

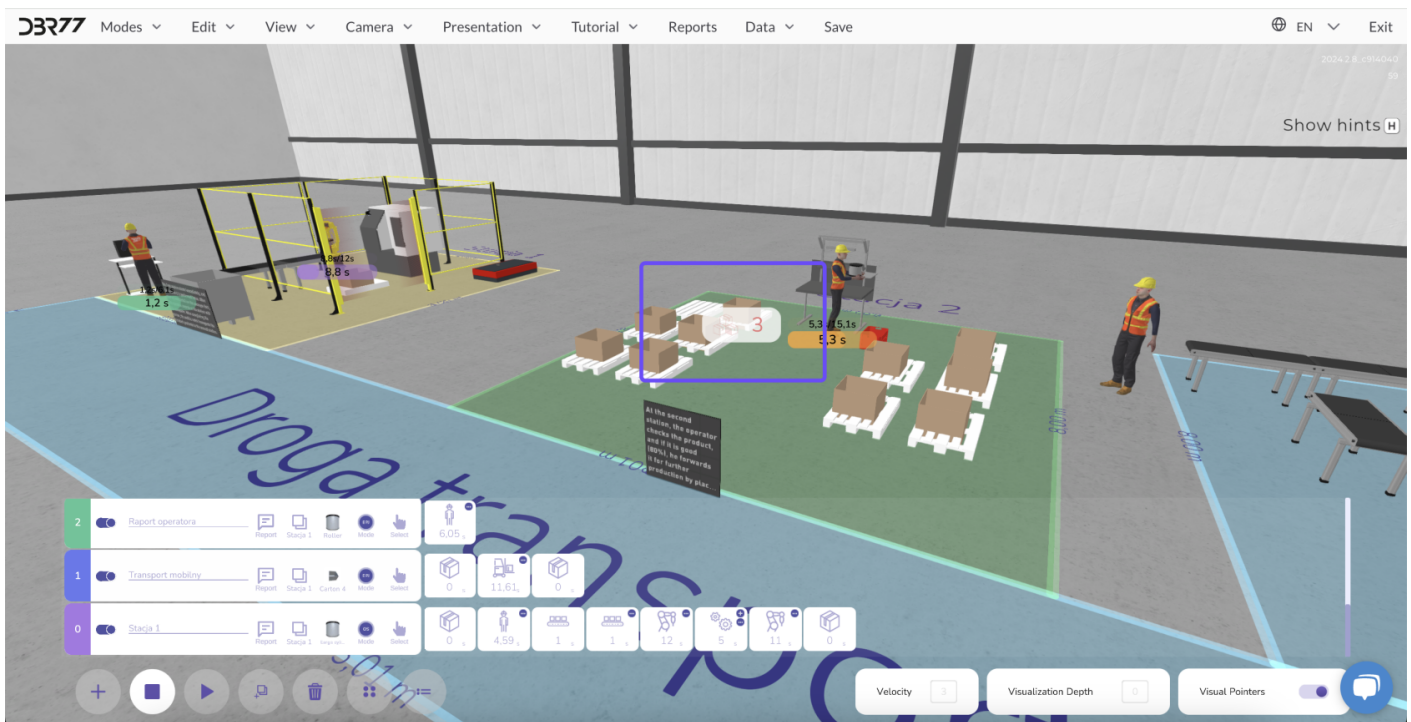
Tryb odtwarzania linii

W Studio 3D można wybrać jeden z różnych trybów działania, co pozwala na dostosowanie jej do konkretnych potrzeb produkcji. Oto cztery główne tryby, które można zastosować:



