



Seminare | Workshops | Coaching

Beratung | Unterstützung | Schulung | Verlag

## Alternativer Umgang mit Kameras

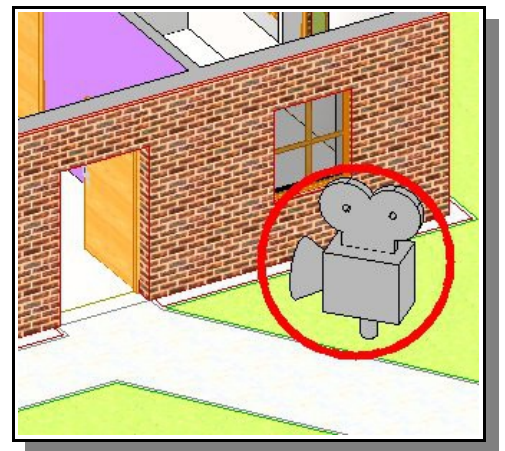
Wie sie aus unseren Schulungen oder Arbeitshandbüchern vielleicht schon wissen, ist es einfach, durch Verwendung von Festansichten schnell zwischen mehreren gespeicherten Ansichten umzuschalten.



Sie können dies durch Erstellen einer Festansicht aus einer Ansicht tun, oder mit der Funktion „Kamera einrichten“ die Sicht eben dieser Kamera als Festansicht speichern.

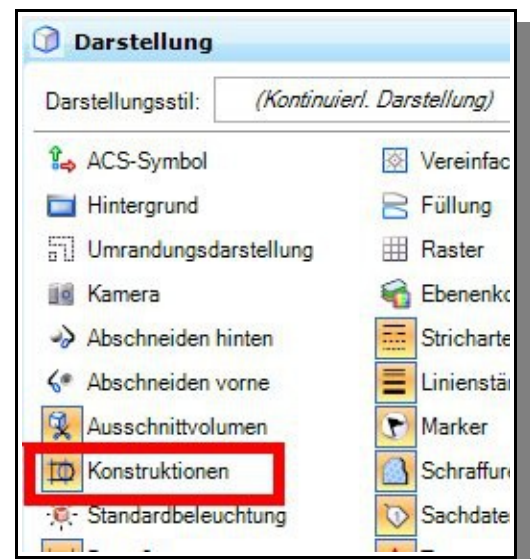


Manchmal würden sie jedoch vielleicht gern mehrere Kameras platzieren, und die Standorte dieser Kameras auch sehen wollen, so wie dies rechts im Bild zu sehen ist.



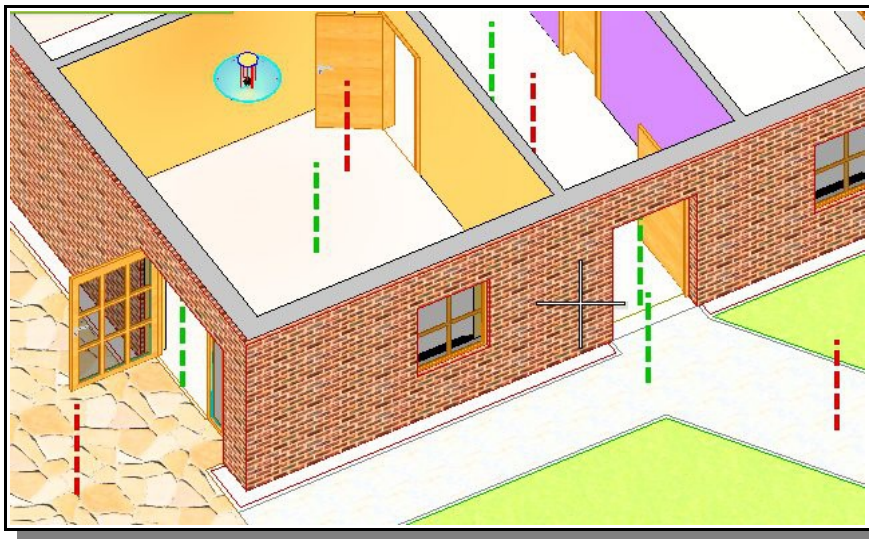
Dies ist möglich durch folgende Vorgehensweise:

1. Stellen sie sicher, dass in den Ansichtsattributen Elemente vom Typ „Konstruktion“ sichtbar geschaltet sind, da die zu erzeugenden Kameras Konstruktionselemente sind.



