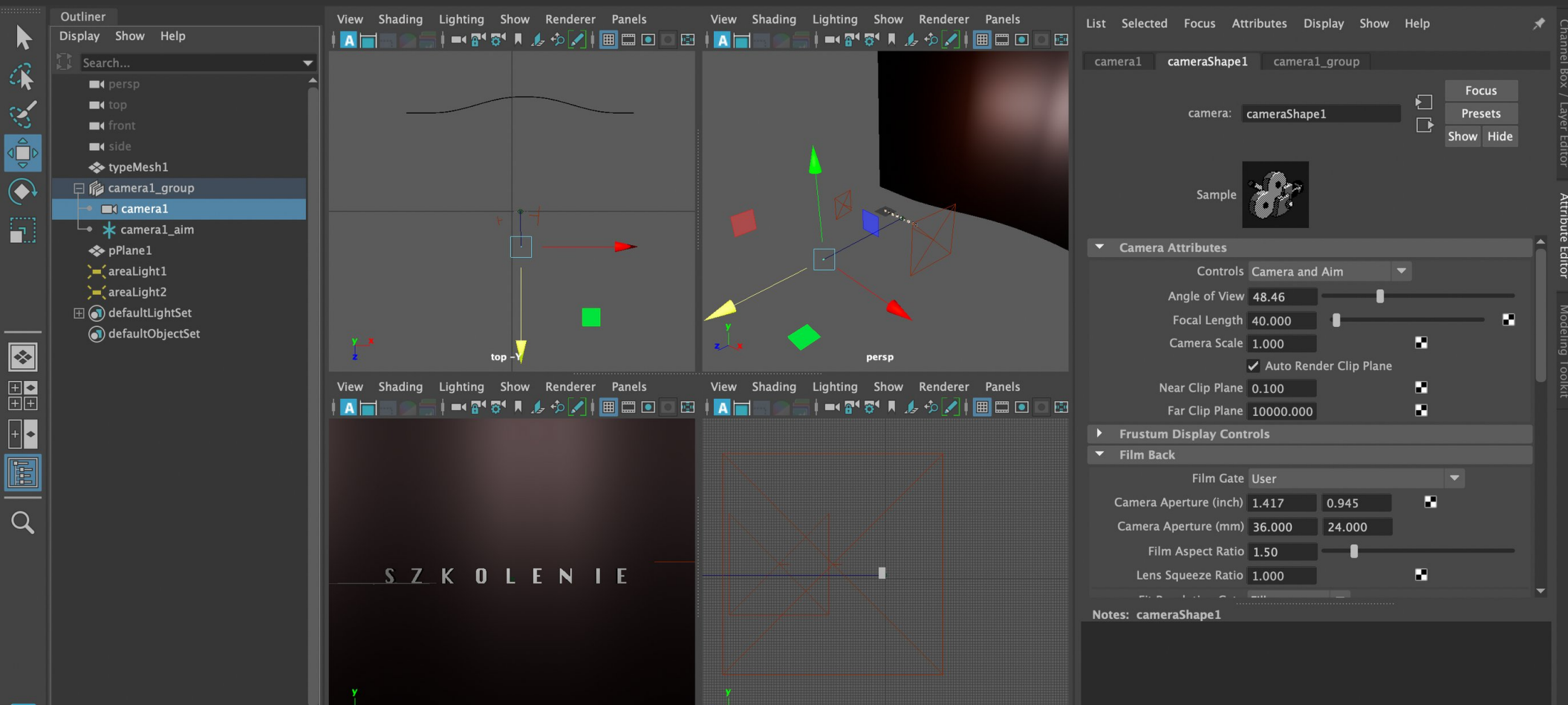


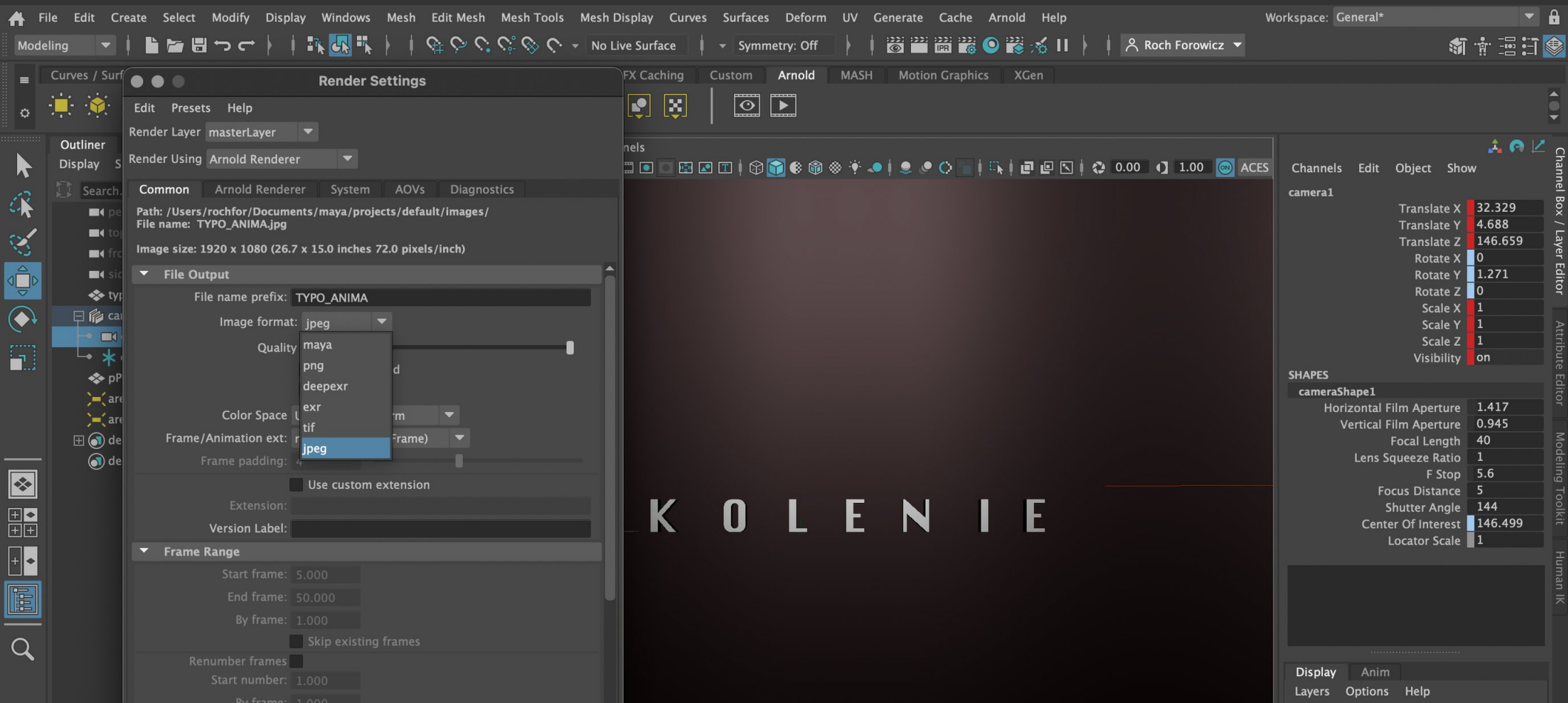
Wykonaj rendering pierwszego i ostatniego kadru animacji. Upewnij się, że kompozycja jest poprawna,
a cała scena jest estetycznie oświetlona.

S Z K O L E N I E

Dokonaj niezbędnej korekty sceny.

