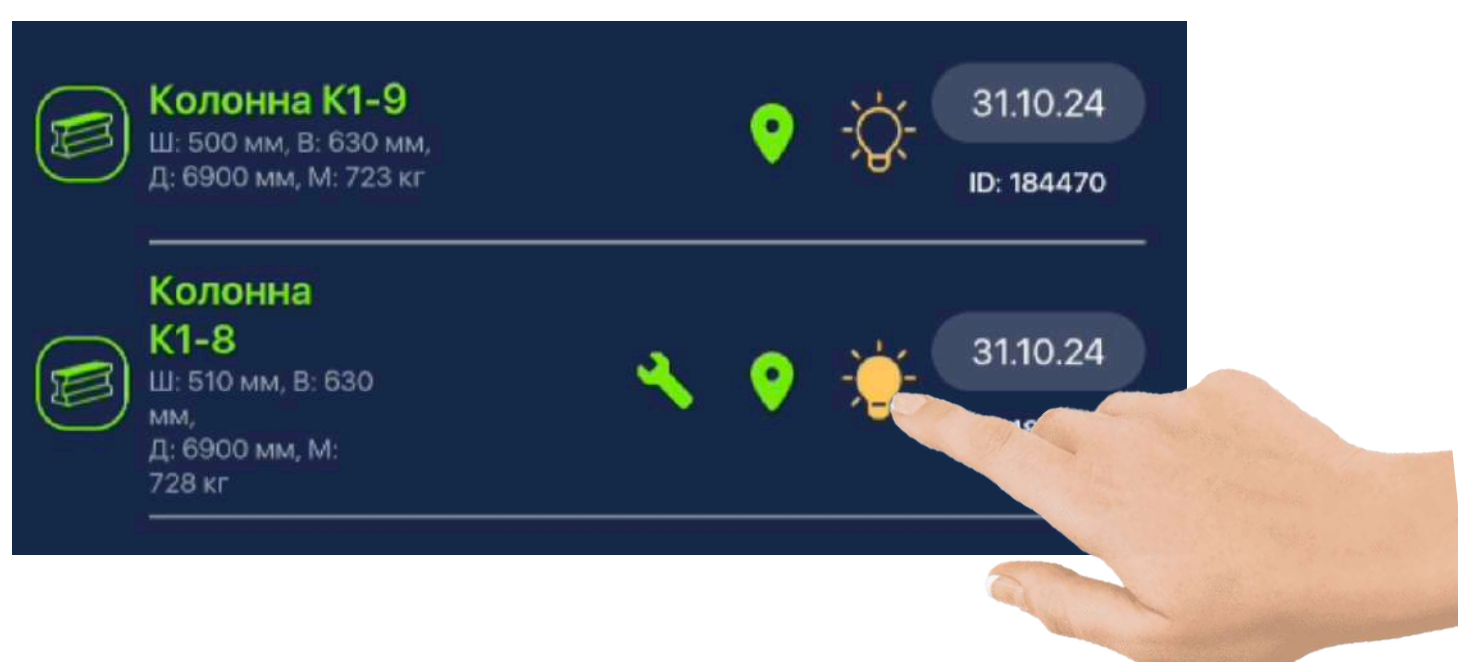
## ЛАМПОЧКИ

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.

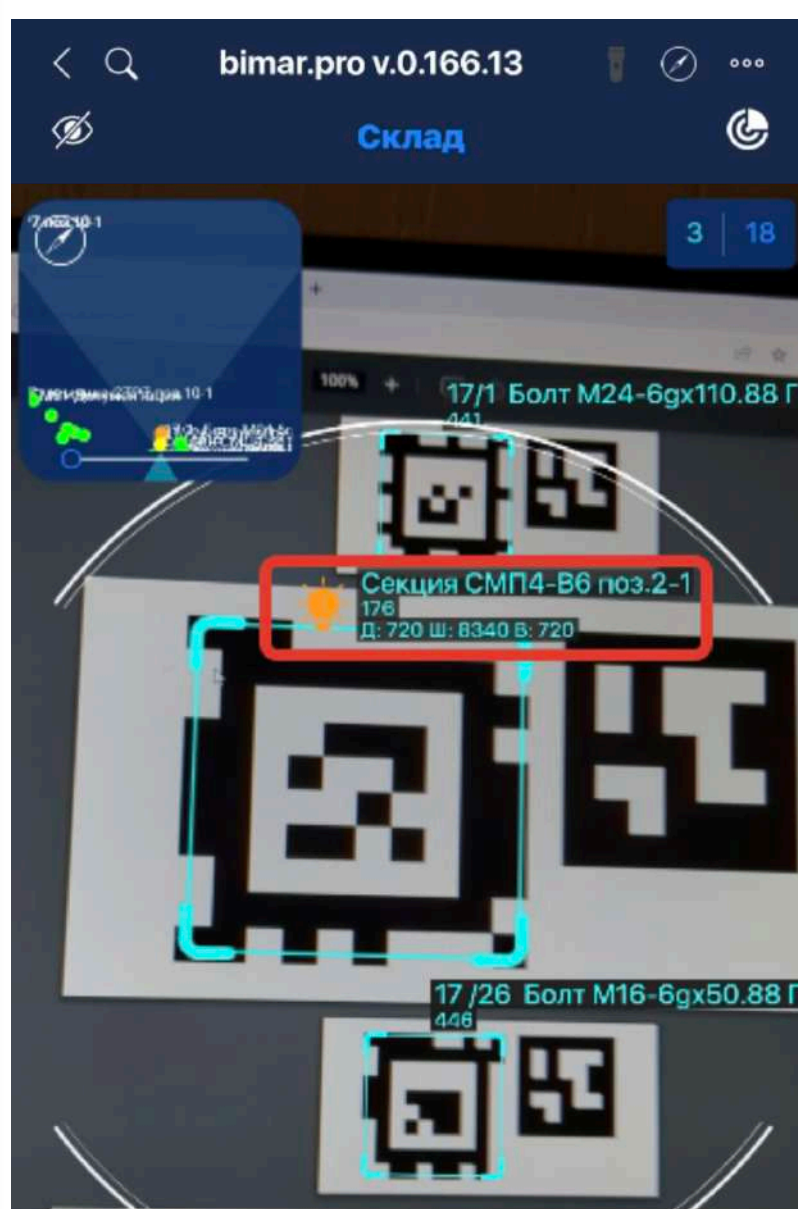
### КАК ПОДСВЕТИТЬ ЭЛЕМЕНТ ЛАМПОЧКОЙ?

