

SMART Notebook™ oktatói szoftver 11.1 3D eszközök beépülő modul

Felhasználói útmutató

Hihetetlenül egyszerű™ | SMART

Termékregisztráció

Ha regisztráltatja SMART termékét, akkor értesítjük az új funkciókról és a szoftverfrissítésekről.

A smarttech.com/registration webhelyen keresztül regisztráltassa a terméket.

A következő információk álljanak rendelkezésre, ha kapcsolatba kell lépnie a SMART tanácsadó szolgálattal.

Termékkulcs: _____

Beszerzés dátuma: _____

Védjeggyel kapcsolatos megjegyzés

A SMART Notebook, smarttech, SMART Exchange, a SMART logó és valamennyi SMART szlogenünk a SMART Technologies ULC védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Trimble és a SketchUp a Trimble Navigation Limited védjegyei. A Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye vagy védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Mac és OS X az Apple Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más harmadik fél által készített termék neve és vállalati név a tulajdonosaik védjegyei lehetnek.

Szerzői joggal kapcsolatos megjegyzés

© 2013 SMART Technologies ULC. Minden jog fenntartva. E kiadvány egyetlen része sem reprodukálható, küldhető el, írható át, tárolható visszakeresési rendszerben vagy fordítható le más nyelvre semmiféle formában a SMART Technologies ULC előzetes írásos engedélye nélkül. Ezen útmutatóban található információk előzetes tájékoztatás nélkül változtathatóak, és nem jelentenek kötelezettségvállalást a SMART részéről.

E termék és/vagy a használata egy vagy több egyesült államokbeli szabadalom védelme alatt áll.

www.smarttech.com/patents

03/2013

Tartalom

1. fejezet: SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának használata 1

SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának aktiválása 1
3D tartalom tanóráiba foglalása 2
Első lépések a SMART Notebook oktatói szoftver 3D beépülő modul használata során ... 2

2. fejezet: 3D modellek beszúrása és módosítása 3

3D modellek beszúrása 3
3D modellek módosítása 4
3D színhelyeken navigálás 7
3D modellek elrejtése bemutatásuk előtt 10

3. fejezet: A SketchUp rajzoló szoftver és a Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata 13

A SketchUp rajzoló szoftver használata 13
A Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata 14

1. fejezet

SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának használata

SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának aktiválása 1
3D tartalom tanóráiba foglalása 2
Első lépések a SMART Notebook oktatói szoftver 3D beépülő modul használata során 2

A SMART Notebook csoportmunkát elősegítő oktatószoftverének SMART Notebook™ oktatói szoftver 3D eszközök beépülő modulja mélységi betekintést nyújtó képi megjelenítést biztosít, mely három dimenzióban módosítható, ezáltal segítve elő a tanulók bevonását, mely az összetett elgondolások mélyebb megértéséhez és helyes megítéléséhez vezet.

A felhasználói útmutató tartalmazza azon tudnivalókat, melyekkel megkezdheti a SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának ill. a SketchUp™ rajzoló szoftver, továbbá a Trimble® 3D Warehouse szolgáltatás használatát.

SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljának aktiválása

SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő modulja aktiválásához

1. Windows® XP és Windows 7 operációs rendszer esetén, jelölje ki a **Start > Minden program > SMART Technologies > SMART eszközök > SMART termékfrissítés** menüpontot.

   Windows 8 operációs rendszer esetén ugorjon az *Alkalmazások* képernyőre, majd görgessen a **SMART termékfrissítés** menüpontra és nyomja meg azt.

   Mac OS X operációs rendszer esetén keresse meg és duplán kattintson az **Alkalmazások\SMART Technologies\SMART eszközök\SMART termékfrissítés** menüpontra.

   Megjelenik a *SMART termékfrissítés* ablak.

2. Kattintson az **Aktiválás** gombra a *SMART Notebook* sorban.

   Megjelenik a *SMART szoftver aktiválása* párbeszédpanel.

