

Manage 2D resources

 English

 Italiano

The **2D Resource Manager** gathers the **2D resources** of your organization in one place: the maps used by robot dogs. Resources are uploaded files that can be used in your projects.

Each map describes an environment the robot dog can move in. A map belongs to the organization, not to a single project: you upload it once and every project of the organization can use it.

To open it, go to the Backoffice and click **2D Resource Manager** in the side bar on the left.



The resource list

The **Resources** card lists all the 2D resources of your organization, including those uploaded by other users. Each row shows the name of the resource: the name of the file you uploaded or, for the maps created automatically, the date and time of the mission.

To find a resource quickly, type part of its name in the **Search** field: the list is filtered as you type.



Eagleprojects | Backoffice

Group
Eagleprojects S.p.A. ▾

   M.Rossi



 Resource Manager 2D ©

Resources

Q Search...  Upload

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur.

 Lighting Infrastructure

 26_10_2026_10_32_30

 26_10_2026_12_45_33

 Green Areas

 Drone Inspection

 Bridges

The maps created by **Discovery** missions are saved here automatically. They appear in the list with the date and time of the mission as their name.

Upload a map

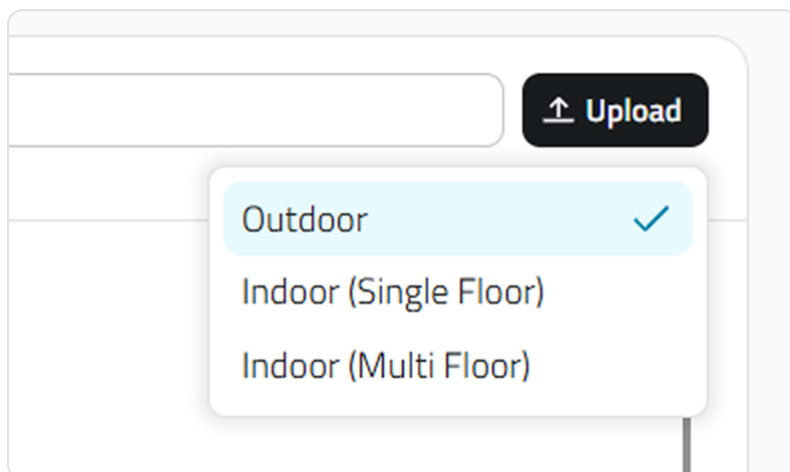
Click **Upload** and choose the environment the map describes. Hover over an option to read a short description.

- **Outdoor**: a map of an open-air area.
- **Indoor (Single floor)**: a map of an indoor environment on a single level.
- **Indoor (Multi floor)**: a map of an indoor environment on several levels, where the robot dog moves from one floor to another.

The environment determines which files make up the map, so choose the one that matches how the map was created. Then select the map files from your computer.

Once the upload is complete, the map appears in the list and is available to the projects of your organization.

Tip: the list shows the name of the file you upload. If you keep several maps of the same area, give the files recognizable names before uploading them.



Links

- [Create and manage Projects](#): how to configure a project and the resources it uses.

 English

 Italiano

Gestire le risorse 2D

Il **2D Resource Manager** raccoglie in un unico spazio tutte le **risorse 2D** dell'organizzazione, ovvero le mappe utilizzate dai robot quadrupedi. Si tratta di file che possono essere caricati e riutilizzati nei diversi progetti.

Ogni mappa rappresenta un ambiente in cui il robot può muoversi. Le risorse appartengono all'organizzazione, non a un singolo progetto: è sufficiente caricare una mappa una sola volta per renderla disponibile a tutti i progetti dell'organizzazione.

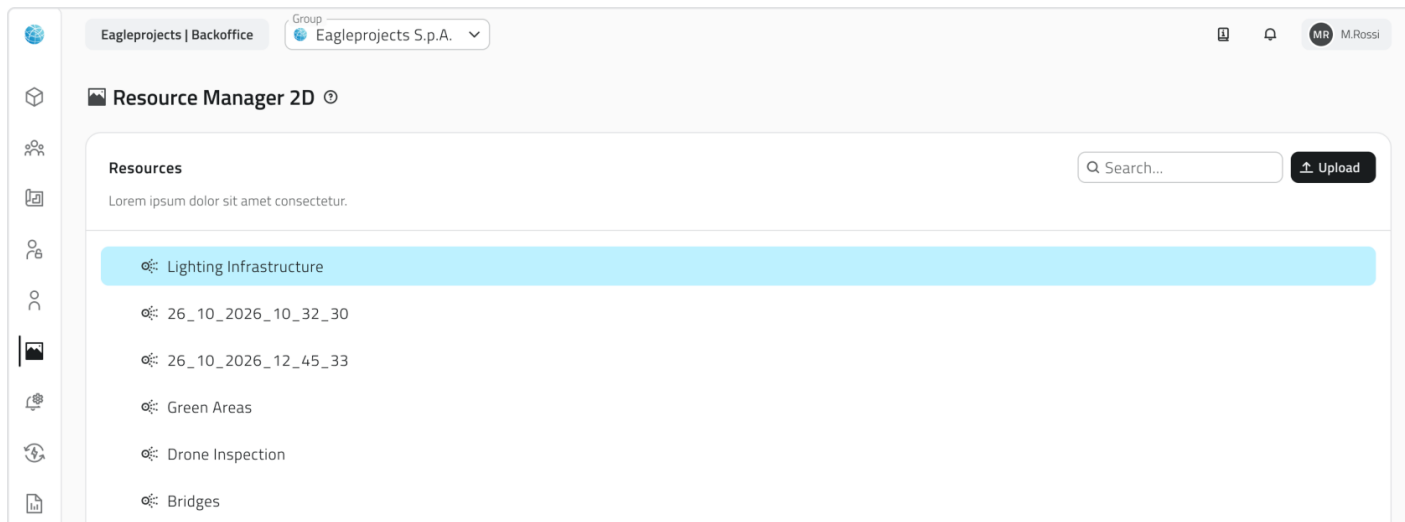
Per accedere alla sezione, apri il Backoffice e seleziona **2D Resource Manager** dalla barra laterale sinistra.



L'elenco delle risorse

La scheda **Resources** raccoglie tutte le risorse 2D dell'organizzazione, comprese quelle caricate dagli altri utenti. Ogni riga mostra il nome della risorsa: corrisponde al nome del file caricato oppure, nel caso delle mappe generate automaticamente, alla data e all'ora della missione.

Per trovare rapidamente una risorsa, inserisci parte del suo nome nel campo **Search**: l'elenco si aggiorna automaticamente mentre digiti.



Le mappe generate durante le missioni di tipo **Discovery** vengono salvate automaticamente in questa sezione. Nell'elenco sono identificate dalla data e dall'ora della missione che le ha generate.

Caricare una mappa

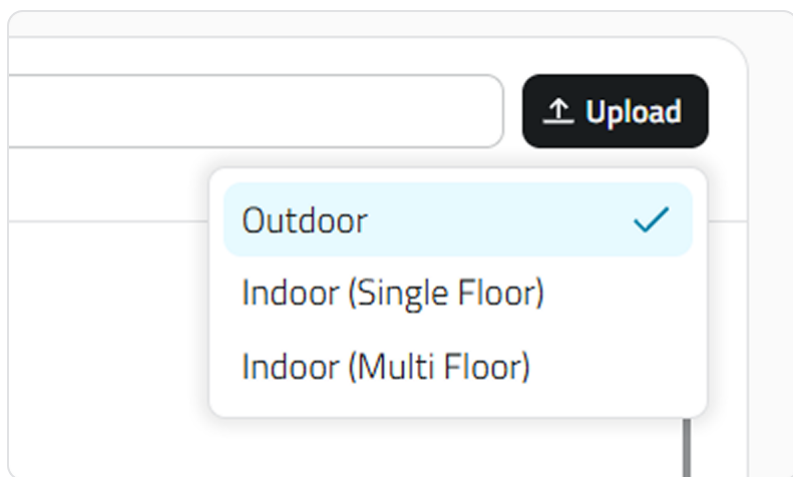
Fai clic su **Upload** e seleziona il tipo di ambiente rappresentato dalla mappa. Passando il cursore su ciascuna opzione, puoi visualizzarne una breve descrizione.

- **Outdoor**: per le mappe di aree esterne.
- **Indoor (Single floor)**: per le mappe di ambienti interni disposti su un unico piano.
- **Indoor (Multi floor)**: per le mappe di edifici con più piani, tra i quali il robot può spostarsi.

La tipologia di ambiente determina quali file sono necessari per comporre la mappa. Assicurati quindi di selezionare l'opzione corrispondente al modo in cui è stata creata. A questo punto, scegli dal tuo computer i file da caricare.

Al termine del caricamento, la mappa comparirà nell'elenco e sarà disponibile per tutti i progetti dell'organizzazione.

Tip: nell'elenco viene visualizzato il nome del file caricato. Se gestisci più mappe della stessa area, assegna a ciascun file un nome chiaro e riconoscibile prima di caricarlo.



Link utili

- [Creare e gestire i progetti](#): scopri come configurare un progetto e selezionare le risorse da utilizzare.

Last update: 26 October 2026

Revision #5

Created 26 October 2026 15:30:04 by EagleArca Wiki

Updated 26 October 2026 16:04:41 by EagleArca Wiki