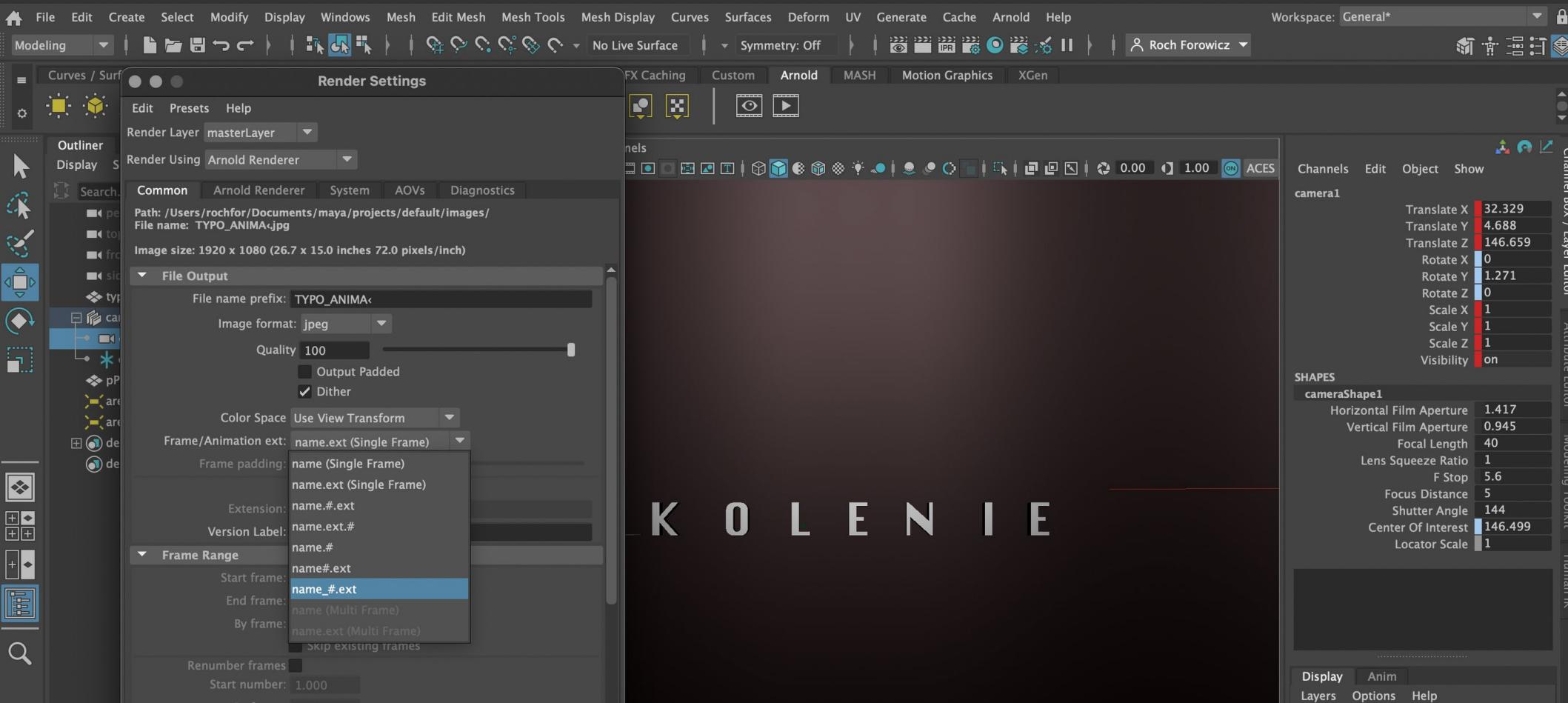


Otwórz panel RENDER SETTINGS, zmień format pliku na PNG lub JPRG.