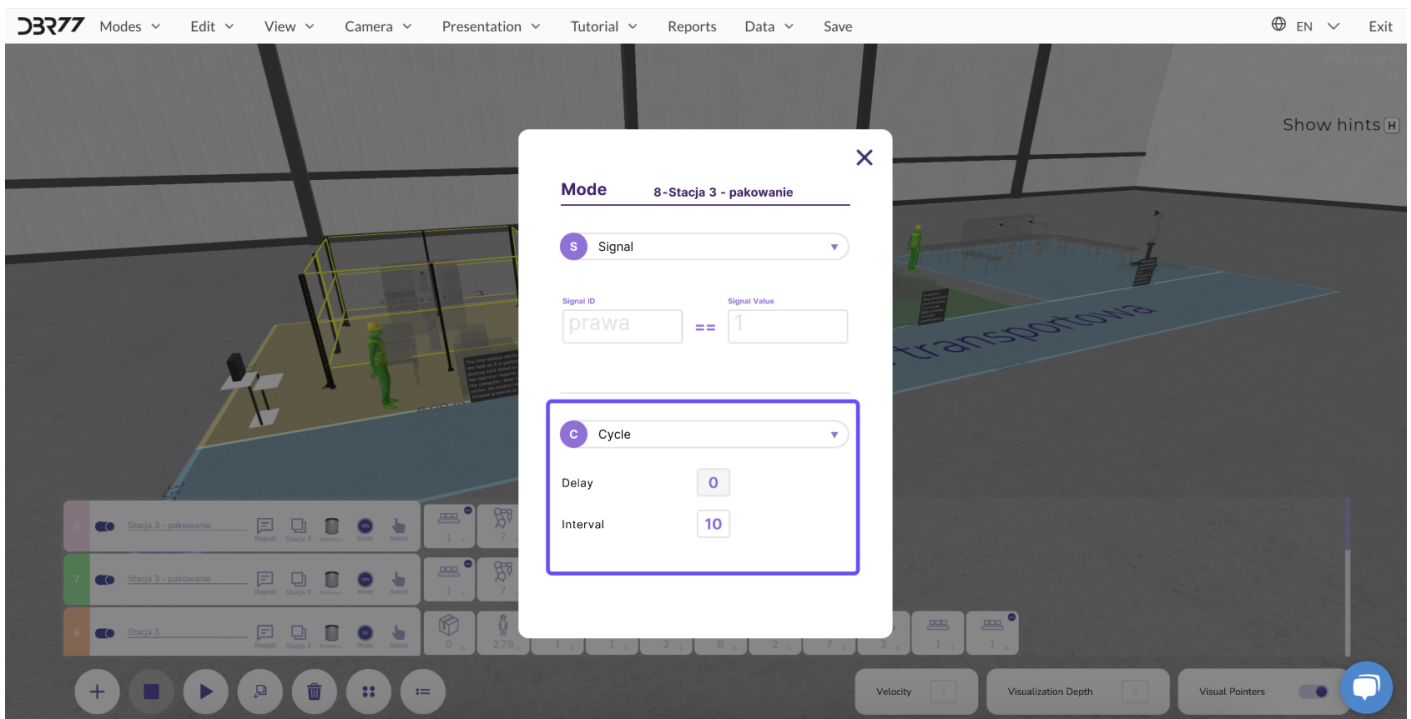
1. Tryb Cyklu

- **Opis:** Animacja w tym trybie powtarza się co X sekund, rozpoczynając nowy proces na linii, nawet jeśli poprzedni jeszcze się nie zakończył. Istnieje też możliwość nadania jej odpowiedniego opóźnienia.
- Jeżeli poprzedni cykl się jeszcze nie zakończył, a już rozpoczyna się kolejny, zostaniesz o tym poinformowany ikoną oznaczającą nagromadzenie detalu.



• Zastosowanie:

- Idealne rozwiązanie, gdy potrzebujesz uzyskać równomierne i powtarzalne sekwencje działania.
- Umożliwia płynne kontynuowanie pracy na linii bez przestoju.

