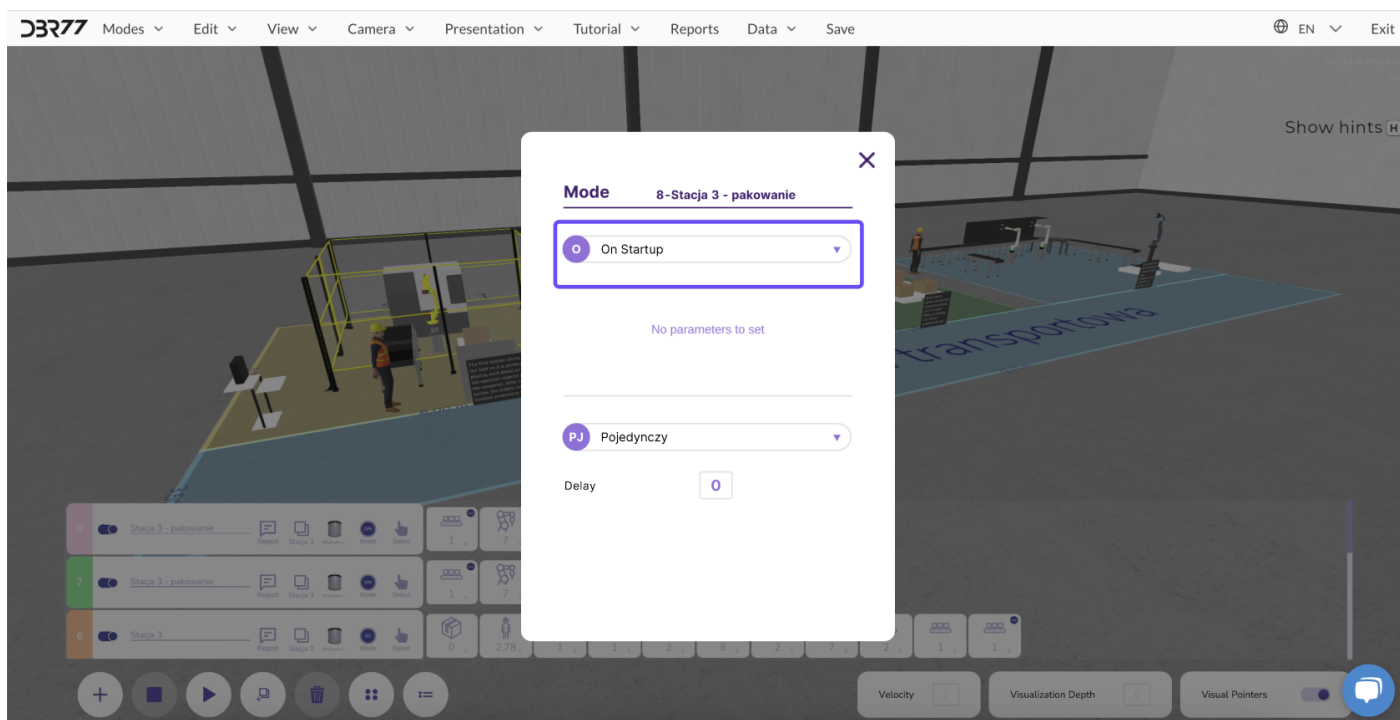


Sposób uruchomienia



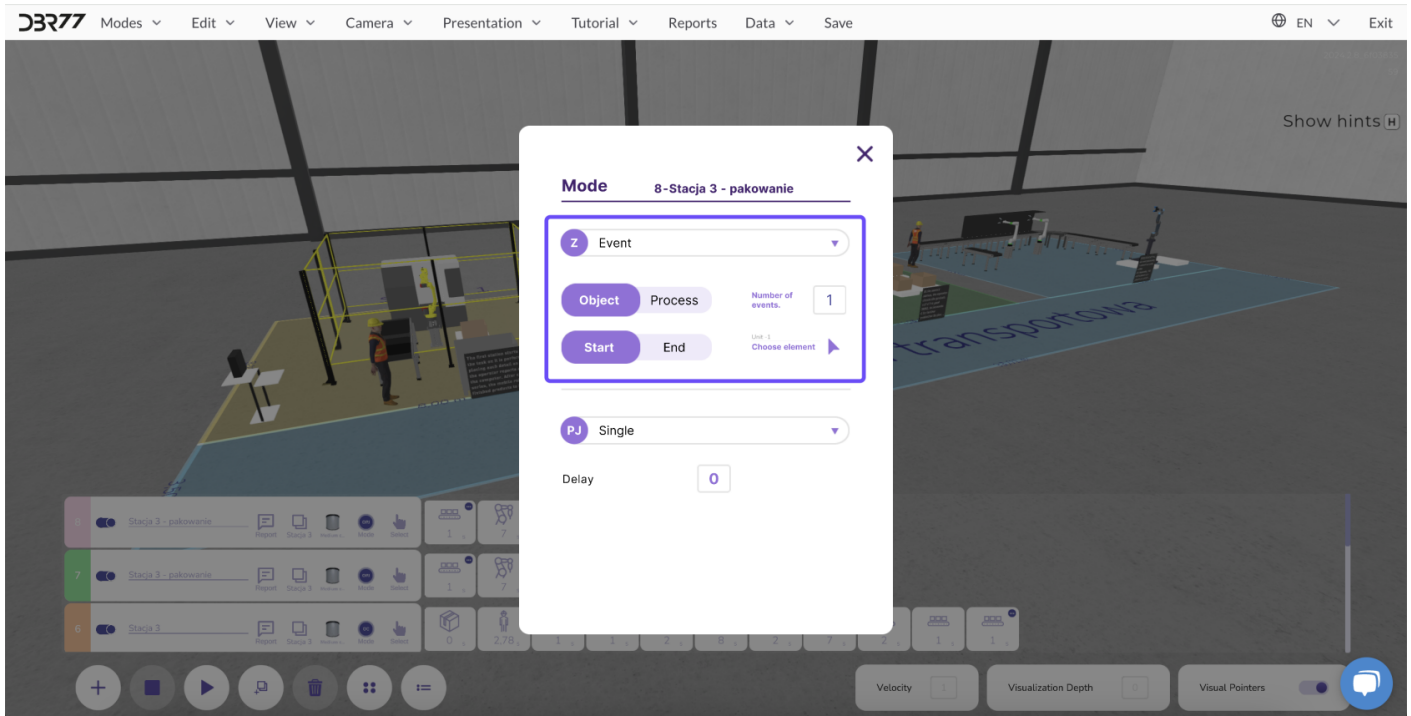
W Studio 3D istnieje kilka możliwości uruchomienia linii animacji, które można dostosować w zależności od potrzeb produkcji. Oto trzy główne metody:

