

HOW-TO: OBJEKTERKENNUNG



SCROLL / SWIPE

PROJEKT AUSWÄHLEN

1

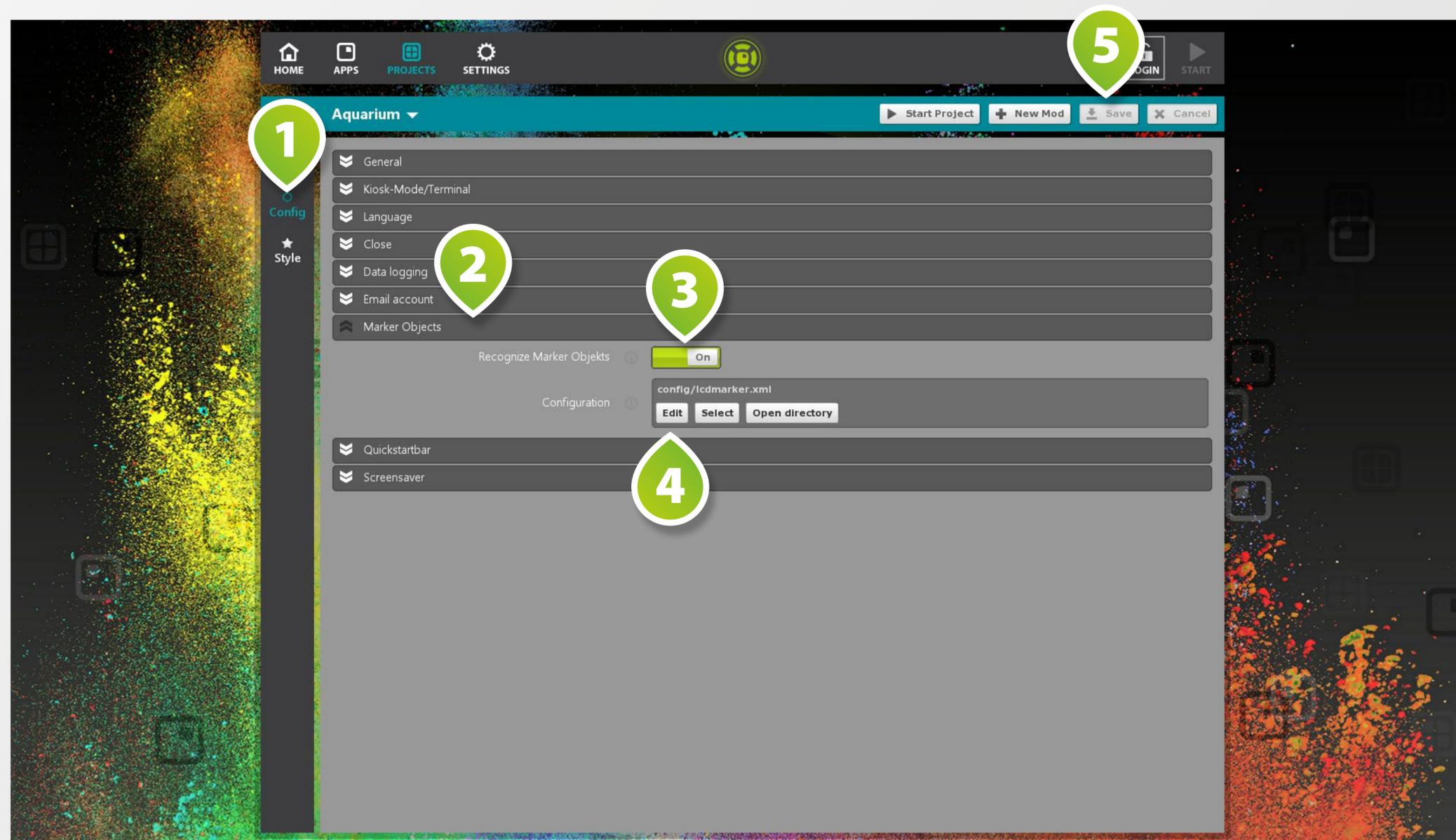


Objekterkennung wird für jedes Projekt individuell konfiguriert.

Wählen Sie zuerst das Projekt, für das Sie Objekterkennung konfigurieren wollen.

Dazu klicken Sie im Hauptmenü auf **PROJECTS** 1 und wählen das zu konfigurierende Projekt aus. Klicken Sie es dazu einfach in der **PROJEKTLISTE** 2 an.

OBJEKTERKENNUNG FÜR PROJEKT AKTIVIEREN



Wählen Sie am linken Rand **CONFIG** ① aus. Öffnen Sie anschließend das mittig platzierte Menü **MARKER-OBJEKTE** ②.