3. Kattintson a **Hozzáadás** gombra.
4. A SMART vállalattól kapott termékkulcsot írja be *Termékkulcs* mezőbe, majd kattintson a **Hozzáadás** gombra.
5. Kattintson a **Licencszerződés** gombra, nézze át a licencszerződést, majd kattintson a **Bezárás** gombra.
6. Ha elfogadja a licencszerződést, akkor jelölje be az **Elfogadom a licencszerződés feltételeit** jelölőnégyzetet.
7. Kattintson a **Következő** gombra.

   Aktiválja a SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő modulját.

8. Kattintson a **Befejezés** gombra, majd zárja be a *SMART termékfrissítés* ablakot.

3D tartalom tanóráiba foglalása

3D tartalmat foglalhat a SMART Notebook oktatói szoftverrel támogatott tanórájába. Ennek megvalósítására találhatóak példák az alábbiakban:

- Ha biológia órát tart, akkor szúrja be a szív 3D modelljét a .notebook fájljába. A szív különböző alkotóelemeinek bemutatására, fordítsa el és változtassa meg a 3D modell méretét.
- Ha angol órát tart, akkor egy olyan város 3D modelljét szúrja be, melyre az osztály által éppen olvasott regényben történik hivatkozás. Lépjen be a 3D helyszínre, hogy bejárhassa az utcákat és az épültek belsejét.
- Ha általános iskolai tanórát tart, akkor több 3D modellt szúrjon be, és használja az *Elrejtés* funkciót, hogy memóriagyakorlatként fedje fel a válaszokat.

Első lépések a SMART Notebook oktatói szoftver 3D beépülő modul használata során

A SMART Notebook oktatói szoftver 3D beépülő modulja használatának megkezdéséhez a *SMART Notebook oktatói szoftver programverzióra vonatkozó megjegyzések részben szereplő* (smarttech.com/kb/170421) követelményeinek megfelelő számítógépre telepített SMART Notebook oktatói szoftverre van szükség.

2. fejezet

3D modellek beszúrása és módosítása

3D modellek beszúrása 3
3D modellek módosítása 4
Egy 3D modell forgatása 5
Animáció szüneteltetése, lejátszása és újraindítása 5
Címkék hozzáadása 6
3D színhelyeken navigálás 7
3D modellek elrejtése bemutatásuk előtt 10

A SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljainak használatához be kell szúrnia egy 3D modellt a .notebook fájljába. Egy 3D modell beszúrása után, azt ugyanúgy módosíthatja, mint a SMART Notebook oktatói szoftverben található más objektumokat.

MEGJEGYZÉS

Ugyanarra a lapra 2D képeket és 3D modelleket is beszúrhat, majd azokat ugyanúgy módosíthatja, mint a SMART Notebook oktatói szoftverben található más objektumokat.

3D modellek beszúrása

3D modellek állnak rendelkezésre a Tanórai feladatok példái között, a **3D-objektumok** mappában, és a SMART Exchange™ webhelyen (exchange.smarttech.com) továbbá a Trimble 3D Warehouse szolgáltatásnál (lásd a *A Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata* 14. oldal című rész). Saját 3D modelljeit is beszúrhatja, ha azok a következők formátuma egyikével rendelkeznek:

- COLLADA (.dae)
- 3D Object (.obj)
- FBX (.fbx)

MEGJEGYZÉS

Néhány 3D modell mintázat és más információ tárolása külön fájlokban és mappákban történik. Amikor e 3D modelleket szúrja be, akkor gondoskodjon arról, hogy a támogató fájlokkal és mappákkal együtt a megfelelő mappastruktúrában történjen e 3D fájl tárolása.

Egy 3D modell beszúrásához

1. Jelölje ki a **Beszúrás > 3D fájl** menüpontot.

   Megjelenik a *3D fájl beszúrása* párbeszédpanel.
2. Keresse meg, és jelölje ki a beszúrni kívánt 3D fájlt.
3. Nyomja meg a **Megnyitás** gombot.

   A 3D modell megjelenik az oldalon.