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.



# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)


[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

# 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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

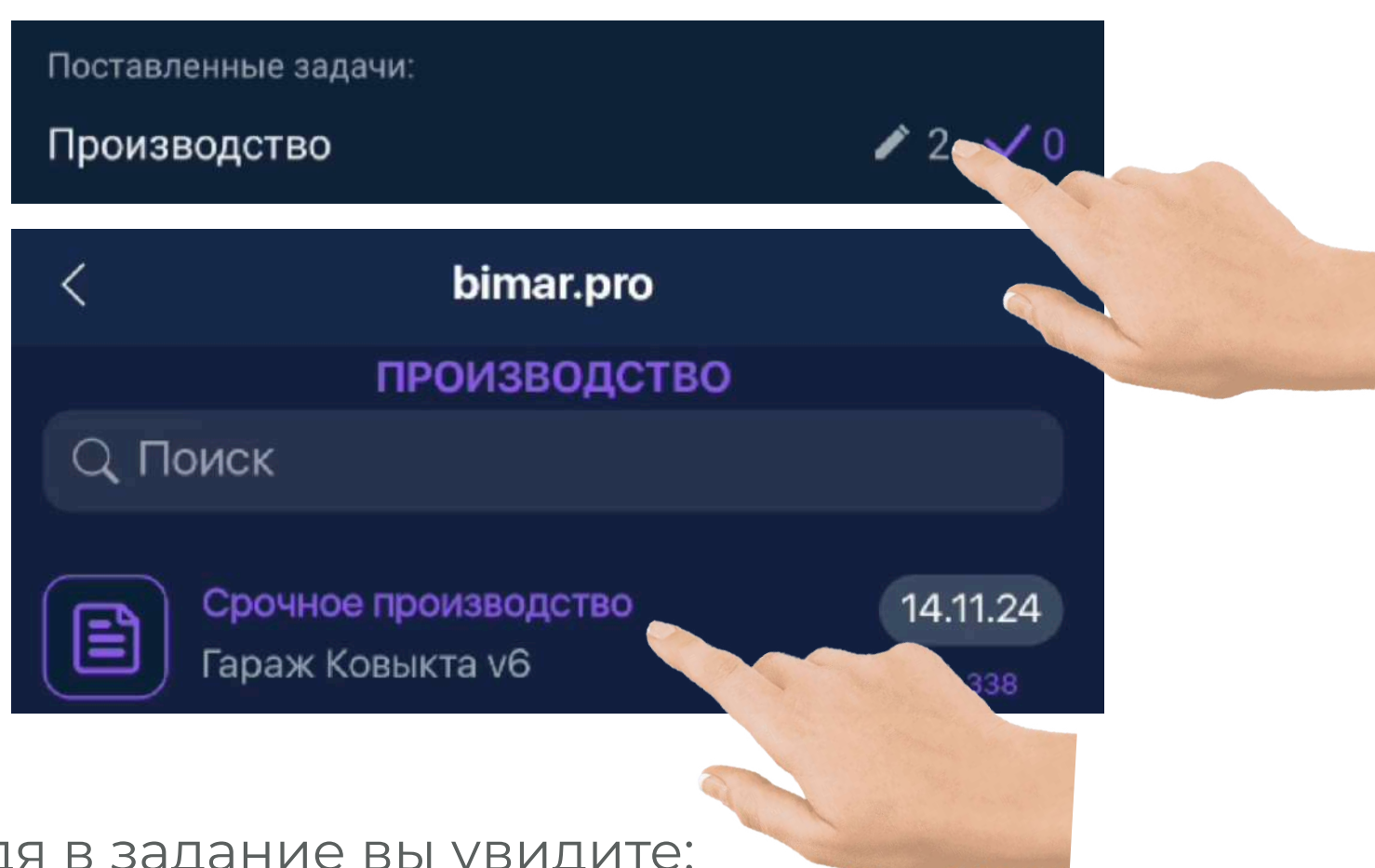
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

