

Documentação - Procedural Mesh Generator

Primeiros passos

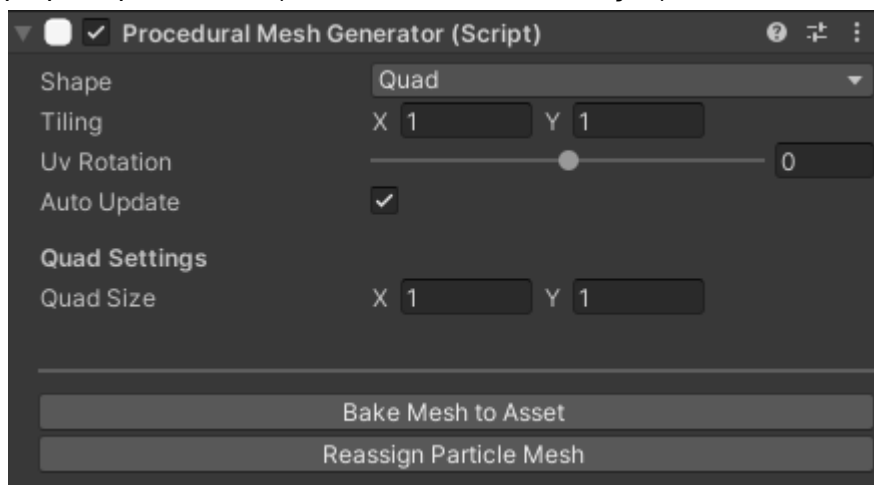
Crie um objeto vazio na cena e coloque o componente `ProceduralMeshGenerator` no seu objeto, automaticamente ele vai atribuir um sistema de partículas ao gerador de meshes procedural, e seus parâmetros vão aparecer.

Alguns pontos a considerar:

- O sistema de partículas iniciara sem material e rosa, coloque o seu material desejado no renderer;
- Dê play no sistema de partícula e pause para ver a mesh que está trabalhando;
- A geração de mesh ocorre no modo Editor, não em runtime;

Formas e Parâmetros

O gerador de meshes utiliza uma UI intuitiva e contextual, então cada forma tem seus próprios parâmetros (exceto no modo multi-edição), esses são:



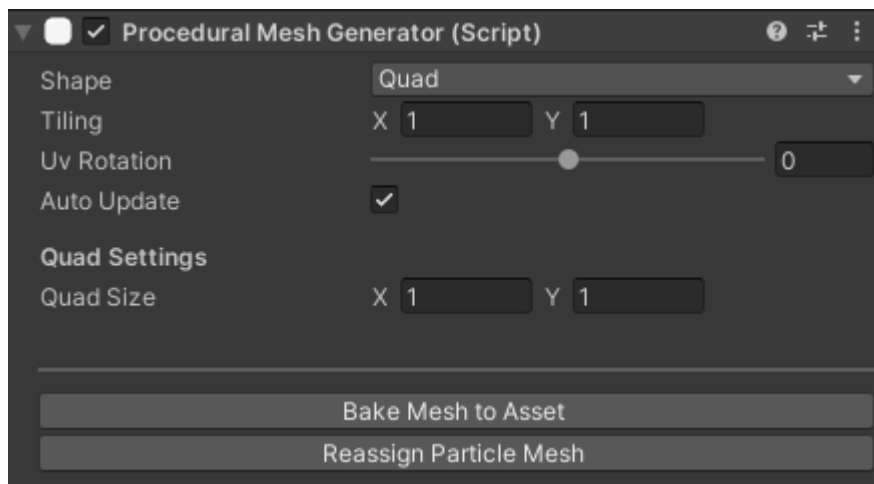
Shape: define a forma e os parâmetros de geração entre as várias formas.

Tiling: tiling do UV em relação a mesh.

UV Rotation: rotação do UV em relação a mesh.