3D modellek módosítása

Egy 3D modell beszúrása után, azt ugyanúgy módosíthatja, mint a SMART Notebook oktatói szoftverben található más objektumokat. Nevezetesen a következőket teheti:

- Kivágás, másolás és beillesztés
- Klónozás
- Mozgatás
- Méretezés
- Zárolás
- Hivatkozások és hangok csatolása
- A Galéria laphoz adás

MEGJEGYZÉSEK

- Ezen alapszintű műveletekre vonatkozó további információkért a SMART Notebook oktatói szoftver Súgóját nézze meg.
- Ha egy 3D modellt ad a Galéria laphoz, akkor az a **3D objektumok** kategóriában jelenik meg.

Ezen alapszintű műveleteken túlmenően a következőket végezheti:

- A 3D modell forgatása
- Animáció szüneteltetése, folytatása, lejátszása és újraindítása
- Címkék hozzáadása

Egy 3D modell forgatása

Több tengely körül végezheti egy 3D modell forgatását. Egy 3D modell forgatása után visszaállíthatja az eredeti tájolását.

Egy 3D modell egyetlen tengely körüli forgatásához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg és tartsa az egyik oldalsó forgatópontot.



3. Húzza az ujját a 3D modell közepe körül, ha készen van, akkor emelje fel az ujját.

Egy 3D modell több tengely körüli forgatásához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg és tartsa a középső forgatópontot.



3. Húzza az ujját abba az irányba, amelybe a 3D modellt forgatni akarja, ha készen van, akkor emelje fel az ujját.

Egy 3D modell eredeti tájolásának visszaállításához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki a **Forgatás alaphelyzetbe állítása** menüpontot.

Animáció szüneteltetése, lejátszása és újraindítása

Ha animációt tartalmaz a 3D modell, akkor szüneteltetheti, folytathatja és újraindíthatja az animációt.

> **MEGJEGYZÉS**
>
> Ha nem tartalmaz animációt egy 3D modell, akkor le van tiltva a következő eljárásokban szereplő *Animáció* menü használata.

Animáció szüneteltetéséhez

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki az **Animáció > Animáció lejátszás/szünet** menüpontot.

Animáció lejátszásának folytatásához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki az **Animáció > Animáció lejátszás/szünet** menüpontot.

Animáció újraindításához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki az **Animáció > Újraindítás** menüpontot.

Címkék hozzáadása

Címkék hozzáadása Címkéket használhat egy 3D modell különböző összetevőinek a kiemelésére. Címkék lehetnek szövegek, alakzatok vagy más 2D-objektumok.

Egy címke hozzáadásához

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Jobb gombbal kattintson a 3D modell azon részére, ahová címkét akar elhelyezni, majd jelölje ki a **Címke hozzáadása** műveletet.

   Egy címke jelenik meg.
3. Címkén történő szöveghasználathoz duplán kattintson a címke alapértelmezett szövegére, majd írja be a saját szövegét.

   VAGY

   Egy alakzat vagy más 2D objektum használatához a címkén készítsen egy objektumot, majd húzza a címkére.
4. Választhatóan húzza a 3D modellen egy másik helyre a címke kapcsolódási pontját.

Egy címke elrejtéséhez és megjelenítéséhez

1. Nyomja meg a 3D modellen a címke kapcsolódási pontját.

   Megtörténik a címke elrejtése.
2. Nyomja meg a címke kapcsolódási pontját a címke megjelenítésére.

Egy címke eltávolításához

1. Jelölje ki a címkét.
2. Nyomja meg a **Bezárás** gombot.

3D színhelyeken navigálás

A belső részleteket tartalmazó nagy méretű 3D modelleket nevezik 3D színhelyeknek. A SMART Notebook szoftver kezelőszerveinek használatával navigálhat a 3D színhelyeken.

MEGJEGYZÉSEK

- A navigáció kezelőszerveit használhatja bármely 3D modellben való navigáláshoz. Azonban nem minden 3D modell tartalmaz belső részleteket. Ha egy olyan 3D modellbe lép, mely nem tartalmaz belső részleteket, akkor üresként vagy sötétként jelenik meg a belső rész.
- Ha Mac OS X operációs rendszer használ, akkor Teljes képernyős üzemmódban nem léphet be egy 3D színhelybe. Egy 3D színhelybe lépéshez először hagyja el a Teljes képernyős üzemmódot, majd az alábbi eljárást kövesse.

