

# Renderator FREE PL

wersja 1.01

Dziękuję Ci za zakup. Opiszę tutaj pokrótce jak tego używać, aby sobie nie zaszkodzić :) Jeżeli masz jakieś pytania, bądź chcesz się dowiedzieć czegoś więcej, lub obejrzeć wideo z działania wersji **PRO**, zapraszam do wątku na forum:

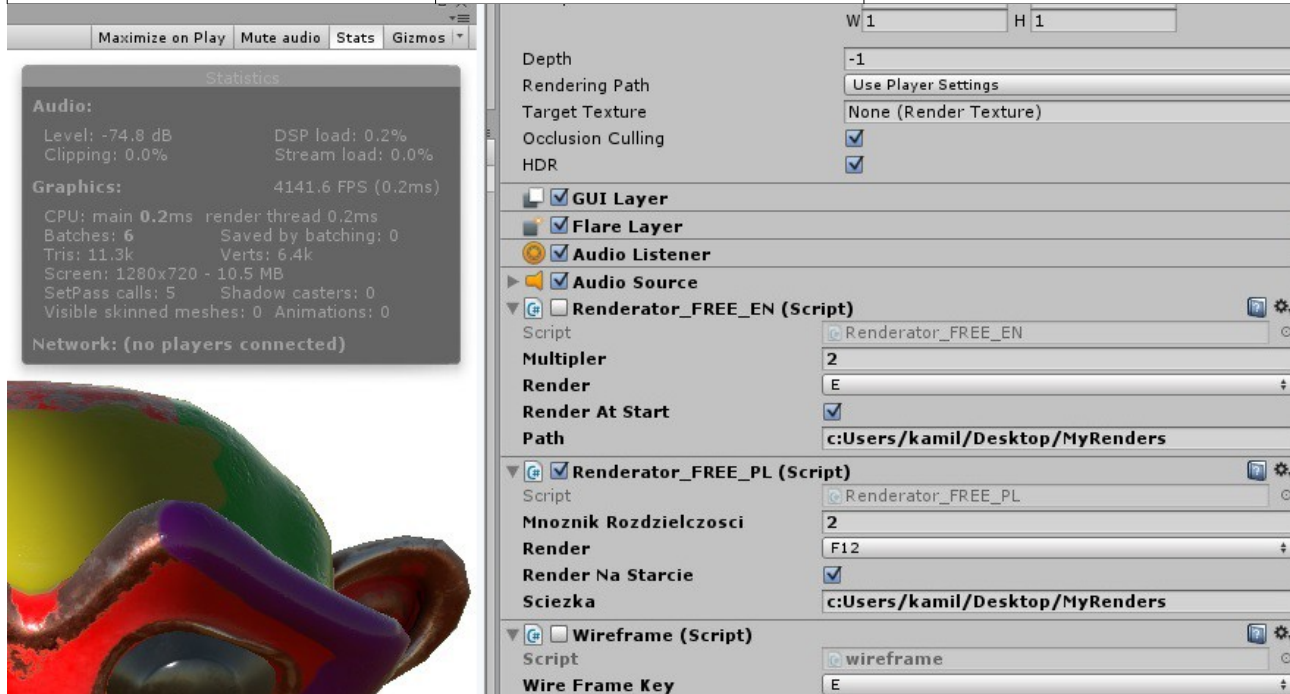
<http://forum.unity3d.com/threads/renderator.381844/>

Przykładowe wideo pokazujące jak działa wersja **PRO** znajdziesz w linku poniżej:

<https://www.youtube.com/watch?v=FGaQUaciDn0>

Korzystanie z dodatku jest banalnie proste, po prostu dodaj skrypt do kamery, ustaw rozdzielczość swojego okna Game (rozciągając je do odpowiedniej wielkości) oraz wpisz mnożnik rozdzielczości. Przykładowo, zakładając rozdzielczość monitora 1280x720:

Docelowa rozdzielczość	Rozdzielczość jaką trzeba ustawić	Wartość mnożnika
1920x1080	960x540	2
4000x3000	800x600	5
1000x3000	200x600	5

