



vuforia™ studio

Guida introduttiva

Installazione e configurazione

Versione di prova gratuita di Vuforia Studio

Copyright © 2018 PTC Inc. e/o sue consociate. Tutti i diritti riservati.

I manuali utente, le guide per formazione e la relativa documentazione forniti da PTC Inc. e dalle sue consociate (a cui ci si riferirà collettivamente con il termine "PTC") sono soggetti alle leggi sul copyright degli Stati Uniti e di altri paesi e sono forniti in base a un contratto di licenza che ne limita la copia, la divulgazione e l'uso. PTC conferisce all'utente del software dotato di licenza il diritto di effettuare copie stampate della documentazione se distribuita su supporti elettronici, ma solo per uso interno e personale ed in conformità al contratto di licenza a cui è soggetto il software in questione. Eventuali copie dovranno riportare la nota sul copyright di PTC e qualsiasi altro avviso di natura proprietaria fornito da PTC. I materiali didattici non possono essere copiati senza espresso consenso scritto di PTC. La presente documentazione non può essere divulgata, trasferita, modificata o convertita con alcun mezzo, compresi i supporti elettronici, trasmessa o resa pubblica in alcun modo, senza il previo consenso scritto di PTC e non viene concessa alcuna autorizzazione per l'esecuzione di copie per tali scopi. Quanto riportato in questa sede ha scopo puramente informativo ed è soggetto a modifica senza preavviso; in nessun caso dovrà essere considerato come una garanzia o un impegno da parte di PTC. PTC declina ogni responsabilità per gli eventuali errori o omissioni in questo documento.

Il software descritto nel presente documento è fornito solo in base a un contratto di licenza scritto e contiene segreti commerciali di notevole importanza e informazioni proprietarie; pertanto è protetto dalle leggi sul copyright vigenti negli Stati Uniti e in altri paesi. Esso non può essere copiato, distribuito in alcuna forma, comunicato a terze parti né usato in alcun modo non contemplato nel contratto di licenza senza il previo consenso scritto di PTC.

L'uso non autorizzato del software o della relativa documentazione è perseguibile a norma di legge.

La pirateria informatica rappresenta un atto criminale per PTC e chi se ne renda colpevole viene considerato conformemente. Gli atti di pirateria perpetrati ai danni di prodotti software PTC non sono tollerati. Coloro che si rendano colpevoli di tali atti sono perseguiti a norma di legge, sia civilmente che penalmente, con ogni mezzo consentito, ivi comprese risorse di sorveglianza pubblica e privata. Di conseguenza, PTC utilizza tecnologie di monitoraggio e individuazione dati per ottenere e trasmettere informazioni relative ad utenti di copie illegali di software PTC. La raccolta dei dati non viene effettuata per gli utenti di software regolarmente concesso in licenza da PTC e distributori autorizzati. Se non si dispone di una licenza per la copia del software PTC installato e non si autorizza la raccolta e la trasmissione di tali dati (anche negli Stati Uniti), interromperne l'uso e contattare PTC per ottenere una copia del software provvista di licenza valida.

Informazioni importanti relative a copyright, marchi, brevetti e licenze: vedere la finestra Informazioni su o la nota sul copyright del software PTC.

DIRITTI PER IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI

I prodotti software PTC e la relativa documentazione sono "commercial items" (articoli commerciali) secondo la definizione contenuta nell'articolo 48 C.F.R. 2.101. Ai sensi dell'articolo FAR (Federal Acquisition Regulation) 12.212 (a)-(b) (Computer Software) (MAG 2014) per le agenzie civili o degli articoli DFARS (Defense Federal Acquisition Regulation Supplement) 227.7202-1 (a) (Policy) e 227.7202-3 (a) (Rights in commercial computer software or commercial computer software documentation) (FEB 2014) per il Dipartimento della Difesa, i prodotti software PTC e la relativa documentazione sono forniti al Governo degli Stati Uniti in base alle condizioni del contratto di licenza commerciale di PTC. L'uso, la duplicazione e la divulgazione da parte del Governo degli Stati Uniti sono soggetti in via esclusiva alle condizioni e ai termini definiti nel contratto di licenza software applicabile di PTC.

PTC Inc., 140 Kendrick Street, Needham, MA 02494 USA

Sommario

Benvenuti in Vuforia Studio	4
Concetti e componenti principali	5
Come funziona	6
Richiesta di altri ThingMark	6
Dati ThingWorx e versione di prova gratuita.....	7
Dispositivi, sistemi operativi e browser supportati	10
Vuforia Studio.....	11
Dispositivi e sistemi operativi supportati per Vuforia View.....	12
Installare Vuforia Studio.....	14
Eeguire l'installazione in un sistema Windows	15
Eeguire l'installazione in un sistema Mac	17
Aggiornare Vuforia Studio alla versione più recente.....	19
Installare Vuforia View.....	21
Accedere ai ThingMark	22
Ottenere e installare PTC Creo Illustrate (facoltativo).....	24

1

Benvenuti in Vuforia Studio

Concetti e componenti principali	5
Come funziona.....	6
Richiesta di altri ThingMark	6
Dati ThingWorx e versione di prova gratuita.....	7

La presente guida fornisce le informazioni necessarie per installare e distribuire i seguenti componenti:

- Vuforia Studio
- Vuforia View

Concetti e componenti principali

Esperienze

È possibile usare Vuforia Studio per creare e offrire dinamicamente un'"esperienza" e non semplicemente un'altra applicazione. Le esperienze possono contenere elementi 2D e 3D, insieme a informazioni e dati live provenienti da ThingWorx.

Una volta create e pubblicate in Vuforia Studio, è possibile visualizzare le esperienze mediante la scansione di un ThingMark con qualsiasi dispositivo supportato, utilizzando Vuforia View.

Monitoraggio

Quando si creano esperienze in Vuforia Studio è possibile scegliere tra diversi metodi di monitoraggio. Sono disponibili i seguenti widget:

- [Target spaziale](#)
- [Model target](#)
- [ThingMark](#)

Vuforia Studio

Vuforia Studio è uno strumento nativo Web e intuitivo per la creazione di esperienze di dominio e di task specifici che offrono una visione integrata di dati di prodotto digitali e fisici, dashboard e avvisi in 2D, 3D e nella realtà aumentata.

Experience Service

Experience Service per Vuforia Studio è un server di classe enterprise, sicuro e scalabile, utilizzato da Vuforia Studio e Vuforia View.

Per ulteriori informazioni su Experience Service, vedere la sezione [Come funziona a pagina 6](#).

Nota

Experience Service è un'applicazione Node completamente autonoma priva di alcuna dipendenza da ThingWorx.

Global Experience Index (GXI)

GXI elimina la necessità di configurare manualmente Vuforia View per essere indirizzato a Experience Service ed elaborare le interrogazioni di qualsiasi ThingMark.

Quando GXI riceve un'interrogazione del ThingMark, identifica l'Experience Service che ospita le esperienze di quel ThingMark e reindirizza l'interrogazione a quel determinato Experience Service.

Per default, Vuforia View utilizza GXI ma può anche essere configurato manualmente per utilizzare un Experience Service diverso.

Vuforia View

Vuforia View offre esperienze ricche di immagini 2D e 3D, realtà aumentata e dati di prodotto in tempo reale. Vuforia View utilizza marker specializzati chiamati ThingMark, che una volta acquisiti forniscono subito esperienze 2D, 3D e AR pertinenti. Le esperienze aumentano la propria visione dell'ambiente circostante con informazioni e immagini contestualizzate, che consentono di interagire direttamente con gli oggetti circostanti.

ThingWorx (facoltativo)

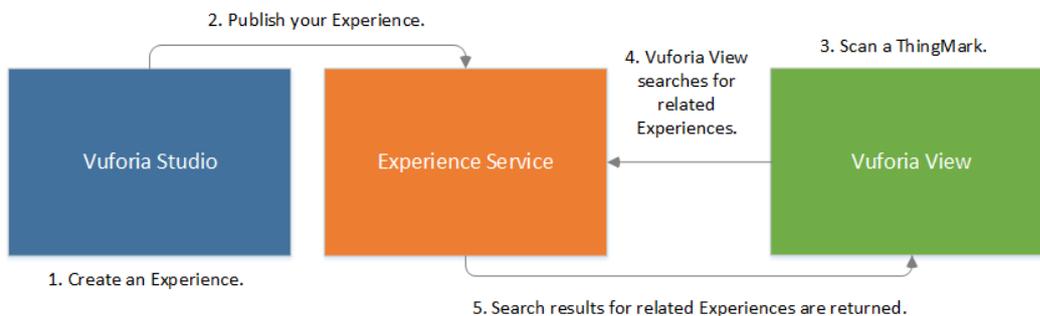
ThingWorx è una piattaforma per lo sviluppo rapido di applicazioni basate su modelli. Utilizzando la modellazione anziché la codifica, lo sviluppatore di contenuti può concentrarsi sull'agilità e sulla composizione dell'applicazione anziché sul debug, sulla gestione e sull'aggiornamento del codice. Gli elementi del modello diventano un insieme di elementi fondamentali riutilizzabili per l'assemblaggio di nuove applicazioni.

L'accesso a ThingWorx è incluso nella versione di prova di Vuforia Studio.

Per ulteriori informazioni, consultare [ThingWorx Help Center](#).

Come funziona

Dopo avere installato Vuforia Studio e scaricato Vuforia View nel dispositivo supportato è possibile creare esperienze AR in pochissimo tempo.



In alternativa, è possibile accedere alle esperienze dall'apposita libreria in Vuforia View specificando l'Experience Service nelle impostazioni di Vuforia View.

Richiesta di altri ThingMark

Per richiedere ulteriori ThingMark, inviare una richiesta al [supporto tecnico PTC](#). Assicurarsi di includere l'URL di Experience Service e i valori dei ThingMark nella richiesta di supporto.

Dati ThingWorx e versione di prova gratuita

Nota

Il programma della versione di prova gratuita di Vuforia Studio è stato modificato il 21 giugno 2018. Il presente argomento si rivolge quindi agli utenti che si sono registrati al programma a partire da tale data.

Tutti i dati sono precaricati nell'istanza di ThingWorx inclusa nella versione di prova gratuita. Di conseguenza, non è necessario caricare nuovi dati nel sistema.

I dati ThingWorx si suddividono in due categorie: pubblici e privati.

Quando si aggiungono i dati ThingWorx in Vuforia Studio è possibile accedere a tutti i dati pubblici, nonché a quelli privati.

Insiemi di dati pubblici

L'utente dispone solo dei permessi di sola lettura e non è possibile modificare, eliminare o esportare i dati. Tuttavia, un simulatore aggiorna periodicamente i valori delle proprietà di queste entità in modo che appaiano connesse a oggetti fisici reali. Sono disponibili i seguenti insiemi di dati pubblici:

- Car1
- Fan1 e Fan2
- RobotArm1, RobotArm2 e RobotArm3

Nota

Sebbene siano elencati numerosi servizi quando si aggiungono i dati pubblici a un'esperienza di Vuforia Studio, l'unico servizio funzionale è `GetPropertyValues`.

Insiemi di dati privati

È possibile aggiornare le proprietà dei dati privati. Sono disponibili i seguenti insiemi di dati privati:

Nota

I valori delle proprietà dei dati privati non vengono simulati automaticamente e vanno modificati manualmente. Questo significa che se si desidera mostrare un cambiamento nel valore di un widget con una destinazione di associazione, è necessario modificare la proprietà in ThingWorx in modo che il cambiamento venga riflesso durante l'anteprima o la visualizzazione dell'esperienza.

Nota

A differenza dei dati pubblici, i valori delle proprietà dei dati privati non vengono simulati automaticamente. Si ha invece il controllo completo su quando cambiano i valori delle proprietà. Se si desidera mostrare un cambiamento nel valore di un widget con una destinazione di associazione, modificare la proprietà in ThingWorx. Il cambiamento viene riflesso durante l'anteprima di un'esperienza in Vuforia Studio o quando si visualizza un'esperienza in Vuforia View.

- RaspberryPi
- Quadcopter
- Remote1 e Remote2

Nota

Sebbene siano elencati i servizi quando si aggiungono i dati privati a un'esperienza di Vuforia Studio, nessuno dei servizi è funzionale.

Accesso a ThingWorx

Si tenga presente quanto segue quando si utilizza [ThingWorx](#):

- È possibile eseguire le operazioni indicate di seguito.

-
- Visualizzare tutti i dati pubblici e aggiornare le entità dei dati privati.

 **Nota**

L'aggiornamento è solo supportato per i valori delle proprietà.
L'operazione di eliminazione non è supportata.

- Visualizzare le definizioni di stile ThingWorx predefinite e i dettagli di una definizione.
- Visualizzare le definizioni di stato ThingWorx predefinite e i dettagli di una definizione.
- Visualizzare utenti e organizzazioni specifici della versione di prova.

 **Nota**

Non è possibile modificare i dettagli di un utente o di un'organizzazione.

- Visualizzare ThingWorx Help Center e Learning Connector.
- Non è possibile importare, esportare o creare altri dati.

2

Dispositivi, sistemi operativi e browser supportati

Vuforia Studio	11
Dispositivi e sistemi operativi supportati per Vuforia View	12

Vuforia Studio

Sistemi operativi e browser supportati in Vuforia Studio

Sistema operativo	Versioni supportate	Browser supportati
Mac	El Capitan	Chrome
Windows	7, 10 (solo a 64 bit)	Chrome

Nota

La risoluzione minima dello schermo è 1280.

Dispositivi e sistemi operativi supportati per Vuforia View

Dispositivi mobili e tablet

La seguente tabella elenca i dispositivi mobili e le versioni supportati per Vuforia View:

Sistema operativo	Dispositivi e versioni supportati
iOS  Nota iOS 9 non è più supportato.	iOS 10.0 o versioni successive: <ul style="list-style-type: none">• iPhone:<ul style="list-style-type: none">○ 5s○ 6○ 6 Plus○ 6s○ 6s Plus○ SE○ 7○ 7 Plus○ 8○ 8 Plus○ X• iPad:<ul style="list-style-type: none">○ Air○ Air 2○ Mini 4○ Pro○ Pro 9.7
Android	Vuforia View è supportato nei dispositivi con sistema operativo Android versione 5.0 e successive.
Windows	<ul style="list-style-type: none">• Surface Pro 4• Surface Book

Smartglass

La seguente tabella elenca gli smartglass supportati per Vuforia View.

Sistema operativo	Tipo di dispositivo	Dispositivi e versioni supportati
Android	2D (realtà assistita)	Sono supportati i seguenti smartglass 2D: <ul style="list-style-type: none">• RealWear HMT-1• Smartglass Vuzix M300
Windows	3D	Microsoft HoloLens

Metodi di monitoraggio supportati

La seguente tabella elenca i metodi di monitoraggio supportati per diversi sistemi operativi quando si utilizza Vuforia View:

Sistema operativo	ThingMark	Monitoraggio spaziale	Monitoraggio dei modelli
iOS	X	X	X
Android	X	X	X
Windows	X	X	X
HoloLens	X	X	X

3

Installare Vuforia Studio

Eeguire l'installazione in un sistema Windows.....	15
Eeguire l'installazione in un sistema Mac.....	17
Aggiornare Vuforia Studio alla versione più recente	19
Installare Vuforia View	21
Accedere ai ThingMark.....	22

Scaricare Vuforia Studio da [Vuforia Studio Portal](#).

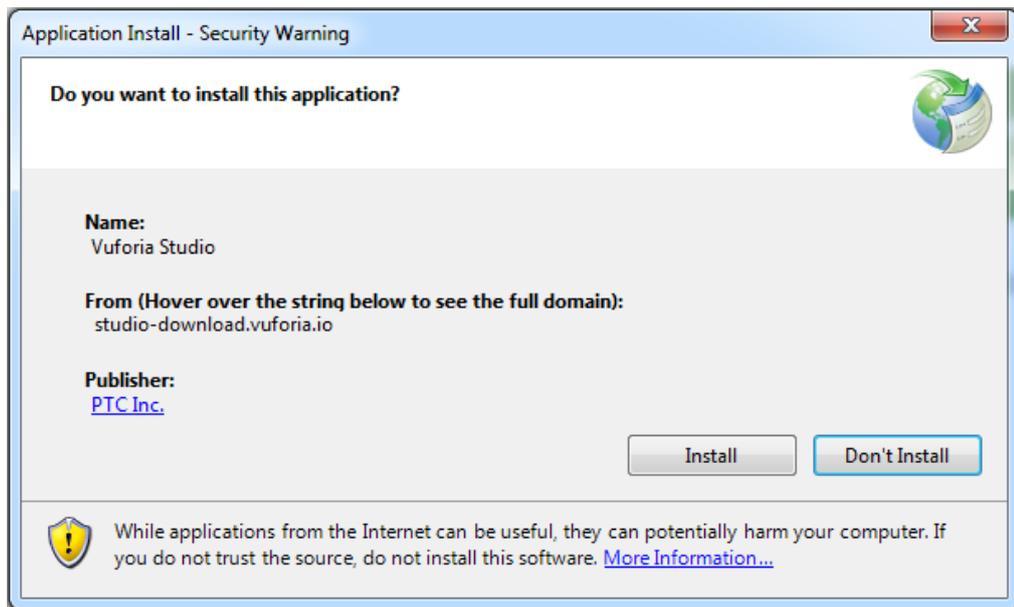
Selezionare l'opzione di installazione appropriata in base al sistema operativo in uso.

- [Eeguire l'installazione in un sistema Windows a pagina 15](#)
- [Eeguire l'installazione in un sistema Mac a pagina 17](#)

Se si sta eseguendo l'aggiornamento a una versione più recente di Vuforia Studio, vedere [Aggiornare Vuforia Studio alla versione più recente a pagina 19](#).

Eseguire l'installazione in un sistema Windows

1. Accedere a [Vuforia Studio Portal](#).
2. Nella sezione **Scarica Vuforia Studio**, fare clic su **Download per Windows**.
3. Una volta scaricato, fare doppio clic sul file `setup.exe`.
4. Quando viene richiesto se si desidera eseguire il file, fare clic su **Esegui**.
5. Nella finestra **Installazione applicazione - Avviso di sicurezza**, fare clic su **Installa**.



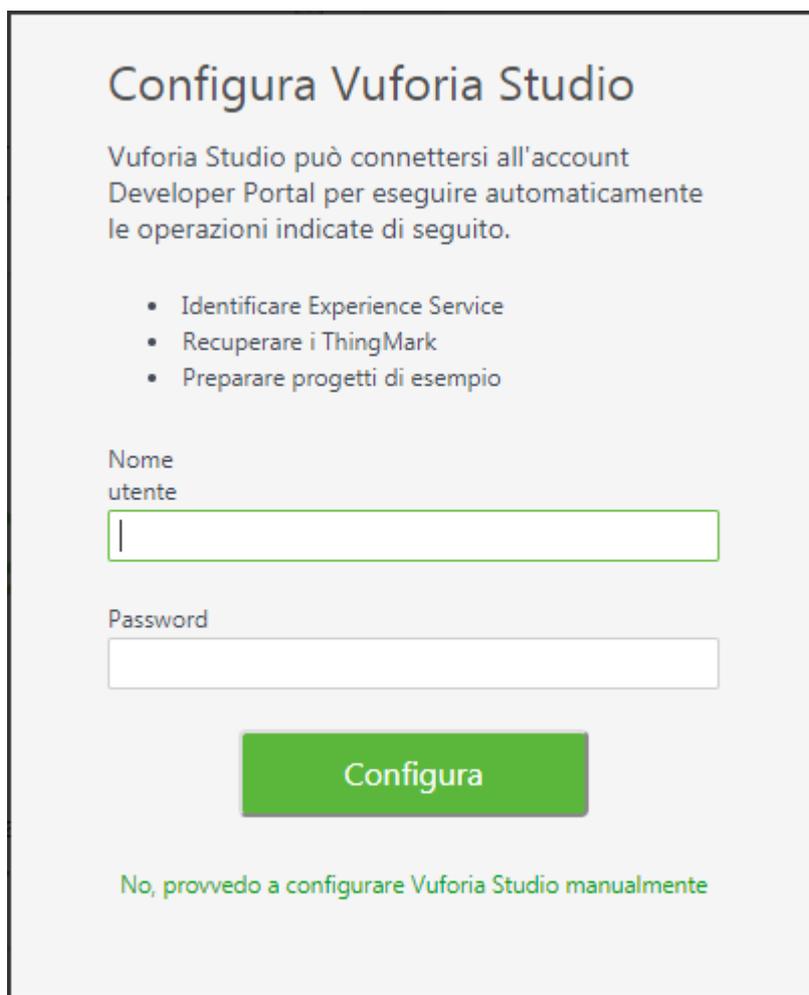
6. Al termine dell'installazione, viene visualizzata la finestra **Vuforia Studio**. Fare clic su **Apri**.



7. Viene visualizzato un avviso di sicurezza di Windows. Fare clic su **Consenti accesso**.

 **Nota**

In seguito alla prima apertura di Vuforia Studio dopo l'installazione, viene visualizzata la finestra **Configura Vuforia Studio**. Immettere il nome utente e la password dell'account di Vuforia Studio Portal.



Configura Vuforia Studio

Vuforia Studio può connettersi all'account Developer Portal per eseguire automaticamente le operazioni indicate di seguito.

- Identificare Experience Service
- Recuperare i ThingMark
- Preparare progetti di esempio

Nome utente

Password

Configura

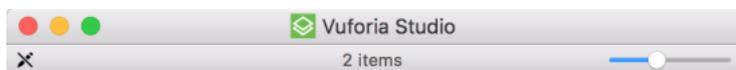
[No, provvedo a configurare Vuforia Studio manualmente](#)

8. Ora che Vuforia Studio è stato installato correttamente è possibile iniziare a creare esperienze AR. Esaminare i progetti di esempio presenti nella home page di Vuforia Studio e seguire alcune delle [esercitazioni](#) disponibili in Vuforia Studio Help Center.

Eseguire l'installazione in un sistema Mac

1. Accedere a [Vuforia Studio Portal](#).
2. In **Scarica Vuforia Studio**, fare clic su **Download per Mac** e attendere il download del file .dmg.

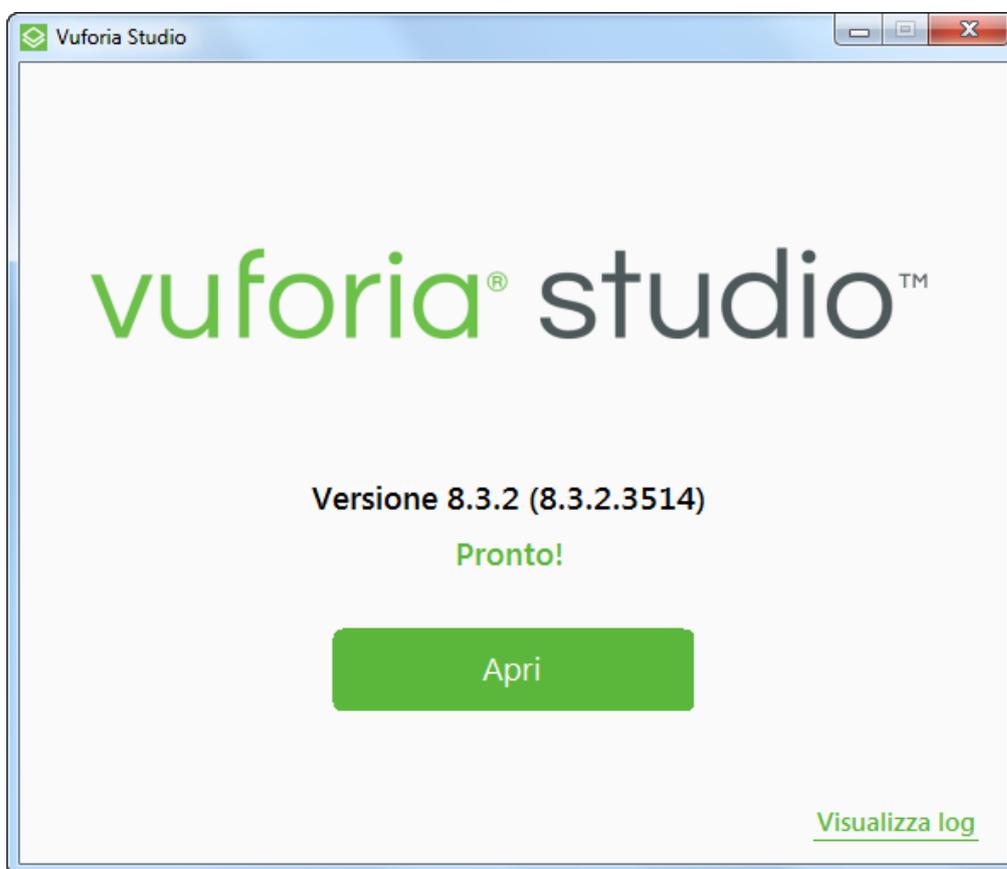
- Una volta terminato il download del file .dmg, fare doppio clic sul file. Quando viene visualizzata la finestra Vuforia Studio, trascinare e rilasciare l'applicazione Vuforia Studio nella cartella **Applications**.



vuforia® studio™

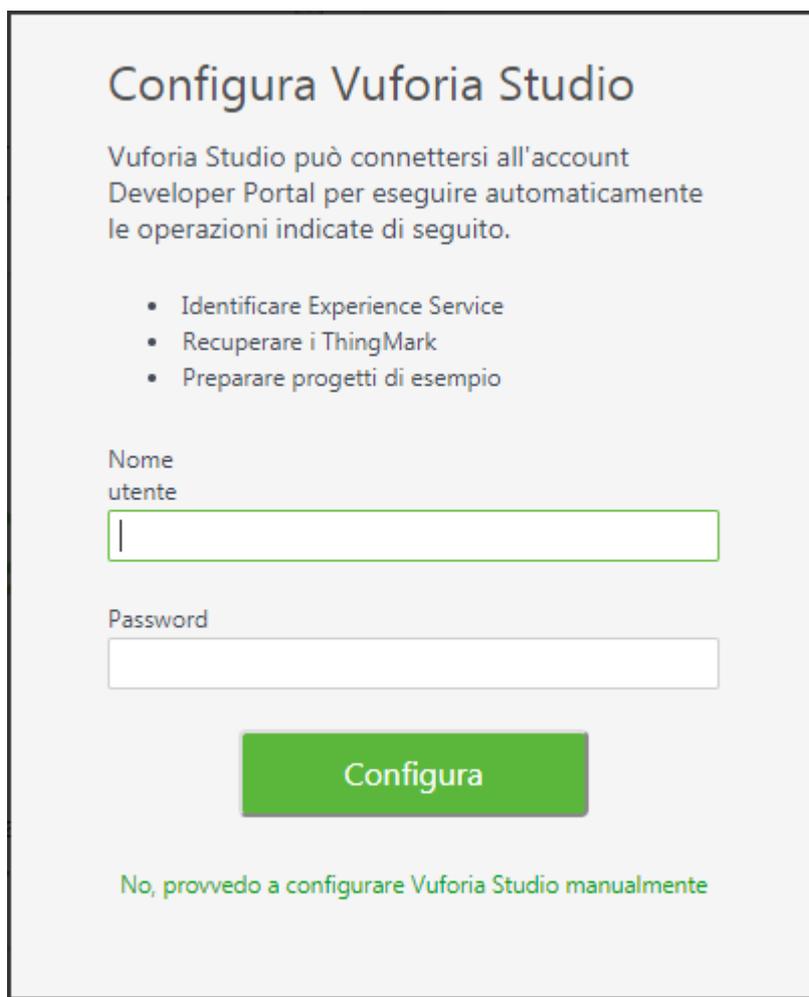


- Nella cartella **Applications**, fare clic sull'applicazione Vuforia Studio.
- Al termine dell'operazione di avvio, fare clic su **Apri**.



 **Nota**

In seguito alla prima apertura di Vuforia Studio dopo l'installazione, viene visualizzata la finestra **Configura Vuforia Studio**. Immettere il nome utente e la password dell'account di Vuforia Studio Portal.



Configura Vuforia Studio

Vuforia Studio può connettersi all'account Developer Portal per eseguire automaticamente le operazioni indicate di seguito.

- Identificare Experience Service
- Recuperare i ThingMark
- Preparare progetti di esempio

Nome utente

Password

Configura

[No, provvedo a configurare Vuforia Studio manualmente](#)

6. Ora che Vuforia Studio è stato installato correttamente è possibile iniziare a creare esperienze AR. Esaminare i progetti di esempio presenti nella home page di Vuforia Studio e seguire alcune delle [esercitazioni](#) disponibili in Vuforia Studio Help Center.

Aggiornare Vuforia Studio alla versione più recente

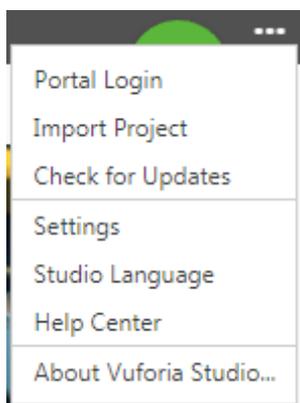
Per aggiornare Vuforia Studio, attenersi alla procedura riportata di seguito.

Windows

Nota

Vuforia Studio 8.3.0 richiede la disinstallazione di qualsiasi versione precedente e quindi la reinstallazione. I progetti e la configurazione verranno mantenuti durante l'installazione di Vuforia Studio 8.3.0.

1. Nella barra degli strumenti di Vuforia Studio, fare clic sul menu  e selezionare **Ricerca aggiornamenti**.



2. Se è disponibile una versione più recente, viene visualizzata una finestra popup. Se si sta utilizzando la versione più recente, viene visualizzata una piccola notifica nella parte inferiore dello schermo.

Mac

Chiudere tutte le istanze in esecuzione di Vuforia Studio. Individuare il file di Vuforia Studio nella cartella **Applications** e trascinare l'icona nel **Cestino** sul dock. Installare l'ultima versione di Vuforia Studio.

Spostare manualmente progetti Vuforia Studio

Vuforia Studio sposta automaticamente le directory di progetti ed estensioni in una nuova directory `ThingWorxStudio` all'avvio di Vuforia Studio 1.6. Tuttavia, se è presente un numero elevato di progetti da spostare, il processo potrebbe richiedere tempo. Inoltre, se lo spostamento non riesce, Vuforia Studio non verrà avviato e continuerà a tentare di completare lo spostamento agli avvii successivi fino a quando non avrà esito positivo. Si consiglia di consentire a Vuforia Studio di spostare i progetti, tuttavia è possibile spostarli manualmente utilizzando il processo descritto di seguito.

1. Creare una cartella `ThingWorxStudio` in `<Home directory>/Documenti`.
2. Spostare il file `<Home directory>/Documenti/VuforiaStudioEnterpriseProjects/builder-settings.json` in `Documenti/ThingWorxStudio`.

-
3. Spostare il contenuto di `<Home directory>/Documenti/VuforiaStudioEnterpriseProjects/` in `<Home directory>/Documenti/ThingWorxStudio/Projects` ed eliminare la cartella `VuforiaStudioEnterpriseProjects`.
 4. Spostare il contenuto di `<Home directory>/Documenti/VuforiaStudioEnterpriseExtensions/` in `<Home directory>/Documenti/ThingWorxStudio/Extensions` ed eliminare la cartella `VuforiaStudioEnterpriseExtensions`.

 **Nota**

La *Home directory* utilizzata da Vuforia Studio è controllata dalla variabile di ambiente HOME. Qualora non esista, viene utilizzata la variabile di ambiente USERPROFILE. In Windows, ad esempio, la home directory può essere `D:\Users\jdoe\`. In macOS può essere `~/`.

Installare Vuforia View

L'ultima versione di Vuforia View è disponibile in [Apple App Store](#), [Google Play](#) e [Microsoft Store](#) per i dispositivi mobili e i sistemi operativi supportati. Controllare gli aggiornamenti dell'app e installare la versione più recente oppure, se si sta eseguendo l'installazione per la prima volta, cercare Vuforia View.

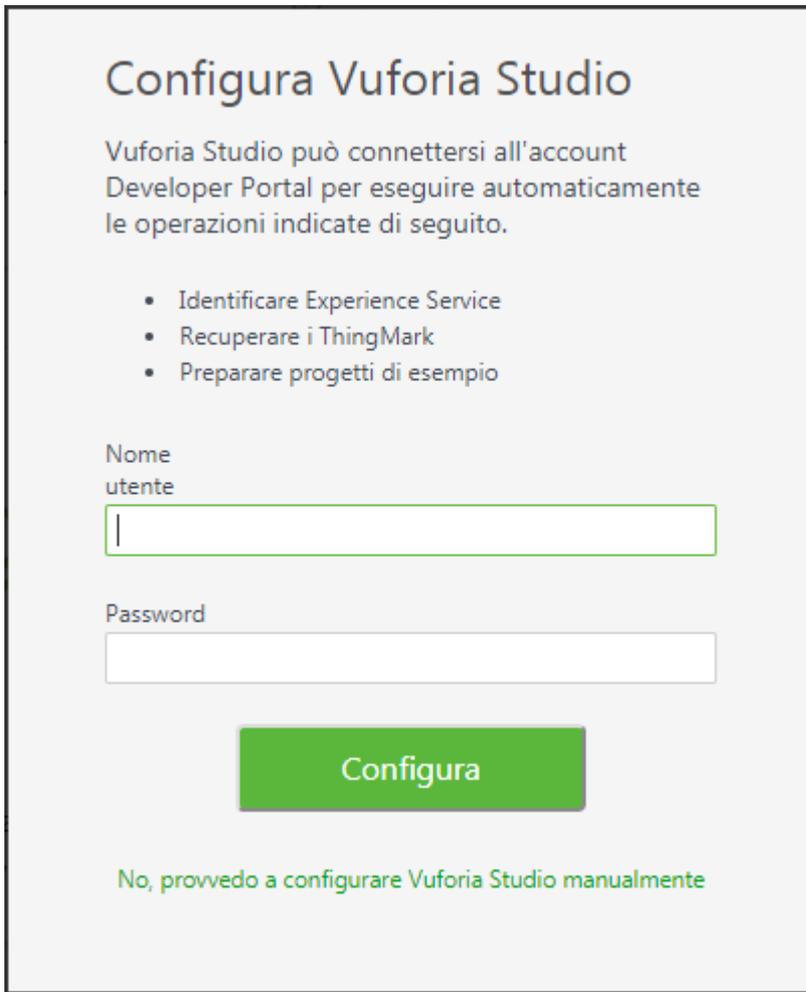
Installare Vuforia View in Microsoft HoloLens

1. Aggiornare il sistema operativo HoloLens.
2. In HoloLens, cercare Vuforia View in Microsoft Store.
3. Puntare l'indice su **Installa**.

Accedere ai ThingMark

È possibile accedere ai ThingMark in Vuforia Studio consentendo a Vuforia Studio di accedere all'account del portale. Se non sono stati immessi nome utente e password del portale nella finestra **Configura Vuforia Studio**, quando Vuforia Studio viene aperto per la prima volta dopo l'installazione, completare la procedura riportata di seguito.

1. Nella pagina Vuforia Studio **miei progetti**, fare clic su  nell'angolo superiore destro. Selezionare **Accesso al portale**.
2. Viene visualizzata la finestra **Configura Vuforia Studio**.



Configura Vuforia Studio

Vuforia Studio può connettersi all'account Developer Portal per eseguire automaticamente le operazioni indicate di seguito.

- Identificare Experience Service
- Recuperare i ThingMark
- Preparare progetti di esempio

Nome utente

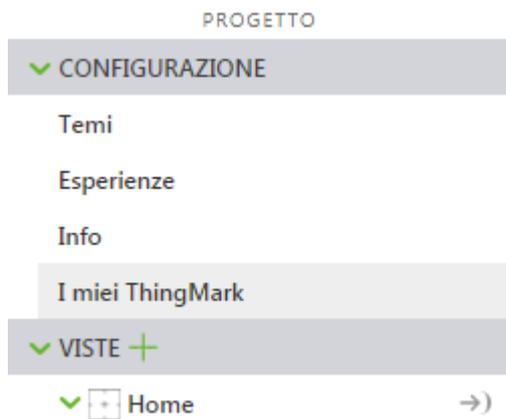
Password

Configura

[No, provvedo a configurare Vuforia Studio manualmente](#)

3. Immettere nome utente e password di Vuforia Studio Portal e fare clic su **Configura**.

-
4. Creare un nuovo progetto o aprirne uno esistente.
 5. Nel riquadro **PROGETTO**, in **CONFIGURAZIONE**, fare clic su **I miei ThingMark**.



4

Ottenere e installare PTC Creo Illustrate (facoltativo)

Per utilizzare Vuforia Studio non è necessario disporre di PTC Creo, ma quest'ultimo viene fornito con la versione di prova gratuita per la preparazione di modelli 3D e la creazione di sequenze di animazione.

Acquisizione di licenze PTC Creo Illustrate

Nota

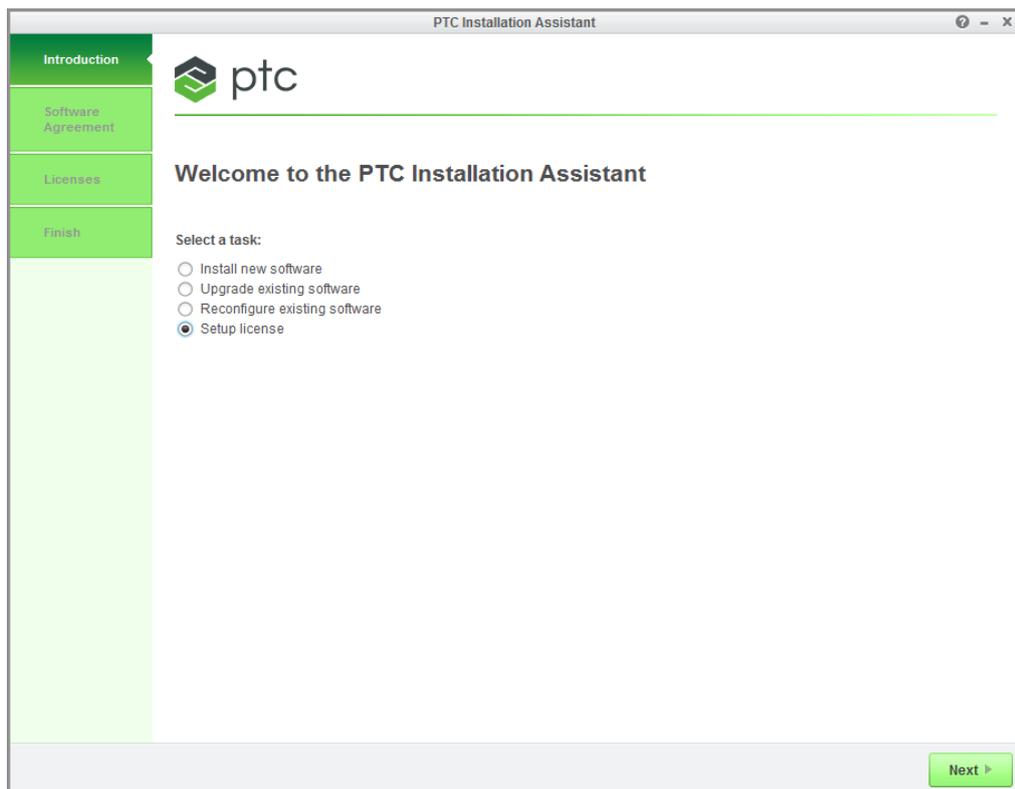
Per ottenere la licenza è necessario utilizzare le credenziali dell'account PTC. Le credenziali devono corrispondere alle credenziali di accesso a Vuforia Studio Portal.

1. Per recuperare e installare una licenza, utilizzare Installazione assistita PTC scaricando ed eseguendo <https://free-dl.ptc.com/install/setup.exe>.

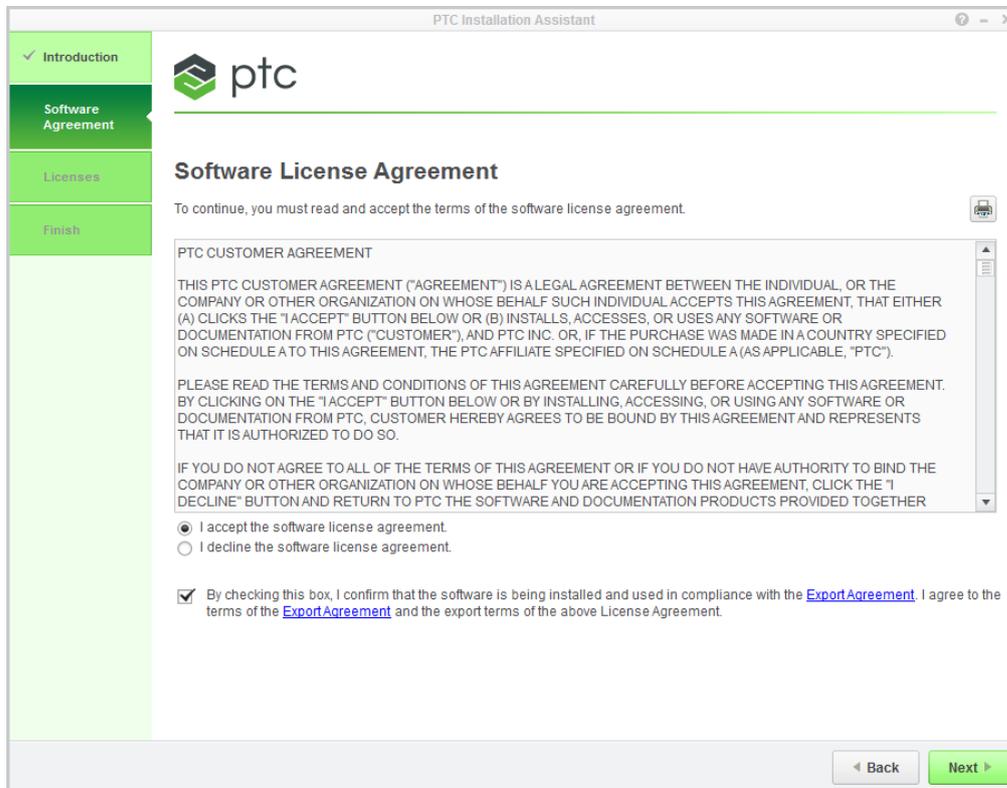
Nota

Questo strumento consente di installare solo la licenza, non il software.

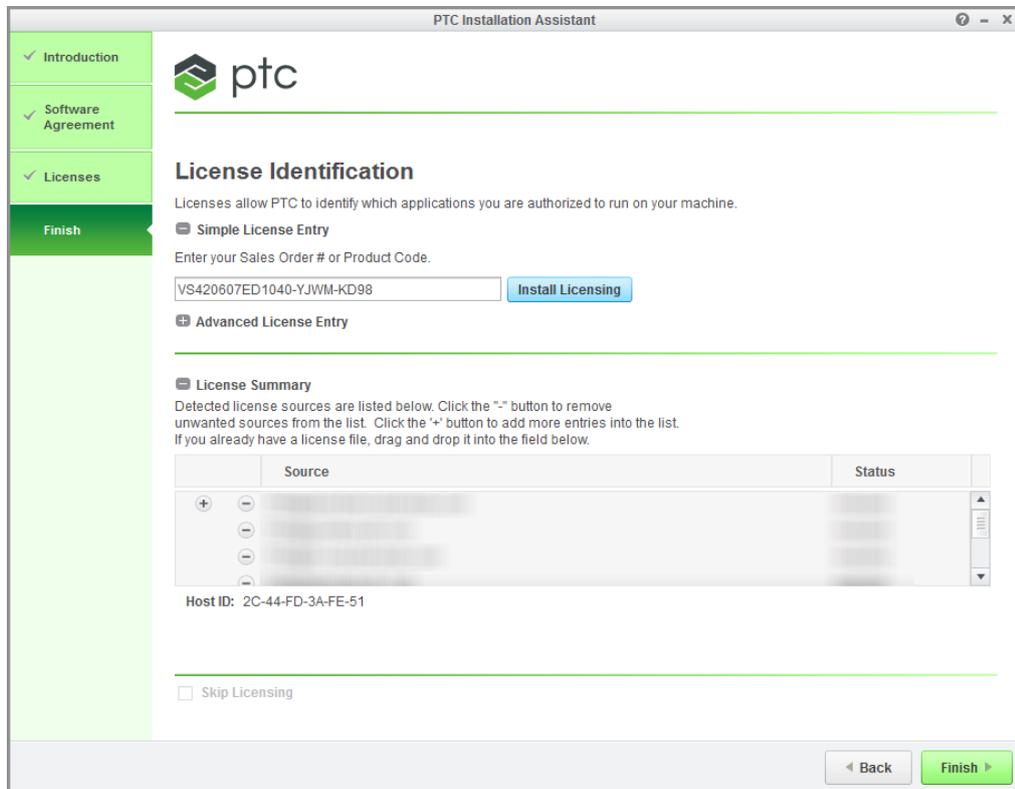
2. Alla voce **Selezionare un'operazione**, selezionare **Imposta licenza** e fare clic su **Succ.**



3. Nella schermata **Contratto di licenza software**, selezionare **Accetto il contratto di licenza software**, quindi selezionare la casella di controllo **Contratto di esportazione** e clic su **Succ.**



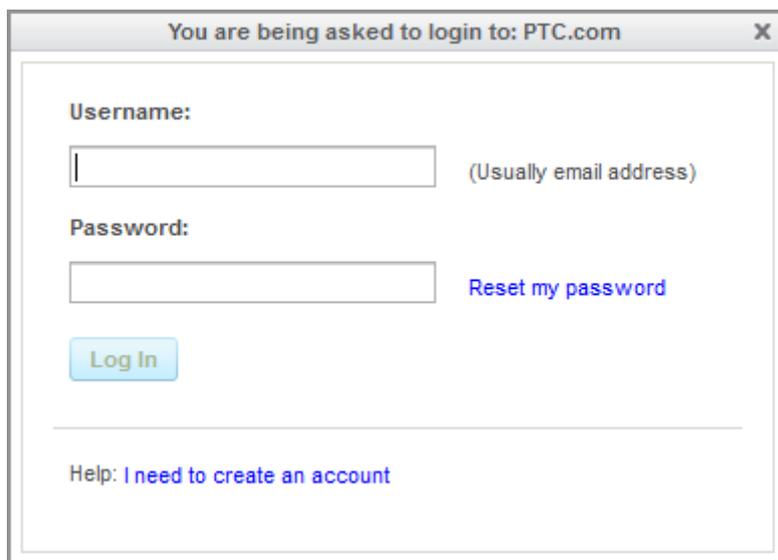
4. In **Immissione licenza semplice**, immettere il codice prodotto seguente:
VS420607ED1040-YJWM-KD98



The screenshot shows the 'PTC Installation Assistant' window. On the left, a navigation pane has 'Finish' selected. The main area is titled 'License Identification' and contains the following elements:

- Simple License Entry:** A text input field containing 'VS420607ED1040-YJWM-KD98' and an 'Install Licensing' button.
- Advanced License Entry:** A section with a plus icon and a minus icon.
- License Summary:** A section with instructions: 'Detected license sources are listed below. Click the "-" button to remove unwanted sources from the list. Click the "+" button to add more entries into the list. If you already have a license file, drag and drop it into the field below.'
- Table:** A table with columns 'Source' and 'Status'. It contains three rows of blurred data, each with a plus and minus button in the first column.
- Host ID:** A label 'Host ID: 2C-44-FD-3A-FE-51'.
- Skip Licensing:** A checkbox labeled 'Skip Licensing'.
- Navigation:** 'Back' and 'Finish' buttons at the bottom right.

5. Fare clic su **Installa licenze**. Quando richiesto, immettere le credenziali dell'account ptc.com. L'elaborazione della licenza potrebbe richiedere qualche minuto.



The screenshot shows a login dialog box titled 'You are being asked to login to: PTC.com'. It contains the following fields and elements:

- Username:** A text input field with the placeholder '(Usually email address)'.
- Password:** A text input field with a 'Reset my password' link to its right.
- Log In:** A blue button.
- Help:** A link 'Help: I need to create an account' at the bottom.

 **Attenzione**

NON apportare modifiche all'elenco di origini di licenza nella sezione **Riepilogo licenza**.

6. Al termine dell'elaborazione dell'installazione della licenza, fare clic su **Fine** per chiudere Installazione assistita PTC.
7. Si riceverà un'e-mail che include il pacchetto licenze. Salvare il file `.dat` contenuto nell'e-mail nella posizione seguente nel sistema, se non è già presente:

`C:\Programmi\PTC\Licensing\<pacchetto_licenze>.dat`

 **Nota**

La cartella `C:\ProgramData` potrebbe essere nascosta.

Download e installazione di PTC Creo Illustrate

Per scaricare e installare Creo Illustrate, attenersi alla procedura riportata di seguito.

1. Fare clic sul seguente link per scaricare il file `.zip`:

https://free-dl.ptc.com/creo/Creoillustrate_50_F000.zip

Se viene visualizzato un avviso di protezione di Windows, fare clic su **OK**.

 **Nota**

Il download del file `.zip` può richiedere qualche minuto.

2. Al termine del download del file `.zip`, estrarre il contenuto in una nuova directory vuota e fare doppio clic sul file `setup.vbs`.
3. Se viene visualizzata un'avvertenza della funzione Controllo account utente di Windows, fare clic su **Sì**.
4. Selezionare una lingua e fare clic su **OK**.
5. Nella pagina **Prima di iniziare**, leggere le informazioni e fare clic su **Succ**.
6. Fare clic su **Accetto** nella pagina del contratto di licenza PTC. Fare clic su **Succ**. Viene visualizzata la pagina Seleziona directory.
7. In **Directory di installazione**, accettare la directory di default o selezionare un nuovo percorso e fare clic su **Seleziona**. Viene visualizzata la pagina Verifica impostazioni.
8. Verificare le impostazioni e fare clic su **Installa**.

9. Una volta completata l'installazione, fare clic su **Fine**.
10. L'installazione di PTC Creo Illustrate è completata.

Avvio di PTC Creo Illustrate

Una volta completata l'installazione di Creo Illustrate, è necessario configurare la licenza.

1. Aprire **PTC Creo Illustrate**.
2. Viene visualizzata la finestra **Avvio di PTC Creo Illustrate**.

PTC Creo Illustrate Startup

Cannot find license file.

Choose edition at startup

Choose Creo Illustrate edition:

Creo Illustrate License Options

Schematic Illustrator:

General License Options

Massive Assembly:

License Information

License server:

Pre-configured License Servers

PTC_D_LICENSE_FILE:

LM_LICENSE_FILE:

3. Immettere il percorso del file di licenza nel campo **Server licenze**. Esempio:
C:\Programmi\PTC\Licensing*<pacchetto_licenze>*.dat
4. Fare clic su **Avvia**.
5. È ora possibile iniziare a utilizzare Creo Illustrate. Per informazioni sulla creazione di una sequenza di animazione, vedere [Creare una semplice sequenza di animazione di un assieme in Creo Illustrate](#).