Egy 3D színhelyben történő navigáláshoz

1. Jelöljön ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki a **3D színhelybe lépés** menüpontot.

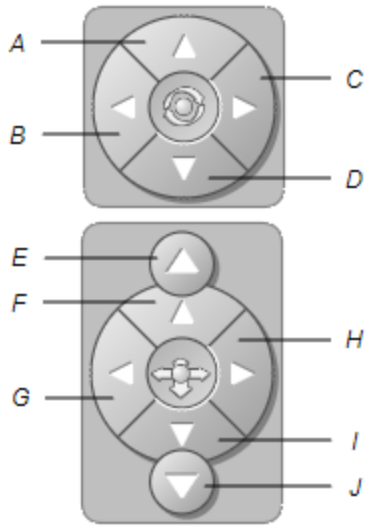
   Teljes képernyős üzemmódban jeleníti meg a 3D színhelyet a SMART Notebook szoftver. A 3D színhely térképe, a navigáció kezelőszervei és Bezárás gomb jelenik meg.



ÖTLETEK

- Ha takarja a bemutatni kívánt anyagokat, akkor a térkép szürke színű szegélyét nyomhatja meg az oldal másik részére húzása céljából. A szürke színű szegély jobb alsó sarkának megnyomásával és húzásával át is méretezheti a térképet.
- Ha takarja a bemutatni kívánt anyagokat, akkor a térkép szürke színű hátteret vagy navigáció kezelőszerveinek középső ikonját nyomhatja meg az oldal másik részére húzása céljából.

3. A navigáció kezelőszervei használatával navigáljon a 3D színhelyen.



Gomb	A következőkhöz használja:
A	Változtassa felfelé a tájolását.
B	Változtassa balfelé a tájolását.
C	Változtassa jobbfelé a tájolását.
D	Változtassa lefelé a tájolását.
E	Növelje az emelést.
F	Mozogjon előrefelé a színhelyen.
G	Mozogjon balfelé a színhelyen.
H	Mozogjon jobbfelé a színhelyen.
I	Mozogjon visszafelé a színhelyen.
J	Csökkentse az emelést.

Választhatóan a billentyűzet billentyűit is használhatja a 3D színhelyen való navigáláshoz.

Billentyűzet gomb	A következőkhöz használja:
W	Változtassa felfelé a tájolását.
A	Változtassa balfelé a tájolását.
D	Változtassa jobbfelé a tájolását.
S	Változtassa lefelé a tájolását.
LAPOZÁS ELŐRE billentyű	Növelje az emelést.
FELFELÉ NYÍL billentyű	Mozogjon előrefelé a színhelyen.

Billentyűzet gomb	A következőkhöz használja:
BALRA NYÍL billentyű	Mozogjon balfelé a színhelyen.
JOBBRA NYÍL billentyű	Mozogjon jobbfelé a színhelyen.
LEFELÉ NYÍL billentyű	Mozogjon visszafelé a színhelyen.
VISSZAFELÉ LAPOZÁS billentyű	Csökkentse az emelést.
ESC billentyű	Bezárás

MEGJEGYZÉS

A 3D színhelyen történő navigálás során, a térképen egy piros jelzés jelzi a helyét a helyszínen, és valamint a nézési irányt. A központban lévő nyíl jelzi a tájolást. Egy körré változik a nyíl, amikor egyenes fel- vagy lefelé néz.



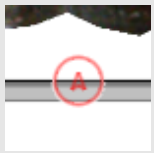
Szintben



Felfelé haladás



Lefelé haladás



Képernyőn kívül (szintben)



Felfelé



Lefelé

4. Ha elkészült, akkor nyomja meg a **Bezárás** gombot.

3D modellek elrejtése bemutatásuk előtt

Ha bemutatásuk előtt el akarja rejteni a .notebook fájljában található 3D modelleket, akkor az Elrejtés funkciót használhatja egy bűvös kalappal rendelkező 3D modellek elrejtésére.

