

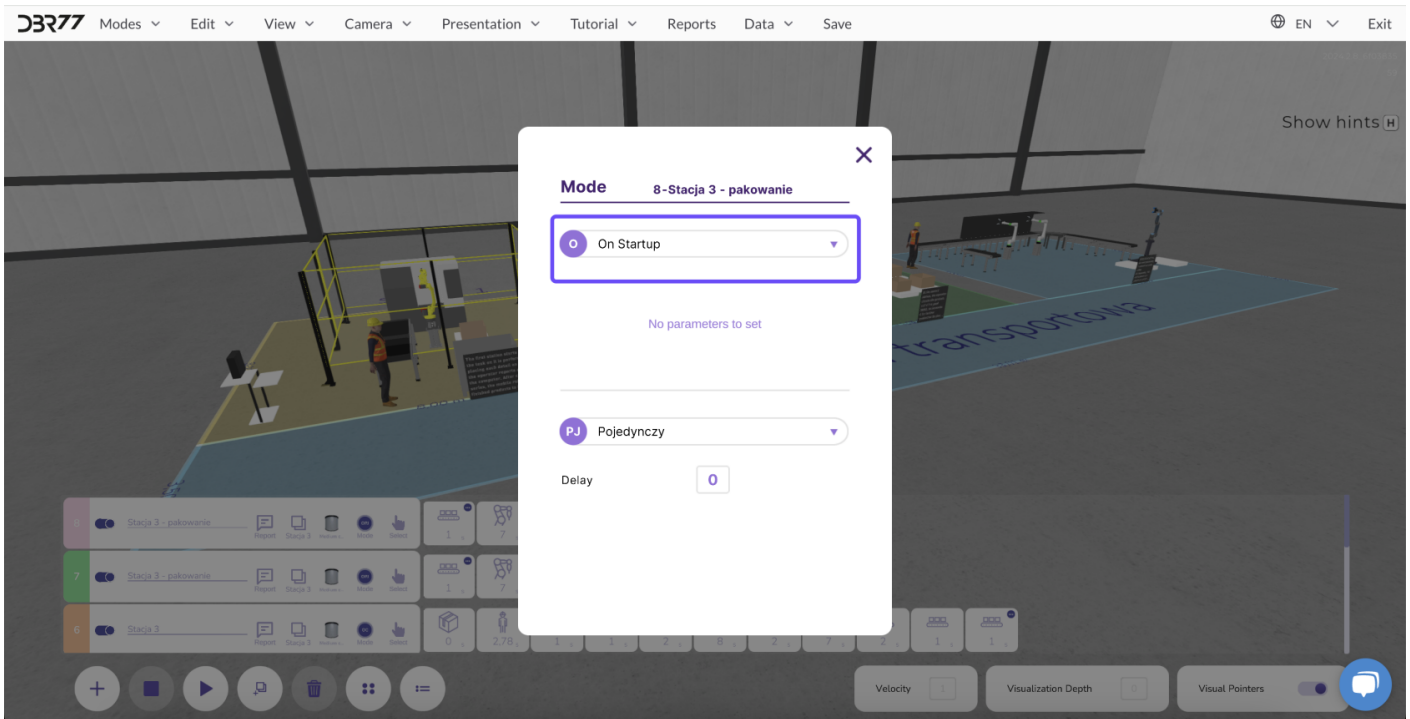
# Start-Methoden



Im 3D-Studio gibt es mehrere Möglichkeiten, Animationslinien zu starten, die je nach Produktionsbedarf angepasst werden können.