Aktivieren sie die Objekterkennung über den Schalter **MAR-KER-OBJEKTE ERKENNEN** ③.

Klicken Sie anschließend auf **EDITIEREN** ④ um einen Marker zu konfigurieren.

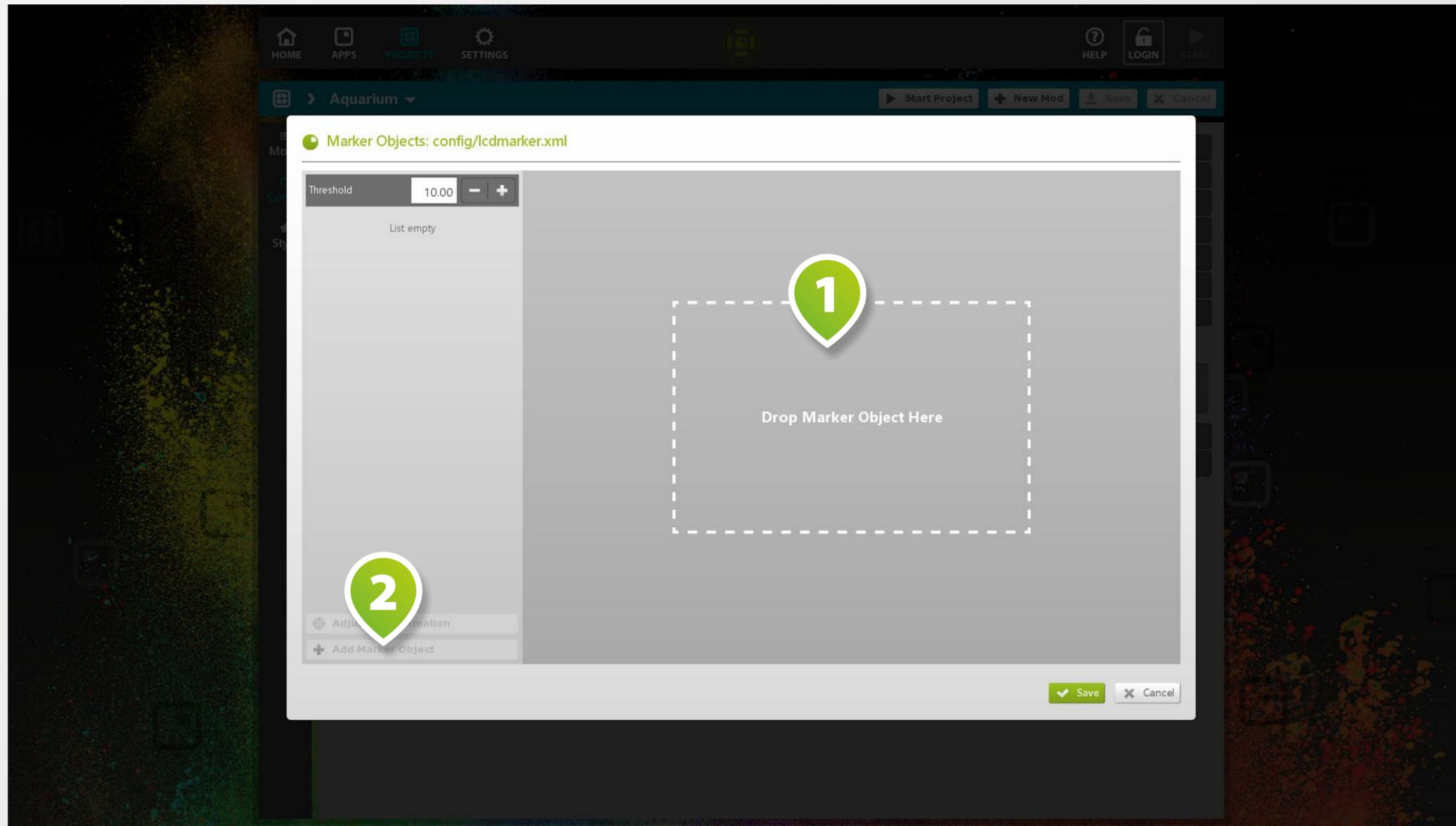
Nach erfolgreicher Konfiguration klicken Sie auf **SPEICHERN** ⑤.