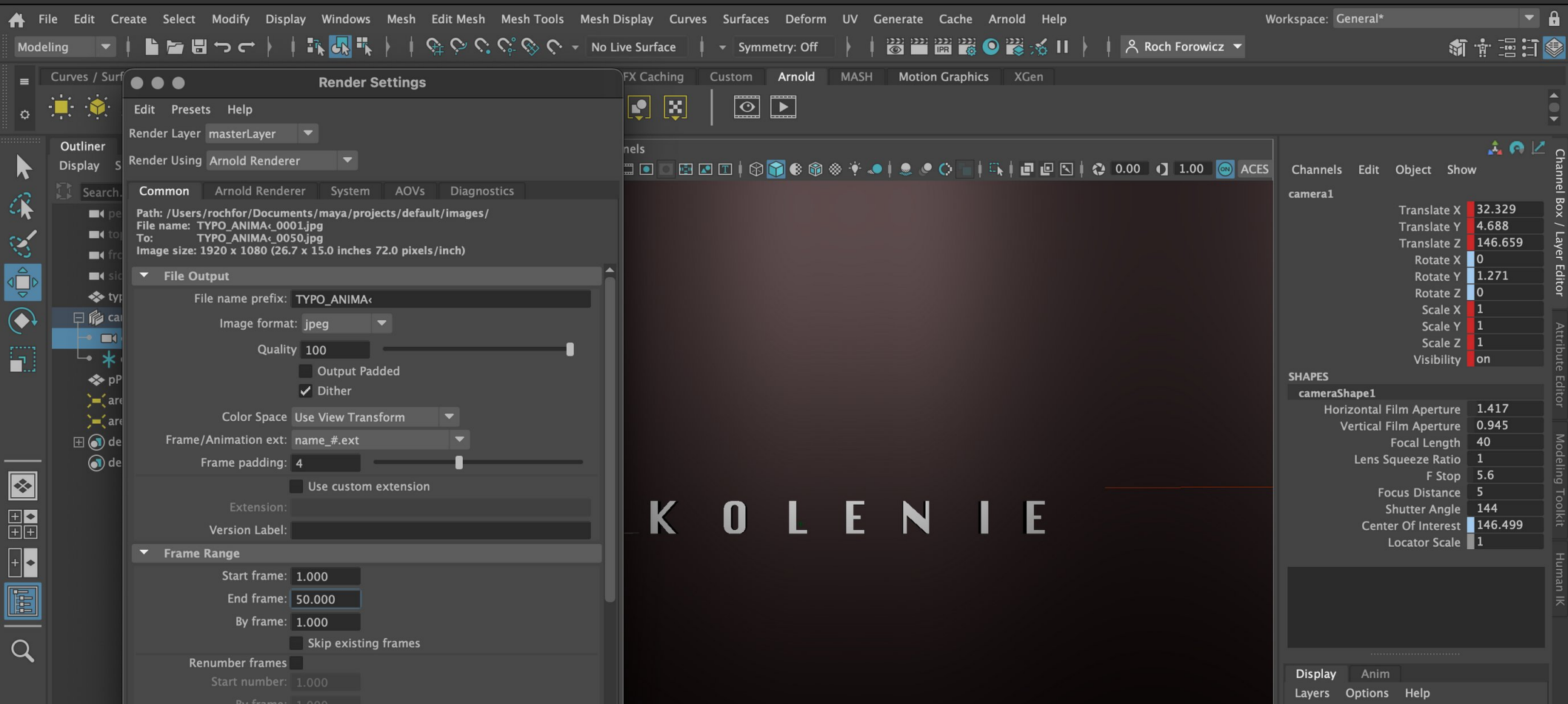


Poniżej zamień tryb pojedynczej klatki SINGLE FRAME na sekwencję klatek NAME_#.ext

