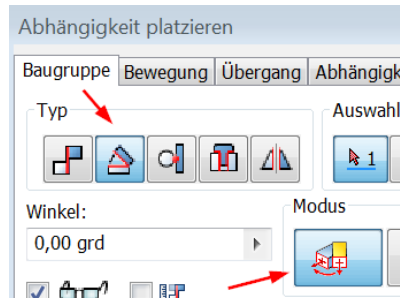


Verstellrolle im Inventor Studio animieren

Ausgangsbasis

Ausgangsbasis ist die Baugruppe Verstellrolle. In dieser Baugruppe sind alle Freiheitsgrade entfernt.

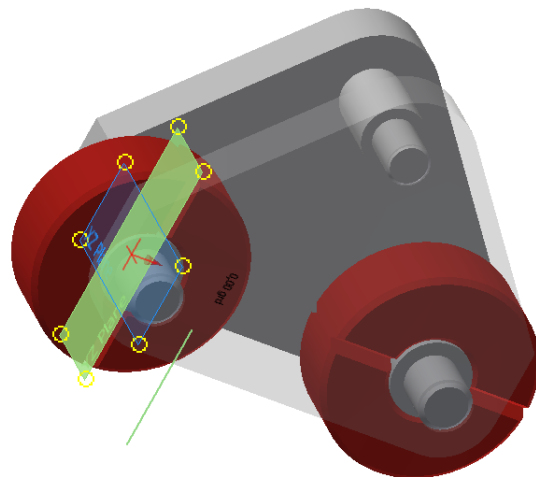
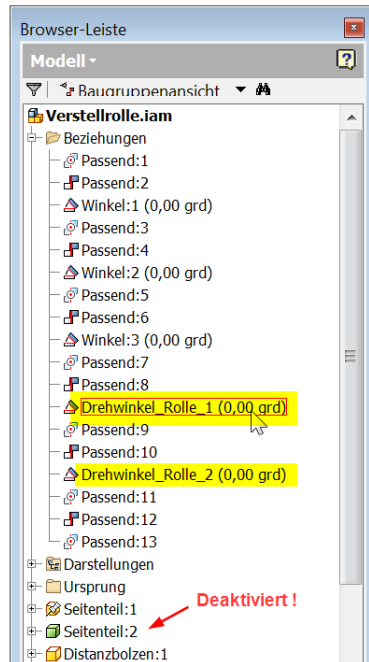
Die Drehung des Distanzbolzens, der Achse und der Rolle ist mit dem Typ „Winkel“ entfernt.



Freiheitsgrad-Analyse

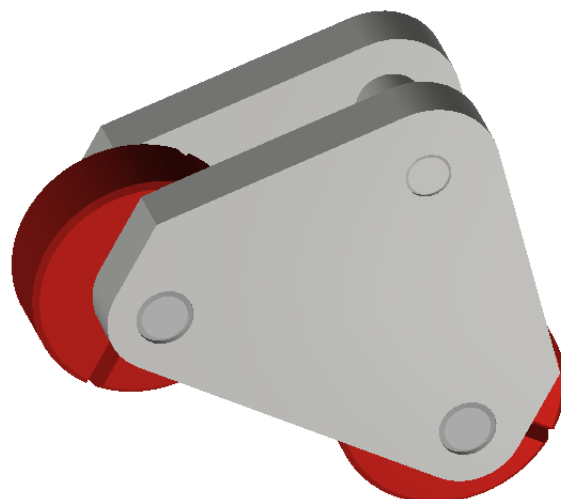
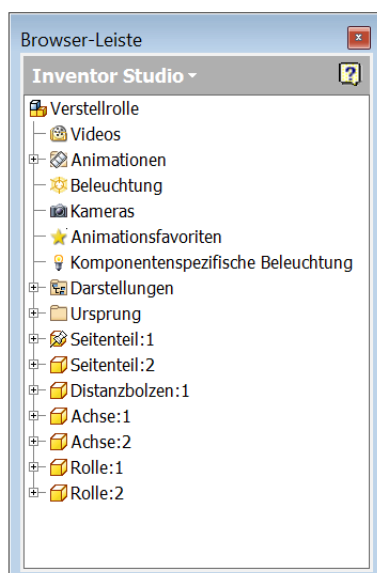
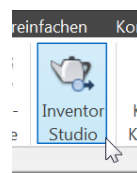
Liste aktualisieren

Komponenten	Translation	Drehung
Seitenteil:1	0	0
Seitenteil:2	0	0
Distanzbolzen:1	0	0
Achse:1	0	0
Achse:2	0	0
Rolle:1	0	0
Rolle:2	0	0

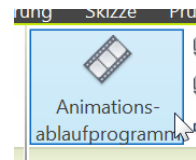


Inventor Studio verwenden

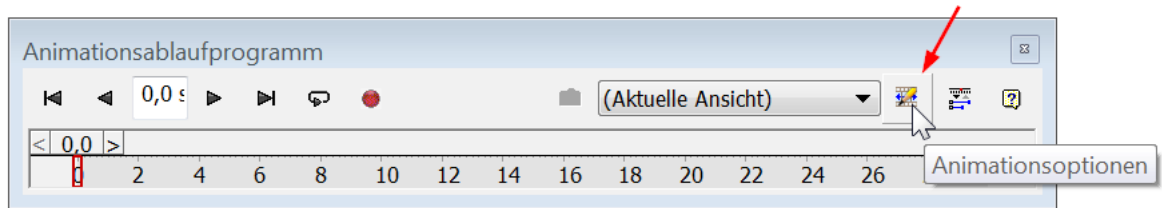
Anwendungen → Inventor Studio



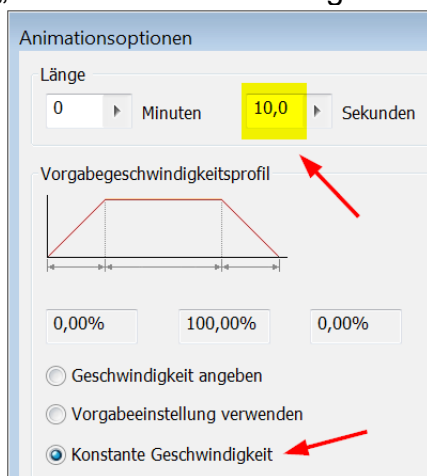
Animationsablaufprogramm bzw. Vorgangseditor aufrufen
(Beim ersten Aufruf des Inventor Studios erscheint eine Meldung, die Sie bestätigen müssen!)



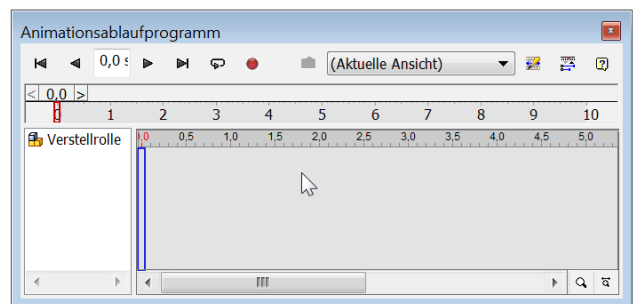
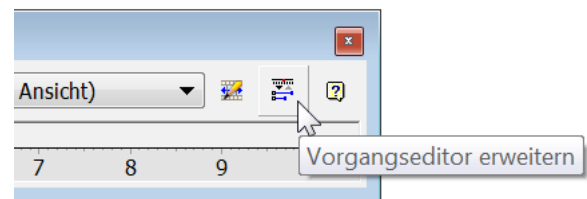
Animationsoptionen aufrufen



In den Animationsoptionen verändern Sie die Länge der Animation auf 10,0 Sekunden und das Vorgabegeschwindigkeitsprofil auf „Konstante Geschwindigkeit“.

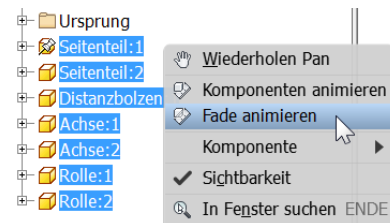


Erweitern Sie den Vorgangseditor.

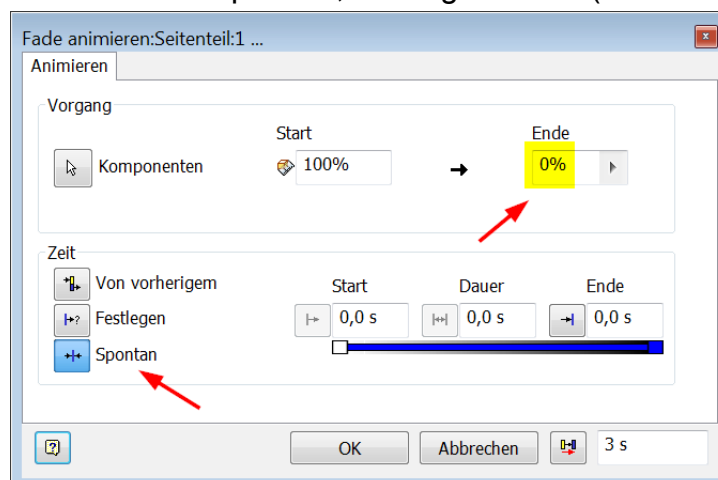


Ausblenden aller Bauteile (Fade animieren)

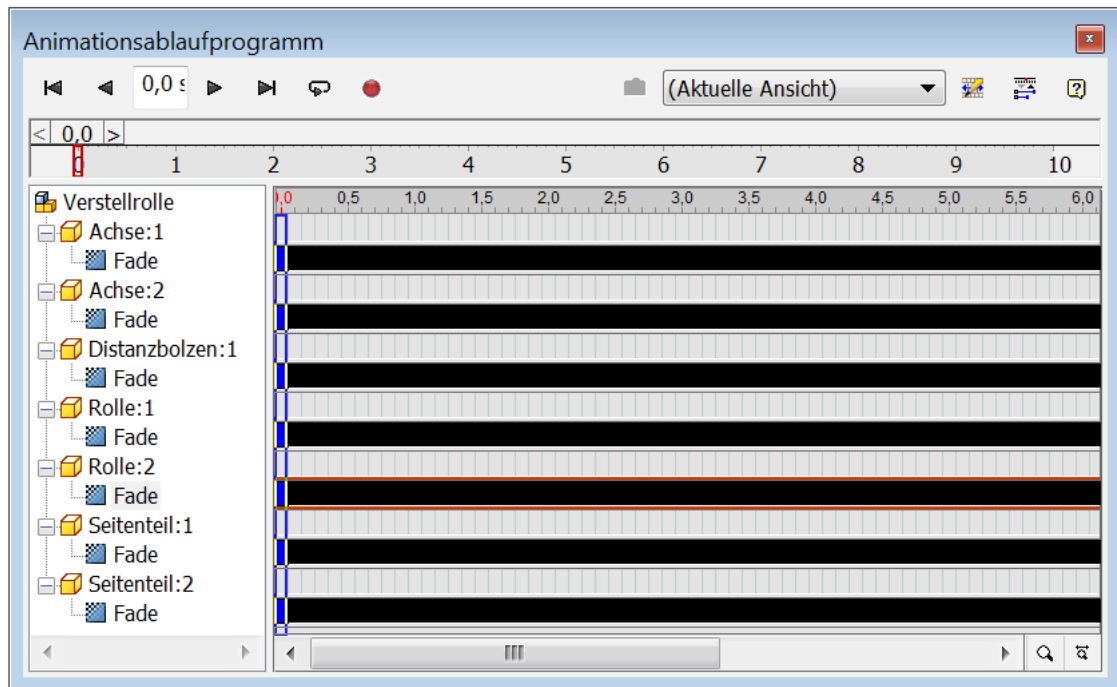
Markieren Sie alle Bauteile und rufen Sie über das Kontextmenü den Befehl „Fade animieren“ auf.



In dem Fadedialog ändern Sie das Vorgangsende auf 0% und die Zeit auf „Spontan“. Nun werden alle Komponenten zum Zeitpunkt 0,0 s aufgeblendet (Fade = 0,0 %).

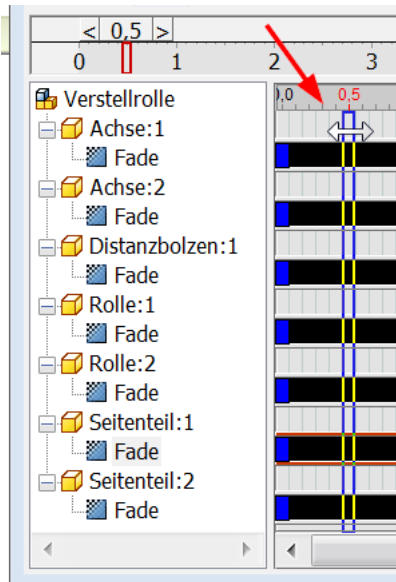


Im Vorgangseditor wird jedem Bauteil der Fade zugeordnet.

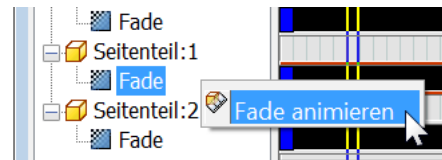


Das Bauteil Seitenteil:1 ab 0,5 s langsam wieder einblenden (nach 3 s vollkommen einblendet!).

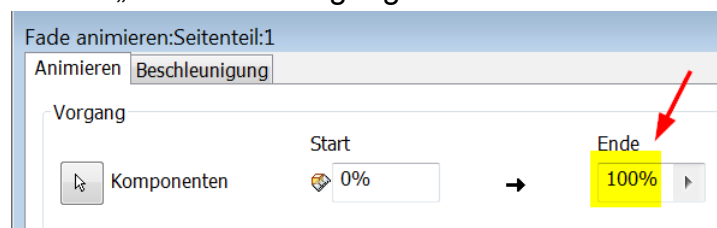
Schieben Sie die Zeitleiste im Vorgangseditor auf 0,5 s.



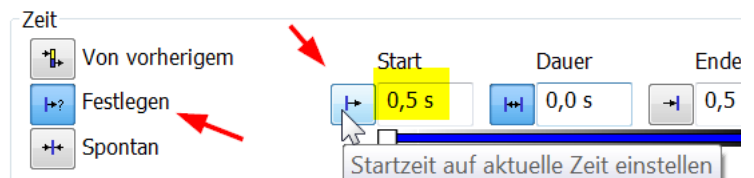
Fade von Seitenteil:1 markieren → RM → Fade animieren



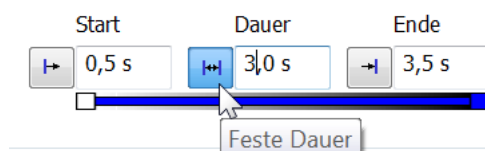
Dem Wert „Ende“ des Vorgangs auf 100% setzen.

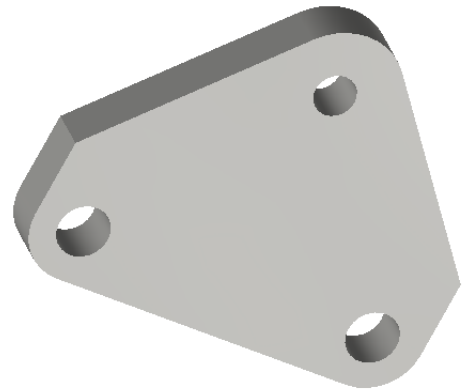
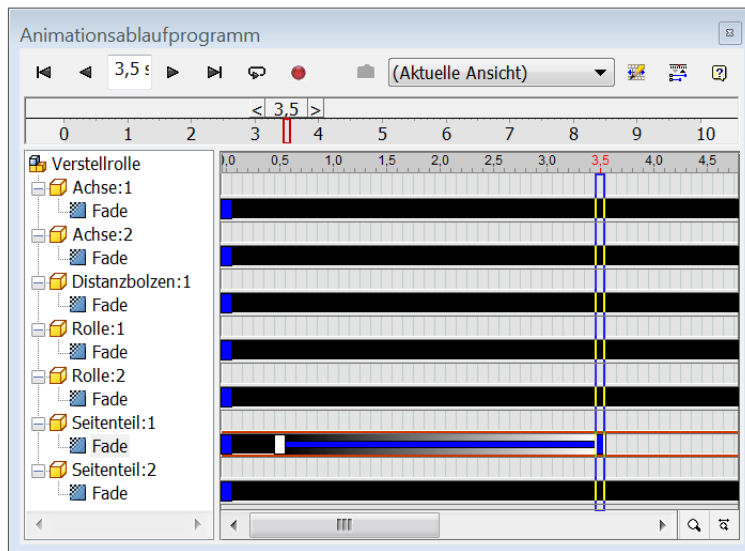


Bei Zeit die Option „Festlegen“ auswählen. Den Startwert durch Betätigung des Buttons auf den aktuellen Zeitwert festlegen oder den Wert manuell eingeben.



Die Dauer durch Betätigung des Buttons und manuelle Eingabe festlegen.





Mit den bekannten Bedienelementen in der Menüleiste ist es möglich die Animation abzuspielen. Zur Zeit sind bei 0 s alle Bauteile ausgeblendet und bei 0,5 s wird das Seitenteil:1 langsam eingeblendet (bei 3,5 s ist es 100 % sichtbar!).

Mittels Doppelklick auf das erstellte Fadeobjekt bzw. mittels Kontextmenü ist es möglich den Fade zu editieren und zu ändern. Im Vorgangseditor ist es auch möglich mittels der Maus die Elemente zu verändern.

Aufgabe

1. Blenden Sie den Distanzbolzen beginnend bei 3,5 s an ein, so dass es bei 5 s komplett sichtbar ist.
2. Blenden Sie als nächstes die beiden Achsen ein (Beginn: 5 s – Ende: 6 s).
3. Blenden Sie die beiden Rollen ein (Beginn: 6 s – Ende: 7,5 s)
4. Blenden Sie zum Schluss das zweite Seitenteil bis zu einer Sichtbarkeit von 75 % ein (Beginn: 7,5 s – Ende: 10 s).
5. Benennen Sie die Animation in der Browser-Leiste in „Animation_Fade“ um.