KONFIGURATION: OBJEKTERKENNUNG (WIZARD)

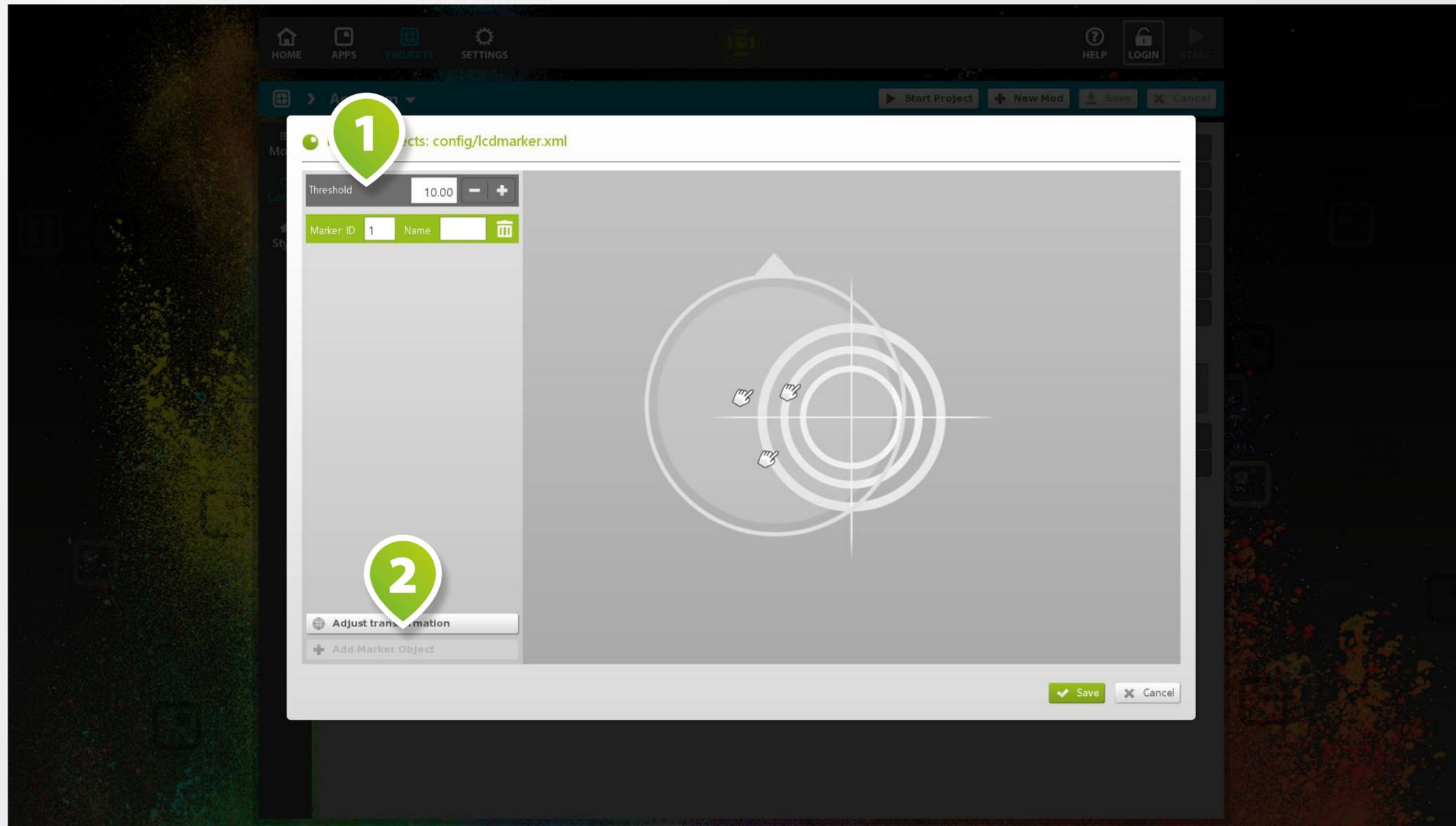
Das Tool zum Konfigurieren der Objekterkennung öffnet sich in einem Fenster.

Positionieren Sie das Objekt (3-Punkt-Erkennung) in dem **ERKENNUNGSFELD 1**.

Sobald das Objekt erkannt wurde, aktiviert sich der the **MARKER-HINZUFÜGEN BUTTON 2** von selbst. Klicken Sie auf den Button, um **einen neuen Marker zu erstellen**.



KONFIGURATION: OBJEKTERKENNUNG (WIZARD)



Erkennt das Tool zum Konfigurieren von Markern einen existierenden Marker im Erkennungsfeld, so leuchtet sein **LISTENEINTRAG** auf **1**.

Es ist möglich die **Objekt-ID** des Markers zu **ändern**, dem Marker einen **Namen hinzuzufügen**, oder ihn aus der Liste zu **entfernen**.