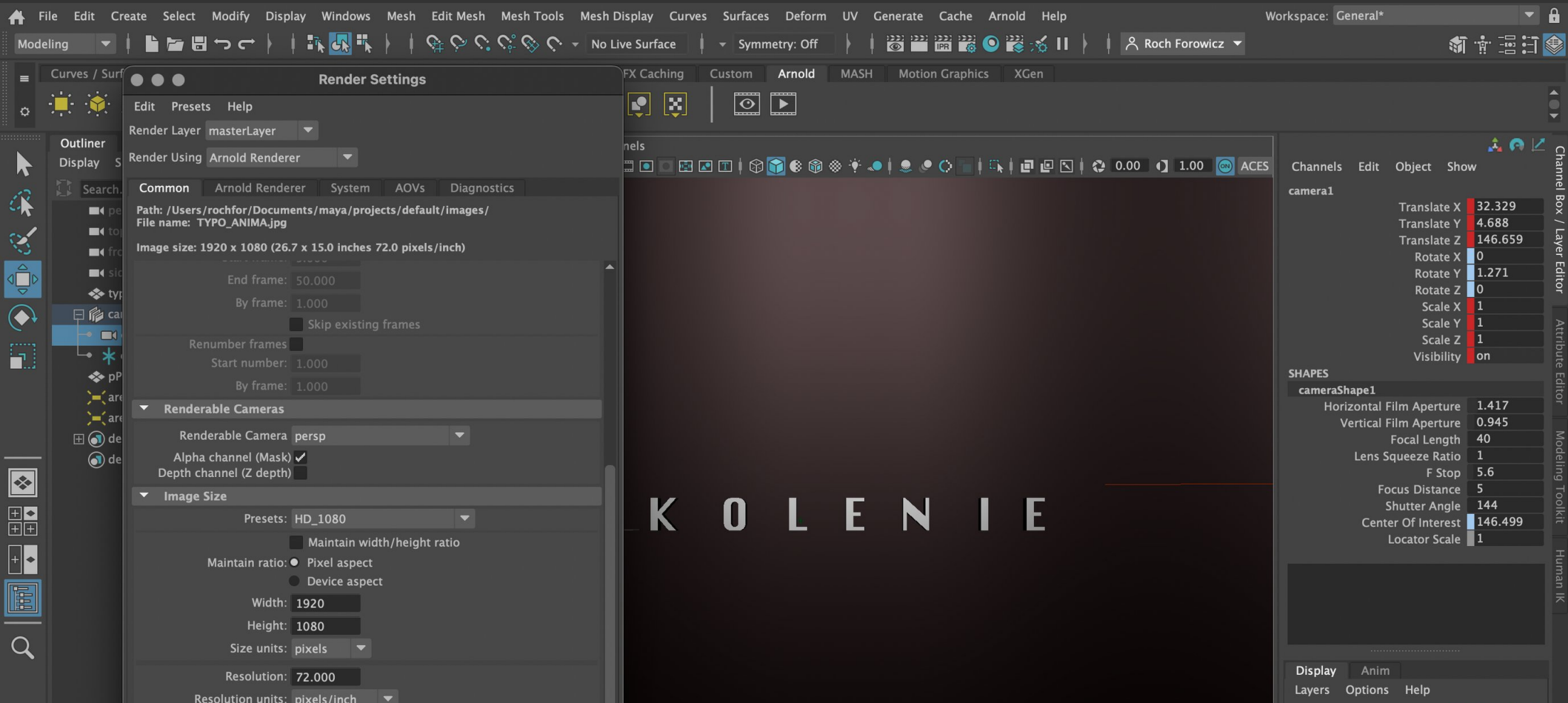
The screenshot shows the Autodesk Maya 2020 interface. The 'Render Settings' window is open, displaying the 'Common' tab. The 'Frame Range' dropdown menu is expanded, showing various options. The option 'name_#.ext' is highlighted, indicating the selection of a sequence of frames for rendering. The main viewport displays the word 'KOLENIE' in a stylized font.