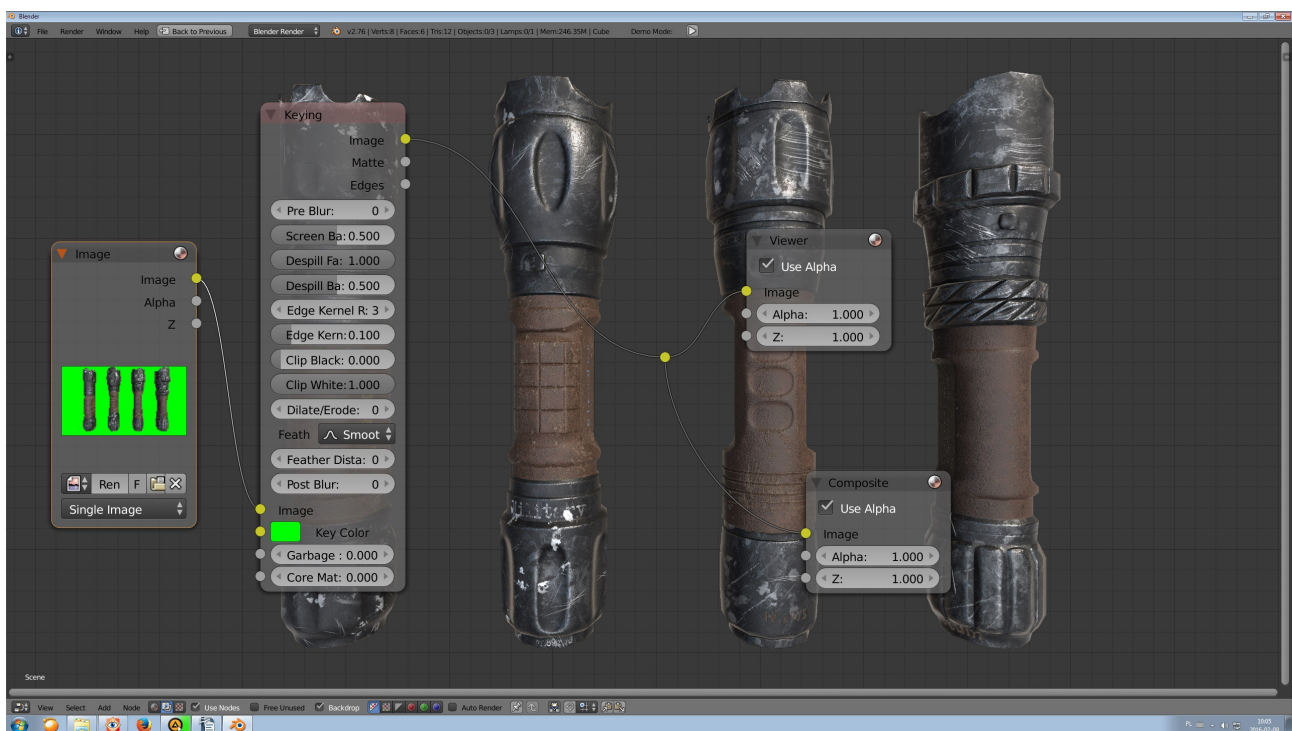


- Mnożnik rozdzielczości – mnoży rozdzielczość okna Game jak w tabeli powyżej.
- Render – przycisk, po wciśnięciu którego zrobimy render w dowolnym momencie gry i zapiszemy do folderu.
- Render na starcie – decyduje czy zrobić render na starcie czy nie.

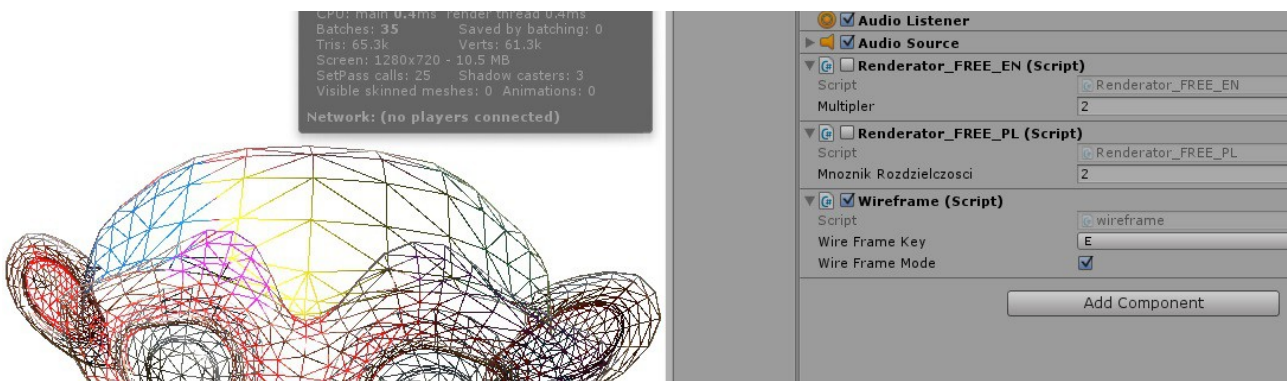
- Ścieżka – ścieżka do folderu, w którym będą zapisywane nasze rendery, upewnij się, że jest poprawna, jeżeli ścieżka jest poprawna a brakuje folderu program sam go utworzy. Jeśli pole jest puste rendery będą zapisywane do folderu Screenshots znajdującego się w folderze Assets.