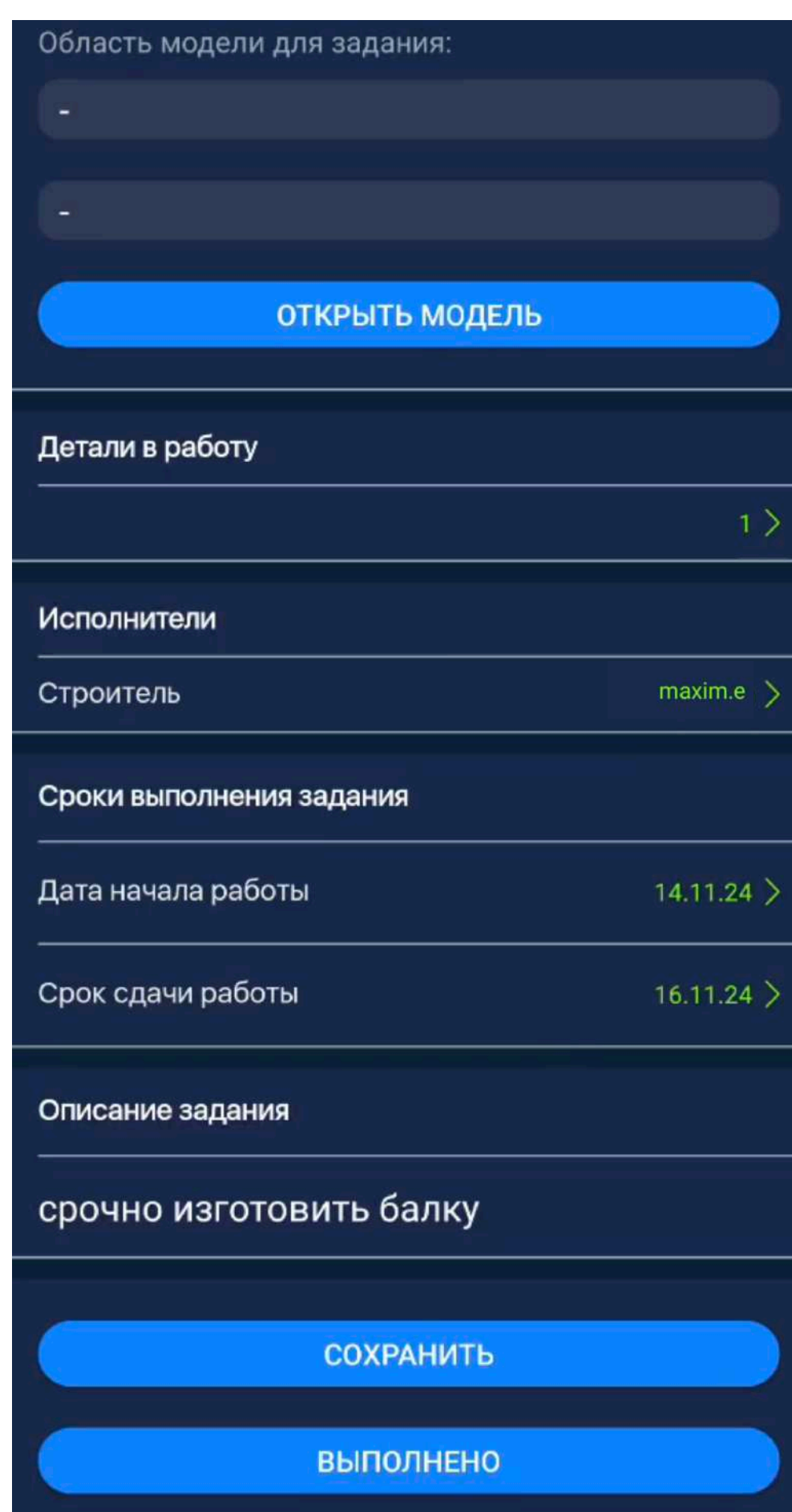
Нажав на тип задания открывается список заданий.



