

Nouvelles fonctions INVENTOR STUDIO

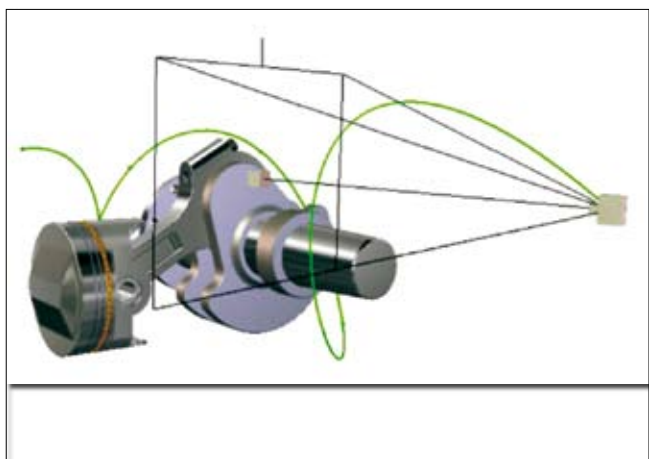
Trajectoires de la caméra définies par l'utilisateur

Il est plus facile de créer des survols virtuels et des visites virtuelles grâce aux nouveaux outils d'animation de la trajectoire d'une caméra.

Définissez des trajectoires 2D ou 3D dans un modèle de pièce en utilisant la géométrie d'esquisse.

Ajoutez la pièce à l'ensemble.

Dans *Inventor Studio*, spécifiez la trajectoire à suivre par la caméra.



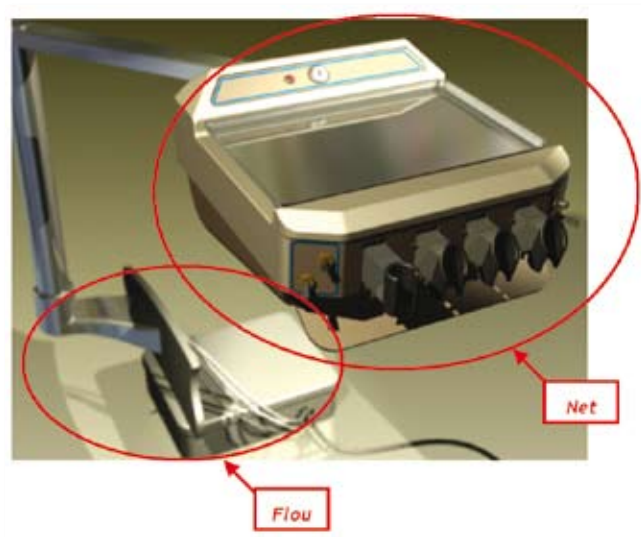
Servez-vous des poignées de modification de la trajectoire pour changer les points de départ et d'arrivée de la caméra tout au long de la trajectoire. Cliquez sur les points appropriés et faites-les glisser pour les déplacer.

Il est possible d'associer une trajectoire à la cible et/ou à la position de la caméra, en utilisant plusieurs trajectoires indépendantes à la fois.

Profondeur de champ de la caméra

La profondeur de champ de la caméra est un tout nouveau paramètre. Ce paramètre facilite le travail de composition des images et des photos. Il apporte également une touche plus réaliste aux rendus photographiques. La profondeur de champ offre les possibilités suivantes :

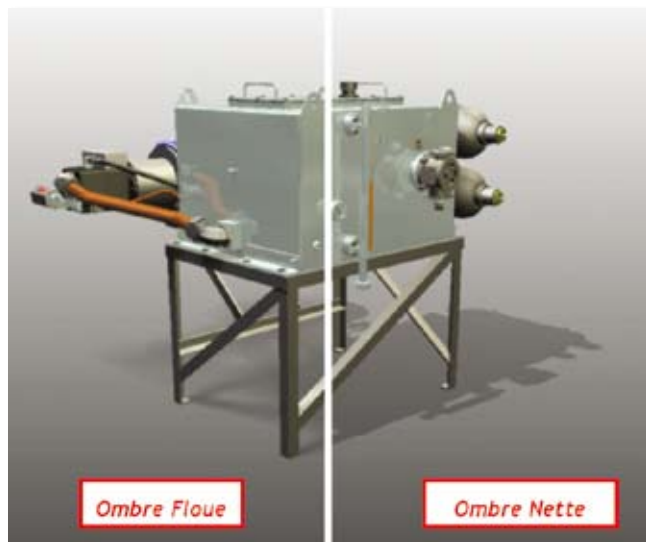
– Utiliser les limites de la mire et indiquer les positions *Proche* et *Eloigné* des plans de la mire.