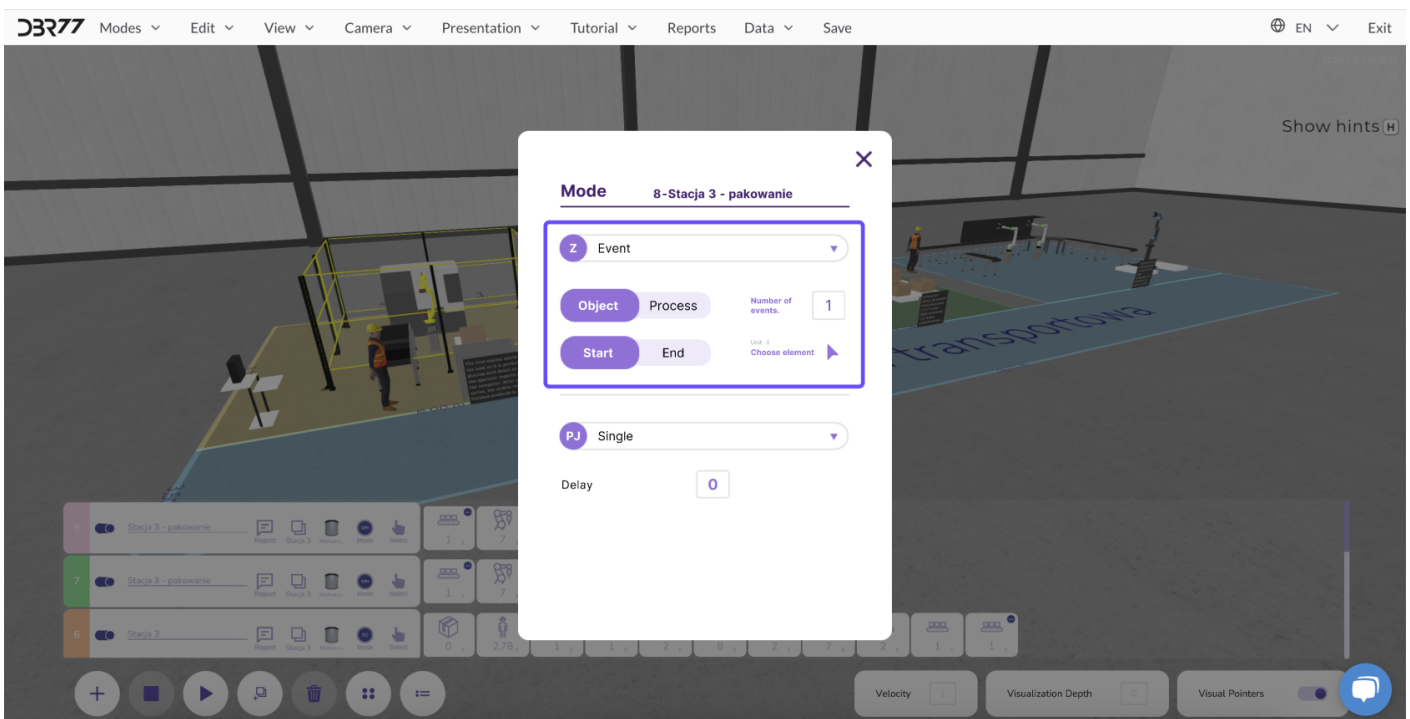
## Hier sind die drei Hauptmethoden:

### 1. Sofortiger Start



- **Beschreibung:** Nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Play“ startet die gesamte Animationslinie sofort, und alle Elemente beginnen ohne Verzögerung ihre programmierten Aufgaben auszuführen.