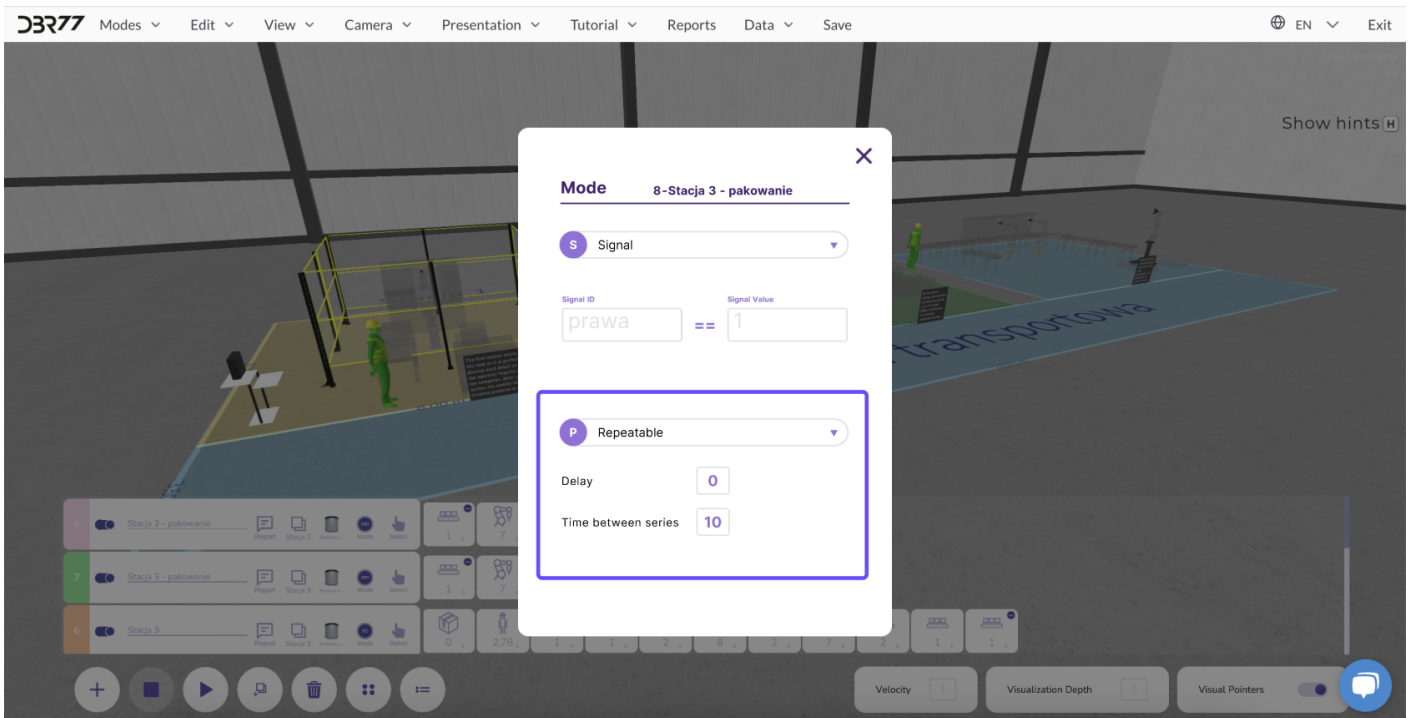


2. Tryb Powtarzalny

- **Opis:** Animacja powtarza się co X sekund, ale tylko po zakończeniu poprzedniego procesu na linii. Tu również możesz zdefiniować opóźnienie startu.

- **Zastosowanie:**

- Doskonałe, gdy chcesz, aby procesy powtarzały się regularnie.
- Każdy kolejny proces rozpoczyna się w ustalonym odstępie czasu, co sprzyja harmonogramowi produkcji.