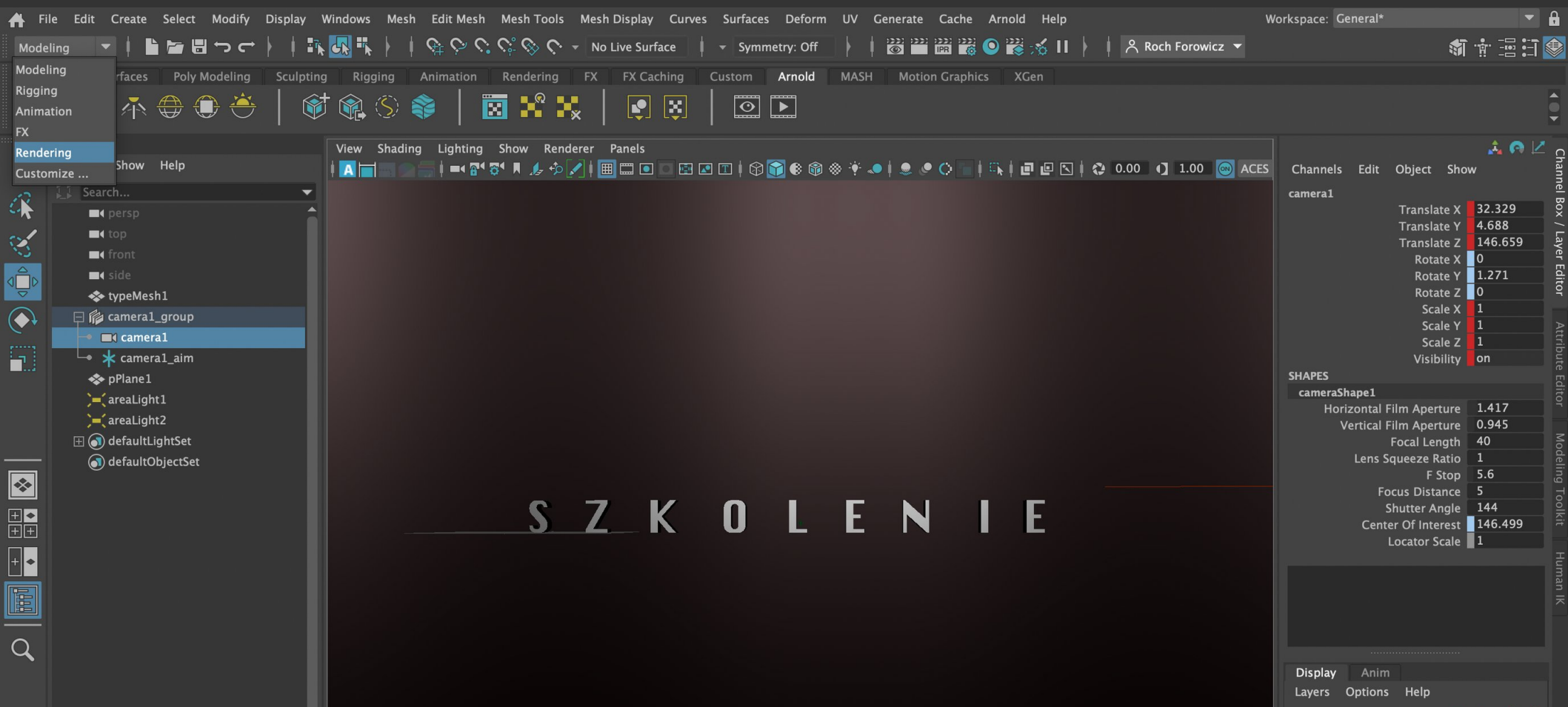
W polu FRAME RANGE wybierz przedział czasowy, to znaczy, do której klatki chcesz renderować animację.