MEGJEGYZÉS

Ha több 3D modellt rejt el ugyanazon bűvös kalapokat tartalmazó oldalon, akkor eltérő színű szalaggal van minden bűvös kalap ellátva.

Egy 3D modell bűvös kalappal történő elrejtéséhez

1. Jelölje ki a 3D modellt.
2. Nyomja meg a 3D modell menü nyilát, majd jelölje ki az **Elrejtés > Elrejtett** menüpontot.

A bűvös kalap színének változtatásához

1. Jelölje ki a bűvös kalapot.
2. Nyomja meg a bűvös kalap menü nyilát, majd jelölje ki a **Elrejtés > Színváltoztatás** menüpontot.

Egy 3D modell bűvös kalappal történő felfedéséhez

Nyomja meg a bal alsó sarokban található  bűvös kalap ikont.

3. fejezet

A SketchUp rajzoló szoftver és a Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata

A SketchUp rajzoló szoftver használata 13
A Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata 14

A következő 3D eszközöket használhatja a SMART Notebook oktatói szoftver 3D eszközök beépülő moduljával:

- SketchUp rajzoló szoftver
- Trimble 3D Warehouse szolgáltatás

A SketchUp rajzoló szoftver használata

A SketchUp rajzoló szoftver használhatja 3D modellek létrehozására. COLLADA (.dae) formátumban mentheti el e 3D modelleket, majd a SMART Notebook szoftverbe szúrhatja be azokat.

Egy 3D modell .dae formátumban való elmentéséhez

1. Nyissa meg a SketchUp rajzoló szoftverben a 3D modellt.
2. Jelölje ki a **Fájl > Exportálás > 3D modell** menüpontot.

   Megjelenik a *Modell exportálása* párbeszédpanel.
3. Keresse meg a helyet, ahová a fájlt menteni akarja.
4. Írjon be egy nevet a fájl számára a *Fájlnév* mező.
5. Jelölje ki a **COLLADA-fájl (*.dae)** listaelemet az *Exportálás típusa* legördülő listából.
6. Nyomja meg az **Exportálás** gombot.

A 3D modell SMART Notebook szoftverbe való beszúrásához

Lásd a *3D modellek beszúrása* 3. oldal című rész.

A Trimble 3D Warehouse szolgáltatás használata

A Trimble 3D Warehouse szolgáltatás a 3D modellek hálózaton keresztül elérhető tárháza. A SMART Notebook oktatói szoftver Galéria lapja tartalmaz egy Trimble 3D Warehouse szolgáltatás hivatkozást. E hivatkozás használatával kereshet és tölthet le a számítógépére 3D modelleket. Majd egy .notebook fájljaiba szúrhatja be a 3D modelleket.

3D modelleknek a Trimble 3D Warehouse szolgáltatásból történő letöltéséhez

1. Nyomja meg a **Galéria** fület.
2. Nyomja meg a **Trimble 3D Warehouse** gombot.

   Trimble 3D Warehouse jelenik meg a Galéria lap alsó részén.
3. Keressen meg ill. böngésszen egy letölteni kívánt 3D modellt.

   Jelölje ki a modellt.
4. Nyomja meg a **Modell letöltése** gombot, majd nyomja meg a **Letöltés** hivatkozást, mely a *Collada (.zip)* fájl mellett található.

   MEGJEGYZÉSEK

   - Egy becenév megadását kérheti a Trimble 3D Warehouse szolgáltatás egy 3D modell első letöltésekor.
   - Ha Mac OS X operációs rendszert használ, és törli a letöltést, akkor ettől függetlenül 3D modellt még elmenti a **Letöltések** mappába.
5. Mentse el a .zip fájlt a számítógépén.
6. A számítógépe egyik mappájába csomagolja ki a .zip fájl tartalmát.

Egy a Trimble 3D Warehouse szolgáltatásból letöltött modell beszúrásához

Lásd a *3D modellek beszúrása* 3. oldal című rész.

SMART Technologies

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport