

Unity

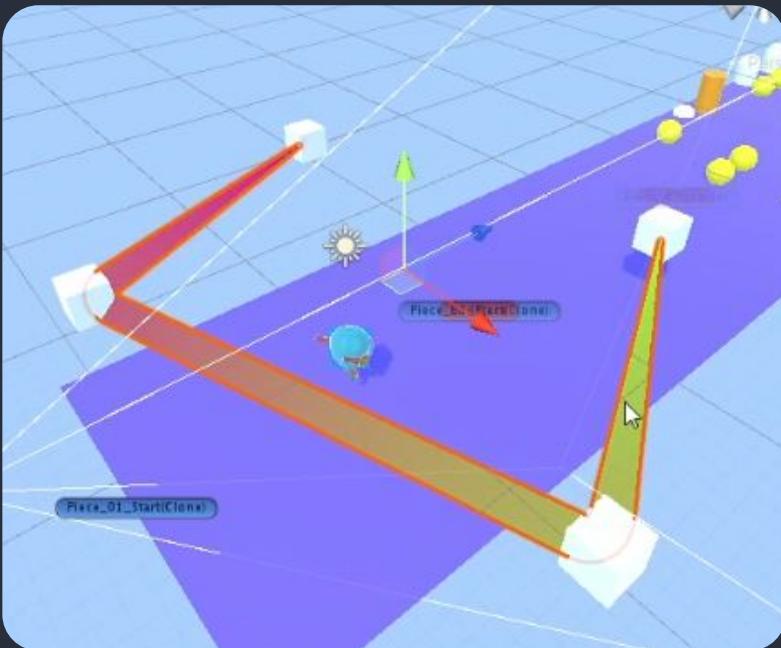
Criando jogo mobile:
VFX e Partículas

Line Renderer



Line Renderer

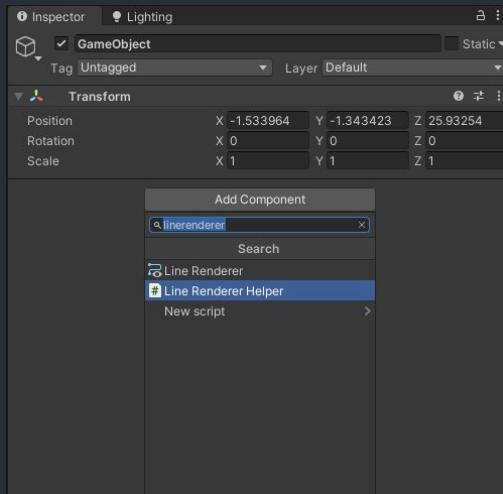
O componente Line Renderer funciona de maneira ligeiramente similar ao Trail Renderer. A grande diferença entre eles, é que no Line Renderer precisamos passar uma lista de posições para a linha ser traçada, enquanto no Trail, a trilha é traçada automaticamente.



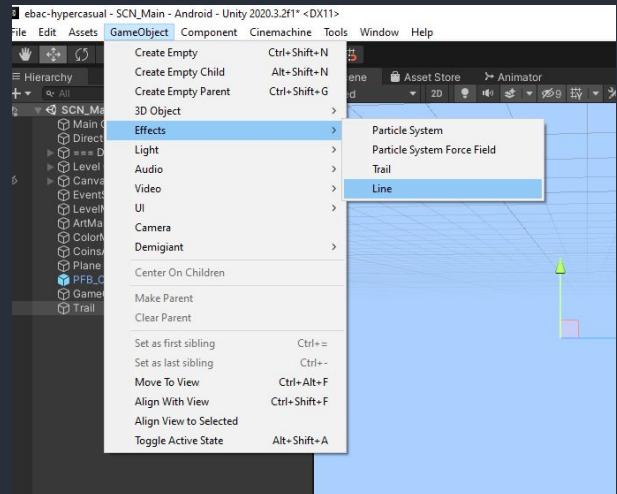
Line Renderer

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

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

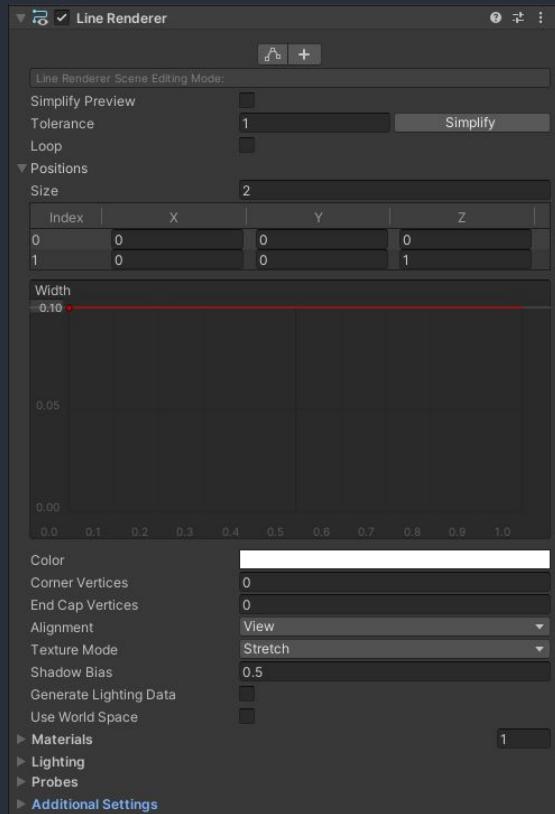


Adicionando pelo menu
GameObject -> Effects -> Line



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

Principais configurações



Loop: a linha deve formar conectar o último ponto com o primeiro, formando um loop?

Positions: aqui configuramos as posições que a linha será traçada.

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

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

Corner Vertices: quantos vértices a linha terá ao fazer curvas nos cantos.

End Cap Vertices: quantos vértices a linha terá no começo/fim

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

Principais configurações

Podemos alterar as configurações de posição dos pontos da linha por código. É possível passar um array de Vetores, ou fazer o update de cada ponto baseado na posição de outros objetos como exemplificado na aula, por exemplo.

```
    void Start()
    {
        lineRenderer.positionCount = positions.Count;
    }

    for(int i = 0; i < positions.Count; i++)
    {
        lineRenderer.SetPosition(i, positions[i].position);
    }
```

No exemplo acima, inicialmente fazemos o update da quantidade de posições que nossa linha vai receber, de acordo com o nosso array de posições com transforms. Após, na função de update, fazemos a atualização da posição de cada index da lista de pontos da linha, com a posição de cada objeto da nossa lista de objetos.

Documentação

Documentação sobre Line Renderer da Unity:
<https://docs.unity3d.com/Manual/class-LineRenderer.html>