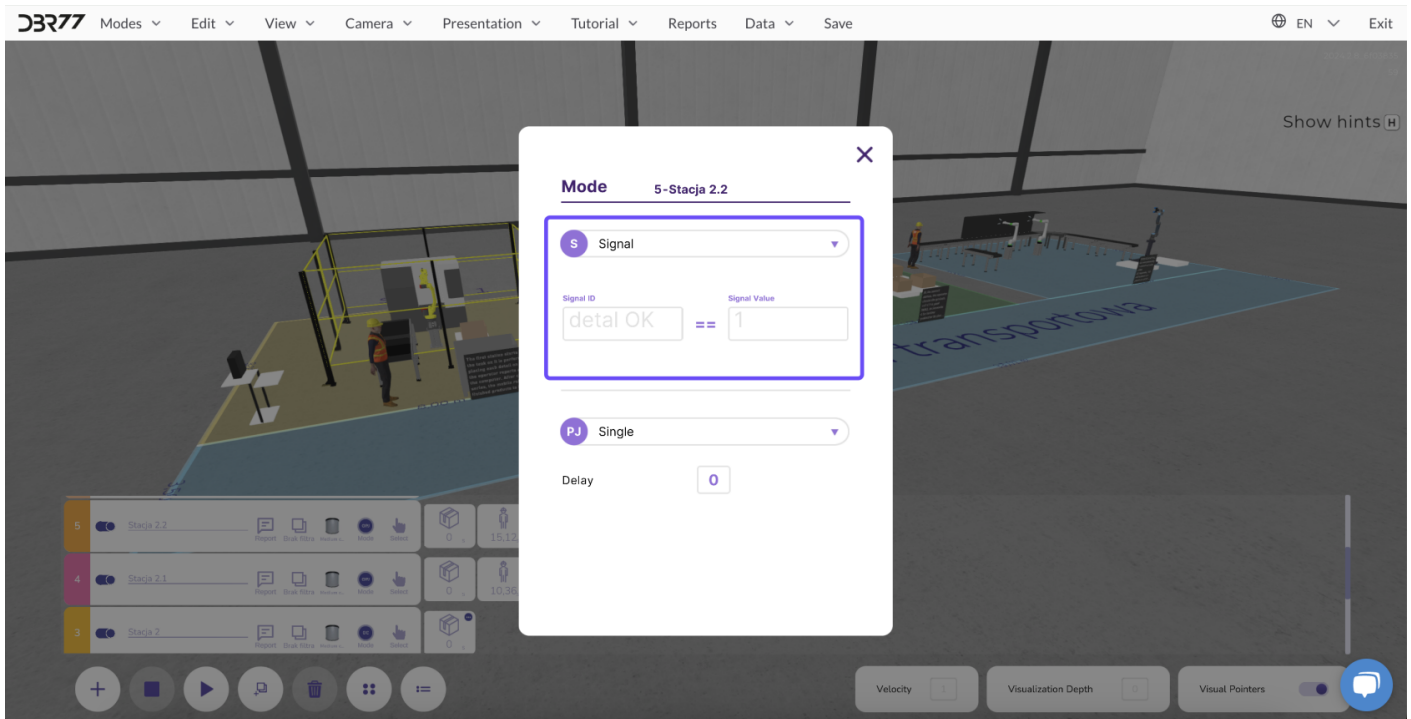
## 2. Ereignisgesteuerter Start



- Beschreibung: Ereignisse sind Bedingungen, die den Start- oder Endzeitpunkt eines Objekts oder Prozesses festlegen.
- Ereignisse definieren:
  - Sie können ein Element auswählen, das den Start oder das Ende der Arbeit eines anderen Objekts oder Prozesses steuert.

- Legen Sie fest, nach wie vielen Ereignissen die angegebene Animationslinie starten soll.
- Beispiel: Wenn die vorherige Linie ihre Arbeit beendet, startet erst dann die nächste Linie.

