

Інструкція по налаштуванню GNSS-приймача STEC в програмному забезпеченні FieldMaster

I. Налаштування GNSS-антени в програмному забезпеченні FieldMaster

- 1. Створення проекту**
- 2. Підключення контролера до GNSS антени.**
- 3. Створення стилю.**
- 4. Робота**

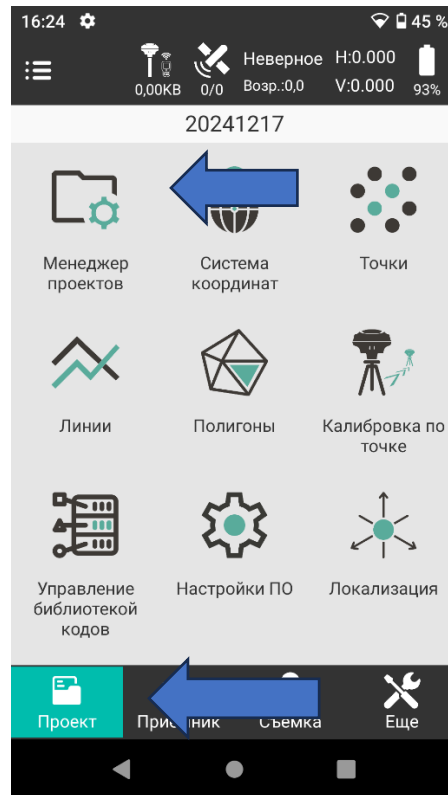
II. Робота з даними

- 1. Експорт**
- 2. Імпорт**
- 3. Імпорт DXF**

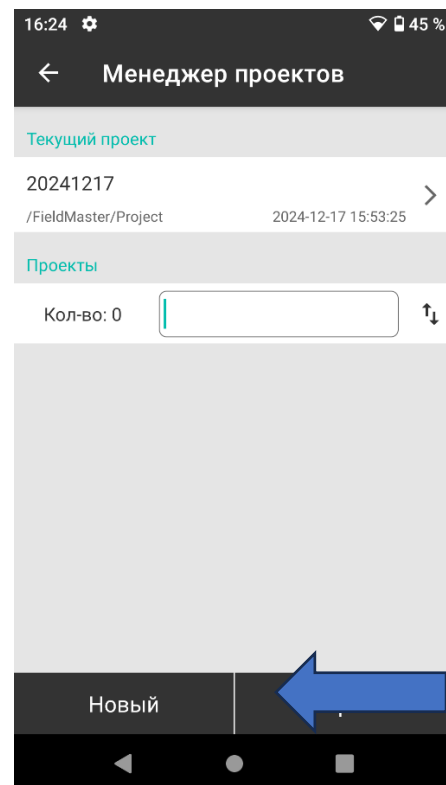
I. Налаштування GNSS-антени в програмному забезпеченні FieldMaster

1. Створення проекту

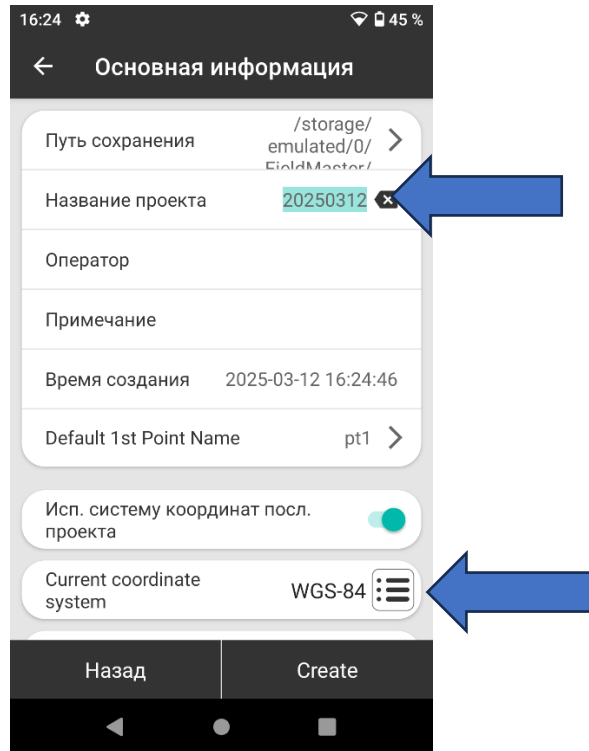
1.1 Заходимо в програму FieldMaster



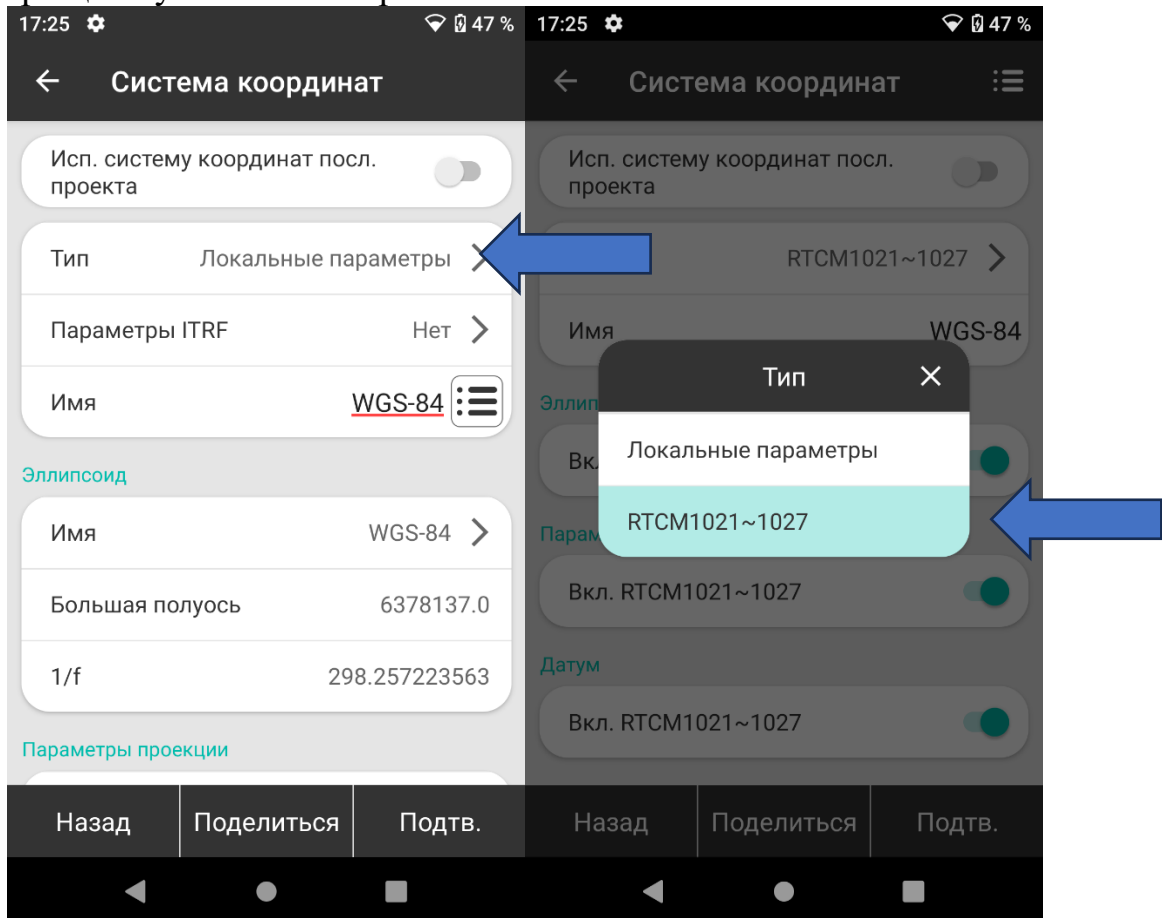
1.2 Обираємо вкладку Проект та заходимо в Менеджер проектов. Натискаємо Новий щоб створити новий проект



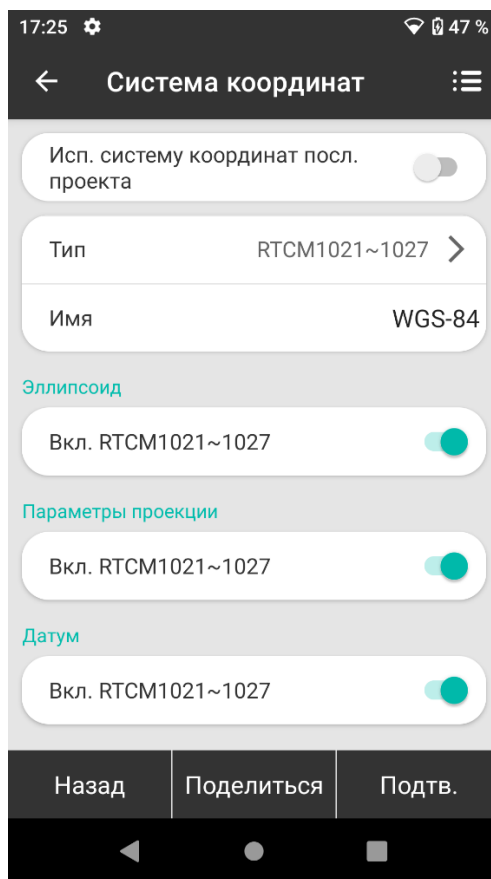
1.3 На цій сторінці даємо назву проекту (довільно) та задаємо параметри системи координат (Current coordinate system).