1. Uruchomienie Od Razu



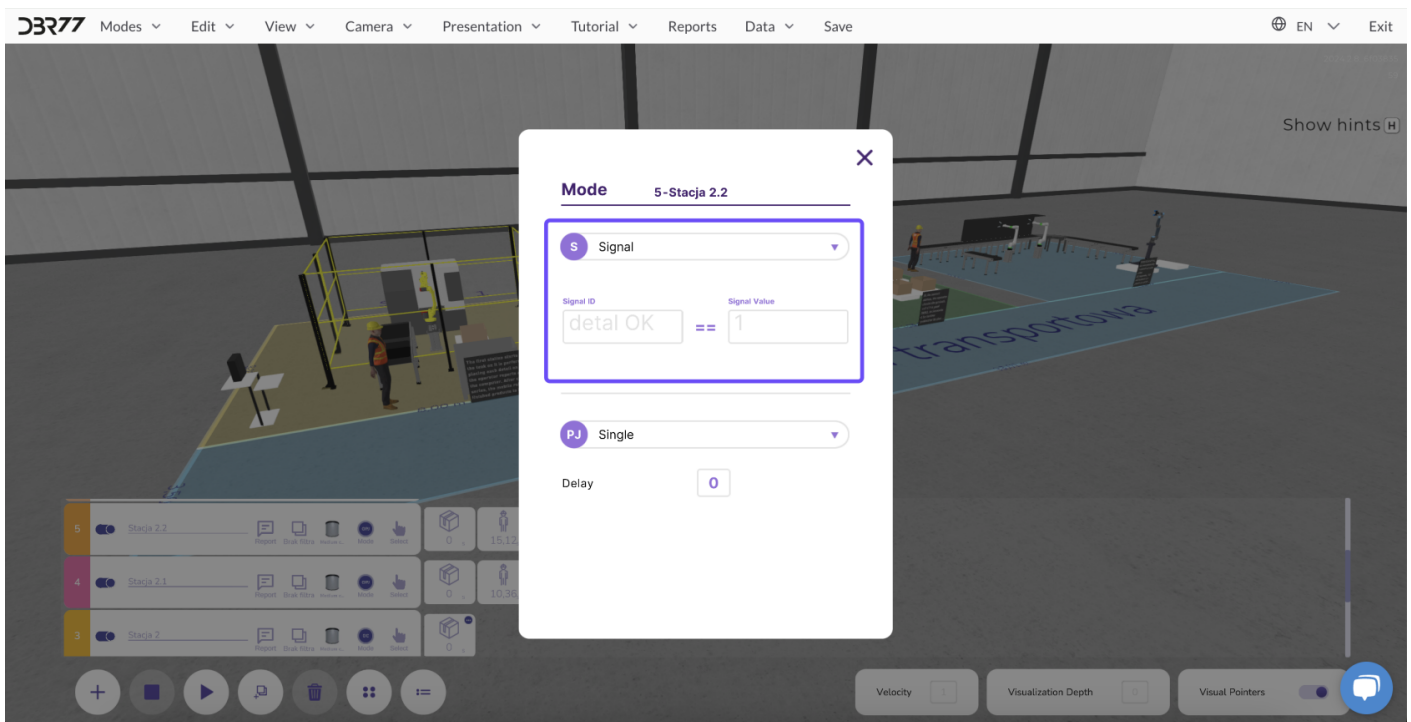
- **Opis:** Po kliknięciu przycisku "Play", cała linia animacji uruchamia się natychmiastowo, a wszystkie elementy zaczynają wykonywać swoje zaprogramowane zadania bez żadnych opóźnień.