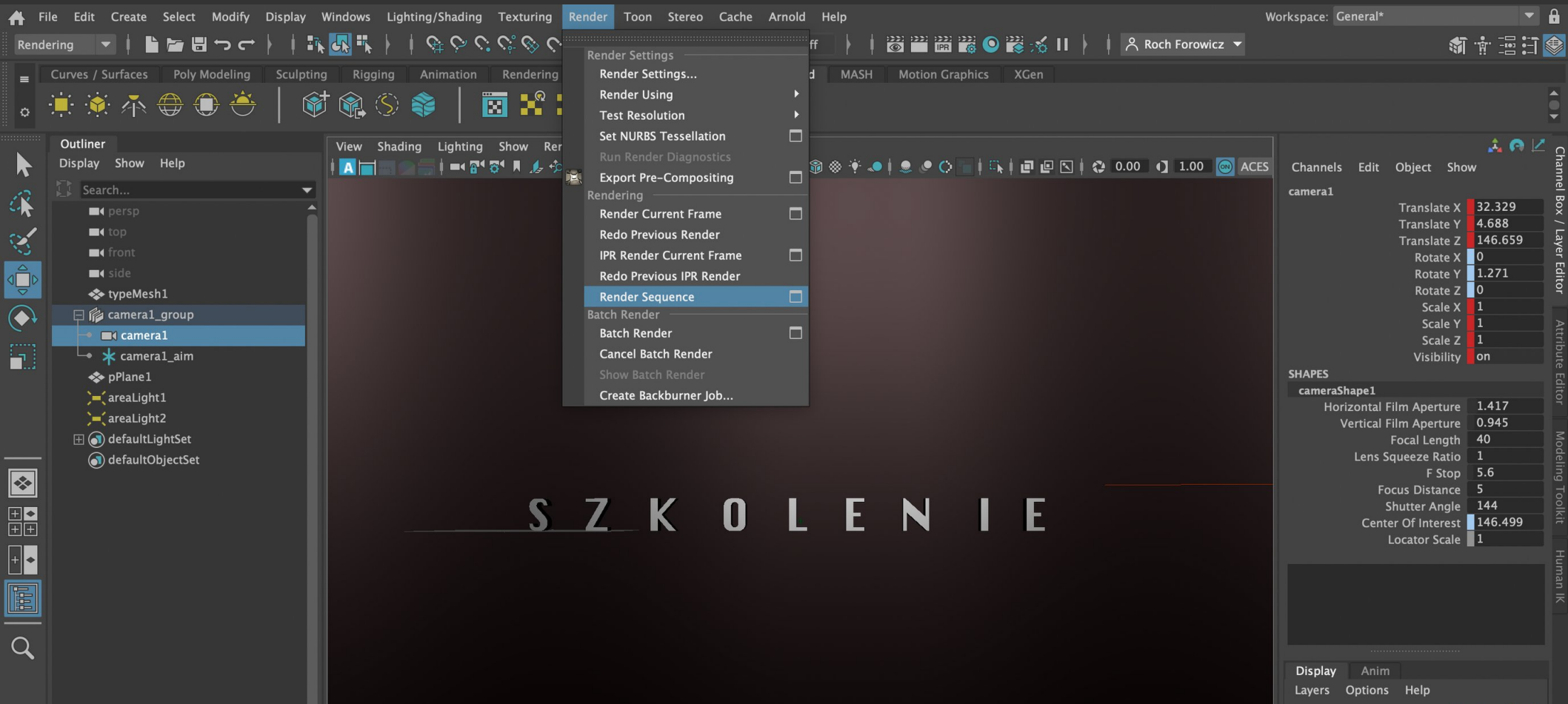
Ustaw rozdzielczość klatki: 1920/1080 (Full HD).



W górnym lewym rogu zmień tryb pracy programu Maya na RENDERING.



Na pasku górnym, pod przyciskiem RENDER, wybierz funkcję RENDER SEQUENCE.



W oknie RENDER SEQUENCE wskaż miejsce zapisu kolejnych klatek (ikona przedstawiająca folder).
Twoja scena powinna być renderowana przez obiektyw kamery, zatem upewnij się, że na górze wyświetla się nazwa kamery.
Kliknij RENDER SEQUENCE...