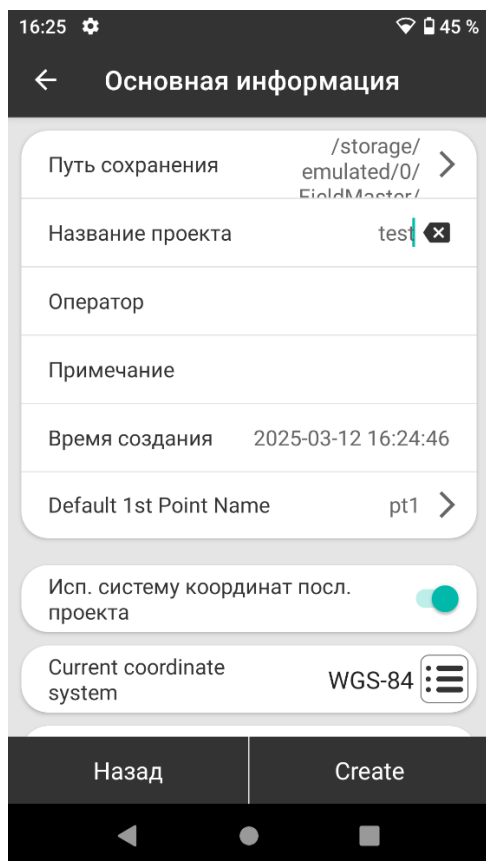
1.4 На цій сторінці в пункті Тип обираємо RTCM1021-1027



Та натискаємо **Подтв.**

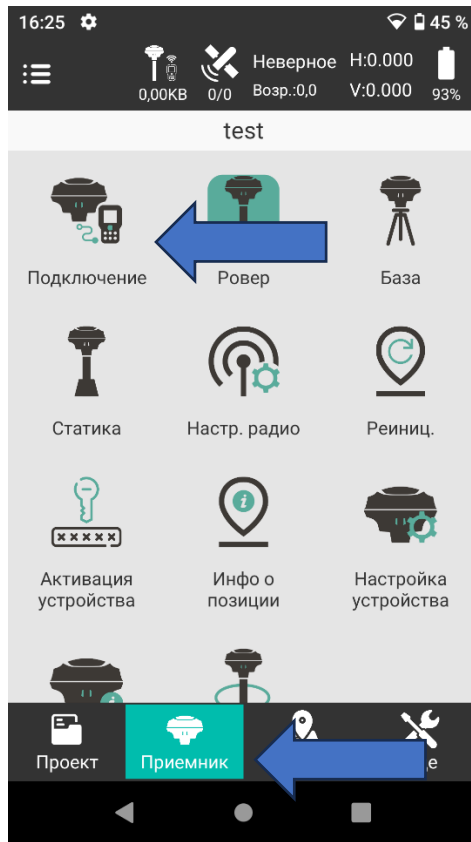


1.5 Для завершения створення проекту натискаємо **Create**

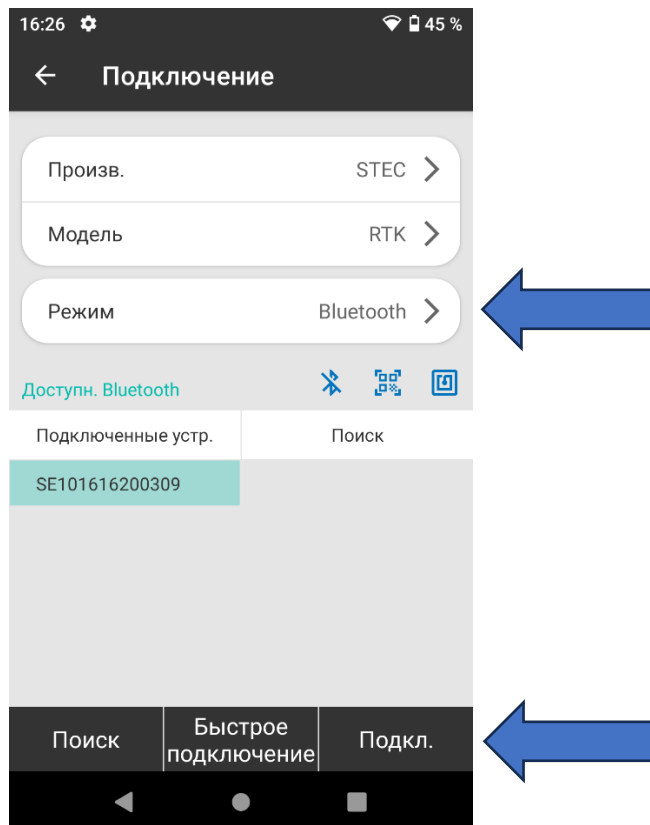


2. Підключення контролера до GNSS антени.

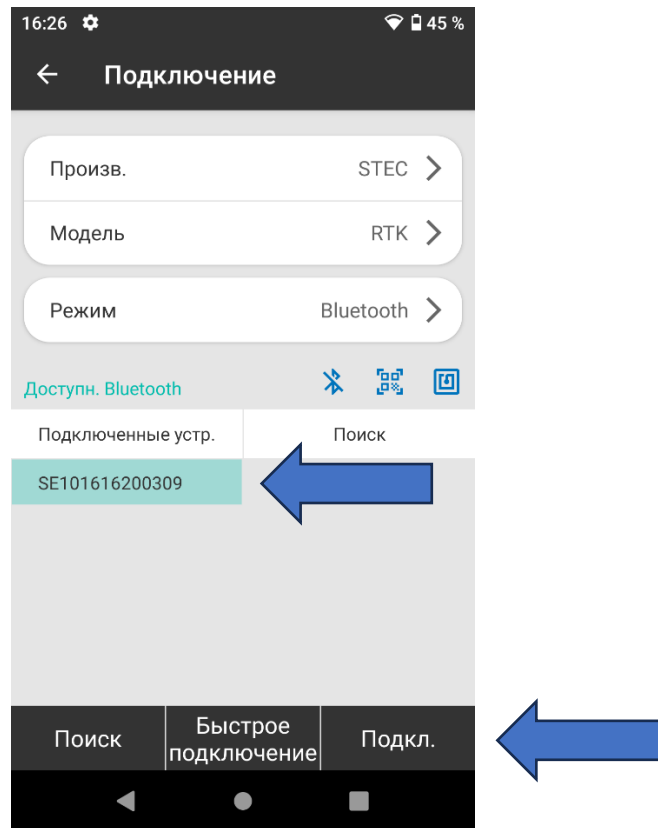
2.1 Щоб підключити контролер до GNSS антени переходимо в вкладку **Приемник** та заходимо в **Подключение**



2.2 Обираємо **Режим** підключення (Bluetooth) та натискаємо **Поиск**



2.3 Зі списку знайдених пристороїв обираємо нашу антену (назва антени збігається із серійним номером який можна знайти на нижній частині антени) та натискаємо **Подкл.**



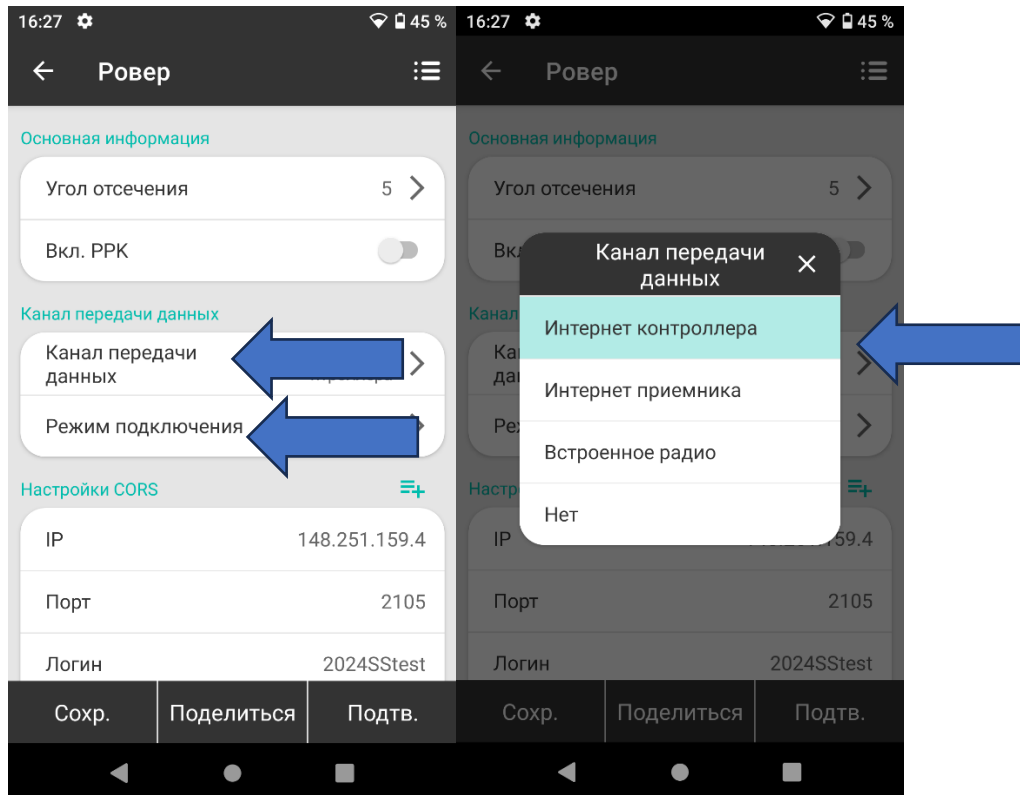
3. Створення стилю.

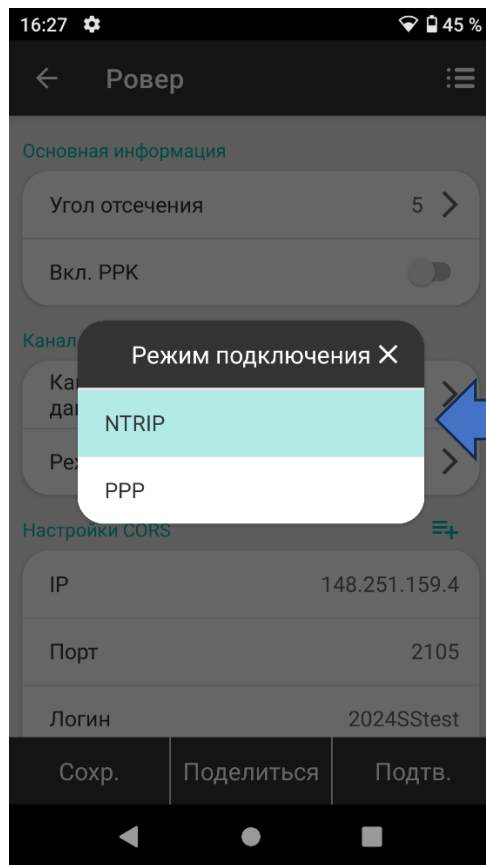
3.1 Після підключення антени до контролера програма повертає нас знову на вкладку **Приемник**, щоб продовжити налаштування переходмо в **Ровер**



3.2 Далі налаштуємо наступні параметри

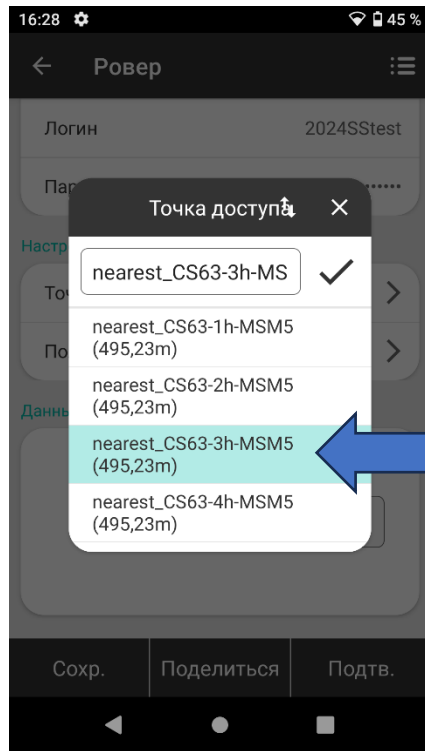
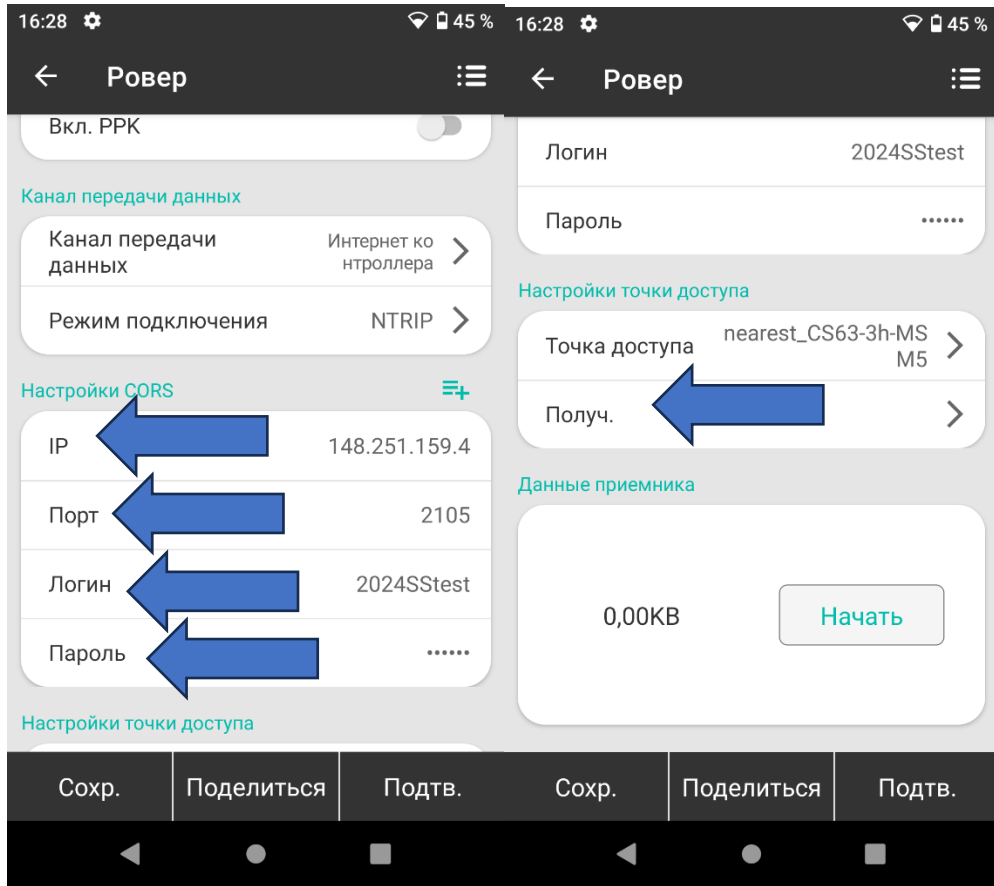
- Канал передачи данных – обираємо Интернет контролера
- Режим подключения - NTRIP



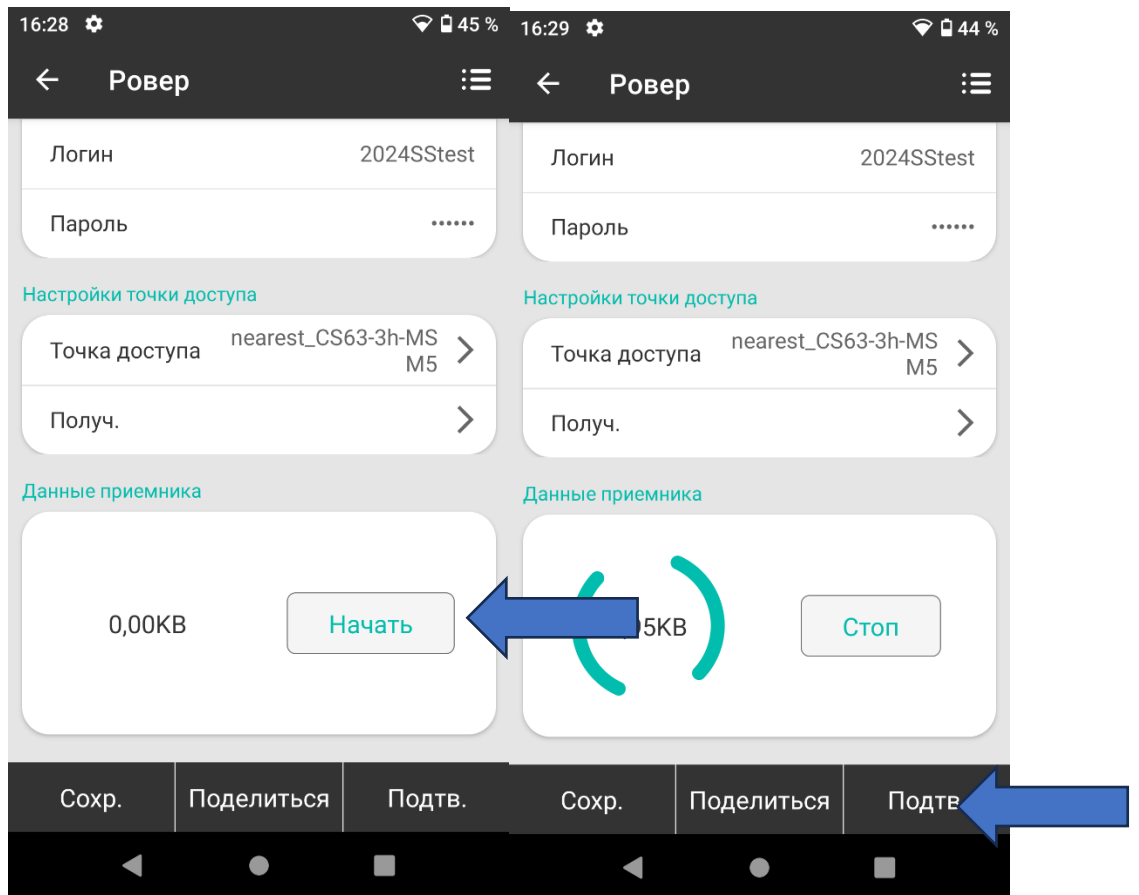


3.3 Продовжуємо налаштовуємо наступні параметри

- **IP** – 148.251.159.4
- **Порт**- рекомендуємо використовувати порт **2105**, але якщо він вам не підходить то необхідний порт можна дізнатися на сайті SystemNet
- **Логін** - ім'я користувача, отримане після реєстрації в системі Spider BusinessCentre;
- **Пароль** - пароль користувача, отримане після реєстрації в системі Spider Business Centre
- **Точка доступу** – необхідно натиснути **Получ.** після чого загрузиться список з доступними точками монтування, далі обраємо необхідну точку монтування зі списку



3.4 Після того як ми заповнили усі пункти ми натискаємо кнопку **Начать** а потім **Подтв.**