Klicken Sie auf die **SCHALTFLÄCHE** **2** unten links, um die **Ausrichtung des Markers** bei Bedarf zu **fixieren**.

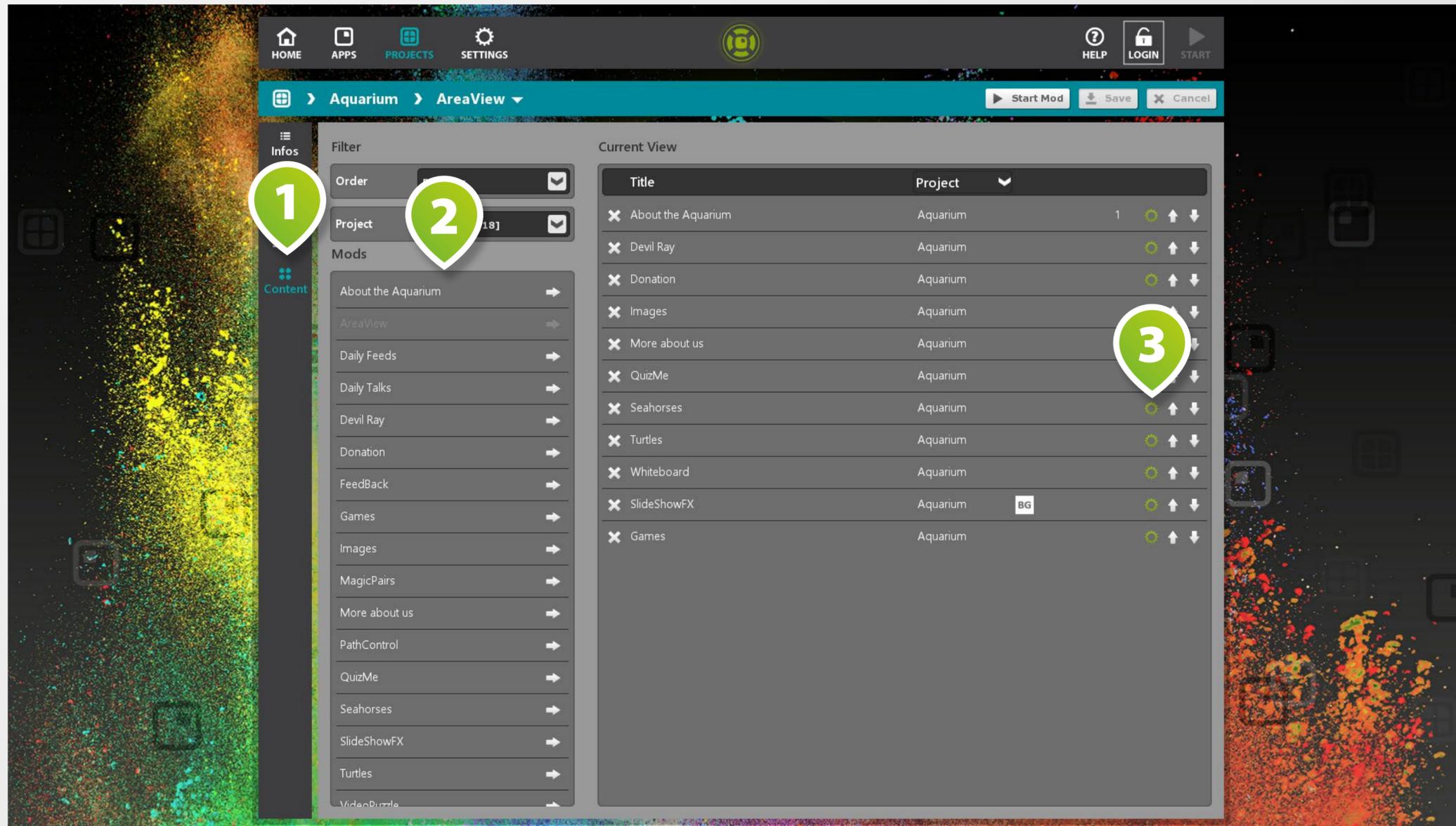
APPS & WIDGETS MIT OBJEKT VERBINDEN

Apps und Widgets werden wie folgt miteinander verbunden.