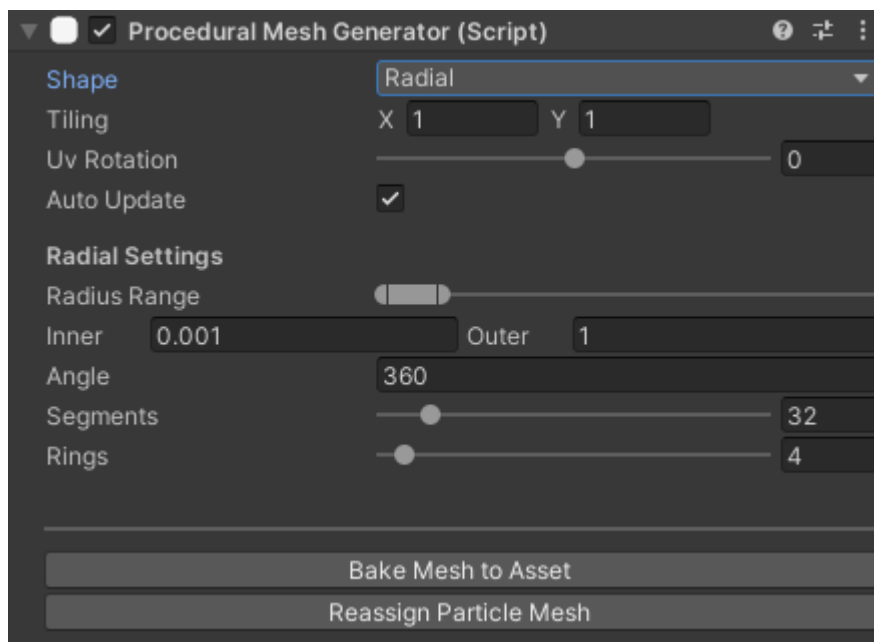
Auto Update: atualiza sua mesh sempre que algum parâmetro for modificado no editor, é útil deixar ligado a maior parte do tempo, mas desligar essa opção pode ajudar com performance.

Quad



Quad Size: tamanho do quad gerado.

Radial



Radius Range: tamanho do raio interno e externo do radial, a ponta esquerda sendo o raio interno, e a ponta direita sendo o raio externo. É possível movimentar ambos os raios usando o meio do slider.

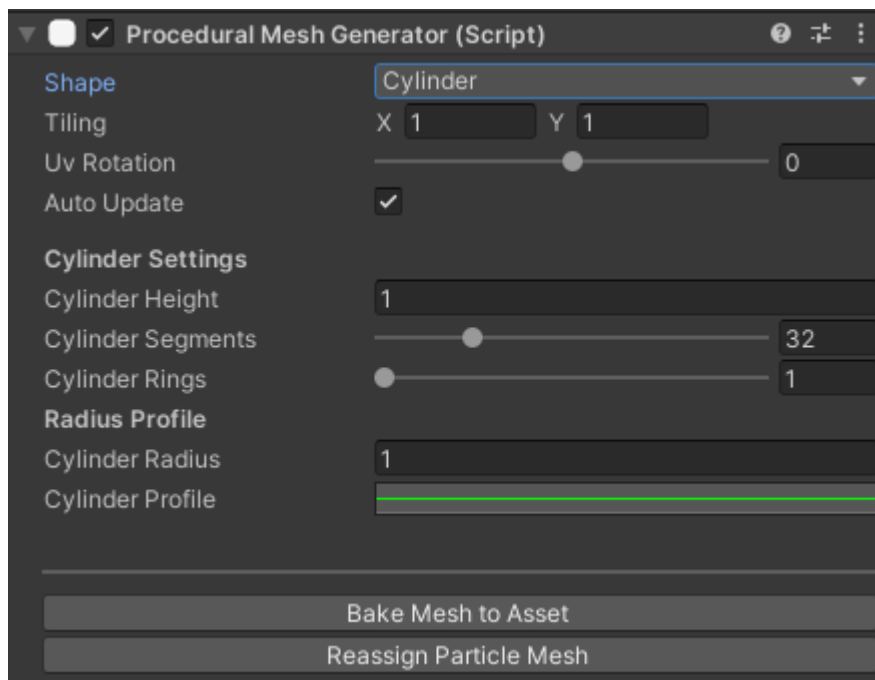
Inner/Outer: outra forma de controlar os raios interno e externo.

Angle: ângulo de geração do radial, sendo 360 um círculo completo. Útil na geração de cones (ângulo menor que 180).

Segments: quantidade de vértices transversais da mesh.

Rings: quantidade de vértices paralelos da mesh. Útil para outras formas de radial.

Cylinder



Cylinder Height: altura do cilindro.

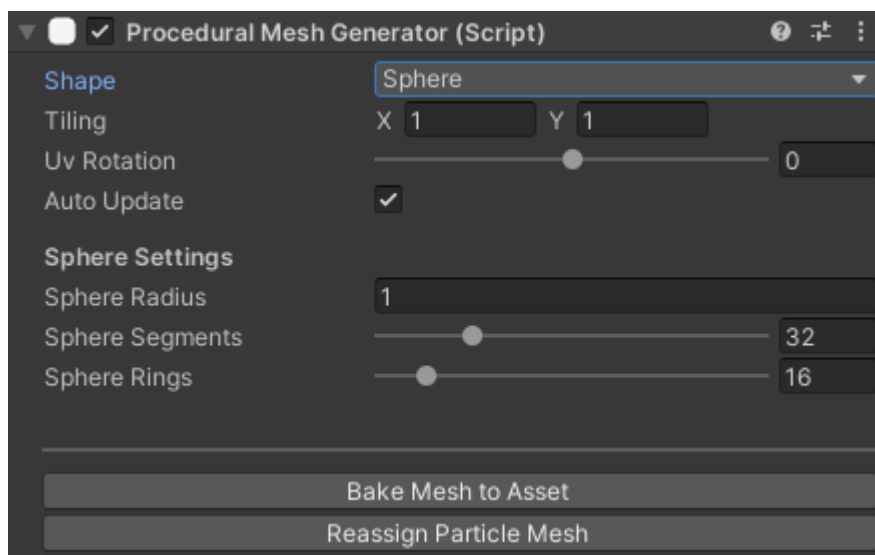
Cylinder Segments: quantidade de vértices transversais da mesh.

Cylinder Rings: quantidade de vértices paralelos da mesh.

Cylinder Radius: raio do cilindro.

Cylinder Profile: formato do perfil do cilindro, muito útil para desenhar formas mais específicas.

Sphere

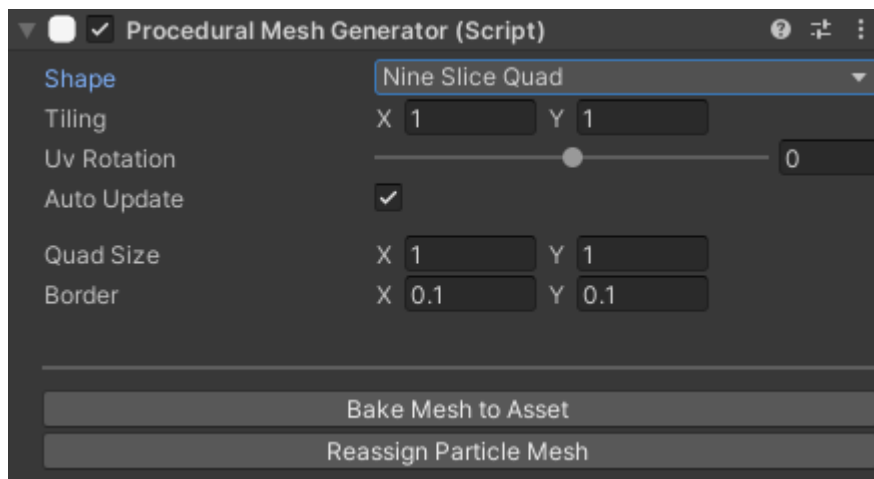


Sphere Radius: raio da esfera.

Sphere Segments: quantidade de vértices transversais da mesh.

Sphere Rings: quantidade de vértices paralelos da mesh.

Nine Slice Quad



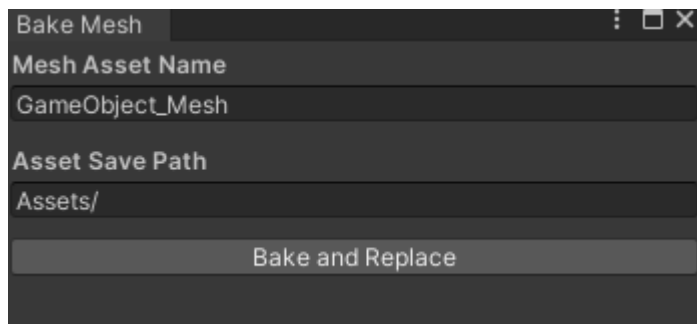
Quad Size: tamanho do quad gerado.

Border: tamanho da borda gerada nos cantos do quad, usada para minimizar a distorção nas bordas da mesh.

Outras funções

Bake Mesh to Asset

Função de bake usada pra transformar a mesh paramétrica em um asset e remover o componente. Automaticamente substitui a mesh no particle system.



Só colocar o nome da mesh e o caminho onde ela vai ser salva e clicar em “Bake and Replace”.

Reassign Particle Mesh

Botão especial usado caso o usuário perca a referência da sua mesh paramétrica dentro do particle system, seja por remoção manual ou acidente. dRealoca a mesh procedural ao renderer do particle system.