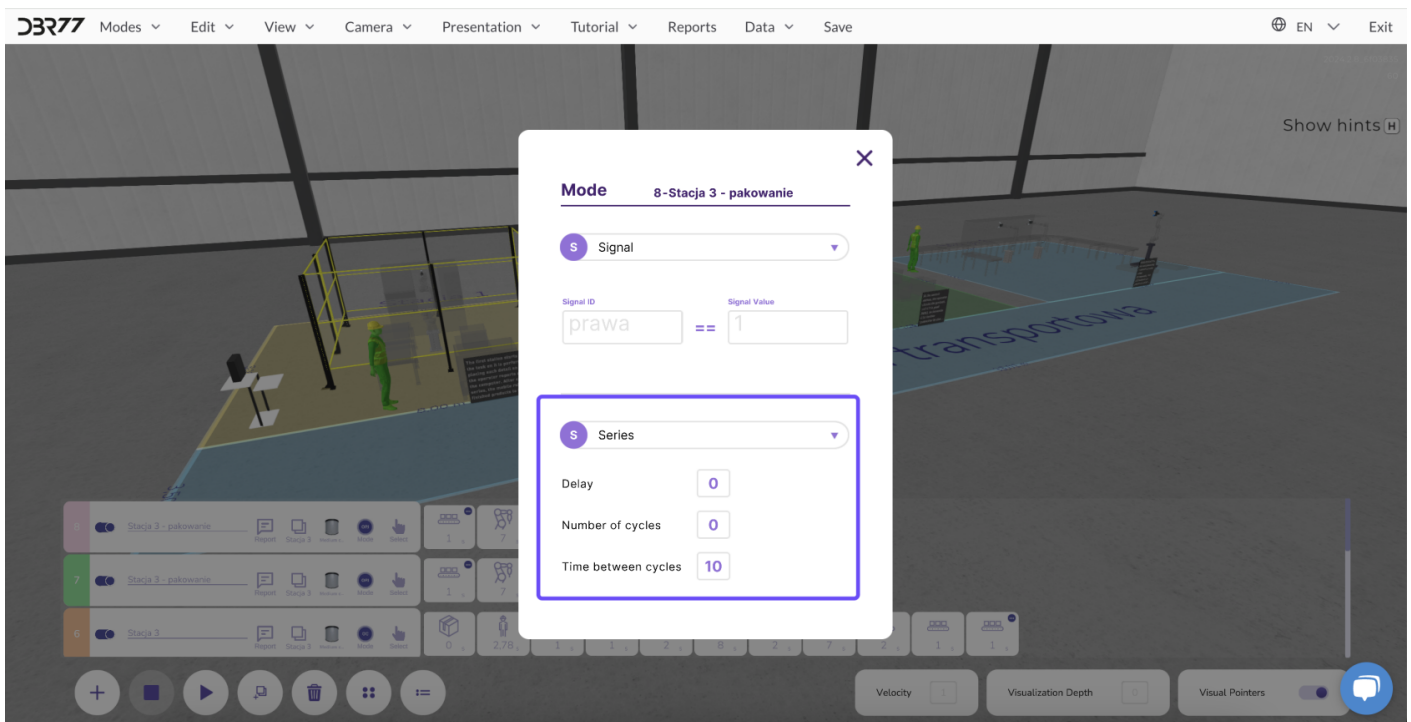


3. Tryb Serii

- **Opis:** Animacja powtarza się X razy co Y sekund od rozpoczęcia poprzedniego procesu na linii.

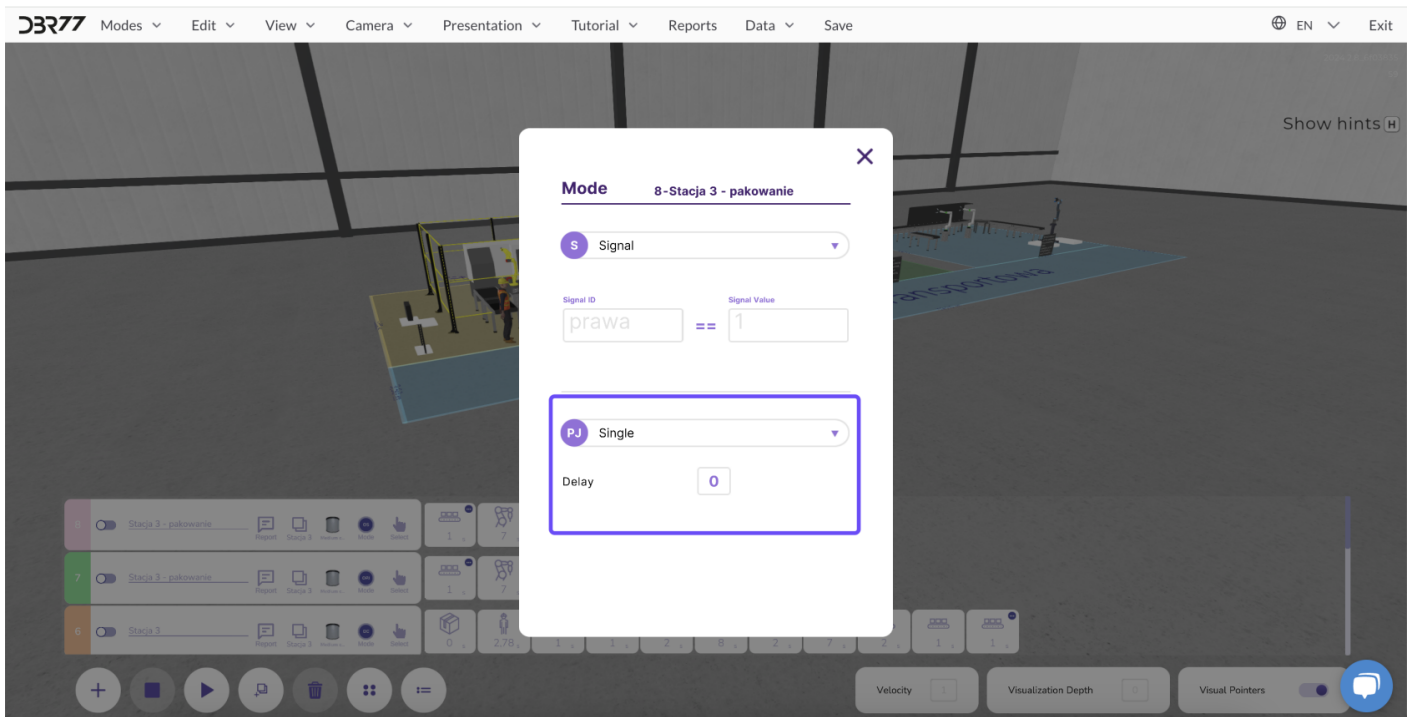
- **Zastosowanie:**

- Idealne, jeśli potrzebujesz skonfigurować sekwencję działań, która występuje określoną liczbę razy w wyznaczonym czasie.
- Świetne rozwiązanie w przypadku animacji zleceń, gdzie należy wyprodukować określoną liczbę produktów.



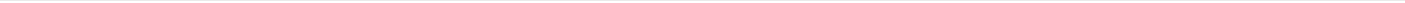
4. Tryb Pojedynczy

- **Opis:** Animacja uruchamia się tylko raz.
- **Zastosowanie:**
 - Odpowiednie, gdy zależy Ci na jednorazowym uruchomieniu linii, na przykład w odpowiedzi na sygnał z innej linii animacji.
 - Pozwala na wykonanie specyficznej akcji bez potrzeby powtarzania.



Podsumowanie

Wybór odpowiedniego trybu działania animacji pozwala na precyzyjne dostosowanie procesu produkcyjnego do jego wymagań. Dzięki elastyczności tych trybów, można łatwo zarządzać czasem, powtarzalnością oraz sekwencjami działań w animacji.



Revision #3
Created 7 July 2024 09:57:34 by Sonia
Updated 4 October 2024 10:44:56 by Sonia