Oczywiście wersja **PRO** ustala potrzebną rozdzielczość automatycznie, pozwala również na renderowanie animacji, wersja **FREE** jest ograniczona do przechwycenia pojedynczych klatek.

Mała podpowiedź: jeżeli chcesz wyrenderować swój model na przezroczystym tle, wystarczy, że ustawisz tło (w skybox) na zielone (0,1,0,0 - bądź inny kolor, jeżeli jest on wykorzystywany w grze), następnie w programie zewnętrznym je usuniesz (coś jak greenscreen).

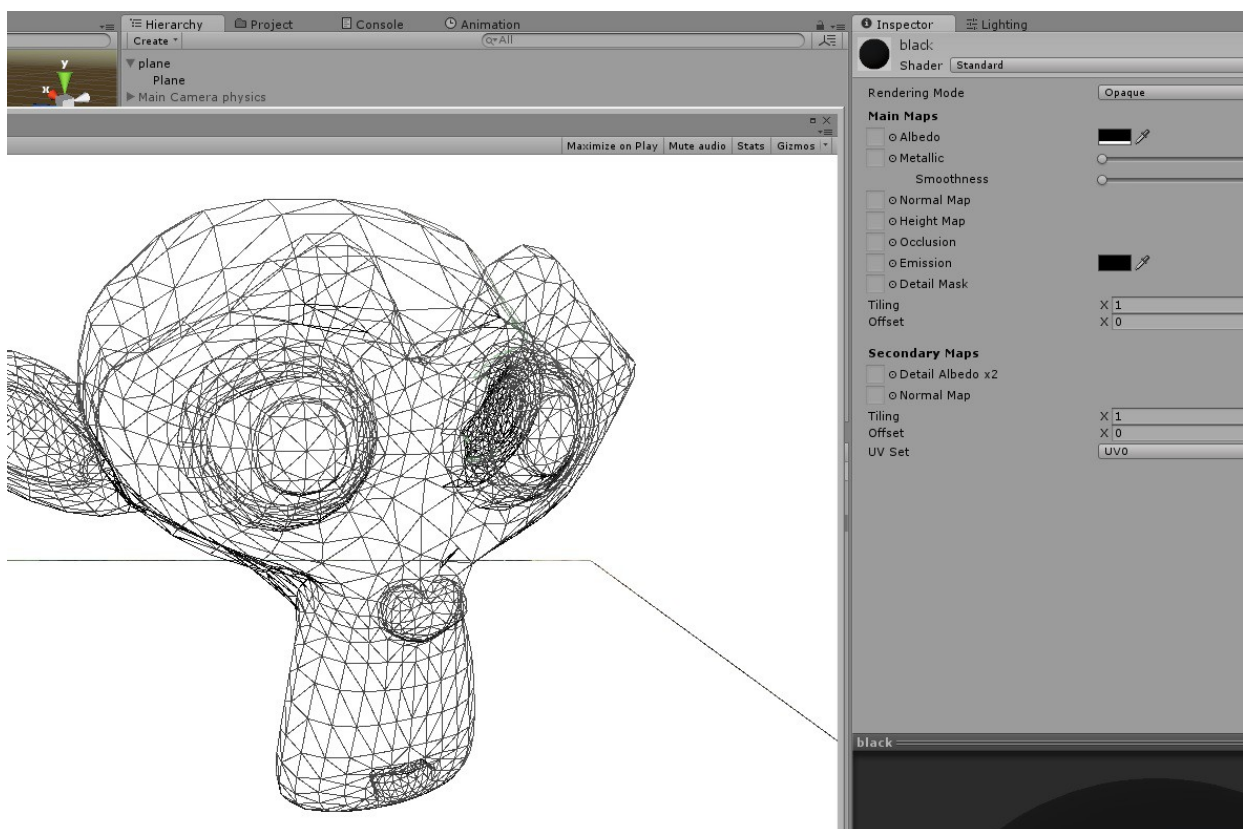


# Dodatek Wireframe



Jest to dodatkowy skrypt pozwalający na prezentowanie siatki modelu, domyślnie bierze dane z naszego modelu (tekstury, światło):

- Wire Frame Key – przycisk z klawiatury włączający / wyłączający widok siatki.
  - Wire Frame Mode – pokazuje czy renderujemy w widoku siatki, może być włączany / wyłączany z innego skryptu.
- Jeżeli chcemy czarną siatkę wystarczy zamienić materiał na model.



Jeżeli masz jakieś problemy z używaniem bądź jakieś sugestie co do nowych funkcji czy usprawnieniem zapraszam na forum:  
<http://forum.unity3d.com/threads/renderator.381844/>

Życzę miłego dnia :)