

author: Igor Chebotar
contact: Igor.Valerii.Chebotar@gmail.com

VISUAL RAYCAST

BY SIMPLE MAN

ПОДГОТОВКА СЦЕНЫ

Чтобы видеть визуальное отображение операций Cast на сцену необходимо добавить объект с компонентом "Visual Cast Drawer".

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ CAST

Вызов raycast (как и boxcast и spherecast) осуществляется такой строчкой:

```
VisualCast.Raycast(originCastPosition, transform.forward, castDistance);
```

Данный метод возвращает класс **CastResult** - результат проведения операции.

Также для определения попал ли луч в какое-либо препятствие можно использовать следующий код:

```
CastResult result = VisualCast.Raycast(originCastPosition, transform.forward, castDistance);  
if(result) {...}
```

Или

```
if(VisualCast.Raycast(originCastPosition, transform.forward, castDistance)){ ... }
```

МЕНЮ ПРЕДПОЧТЕНИЙ

Изменить стандартные параметры визуальной отрисовки (цвет, время...) можно в окне Edit -> Preferences -> Simple Man: Visual Raycast.

ОСОБЫЕ ПАРАМЕТРЫ ОТРИСОВКИ

Задать собственные параметры отрисовки (цвет, время...) можно путем передачи класса **CustomParams** в качестве последнего параметра при вызове методов Cast.

Пример:

```
CustomParams customParams = new CustomParams(Color.White, Color.Blue, 1.5f);  
VisualCast.Raycast(originCastPosition, transform.forward, castDistance, true, customParams);
```