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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

# 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.

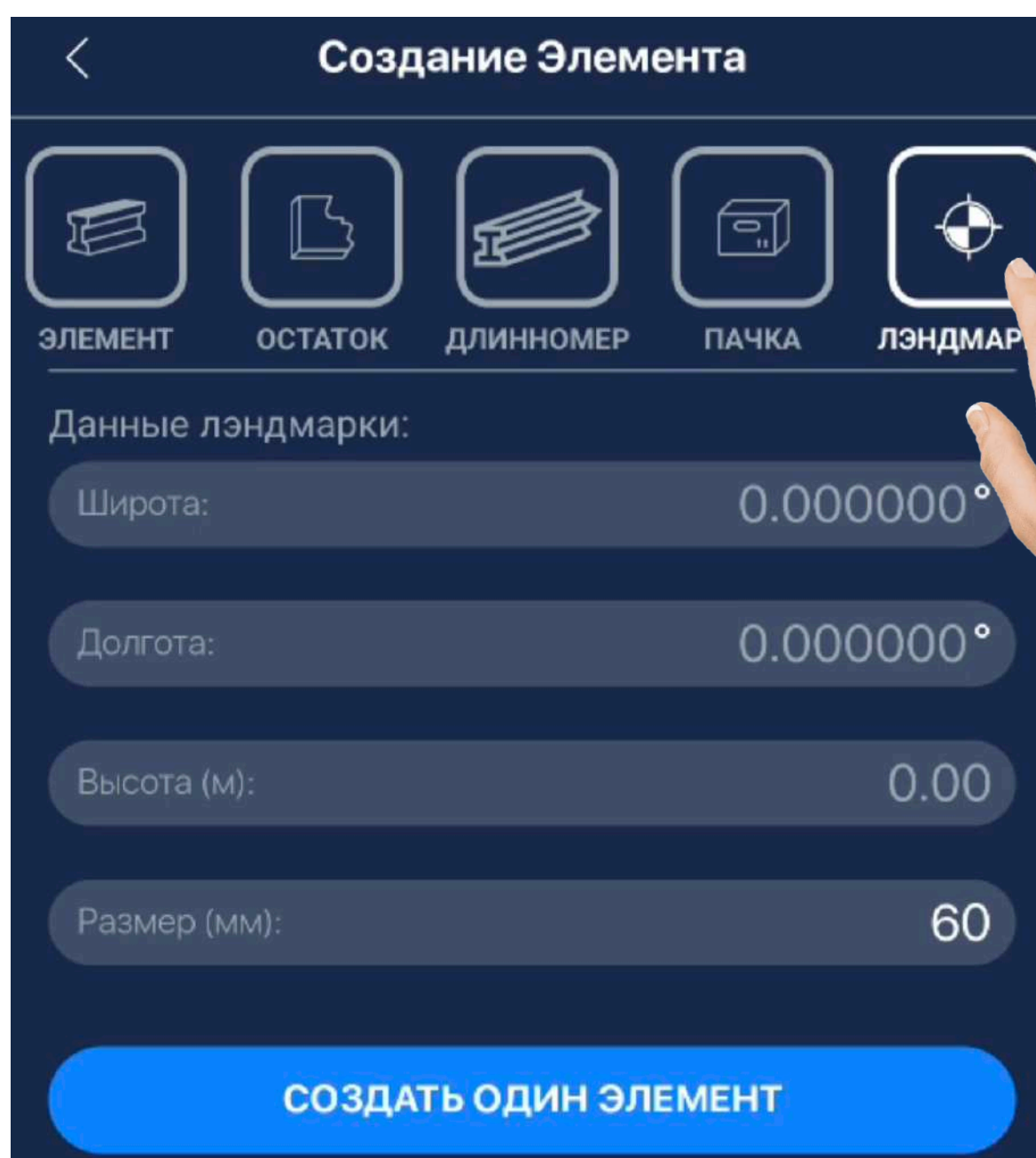
Для этого необходимо:

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

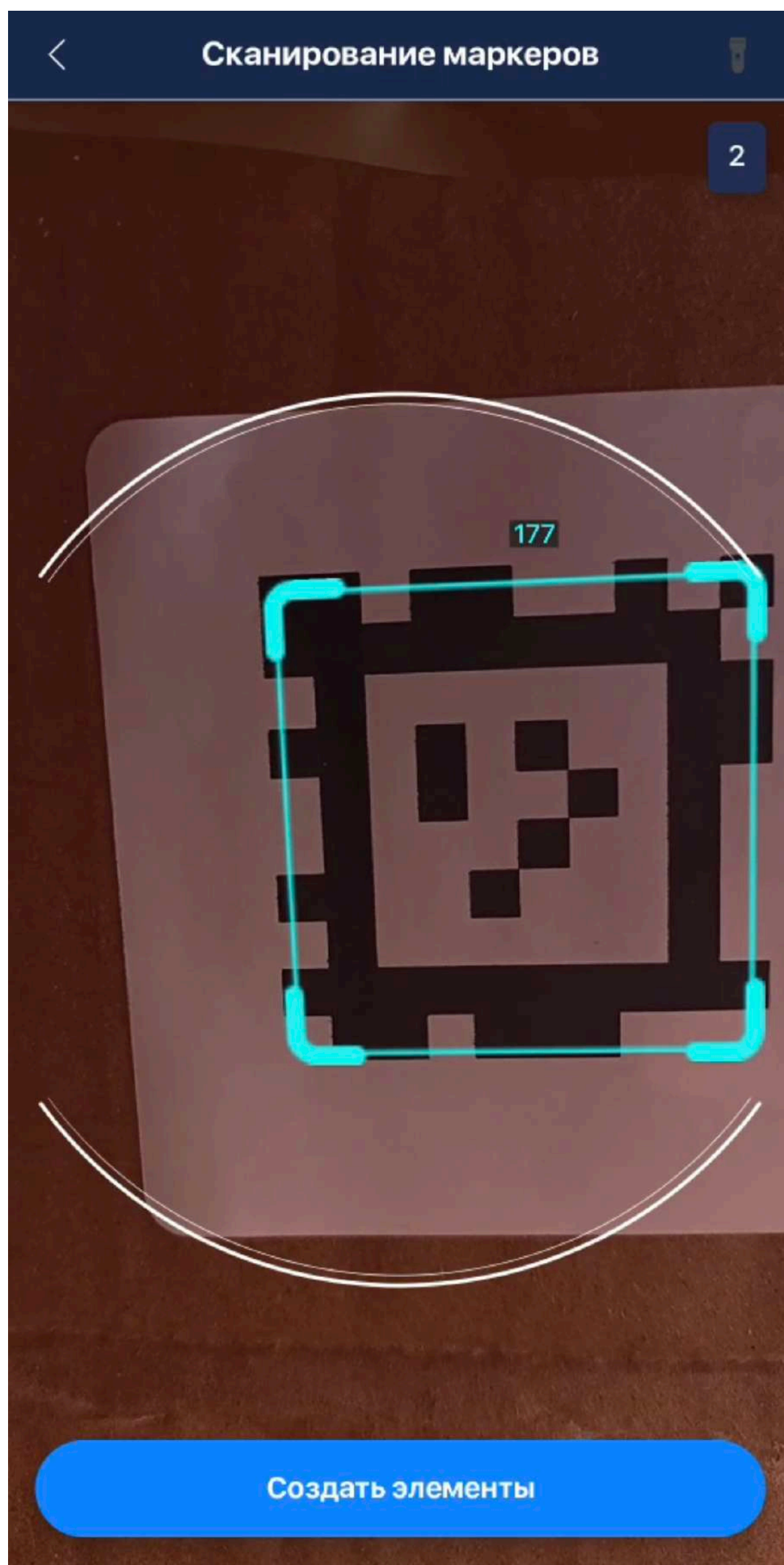
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

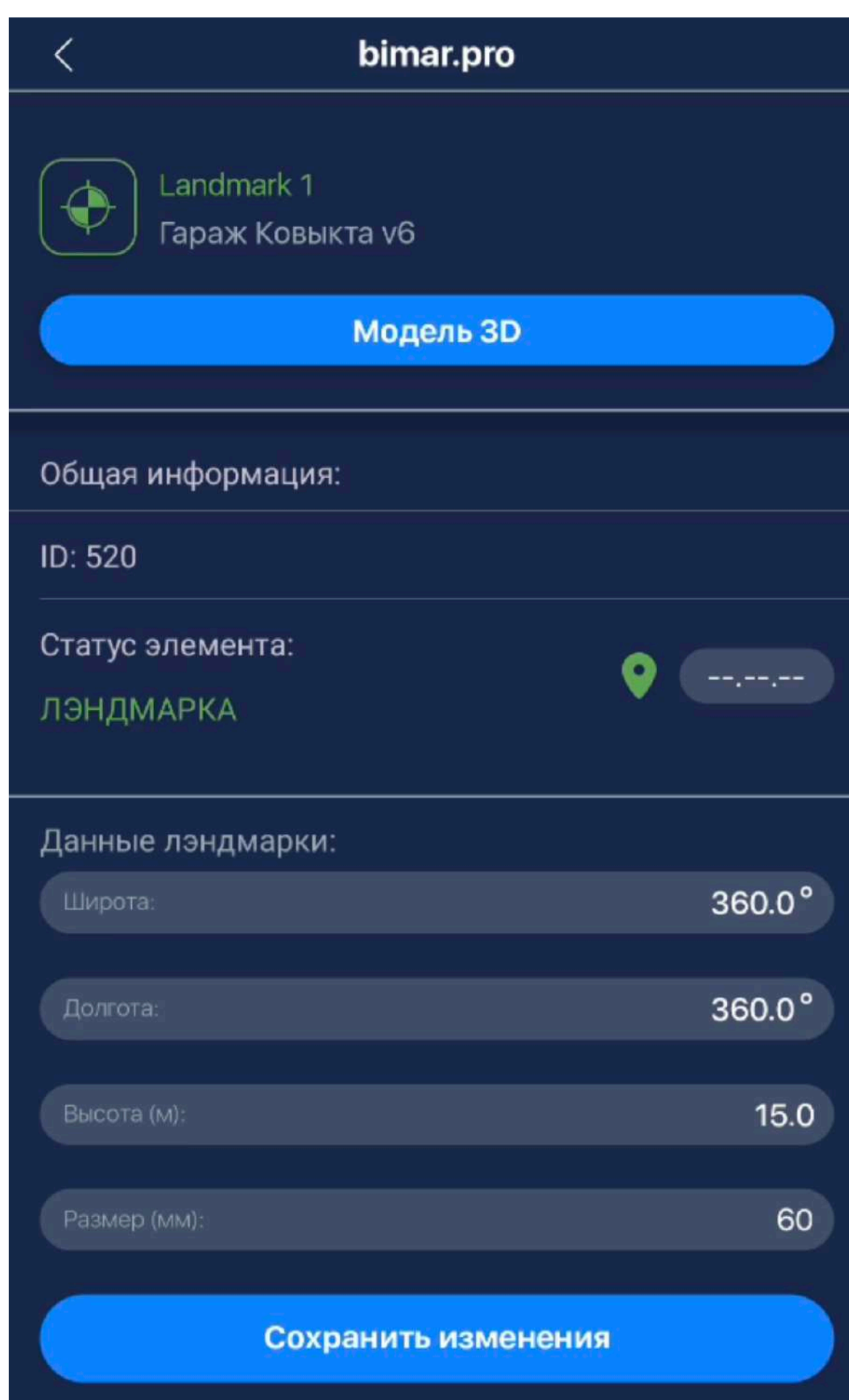
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

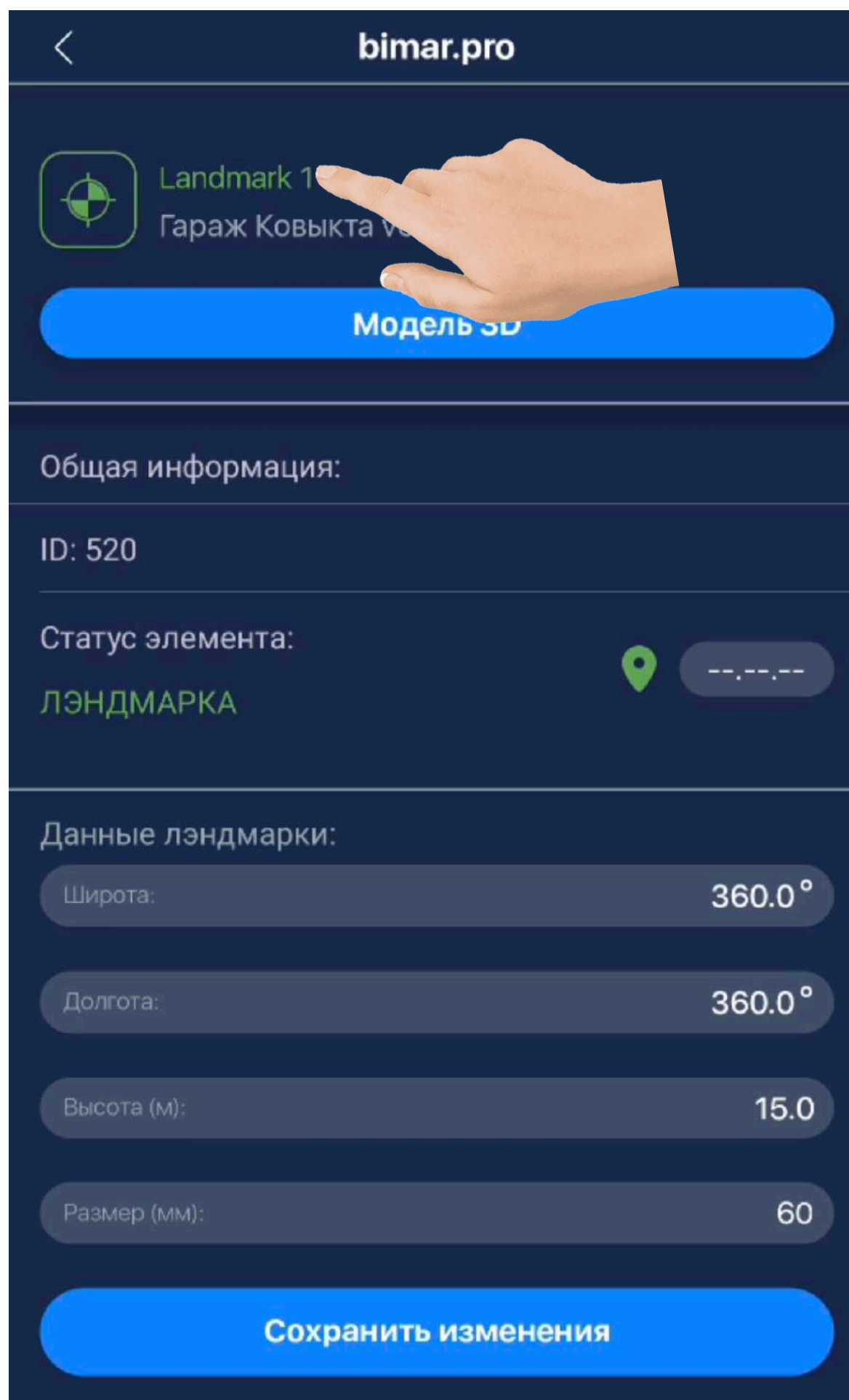
[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

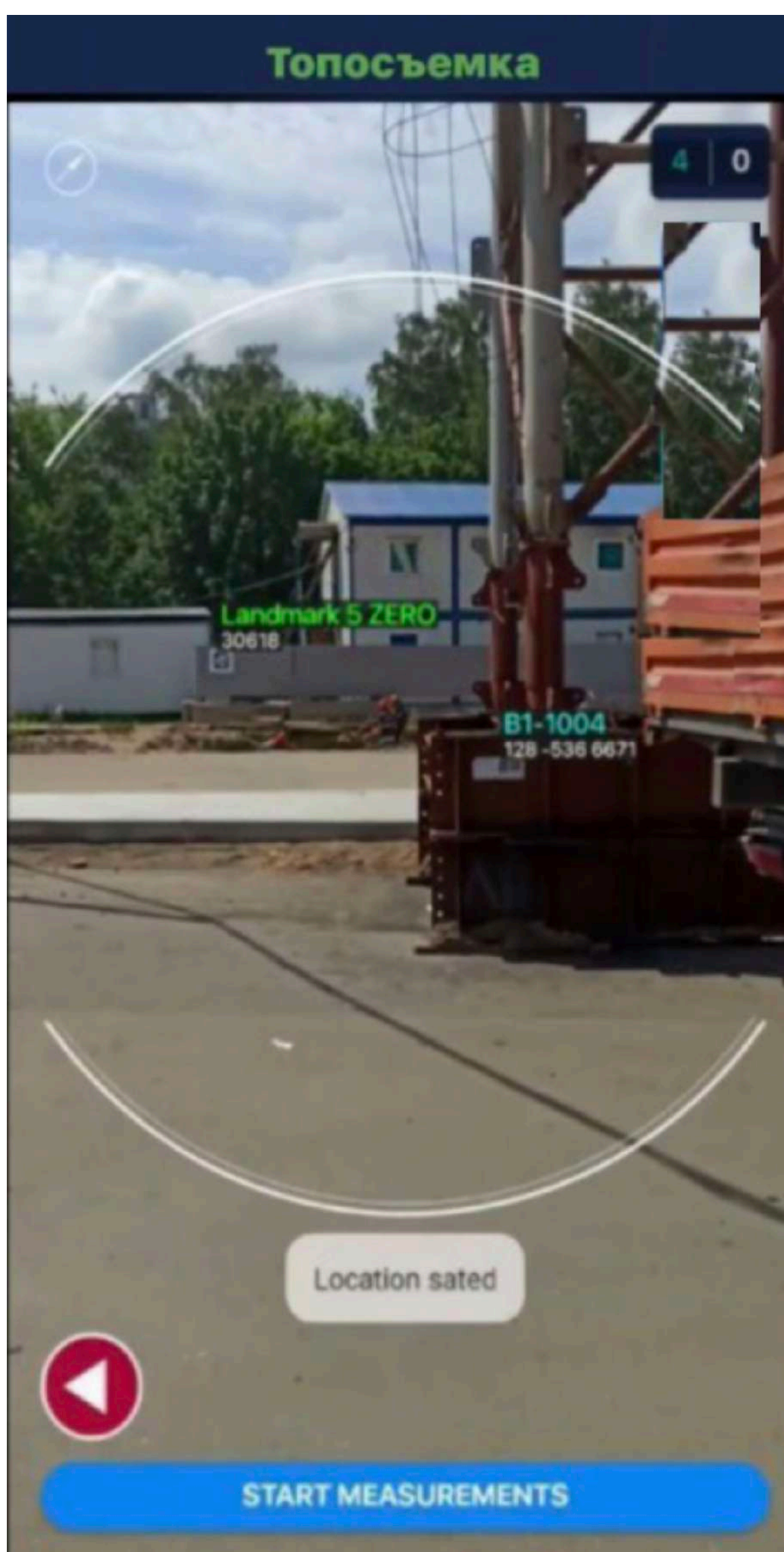
[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

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 остатка длинномера](#)

[Создание остатка листового материала](#)

[Статусы второго уровня](#)

[Транспортировка](#)

[Добавление ТС](#)

[Как удалить автомобиль?](#)

[Добавление элементов на погрузку](#)

[Выгрузка элементов](#)

[Добавление элементов в режиме сканирования](#)

[Стройплощадка](#)

[Монтаж](#)

[Лампочки](#)

[Как подсветить элемент лампочкой?](#)

[Задания](#)

[Топосъемка](#)

[Оффлайн-режим](#)

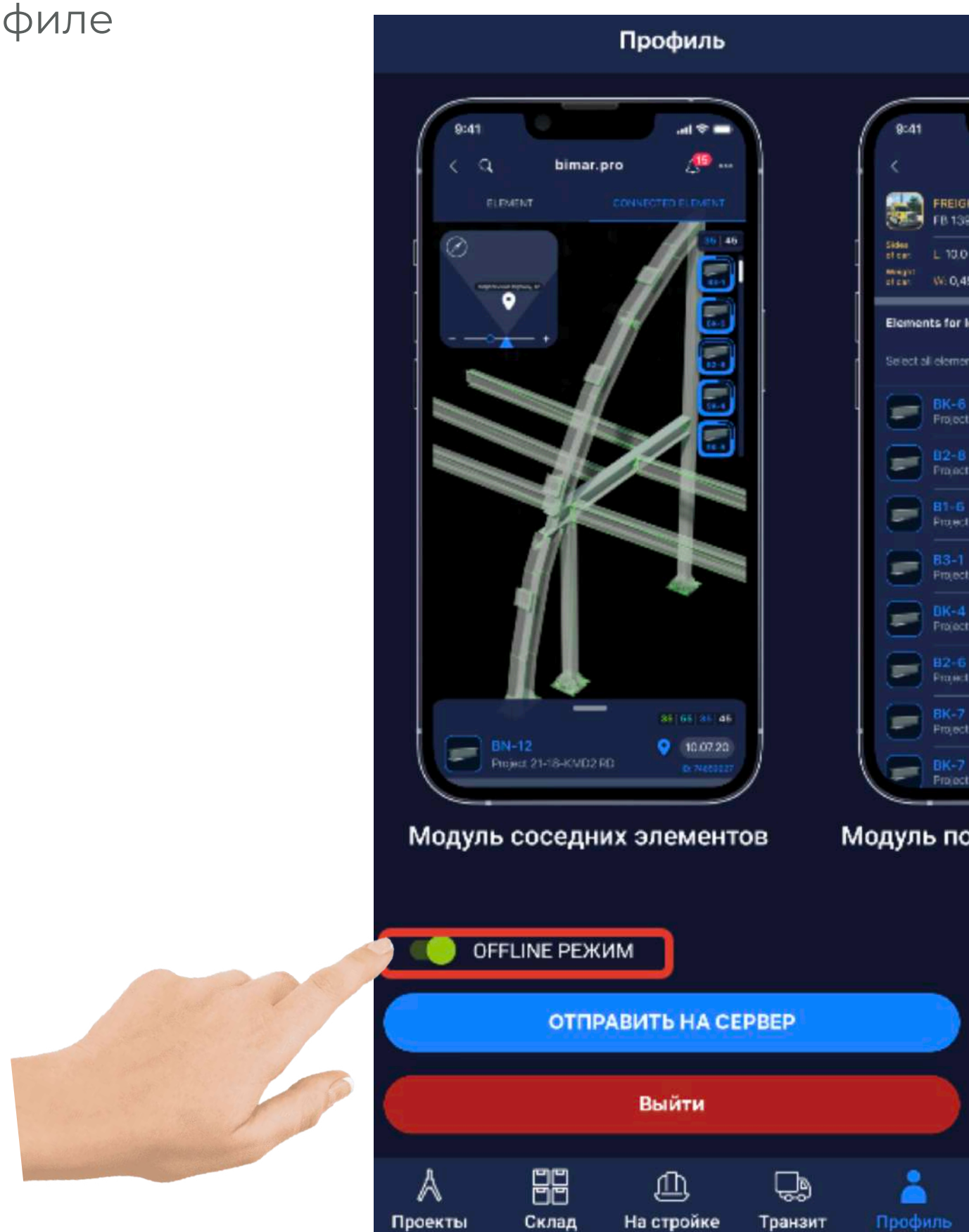
## ОФФЛАЙН-РЕЖИМ

Для работы в условиях отсутствия интернета в системе VimAR предусмотрен оффлайн-режим. В оффлайн-режиме можно сканировать элементы и привязывать к ним новые маркеры.

Работа в оффлайн-режиме:

1. Для корректной работы в оффлайн-режиме необходимо сначала полностью «прогрузить» проект. Для этого откройте список деталей, нажав на логотип двутавра **I** в главном окне проекта.

2. Далее активируйте кнопку оффлайн-режима в профиле



После этого приложение начнет работу в оффлайн-режиме, и все изменения с элементами будут кэшироваться в памяти телефона.

3. Для того, чтобы отправить данные об элементах на сервер, нажмите кнопку «Отправить на сервер» в профиле. Либо загрузка произойдет автоматически при отключении оффлайн-режима (и наличии интернета).

**ВАЖНО:** при загрузке информации (статусов элементов) на сервер, она перезаписывает ту, которая была записана ранее! Например, если одному элементу были присвоены разные статусы с разных устройств: одно в режиме оффлайн, другое в обычном режиме, то при загрузке на сервер информации с офлайн-устройства, она перезапишет информацию, которая была записана ранее с устройства в обычном режиме.