### 3. Signal von einem bestimmten Element



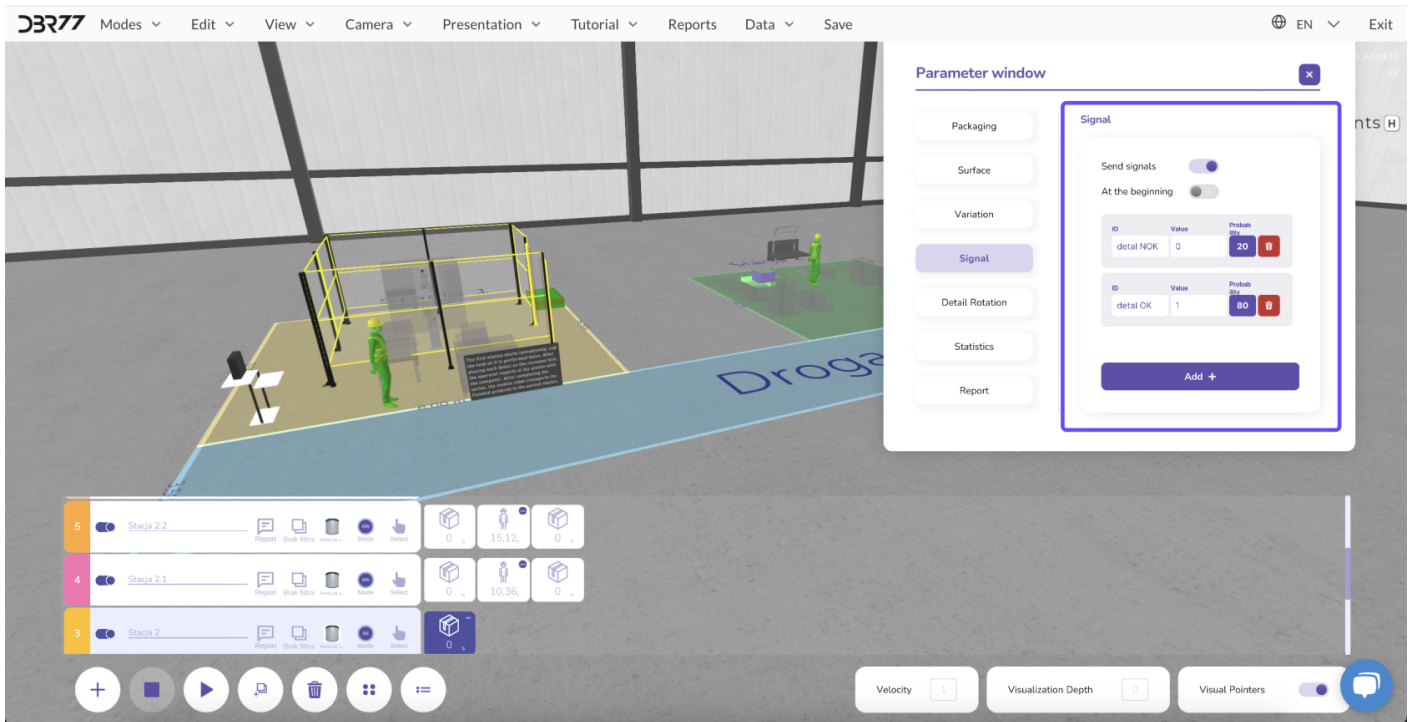
- Beschreibung: Signale werden verwendet, um festzulegen, ob ein bestimmtes Element die Anforderungen erfüllt, um die nächste Animationslinie zu starten.

### Funktionsweise des Signals:

- Beispiel: In einem Qualitätskontrollsystem wird, wenn ein Element die Prüfung besteht (ist in Ordnung), ein Signal mit dem Wert 1 gesendet, das die nächste Linie aktiviert. Wichtig: Sie bestimmen die Wahrscheinlichkeit für jedes Szenario.
- Wenn ein Element die Anforderungen nicht erfüllt (ist fehlerhaft), wird ein Signal mit dem Wert 0 gesendet, wodurch die nächste Linie blockiert wird. Das fehlerhafte Element wird an eine andere Stelle geleitet, anstatt weiter verarbeitet zu werden.

### Wahrscheinlichkeit definieren:

- Sie können festlegen, wie oft ein bestimmtes Signal auftreten soll. Beispielsweise könnten Sie definieren, dass 75 % der Elemente in Ordnung und 25 % fehlerhaft sind, was eine effektivere Steuerung des Produktionsprozesses ermöglicht.



## Zusammenfassung

Jede dieser Methoden ermöglicht eine flexible Steuerung der Animationslinien im 3D-Studio, sodass Sie die Abläufe optimal an die spezifischen Anforderungen Ihres Produktionsprozesses anpassen können.

Revision #3

Created 25 October 2024 11:41:26 by Paweł

Updated 25 October 2024 21:05:00 by Paweł