Strumenti 3D per SMART Notebook™ 11.1

Manuale dell'utente

Semplicemente straordinario™ | SMART

Registrazione del prodotto

Se si registra il prodotto SMART, si verrà informati delle nuove funzionalità e aggiornamenti software disponibili.

Registrazione in linea all'indirizzo smarttech.com/registration.

Tenere a portata di mano i seguenti dati nel caso sia necessario contattare il supporto SMART.

Codice prodotto: _____

Data di acquisto: _____

Marchi

SMART Notebook, smarttech, SMART Exchange, il logo SMART e tutti gli slogan SMART sono marchi o marchi registrati di SMART Technologies ULC negli Stati Uniti e/o negli altri Paesi. Trimble eSketchUp sono marchi di Trimble Navigation Limited. Windows è un marchio o marchio registrato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Mac e OS X sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e negli altri Paesi. Tutti gli altri nomi di società e prodotti di terze parti possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

Avviso sul copyright

© 2013 SMART Technologies ULC. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, trasmessa, trascritta o memorizzata in un sistema di riproduzione o tradotta in qualsiasi lingua, in qualsiasi forma e con qualunque mezzo senza il consenso scritto di SMART Technologies ULC. Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso e non sono vincolanti per SMART.

Il prodotto e/o il suo utilizzo sono coperti da uno o più dei seguenti brevetti degli Stati Uniti.

www.smarttech.com/patents

03/2013

Sommario

Capitolo 1: Utilizzo degli strumenti 3D per il software SMART Notebook **1**

Attivazione degli strumenti 3D per il software SMART Notebook 1
Integrazione dei contenuti 3D nelle lezioni 2
Guida introduttiva agli strumenti 3D per il software SMART Notebook 2

Capitolo 2: Inserimento e manipolazione di modelli 3D **3**

Inserimento di modelli 3D 3
Manipolazione di modelli 3D 4
Navigare nelle scene 3D 7
Mascherare i modelli 3D prima di presentarli 9

Capitolo 3: Utilizzo del software per disegni SketchUp e Trimble 3D Warehouse **11**

Utilizzo del software per disegni SketchUp 11
Utilizzo di Trimble 3D Warehouse 12

Capitolo 1

Utilizzo degli strumenti 3D per il software SMART Notebook

Attivazione degli strumenti 3D per il software SMART Notebook 1
Integrazione dei contenuti 3D nelle lezioni 2
Guida introduttiva agli strumenti 3D per il software SMART Notebook 2

Il plug-in Strumenti 3D di SMART Notebook™ per il software per l'apprendimento collaborativo SMART Notebook offre rappresentazioni visive approfondite che è possibile manipolare in tre dimensioni, così da migliorare il coinvolgimento degli studenti e promuovere una migliore comprensione e apprezzamento dei concetti complessi.

Questo manuale dell'utente contiene le informazioni necessarie per iniziare a usare gli strumenti 3D di SMART Notebook, oltre che il software per disegni SketchUp™ e Trimble™ 3D Warehouse.

Attivazione degli strumenti 3D per il software SMART Notebook

Per attivare gli strumenti 3D per il software SMART Notebook

1. Nei sistemi operativi Windows® XP e Windows 7, selezionare **Start > Tutti i programmi > SMART Technologies > Strumenti SMART > SMART Product Update**.

   Nel sistema operativo Windows 8, andare alla schermata *Apps* quindi scorrere e premere **SMART Product Update**.

   Nel software del sistema operativo Mac OS X, andare su **Applications\SMART Technologies\Strumenti SMART\SMART Product Update** e fare clic su di esso.

   Verrà visualizzata la finestra *SMART Product Update*.

2. Fare clic su **Attiva** nella riga *SMART Notebook*.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo *Attivazione del software SMART*.

3. Fare clic su **Aggiungi**.

4. Inserire il codice prodotto ricevuto da SMART nella casella *Codice prodotto*, quindi fare clic su **Aggiungi**.
5. Fare clic sull'**accordo di licenza**, prenderlo in esame e fare clic su **Chiudi**.
6. Se si accetta l'accordo di licenza, selezionare la casella di controllo **Accetto i termini dell'accordo di licenza**.
7. Fare clic su **Avanti**.

   Strumenti 3D per il software SMART Notebook viene attivato.
8. Fare clic su **Fine**, quindi chiudere la finestra *SMART Product Update*.

Integrazione dei contenuti 3D nelle lezioni

È possibile integrare contenuti 3D nelle lezioni svolte con il software SMART Notebook. Ecco degli esempi:

- Se si sta svolgendo una lezione di biologia, inserire un modello 3D di un cuore nel file .notebook. Ruotare e modificare le dimensioni del modello 3D per illustrare le diverse parti del cuore.
- Se si sta svolgendo una lezione di inglese, inserire un modello 3D di una città cui si fa riferimento in un romanzo che la classe sta leggendo. Inserire la scena 3D per navigare tra le strade e nell'interno degli edifici.
- Se si sta svolgendo una lezione elementare, inserire diversi modelli 3D e usare la funzione *Maschera* per rivelare le risposte come esercizio di memoria.

Guida introduttiva agli strumenti 3D per il software SMART Notebook

Per iniziare a usare gli strumenti 3D per il software SMART Notebook, occorre disporre di un software SMART Notebook in un computer che soddisfa i requisiti specificati nelle *note sulle versione del software SMART Notebook* (smarttech.com/kb/170421).

Capitolo 2

Inserimento e manipolazione di modelli 3D

Inserimento di modelli 3D 3
Manipolazione di modelli 3D 4
- Rotazione di un modello 3D 4
- Messa in pausa, riproduzione e riavvio di un'animazione 5
- Aggiunta di etichette 6

Navigare nelle scene 3D 7
Mascherare i modelli 3D prima di presentarli 9

Per usare gli strumenti 3D per il software SMART Notebook occorre inserire un modello 3D nel file .notebook. Una volta inserito un modello 3D, è possibile manipolarlo allo stesso modo in cui si manipolano altri oggetti nel software SMART Notebook.

NOTA

È possibile inserire immagini 2D e modelli 3D nella stessa pagina e manipolarli allo stesso modo in cui si manipolano altri oggetti nel software SMART Notebook.

Inserimento di modelli 3D

I modelli 3D sono disponibili nella cartella **Oggetti 3D** in Esempi di attività didattiche e nel sito web di SMART Exchange™ (exchange.smarttech.com), oltre che in Trimble 3D Warehouse (vedere *Utilizzo di Trimble 3D Warehouse* a pagina 12). È anche possibile inserire modelli 3D propri se sono in uno dei seguenti formati:

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

NOTA

Le superfici e altre informazioni di alcuni modelli 3D sono memorizzati in file e cartelle separati. Quando si inseriscono questi modelli 3D, accertarsi che il file del modello 3D sia situato nella struttura di cartella corretta con i file e le cartelle di supporto.

Per inserire un modello 3D

1. Selezionare **Inserisci > File 3D**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo *Inserisci file 3D*.

2. Andare al modello 3D da inserire e selezionarlo.
3. Premere **Apri**.

   Il modello 3D appare nella pagina.

Manipolazione di modelli 3D

Una volta inserito un modello 3D, è possibile manipolarlo allo stesso modo in cui si manipolano altri oggetti nel software SMART Notebook. In particolare, è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Taglia, copia e incolla
- Clona
- Sposta
- Scala
- Blocca
- Allega link e suoni
- Aggiunti alla scheda Raccolta

NOTE

- Per informazioni su queste opzioni di base, vedere la Guida sul software SMART Notebook.
- Quando si aggiunge un modello 3D alla scheda Raccolta, esso è visualizzato nella categoria **Oggetti 3D**.

Oltre a queste opzioni di base, è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Ruotare il modello 3D
- Mettere in pausa, riprendere, riprodurre e riavviare l'animazione
- Aggiungere etichette

Rotazione di un modello 3D

È possibile ruotare un modello 3D attorno a diversi assi. Una volta ruotato un modello 3D, è possibile ripristinarne l'orientamento originale.

Per ruotare un modello 3D attorno a un solo asse

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere e tenere premuto uno dei quadratini di rotazione laterali.

3. Trascinare il dito attorno al centro del modello 3D e rilasciare il dito una volta terminato.

Per ruotare un modello 3D attorno a diversi assi

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere e tenere premuto il quadratino di rotazione centrale.

3. Trascinare il dito nella direzione di rotazione del modello 3D e rilasciare il dito una volta terminato.

Per ripristinare l'orientamento originale del modello 3D

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Reimposta rotazione**.

Messa in pausa, riproduzione e riavvio di un'animazione

Se un modello 3D contiene un'animazione, è possibile mettere in pausa, ripristinare e riavviare l'animazione.

> **NOTA**
>
> Se un modello 3D non contiene un'animazione, il menu *Animazione* documentato nelle seguenti procedure è disattivato.

Per mettere in pausa l'animazione

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Animazione > Riproduci/Pausa animazione**.

Per riprendere la riproduzione dell'animazione

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Animazione > Riproduci/Pausa animazione**.

Per riavviare l'animazione

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Animazione > Riavvia animazione**.

Aggiunta di etichette

È possibile usare delle etichette per evidenziare i componenti differenti di un modello 3D. Le etichette possono essere testo, forme o altri oggetti 2D.

Per aggiungere un'etichetta

1. Selezionare il modello 3D.
2. Fare clic con il tasto destro sul modello 3D nel punto in cui si desidera connettere l'etichetta, quindi selezionare **Aggiungi etichetta**.

   Viene visualizzata un'etichetta.
3. Per usare il testo nell'etichetta, fare doppio clic sul testo predefinito dell'etichetta e inserire il testo desiderato.

   OPPURE

   Per usare una forma o altro oggetto 2D nell'etichetta, creare l'oggetto e trascinarlo nell'etichetta.
4. Opzionalmente, trascinare il punto di connessione dell'etichetta in un punto diverso del modello 3D.

Per nascondere e visualizzare un'etichetta

1. Premere il punto di connessione dell'etichetta nel modello 3D.

   L'etichetta viene nascosta.
2. Premere il punto di connessione dell'etichetta per visualizzare l'etichetta.

Per rimuovere un'etichetta

1. Selezionare l'etichetta.
2. Premere **Chiudi** .

Navigare nelle scene 3D

I modelli 3D di grandi dimensioni che contengono dettagli interni sono chiamati scene 3D. È possibile navigare nelle scene 3D utilizzando i comandi nel software SMART Notebook.

NOTE

- È possibile usare i comandi di navigazione per navigare nei modelli 3D. Tuttavia, non tutti i modelli 3D contengono dettagli interni. Se si accede a un modello 3D che non contiene dettagli interni, l'interno apparirà vuoto o scuro.
- Se si utilizza il sistema operativo Mac OS X non è possibile accedere a una scena 3D mentre si è in modalità Schermo intero. Per accedere a una scena 3D, uscire prima dalla modalità Schermo intero e attuare la seguente procedura.

Per navigare in una scena 3D

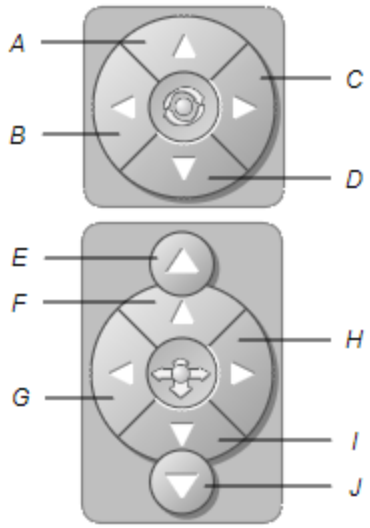
1. Selezionare un modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Inserisci scena 3D**.

   Il software SMART Notebook visualizza la scena 3D in modalità Schermo intero. Viene visualizzata una mappa della scena 3D, i comandi di navigazione e il pulsante Chiudi.

SUGGERIMENTI

- È possibile premere il bordo grigio della mappa per trascinarla in un altro punto della pagina se copre materiali che si desidera presentare. È anche possibile ridimensionare la mappa premendo e trascinando il bordo grigio nell'angolo inferiore destro.
- È possibile premere lo sfondo grigio o l'icona centrale di un comando di navigazione per trascinarla in un altro punto della pagina se copre materiali che si desidera presentare.

3. Navigare nella scena 3D utilizzando i comandi di navigazione.



Pulsante	Usare per:
A	Cambiare l'orientamento verso l'alto.
B	Cambiare l'orientamento verso sinistra.
C	Cambiare l'orientamento verso destra.
D	Cambiare l'orientamento verso il basso.
E	Alzare l'elevazione.
F	Spostarsi in avanti nella scena.
G	Spostarsi a sinistra nella scena.
H	Spostarsi a sinistra nella scena.
I	Spostarsi indietro nella scena.
J	Abbassare l'elevazione.

In alternativa, è possibile usare i pulsanti della tastiera per navigare nella scena 3D.

Pulsante Tastiera	Usare per:
W	Cambiare l'orientamento verso l'alto.
A	Cambiare l'orientamento verso sinistra.
D	Cambiare l'orientamento verso destra.
S	Cambiare l'orientamento verso il basso.
PGSU	Alzare l'elevazione.
FRECCIA SU	Spostarsi in avanti nella scena.
FRECCIA SINISTRA	Spostarsi a sinistra nella scena.

Pulsante Tastiera	Usare per:
FRECCIA DESTRA	Spostarsi a sinistra nella scena.
FRECCIA GIÙ	Spostarsi indietro nella scena.
PGGIÙ	Abbassare l'elevazione.
ESC	Chiudere

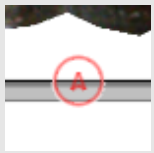
NOTA

Mentre si naviga nella scena 3D, un indicatore rosso nella mappa indica dove ci si trova nella scena e la direzione visualizzata. La freccia al centro indica l'orientamento. La freccia diventa un cerchio quando ci si trova rivolti direttamente su o giù.

Livello

Inclina

Declina


Fuori schermo (livello)

In alto

In basso

4. Premere **Chiudi** una volta terminato.

Mascherare i modelli 3D prima di presentarli

Se si desidera nascondere i modelli 3D nel file .notebook prima di presentarli, è possibile usare il comando Maschera per nascondere i modelli 3D con un cappello magico.

NOTA

Se si nascondono diversi modelli 3D nella stessa pagina con dei cappelli magici, ogni cappello sarà contraddistinto da un nastro di colore differente.

Per nascondere un modello 3D con un cappello magico

1. Selezionare il modello 3D.
2. Premere la freccia del menu del modello 3D, quindi selezionare **Maschera > Mascherato**.

Per cambiare il colore del cappello magico

1. Selezionare il cappello magico.
2. Premere la freccia del menu del cappello magico, quindi selezionare **Maschera > Cambia colore**.

Per rivelare un modello 3D nascosto sotto un cappello magico

Premere l'icona del cappello nell'angolo in basso a sinistra.

Capitolo 3

Utilizzo del software per disegni SketchUp e Trimble 3D Warehouse

Utilizzo del software per disegni SketchUp 11
Utilizzo di Trimble 3D Warehouse 12

È possibile usare i seguenti strumenti 3D con gli strumenti 3D per il software SMART Notebook:

- Software per disegni SketchUp
- Trimble 3D Warehouse

Utilizzo del software per disegni SketchUp

È possibile usare il software per disegni SketchUp per creare modelli 3D. È possibile salvare questi modelli 3D in formato COLLADA (.dae) e inserirli nel software SMART Notebook.

Per salvare un modello 3D in formato .dae

1. Aprire il modello 3D nel software per disegni SketchUp.
2. Selezionare **File > Esporta > Modello 3D**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo *Esporta modello*.
3. Andare al percorso di salvataggio del file.
4. Specificare un nome per il file nella casella *Nome file*.
5. Selezionare **File COLLADA (*.dae)** nell'elenco a discesa *Esporta tipo*.
6. Premere **Esporta**.

Per inserire il modello 3D nel software SMART Notebook

Vedere *Inserimento di modelli 3D* a pagina 3.

Utilizzo di Trimble 3D Warehouse

Trimble 3D Warehouse è un repository online di modelli 3D. La scheda Raccolta del software SMART Notebook comprende un link a Trimble 3D Warehouse. Grazie a questo link, è possibile cercare modelli 3D e scaricarli sul computer. È quindi possibile inserire i modelli 3D nei file .notebook.

Per scaricare i modelli 3D da Trimble 3D Warehouse

1. Premere la scheda **Raccolta** .
2. Premere **Trimble 3D Warehouse**.

   Trimble 3D Warehouse è visualizzato nella sezione inferiore della scheda Raccolta.
3. Cercare un modello 3D da scaricare.

   Selezionare il modello.
4. Premere **Download Model (Scarica modello)**, quindi premere il link **Download** accanto a *Collada (.zip)*.

   NOTE

   - Quando si scarica per la prima volta un modello 3D, Trimble 3D Warehouse potrebbe richiedere un nickname.
   - Se si usa il sistema operativo Mac e si annulla il download, il modello 3D viene comunque salvato nella cartella **Downloads (Download)**.
5. Salvare il file zip sul computer.
6. Estrarre i contenuti del file .zip in una cartella del computer.

Per inserire un modello 3D da Trimble 3D Warehouse

Vedere *Inserimento di modelli 3D* a pagina 3.

SMART Technologies
smarttech.com/support
smarttech.com/contactsupport