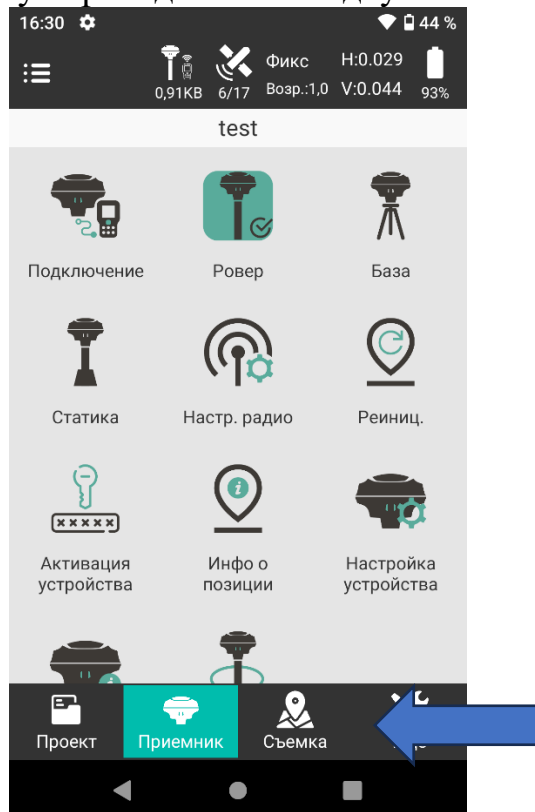


4. Робота

4.1 Після завершення налаштування Ровера чекаємо доки прилад отримає Фікс



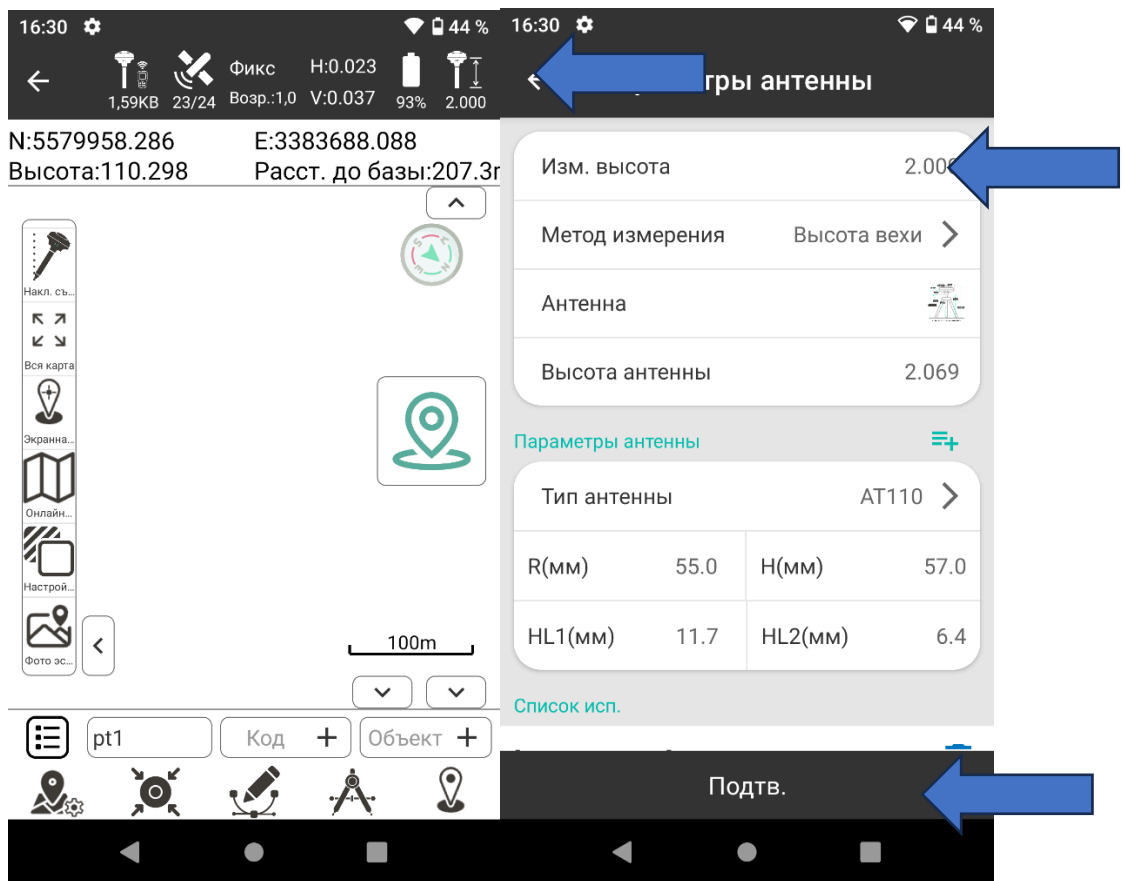
4.2 Щоб розпочати роботу переходимо в вкладку Съемка



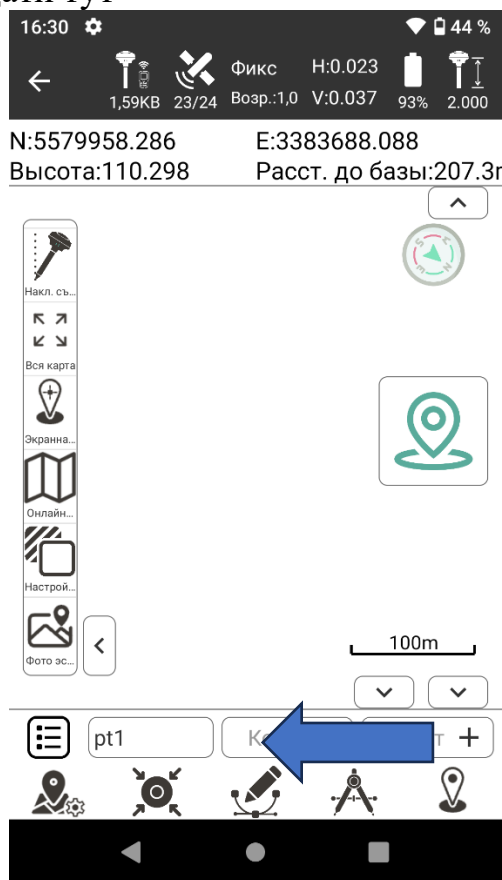
4.3 Далі заходимо в **Съемка точек**



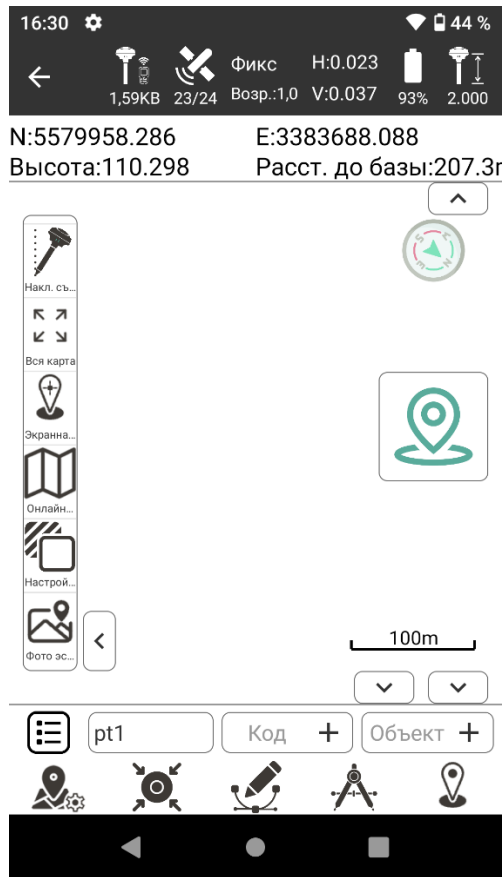
4.4 Перед початком роботи необхідно вказати висоту віхи. Для цього треба натиснути в правому кутку та в пункті **Изм. высота** вказати висоту віхи та натиснути **Подтв.**



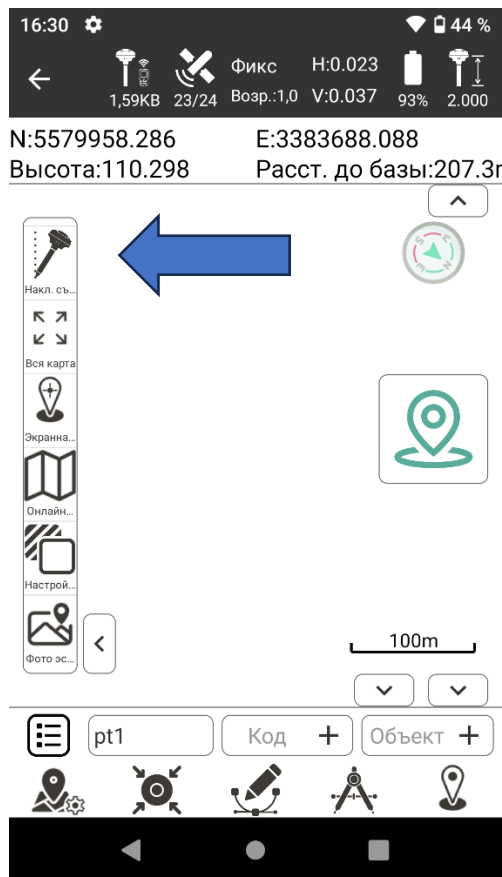
4.5 Тепер можна починати роботу
 Назву точки можна задати тут



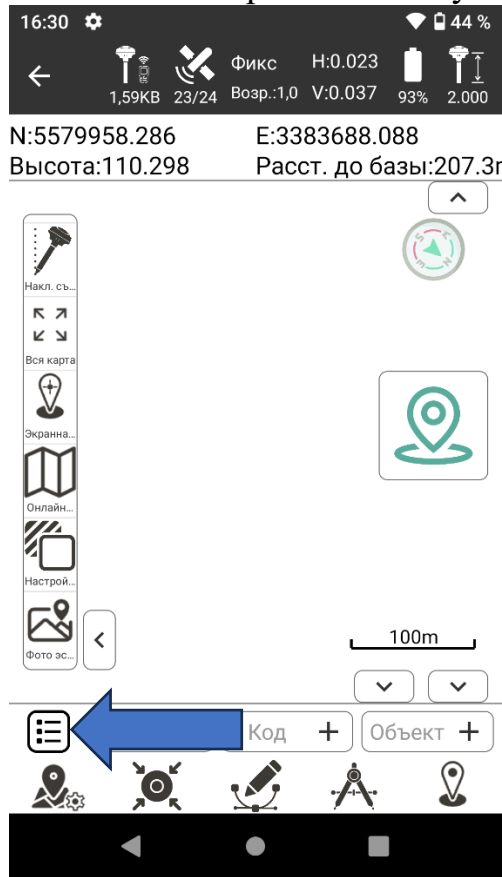
Щоб почати процес зйомки точки необхідно натиснути наступну кнопку



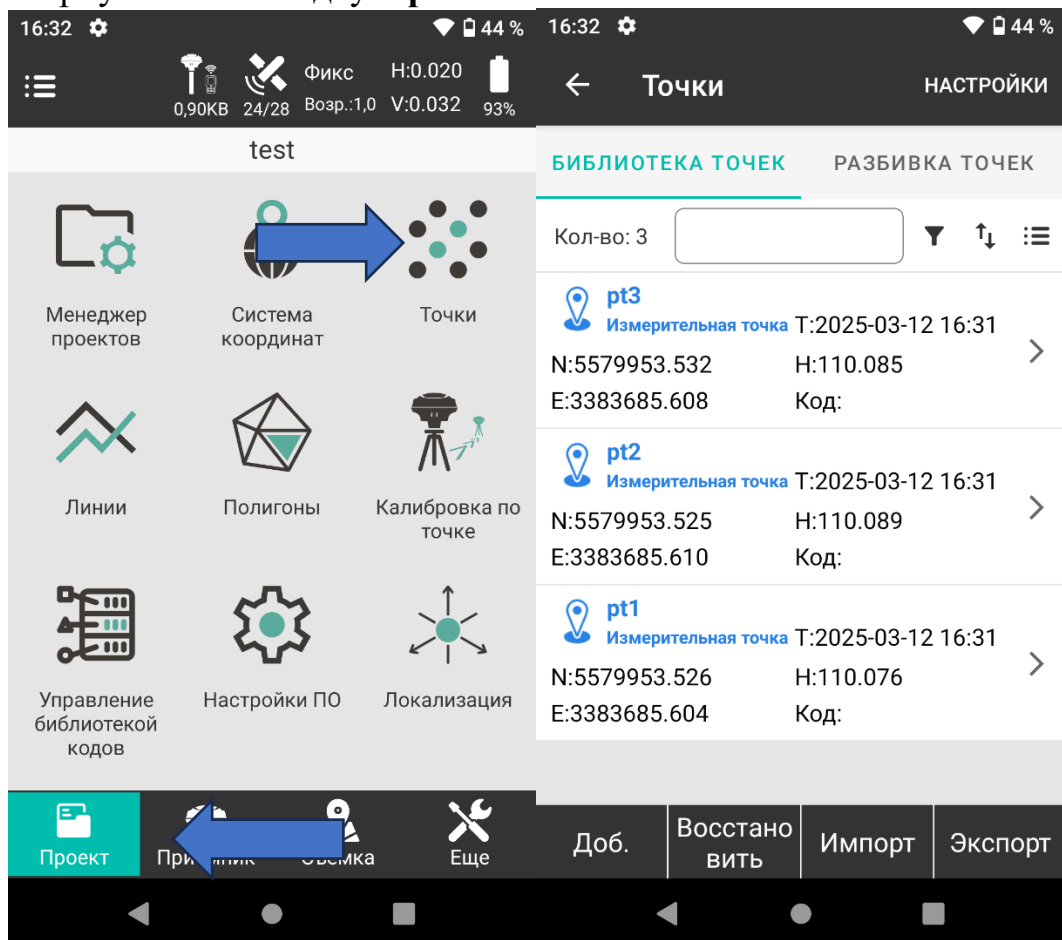
Щоб працювати в режимі ІМУ (під нахилом) потрібно натиснути наступну кнопку



