

Unity

Criando jogo mobile:
VFX e Partículas

Trail Renderer



Trail Renderer

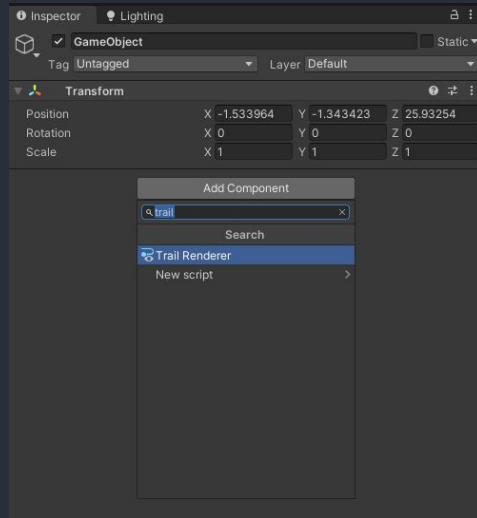
O componente Trail Renderer gera uma sequência de polígonos por tempo, formando uma trilha que pode ser usada, por exemplo, para desenharmos um rastro de algum objeto.



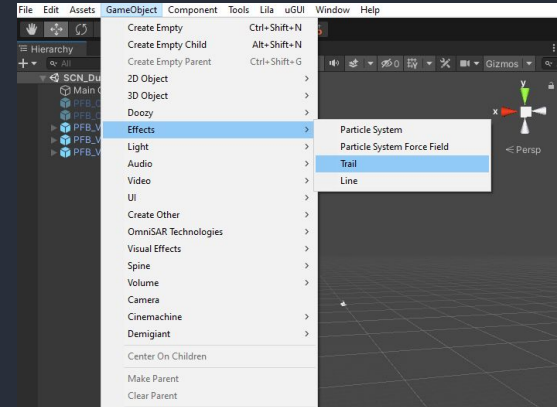
Trail Renderer

Para adicionar o Trail Renderer a cena, podemos fazer de 2 maneiras diferentes:

Criando um objeto novo na cena,
e adicionando o componente Trail Renderer

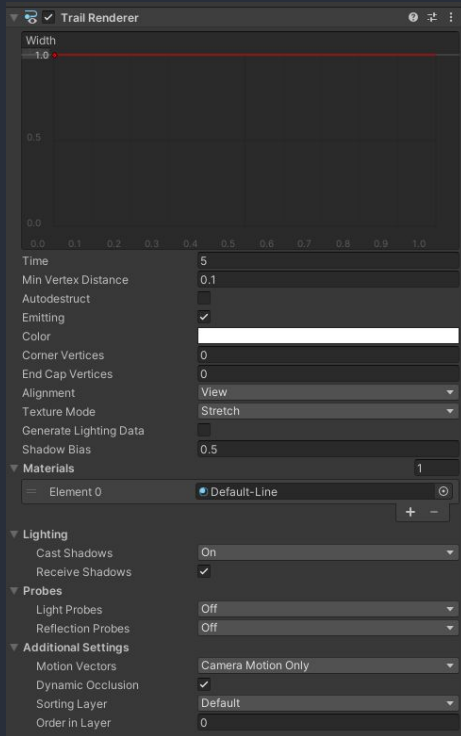


Adicionando pelo menu
GameObject -> Effects -> Trail



A diferença é que quando adicionado pelo menu, o componente já vem pré configurado, por exemplo, com um Material default.

Principais configurações



Width: É o gráfico que define a espessura que o rastro vai ter durante sua duração.

Time: é o tempo de duração do rastro.

Color: a cor que o rastro vai ter. Ela pode ser setada como gradiente também.

Corner Vertices: quantos vértices o rastro terá ao fazer curvas nos cantos.

End Cap Vertices: quantos vértices o rastro terá no começo/fim

Materials: materiais que o rastro usará para renderizar na tela. Deve ser um material compatível com o Trail.

Enquanto você estiver fazendo a configuração do Trail, você pode arrastá-lo no editor para testar o resultado final.

Documentação

Documentação sobre Trail Renderer da Unity:

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-TrailRenderer.html>