- Appliquer l'option d'ouverture de diaphragme géométrique et spécifier la valeur d'ouverture et la position du plan de la mire.
- Lier le plan de la mire à la cible de la caméra.
- Tirer parti de l'option de liaison du plan de la mire en parallèle avec une cible de caméra animée pour produire un effet de mouvement de la mire.

Ombres floues

Un nouveau paramètre de lumière a été prévu dans *Inventor Studio*. Ce paramètre, qui figure dans l'onglet



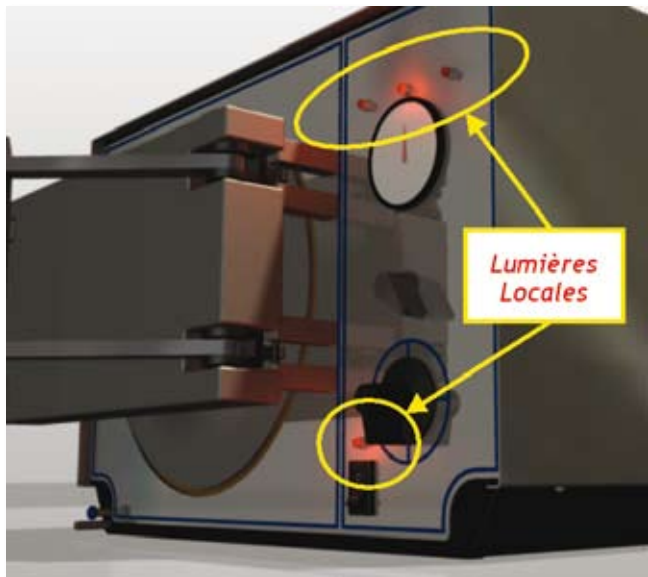
Ombres, définit la dispersion de la lumière utilisée pour projeter une ombre. Cela permet de produire une ombre floue.

Le paramètre de la lumière détermine l'influence de la lumière dans une zone délimitée par une sphère. En général, les dimensions de cette sphère doivent être légèrement supérieures à celles d'une zone de délimitation autour de l'ensemble.

L'effet peut être observé dans cette image fractionnée. Vous obtenez des ombres floues sur la gauche et des ombres plus crues sur la droite.

Lumières locales

Les lumières locales sont pratiques pour simuler des composants éclairés tels qu'un éclairage de panneau ou de tableau de bord, un éclairage d'interrupteur, etc. Les lumières locales permettent d'accompagner le



mouvement du composant. Leurs paramètres sont pris en compte lors du rendu des images ou des animations.

Vous pouvez créer des lumières locales entièrement nouvelles ou vous baser sur des lumières existantes. Il est possible, en outre, d'animer les paramètres des lumières locales.

Animation des lumières

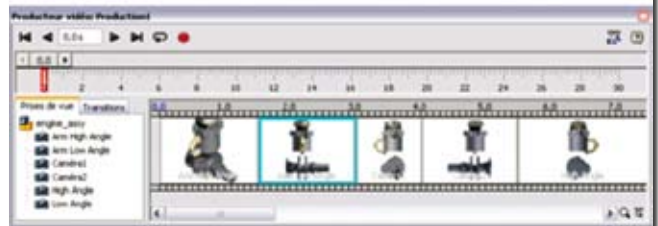
Les styles d'éclairage, les lumières au sein des styles et les lumières locales peuvent être animés. Il y a différentes manières d'utiliser des lumières animées. Vous pouvez notamment les réserver à l'éclairage des scènes, des produits et des dispositifs (sous forme de lumières d'avertissement, de lumières actives/inactives, etc.).

L'animation des lumières est un processus assez simple : choisissez la position qui convient (Plan de montage

chronologique de l'animation) et définissez l'état animé de la lumière à ce moment précis. Il est possible d'animer un grand nombre des paramètres s'appliquant aux lumières (tels que l'état actif/inactif, la position, la cible, la couleur et l'intensité).

Composition vidéo

La fonction de composition vidéo permet de réaliser des prises de vue composées. Le rendu des prises de vue composées permet d'obtenir des résultats d'une très grande qualité visuelle.



Les productions vidéo sont conservées dans le dossier *Productions* dans le *Navigateur de scènes*. Servez-vous des caméras existantes ou ajoutez-en de nouvelles (animées ou fixes) pour créer des productions vidéo. Profitez des fonctions de création et de modification interactives dans la fenêtre *Production vidéo* :