2. Erstellen sie sich eine eigene Ebene, auf der Kameras erzeugt werden, sodass sie die erzeugten Kameras auch durch die Ebenendarstellung ein- und ausschalten können.

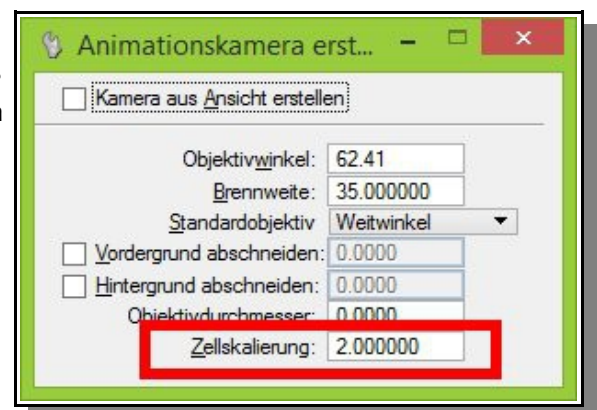
- Erzeugen sie (am besten auf einer speziellen Ebene für Hilfslinien) Start- und Zielpunkte der zu erstellenden Kameras. Dabei macht es Sinn, eine Ebene für die jeweilige Kameraposition und eine für das jeweilige Kameraziel zu erstellen und diese auch farblich zu unterscheiden.



- Wählen sie jetzt aus dem Task „Animation“ und dort in Zeile „R“ die Funktion „Animationskamera erstellen“.

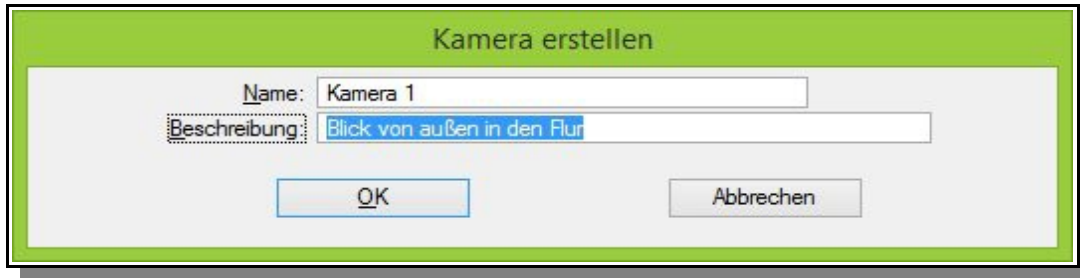


- Stellen sie die Funktionseinstellungen nach ihren Erfordernissen ein. Der Wert für die Zellskalierung stellt ein, wie groß die Kamera dargestellt werden soll und ist abhängig von den in ihrer Zeichnung eingestellten Arbeitseinheiten. Sie sollten mit diesem Wert ein wenig experimentieren, um die für sie geeignete Kameragröße zu ermitteln.