2. Zdarzenia

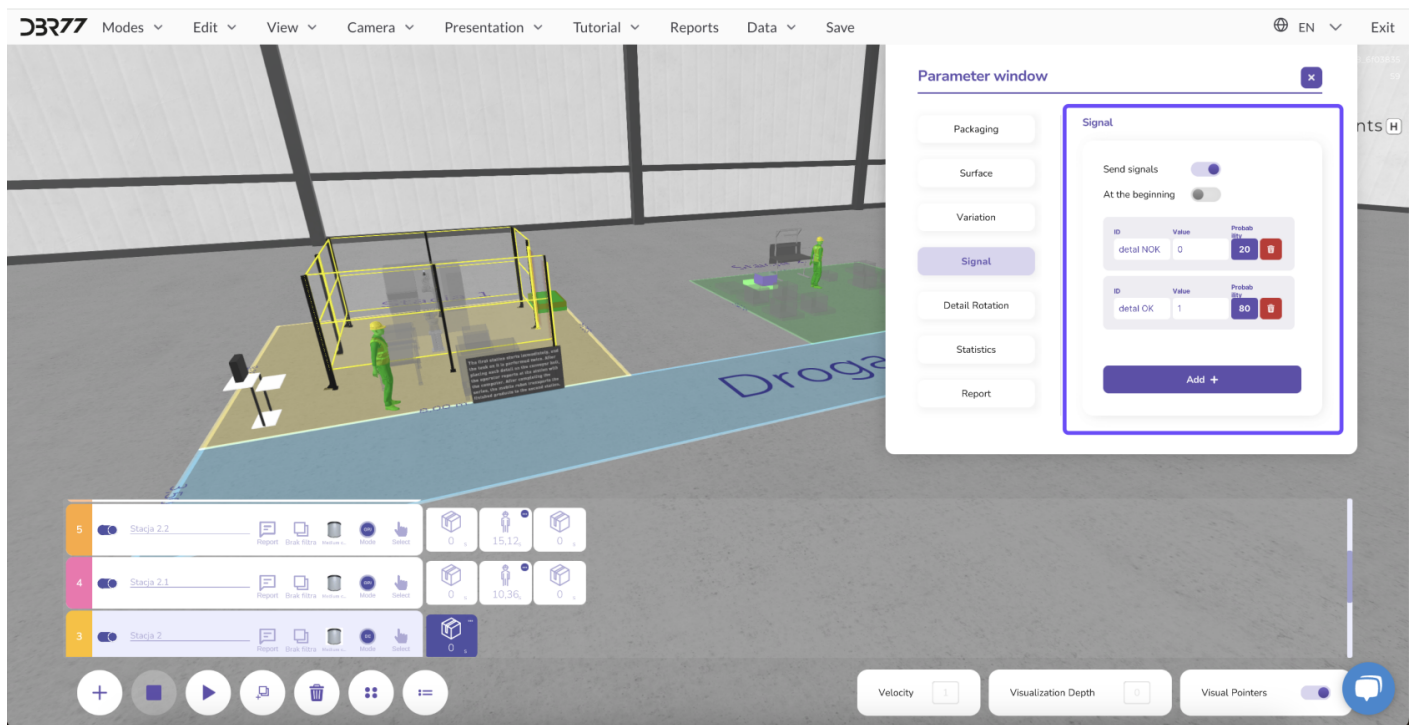


- **Opis:** Zdarzenia to warunki, które mogą definiować moment rozpoczęcia lub zakończenia pracy obiektu lub procesu.
- **Definiowanie Zdarzeń:**
 - Możesz wybrać element, który ma definiować start lub koniec pracy innego obiektu lub procesu.
 - Określasz, po ilu zdarzeniach ma rozpocząć się działanie wskazanej linii animacji.
 - Na przykład: gdy poprzednia linia kończy pracę, dopiero wtedy uruchamia się kolejna linia.

3. Sygnał wysyłany przez wskazany element



- **Opis:** Sygnały są stosowane, aby określić, czy dany element spełnia wymagania do uruchomienia kolejnej linii animacji.
- **Działanie Sygnału:**
 - Przykład: W systemie kontroli jakości, jeśli element przechodzi kontrolę (jest dobry), wysyłany jest sygnał o wartości 1, co uruchamia następną linię. WAŻNE: To Ty definiujesz prawdopodobieństwo wystąpienia każdego z wariantów.
 - Jeśli element nie spełnia wymagań (jest zły), wysyłany jest sygnał o wartości 0, co blokuje uruchomienie kolejnej linii. Zły element jest kierowany w inne miejsce, zamiast kontynuować obróbkę.
- **Definiowanie Prawdopodobieństw:**
 - Można również ustawić prawdopodobieństwo wystąpienia danego sygnału. Na przykład, można zdefiniować, że 75% elementów będzie dobrych, a 25% złych, co pozwala na lepsze zarządzanie procesem produkcyjnym.



Podsumowanie

Każda z tych metod pozwala na elastyczne zarządzanie działaniem linii animacji w Studio 3D, co umożliwia lepsze dopasowanie do specyficznych potrzeb procesu produkcyjnego.

Revision #4
Created 7 July 2024 09:54:55 by Sonia
Updated 1 October 2024 06:51:11 by Sonia