

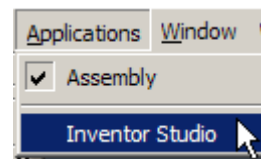
1. HOE ANIMEER IK DE CAMERA IN INVENTOR STUDIO:

Vanaf IV10 zit er ook Inventor Studio in het pakket waarmee u foto realistische kunt renderen of een filmpje mee kunt maken.

Bij het maken van het filmpje is het natuurlijk het beste om ook de camera te laten animeren, maar hoe doet u dit nu?

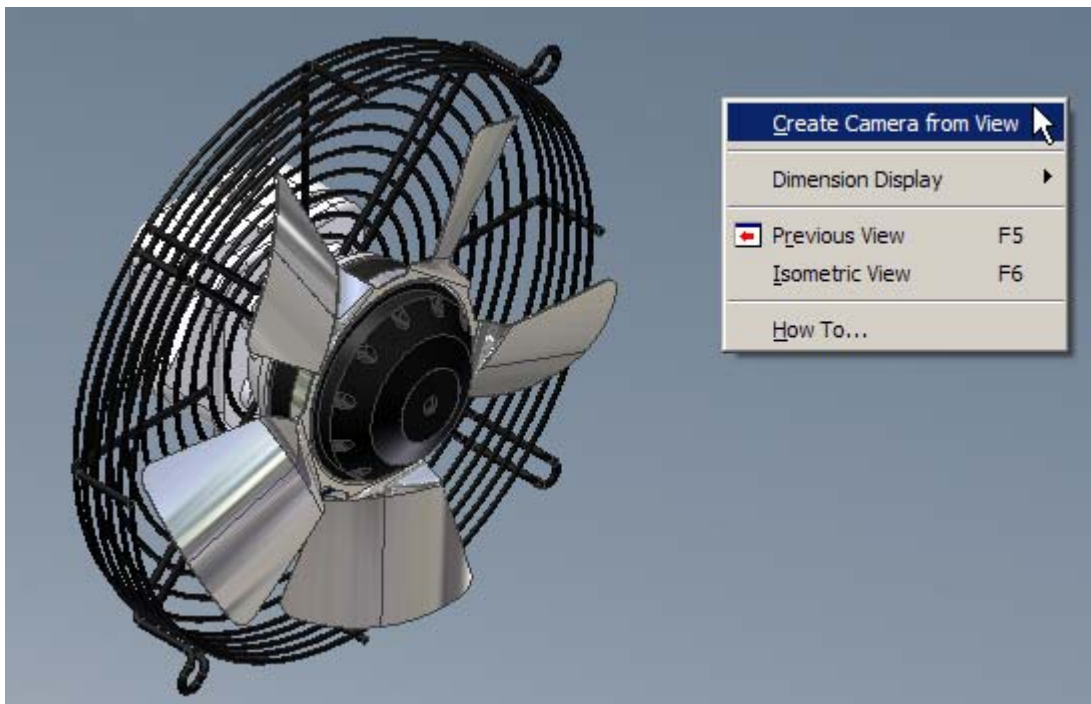
Start met een assembly of part in Inventor.

Ga dan naar Inventor Studio door te klikken op Applications/Inventor Studio:

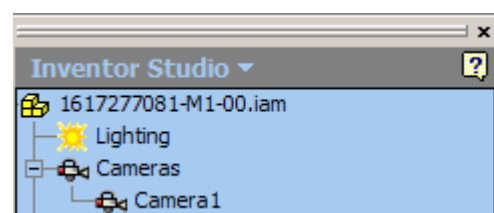


U komt nu terecht in Inventor Studio.

Allereerst moeten we onze eerste camera positie aanmaken. Dit doen we het gemakkelijkste door eerst uw view al in de gewenste start positie te plaatsen en daarna met rechter muisknop te klikken op "Create Camera from View":

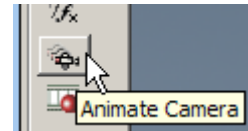


U zal in de Inventor Studio onder Cameras uw eerste Camera zien staan: Camera 1

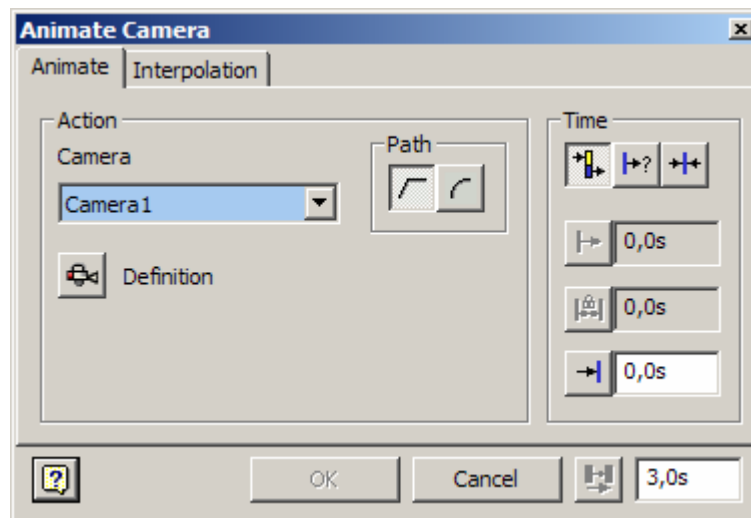


Nu gaan we deze Camera1 animeren.
Ik had graag rond men ventilator gedraaid.

Klik op het icoontje "Animate Camera":



U krijgt dan dit venster:



In dit venster kan u heel wat instellingen doen. Op de Animate tab. Kan kiezen voor "Straight Path" of "Smooth Path", deze icoontjes spreken wel voor zich.

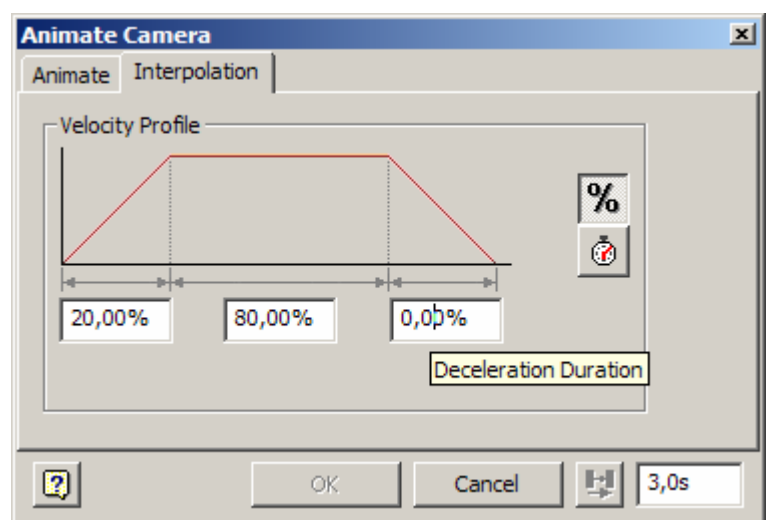
Bij Time heeft u drie mogelijkheden:

[Start Time From Previous Action](#): De camera animatie zal verder gaan vanaf uw laatste camera animatie die u aangemaakt heeft. Het enige dat u dan moet instellen is de eindtijd (Set End time to current time).

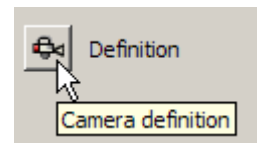
[Specify Start Time](#): Wenst u de camera animatie op een ander tijdstip te starten dan kan u best deze optie gebruiken. U moet dan de start en eind tijd ingeven.

[Instant \(No Duration\)](#): Met deze mogelijkheid geeft u enkel aan op welk tijdstip uw camera naar een bepaald standpunt moet gaan.

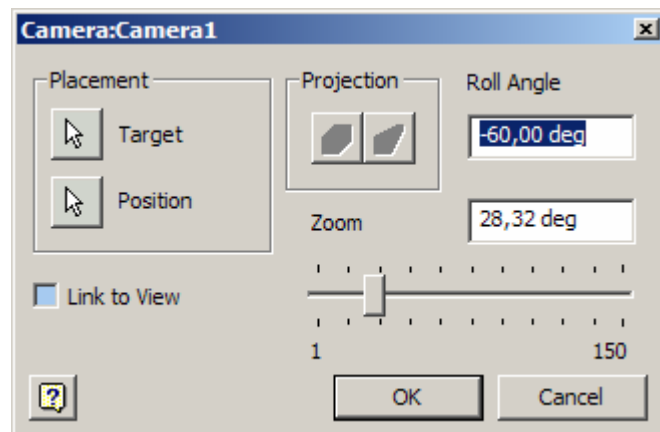
Op de Interpolation tab kan u de snelheid van de camera animatie ingeven. U kunt hier kiezen om eerst een vertraging te hebben en dan een constante snelheid om dan weer te eindigen met een vertraging. Dit kan u ingeven met procenten of in seconden:



Als u deze instellingen naar keuze heeft ingesteld, gaat u terug naar de Animate tab en klikt u op "Camera Definition":

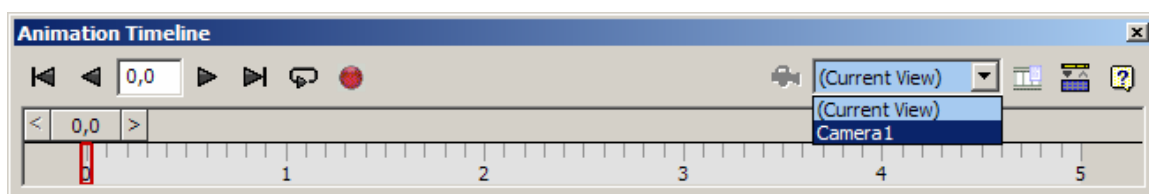


U krijgt dan het volgende scherm:

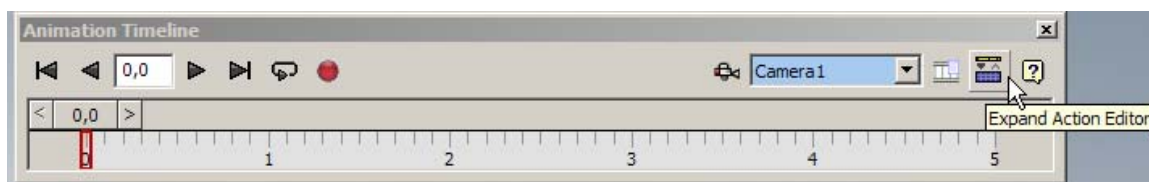


Nu kunt u met Target & Position een nieuw camera standpunt definiëren. Bij Roll Angle kan u de camera laten roteren en met Zoom kan u in en uitzoomen op uw assembly. Veel eenvoudiger vind ik echter om "Link to View" te kiezen. Hiervoor klikt u in het vakje voor "Link to View". Vervolgens roteert u uw assembly tot u de gewenste eind positie heeft en drukt u daarna gewoon op OK. U komt dan terug in het Animate Camera scherm waar u nog eventuele wijzigingen kunt doorvoeren of gewoon op OK drukken als u tevreden bent.

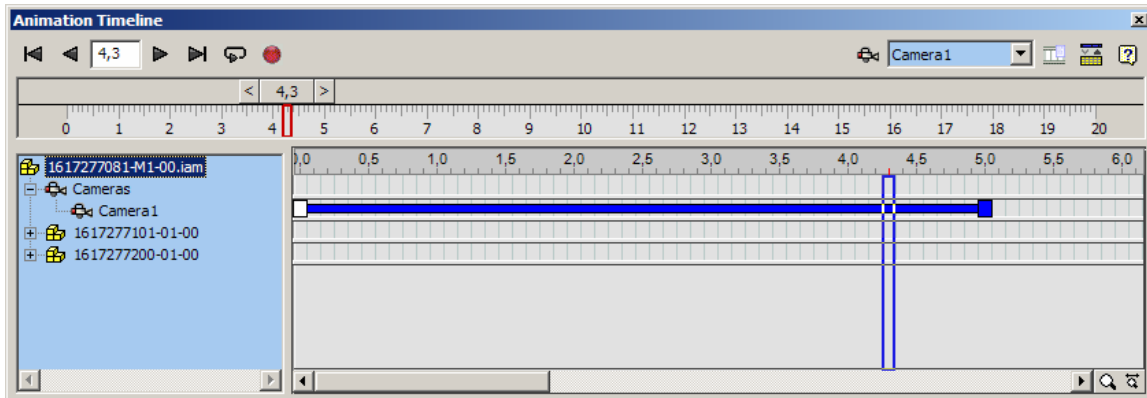
Onderaan uw scherm heeft u waarschijnlijk al de tijdlijn opgemerkt. Alvorens op play te drukken vergeet niet uw Camera op Camera1 te zetten. Anders zal er niet veel op uw scherm gebeuren!



Als u op Expand Action Editor klikt dan krijgt u alle animaties te zien die u al heeft aangemaakt met tijdbalken.

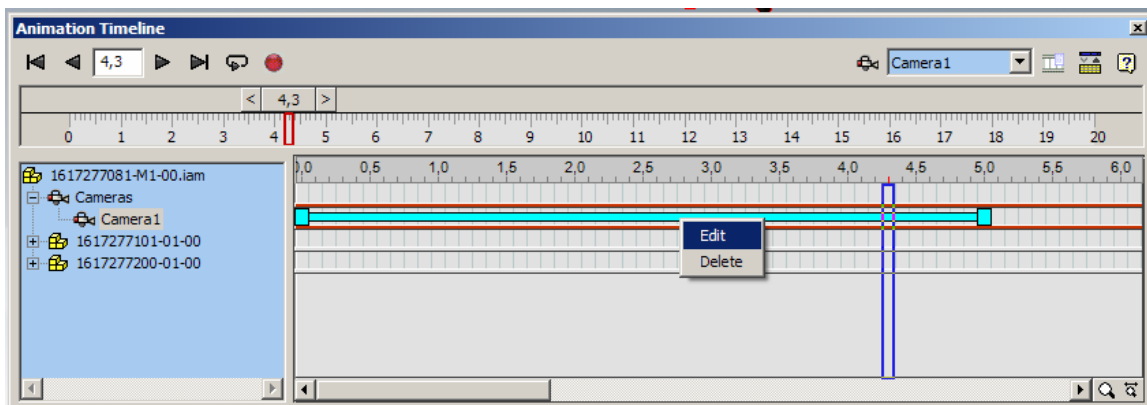


Dat ziet er zo uit:



U kunt nu de blauwe en witte rechthoek verplaatsen om de timing op die manier verder bij te sturen.

Als u met rechtermuisknop klikt op deze lijn kun deze terug Editen of gewoonweg verwijderen!



Extra Tip: Uw animatie wordt bijgehouden in de .iam file, wanneer u wenst te save zal Inventor vragen om de Inventor Studio eerst te verlaten en dan te save. Daarna kan u steeds terug keren naar Inventor Studio wanneer u dat wenst.

Succes!