4.5 Для перегляду відзнятих точок потрібно натиснути наступну кнопку



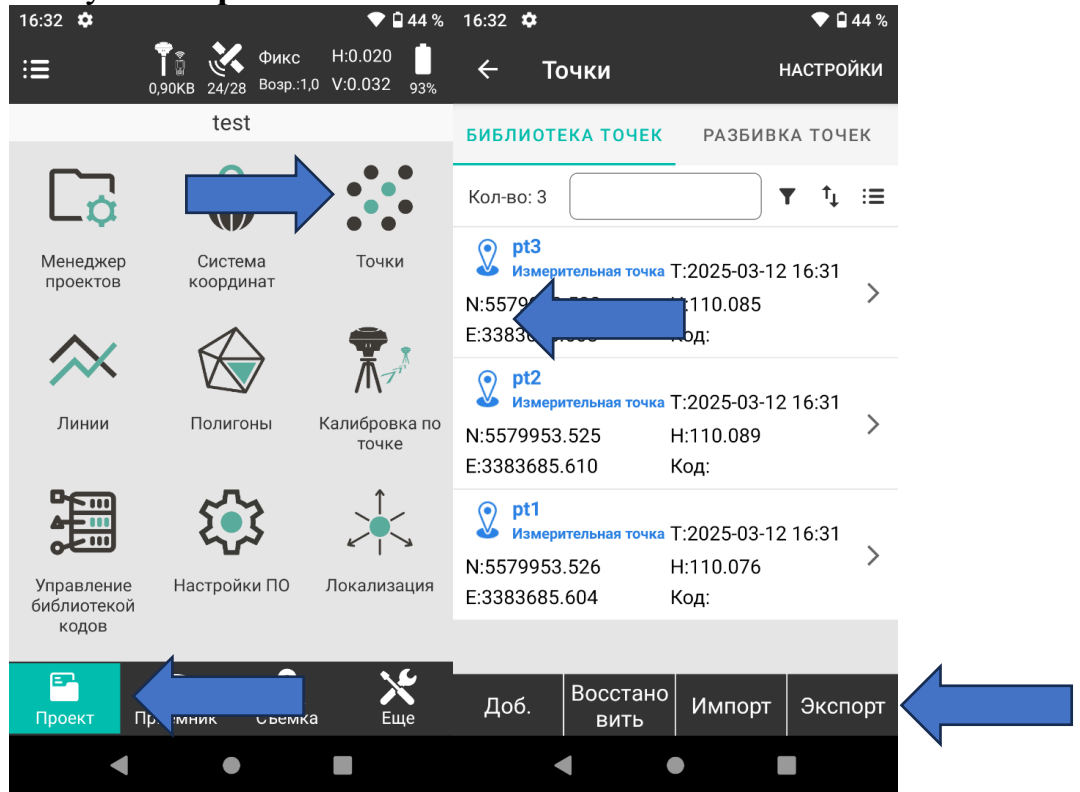
Або повернутися на вкладку Проект та зайти в Точки



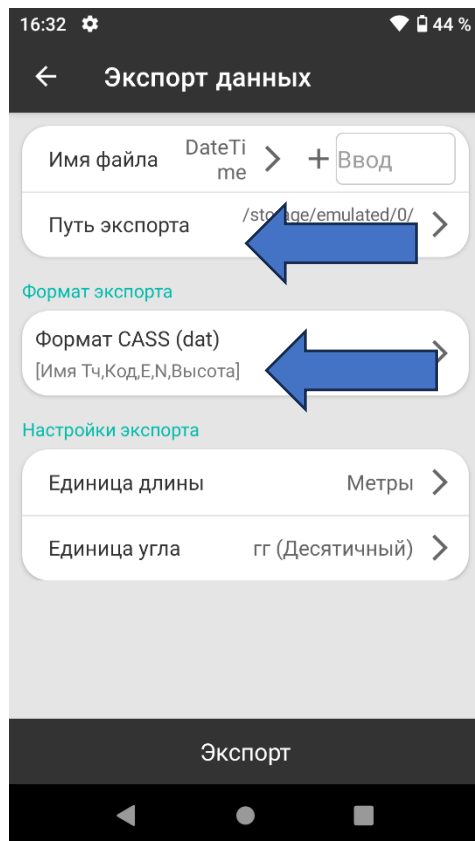
II. Робота з даними

1. Експорт даних з контролера

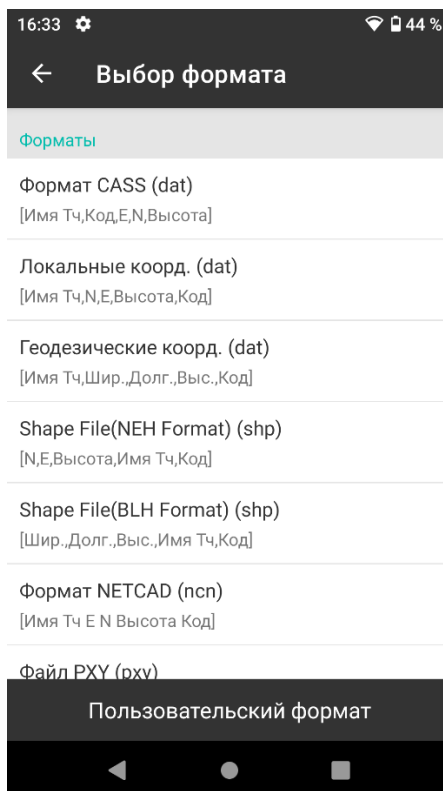
1.1 Для експорту даних відкриваємо вкладку **Проект** та заходимо в **Точки**, та обираємо кнопку **Експорт**



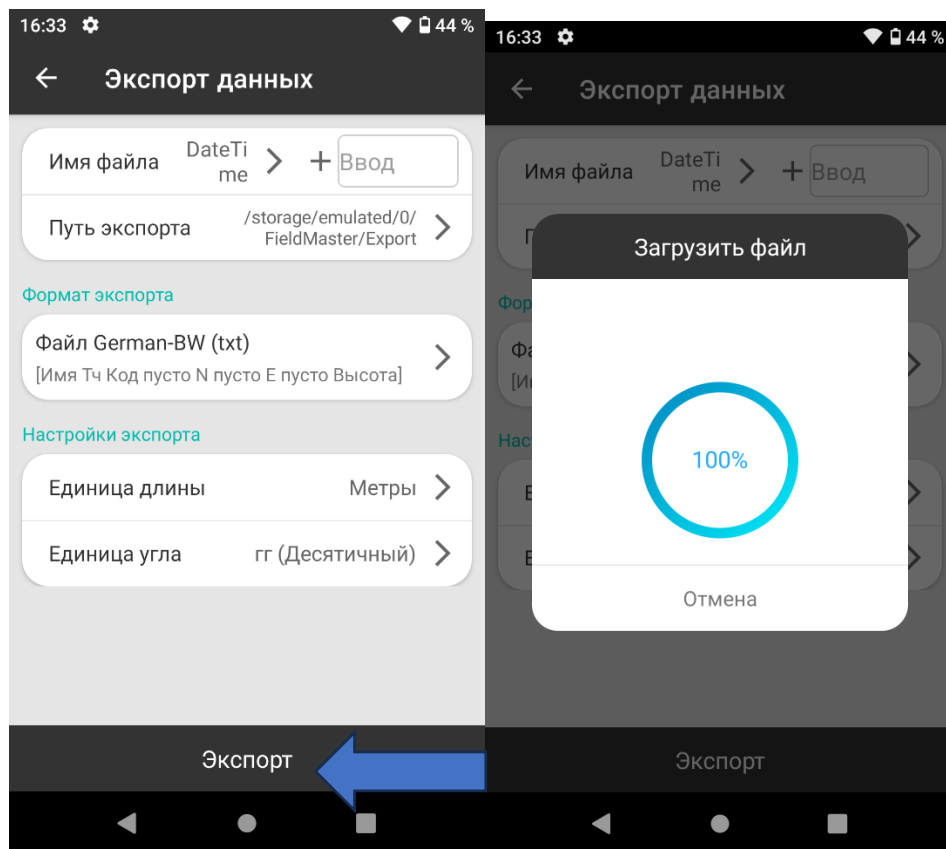
1.2 Далі відкривається сторінка на якій можна налаштувати куди буде експортуватися ваш файл – **Путь экспорта**, та **Формат файла** що експортується



Також можна створити власний формат даних для експорту

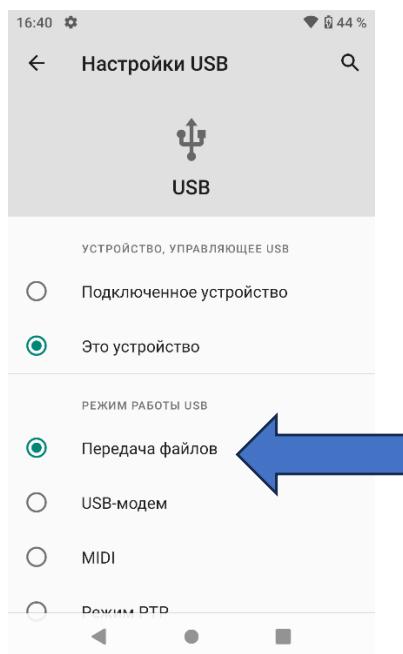


1.3 Після налаштувань натискаємо експорт та чекаємо поки файл загрузиться



1.4 Для Загрузки даних на ваш ПК необхідно з'єднати контролер з комп'ютером за допомогою кабеля.

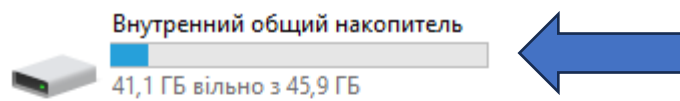
Важливо! Під час експорту чи імпорту важливо щоб ваш контролер був в режимі передавання файлів. В іншому випадку комп'ютер не буде бачити контролер.



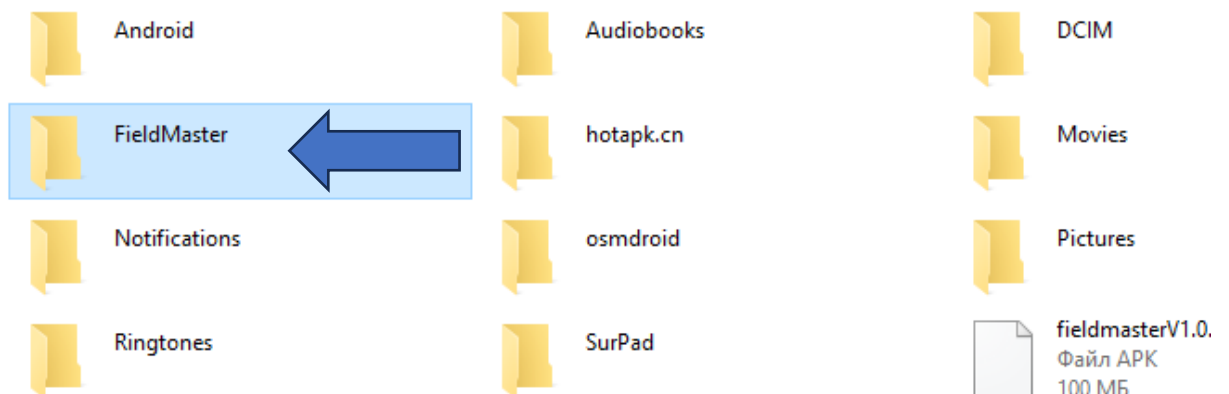
Заходимо в **Мій комп'ютер** та шукаємо підключений контролер

- > 3D-об'єкти
- > A360 Drive
- > SPod ←
- > Відеозаписи
- > Документи
- > Завантаження
- > Зображення
- > Музика

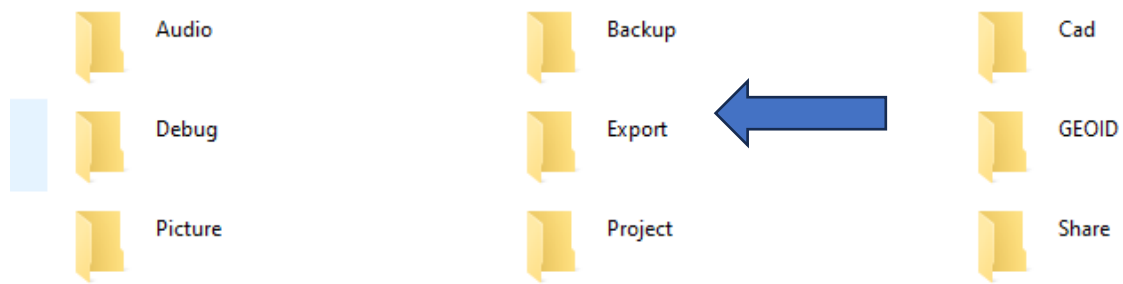
Далі переходимо **Внутренний общий накопитель** контролера



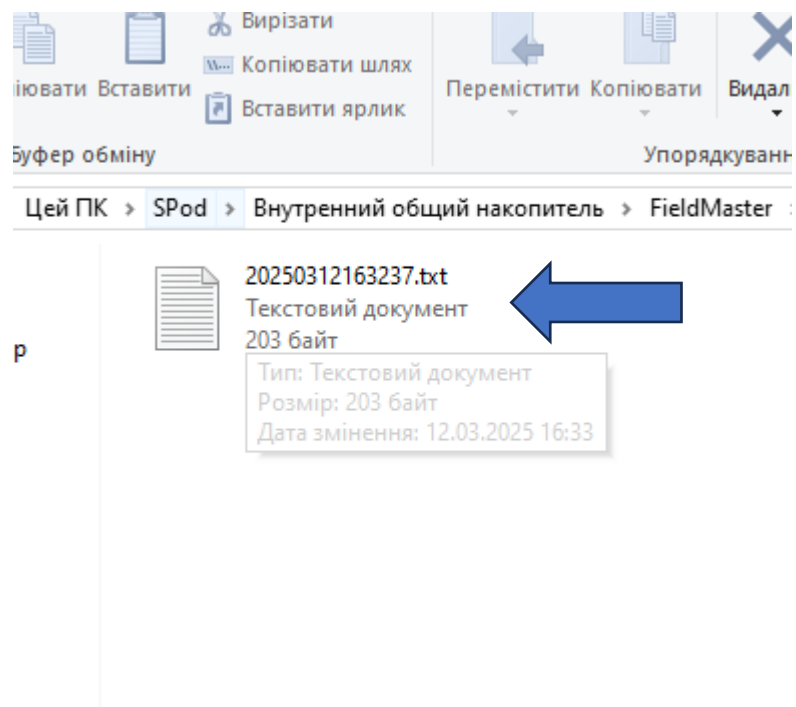
Та шукаємо папку з назвою **FieldMaster**



Далі знаходимо папку **Export**



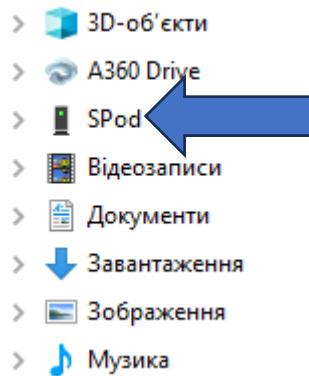
Та шукаємо файл який ми щойно експортували на контролері



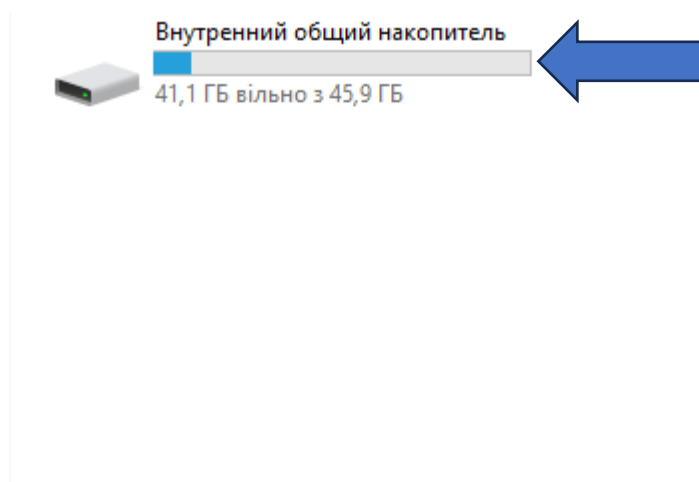
Далі копіюємо файл на ПК

2. Імпорт

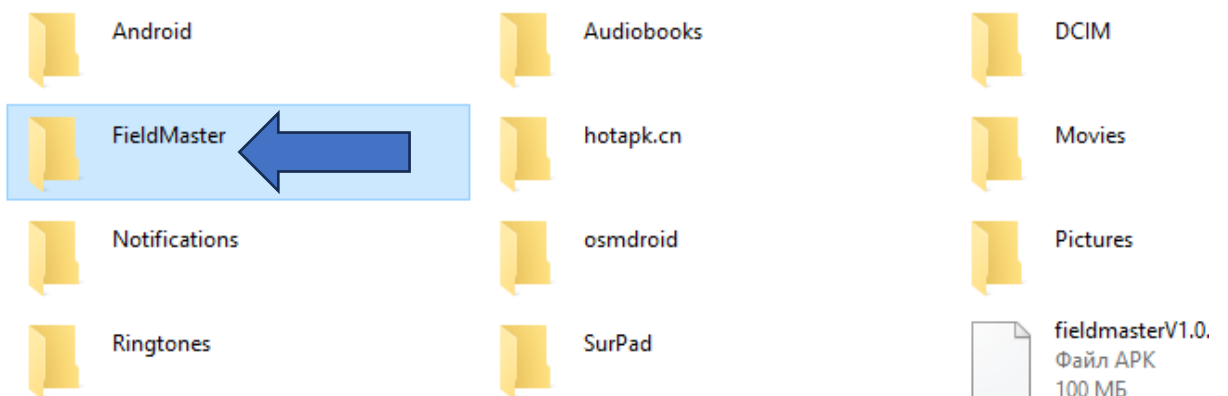
2.1 Заходимо в **Мій комп'ютер** та шукаємо підключений контролер



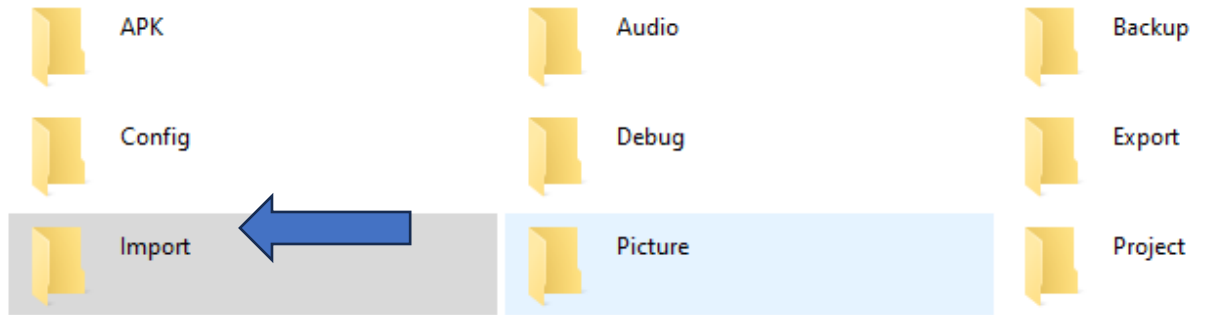
Далі переходимо **Внутренний общий накопитель** контролера



Та шукаємо папку з назвою **FieldMaster**

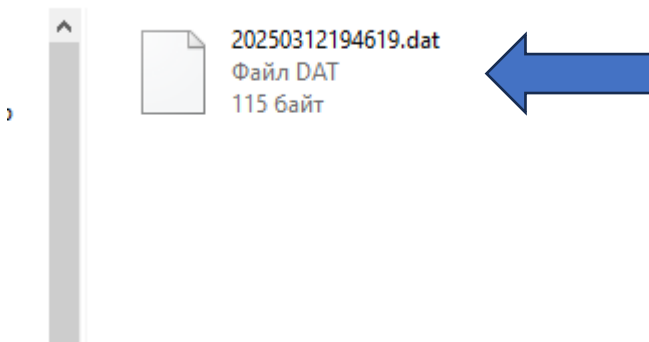


Далі знаходимо папку **Import**

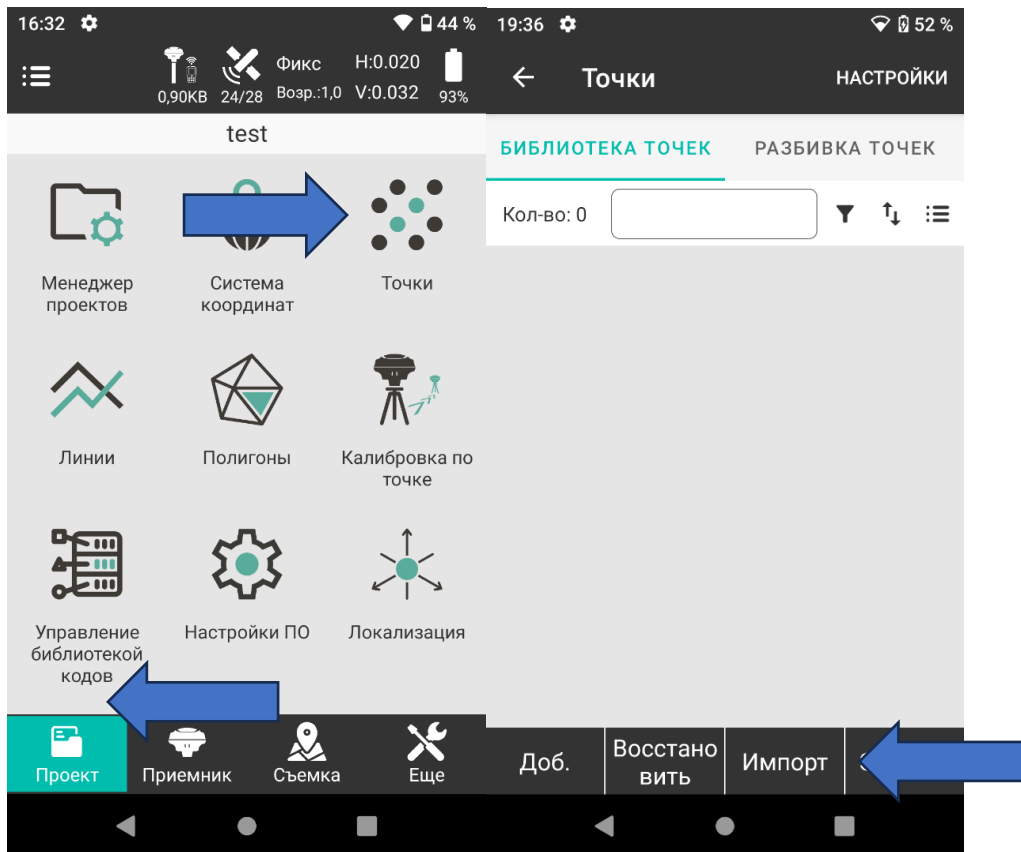


Та переносимо необхідний файл з ПК в цю папку контролера

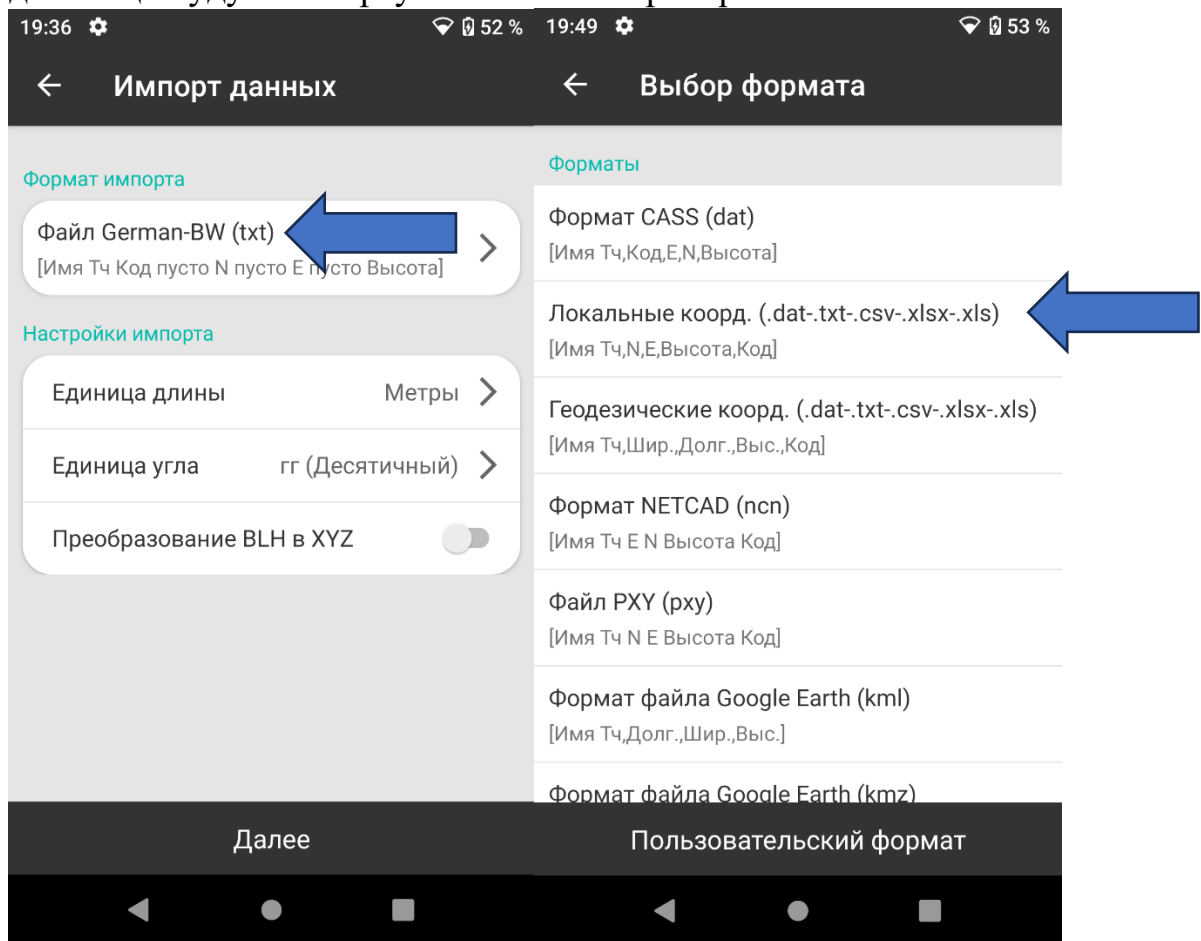
Внутренний общий накопитель > FieldMaster > Import



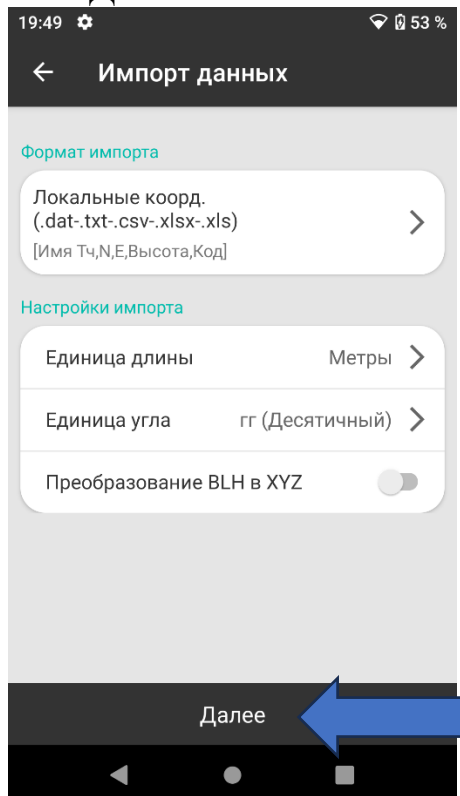
2.2 Далі переходимо в **FieldMaster**, відкриваємо вкладку **Проект** та заходимо в **Точки**, та обираємо кнопку **Импорт**



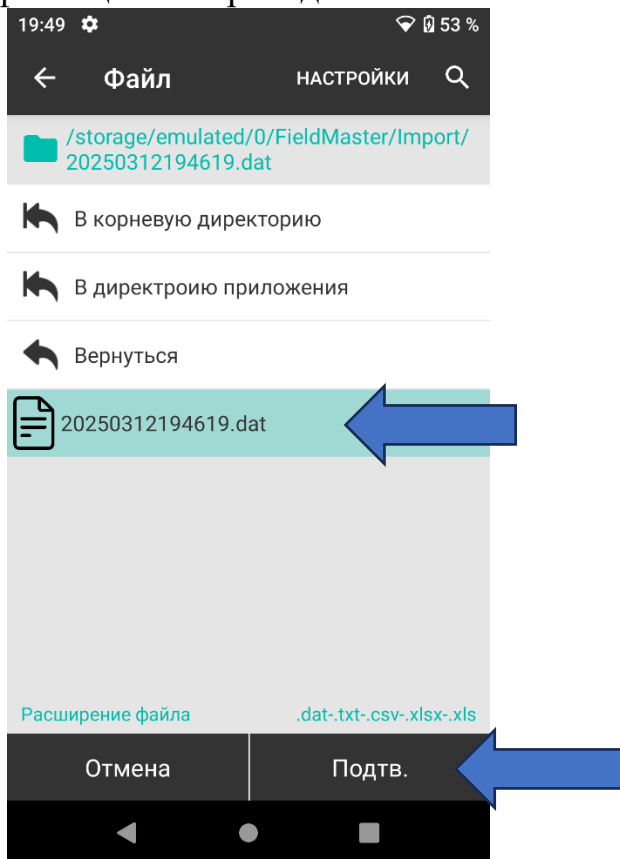
Далі відкривається сторінка на якій треба налаштувати формат файла та даних що будуть імпортуватися на контролер



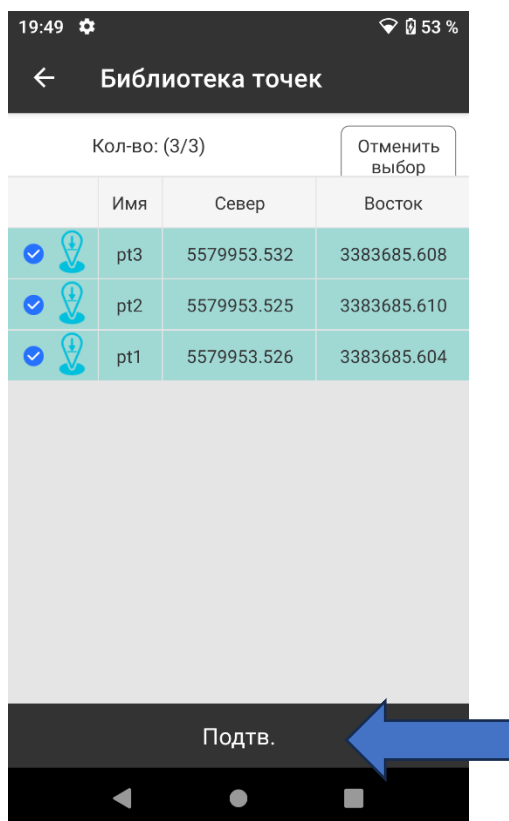
Щоб продовжити натискаємо Далее



Після чого нас переводить на сторінку де ми обираємо зі списку файлів (якщо їх більше 1) той файл що ми перекидали з ПК та натискаємо **Подтв.**

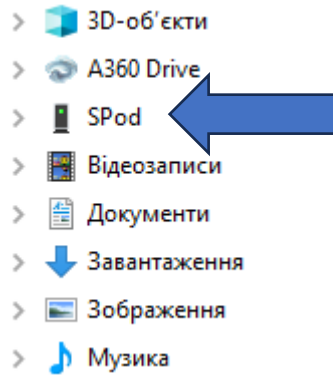


Далі ми обираємо точки які ми хочемо імпортувати на контролер та натискаємо **Подтв.**

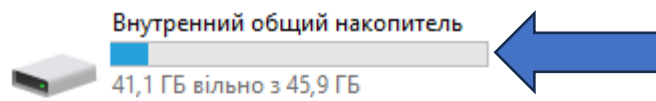


3. Імпорт DXF

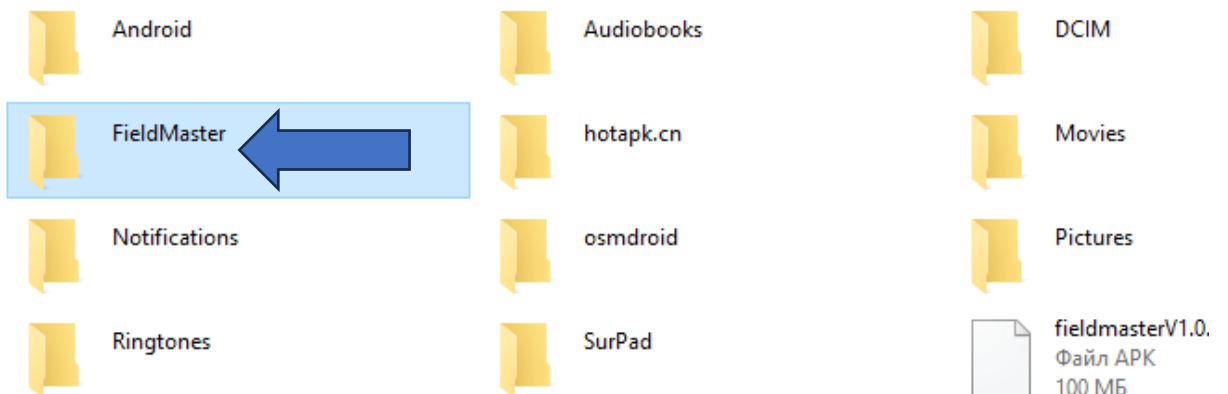
3.1 Заходимо в **Мій комп'ютер** та шукаємо підключений контролер



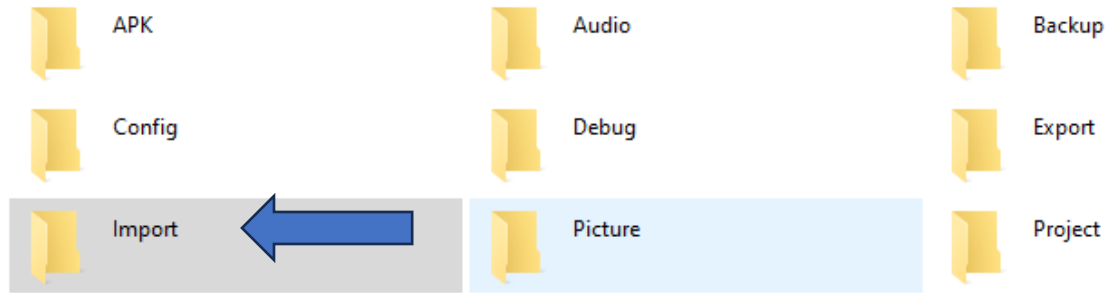
Далі переходимо **Внутрєний общєй накопитель** контролера



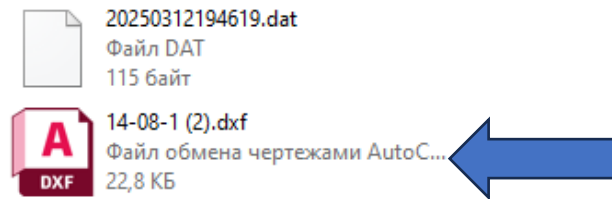
Та шукаємо папку з назвою **FieldMaster**



Далі знаходимо папку **Import**



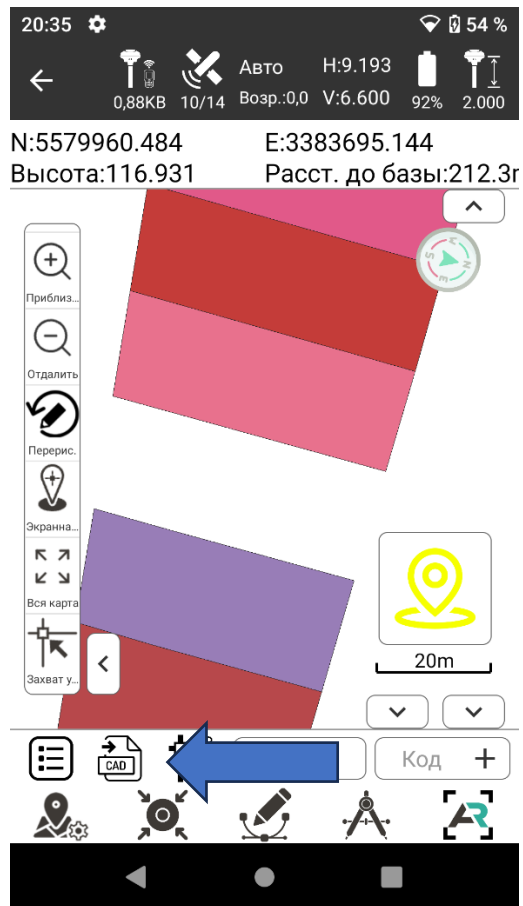
Та переносимо необхідний файл з ПК в цю папку контролера



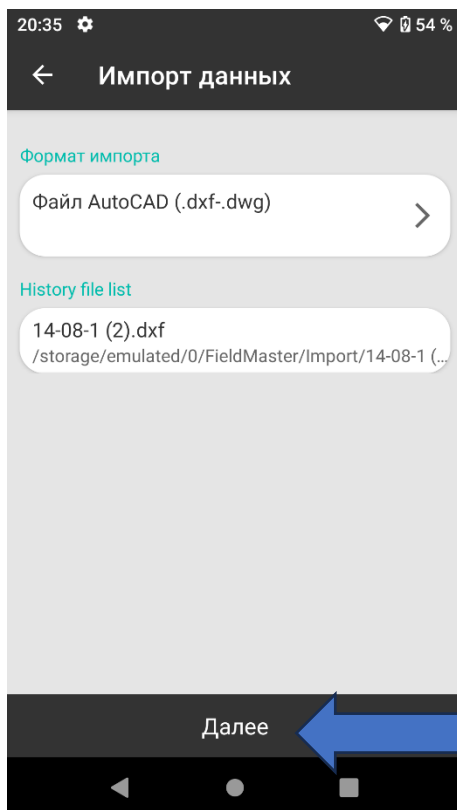
3.2 Далі переходимо в **FieldMaster**, відкриваємо вкладку **Съемка** та заходимо в **Разбивка CAD**



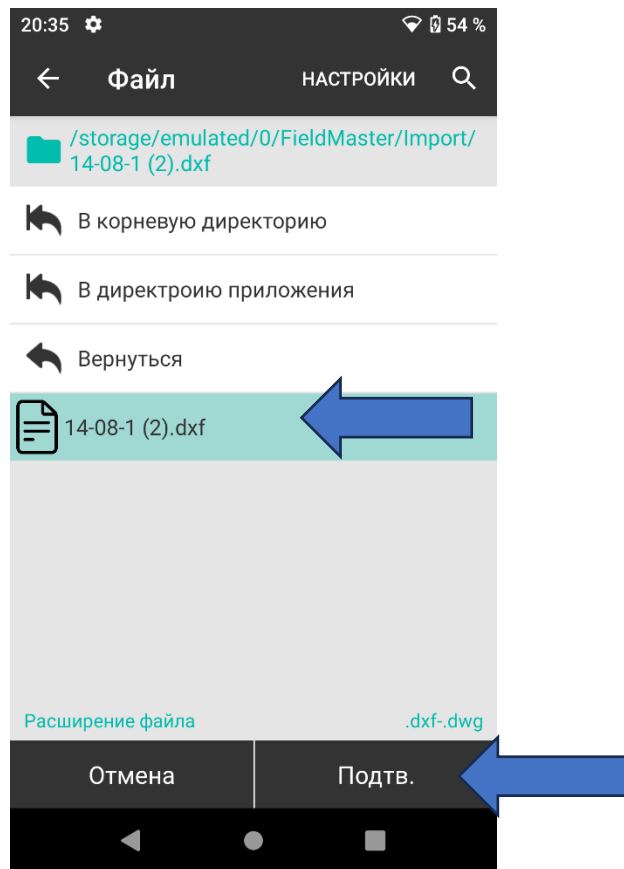
Далі щоб відкрити наш файл формату DXF натискаємо наступну кнопку



Натискаємо Далее



Потім обираємо той файл який ми закидали в папку імпорт та натискаємо **Подтв.**



Після чого починаємо працювати