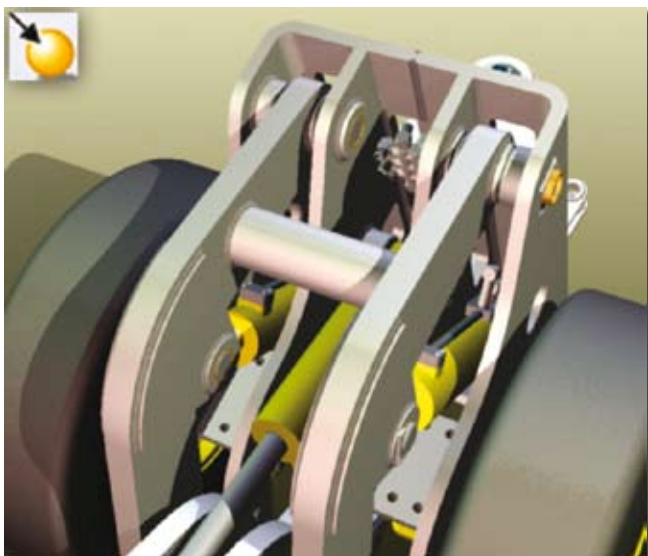
- Faites glisser les prises de vue et les transitions et déposez-les à l'endroit voulu.
- Cliquez et faites glisser les éléments à modifier dans le plan de montage chronologique.
- Utilisez les options proposées dans le menu contextuel.

Rendu des simulations dans Studio

Le rendu des simulations gagne en réalisme dans *Inventor Studio*. Vous pouvez profiter, à ce titre, de toutes les fonctionnalités disponibles dans *Inventor Studio*.

Après avoir lancé une simulation Dynamique (Vous devez posséder un *Inventor pro* ou un *Inventor simulation*), au lieu de quitter l'environnement d'exécution, activez la commande *Inventor Studio* dans le panneau

Trucs et astuces Inventor Studio



Simulation dynamique. L'environnement *Inventor Studio* présente votre modèle de simulation.

Comme vous pouvez le voir, *Inventor Studio* propose de nouvelles options :

- Une nouvelle animation appelée *Simulation Dynamique*.
- Un nouveau paramètre, *Simulation Plan de montage chronologique*, que vous pouvez animer à l'aide de la commande *Paramètres d'animation*.

Positionnement des styles d'éclairage

Les informations de position du style d'éclairage figurent dans l'onglet *Position*. Il est possible de définir, de façon implicite, l'emplacement du style d'éclairage à l'aide de la commande *Déplacement/Rotation 3D*. Servez-vous des coordonnées indiquées dans l'onglet *Position* de la boîte de dialogue *Style d'éclairage* pour spécifier, de façon explicite, la position du style d'éclairage.

Sélection de plusieurs contraintes

Studio vous donne, à présent, le moyen de sélectionner une partie ou l'ensemble des contraintes en quelques étapes. Cela peut être utile, par exemple, pour masquer

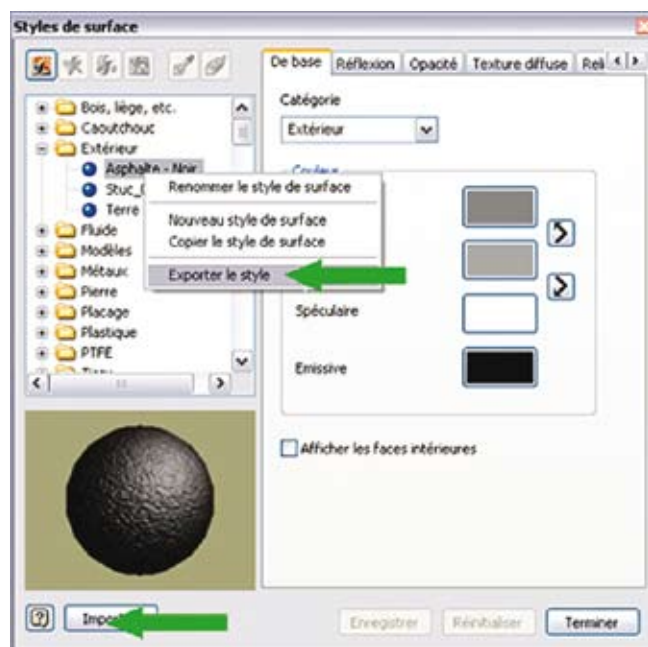
l'intégralité des contraintes ou uniquement celles du niveau supérieur. Cliquez sur un ensemble avec le bouton droit de la souris et choisissez *Sélectionner les contraintes supérieures*.

Le fait de masquer toutes les contraintes permet de définir rapidement le modèle correspondant à une animation sans contrainte.

Importer et exporter des styles Studio

Il est possible d'exporter et d'importer les styles *Studio* au moyen des contrôles proposés dans les boîtes de dialogue *Style*.

Le bouton *Importer* figure dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.



La commande *Exporter* fait partie du menu contextuel de chaque style. Les styles enregistrés portent l'extension de fichier standard *Inventor* (.styxml).

Vous pouvez distribuer les styles exportés avec des images de répartition ou les partager entre plusieurs utilisateurs, en fonction des processus de contrôle de styles que vous avez mis en place.