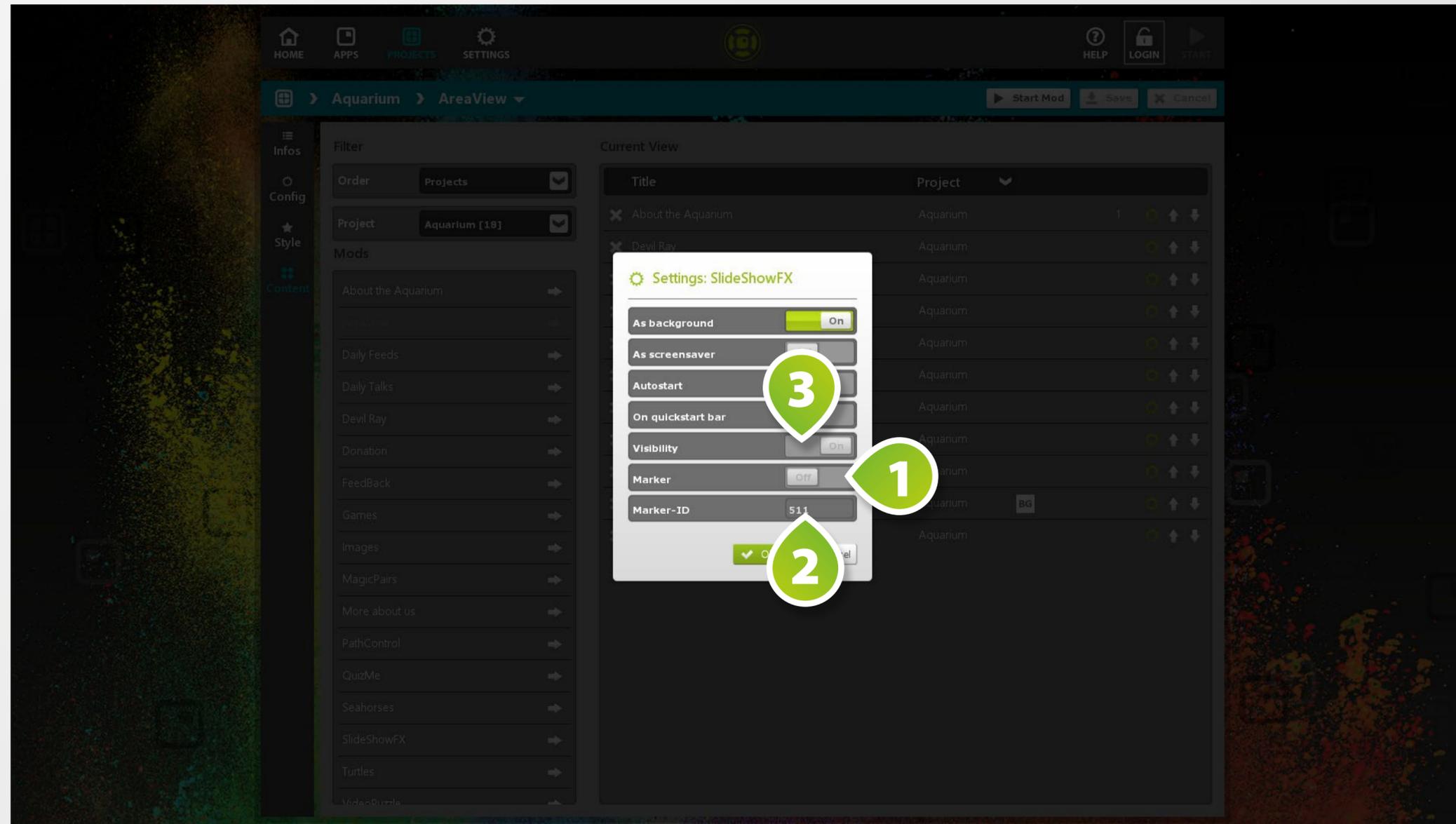
Wählen Sie den zu verknüpfenden VIEW eines Projekts aus und klicken Sie ihn an. Wählen Sie danach am linken Rand den Menüpunkt **INHALTE** **1**.

Fügen Sie dem View eine App oder ein Widget hinzu. Bewegen Sie diese dafür von der **AUSWAHL** **2** auf der linken Seite nach rechts (Pfeil).

Klicken Sie dann auf das **EINSTELLUNGS-ICON** **3** auf dem gewünschten Listeneintrag. Es öffnet sich das Einstellungsfenster.



APPS & WIDGETS MIT OBJEKT VERBINDEN



Aktivieren Sie im Einstellungsfenster die Funktion **MARKER VERWENDEN** ① und geben Sie die ID des gewünschten Markers im Feld **MARKER ID** ② ein.

OPTIONAL: Deaktivieren Sie die **SICHTBARKEIT** ③ um die App / das Widget nur anzuzeigen, wenn der entsprechende Marker verwendet wird.