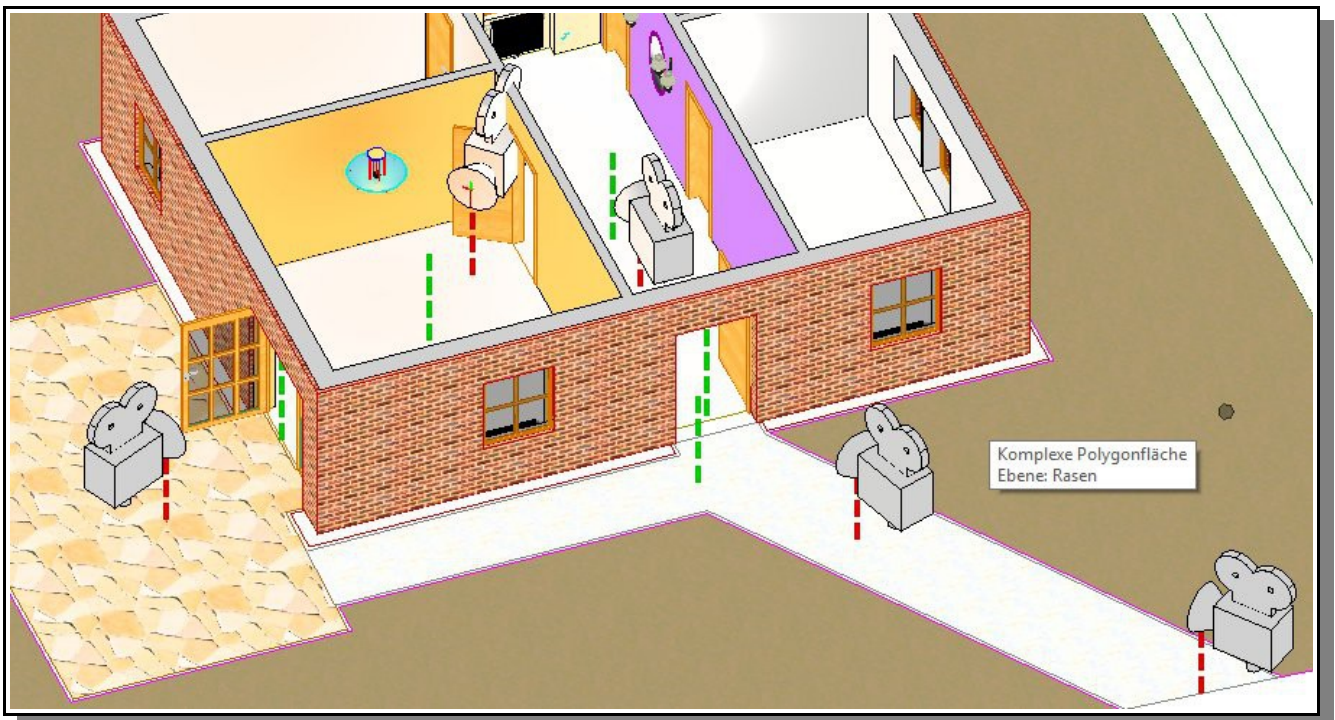


- Richten sie sich immer nach den Angaben in der Statuszeile, und selektieren sie als Erstes per Datenpunkt das obere Ende einer der Hilfslinien für die Kameraposition. Geben sie dann einen weiteren Datenpunkt auf das obere Ende einer der Hilfslinien für das Kameraziel.

7. Jetzt haben sie die Möglichkeit, eine aussagekräftige Bezeichnung für die Kamera anzugeben.



8. Nach einem Klick auf die Schaltfläche „OK“ wird die Kamera an der Kameraposition dargestellt.
9. Erzeugen sie auf dieselbe Art und Weise nun alle weiteren Kameras in ihrer Szene.



10. Sind alle Kameras platziert, so denken sie daran, die Hilfslinien wieder auszuschalten, oder nehmen sie die entsprechenden Einstellungen in ihrem Render-Setup vor, damit diese Linien beim Rendern nicht dargestellt werden.



11. Um jetzt zur Sicht einer der platzierten Kameras zu gelangen, wählen sie aus dem Task „Animation“ und dort wieder in Zeile „R“ die Funktion „Kameraansicht“. Aus der nachfolgend geöffneten Dialogbox können sie nun eine der platzierten Kameras wählen.



12. In der Zeichnung wird daraufhin die selektierte Kamera hervorgehoben dargestellt. Geben sie nun einen Datenpunkt in die Ansicht und die Sicht der selektierten Kamera wird dargestellt.



Tipp: Sollten sie anstelle des verwendeten Kamerasymbols ein eigenes Symbol erstellen und verwenden wollen, so tun sie dies im Modell „Camera“ der Zellbibliothek „animator.cel“.



Dieser Artikel wurde Ihnen präsentiert von Dipl.-Ing. (FH) Stefan Leybold,

**Krähenberg – Verlag**

Verlag, Administration, Schulungen und Shop  
für das CAD - Institute