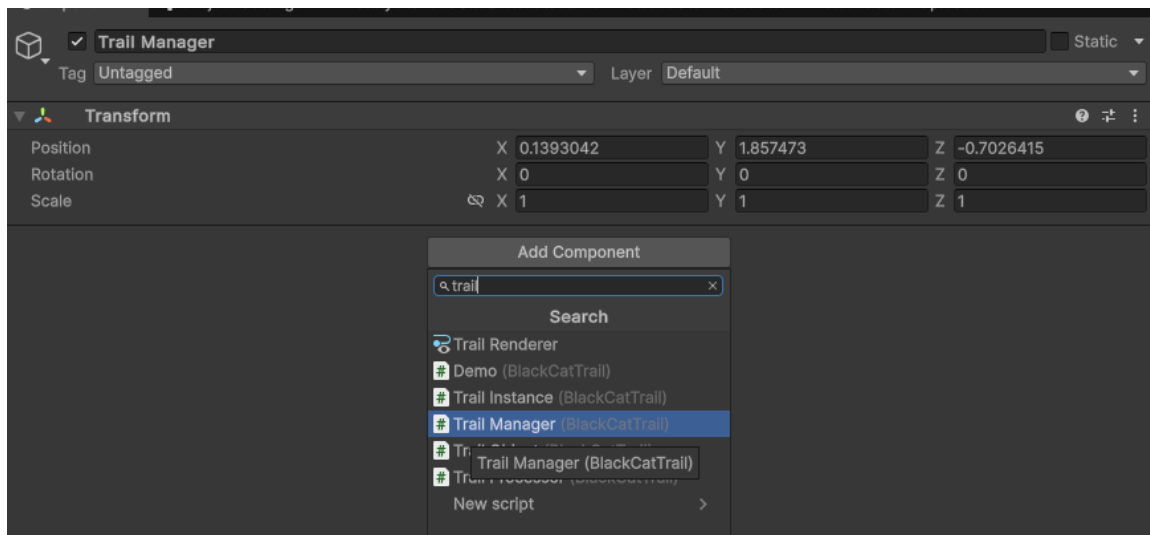
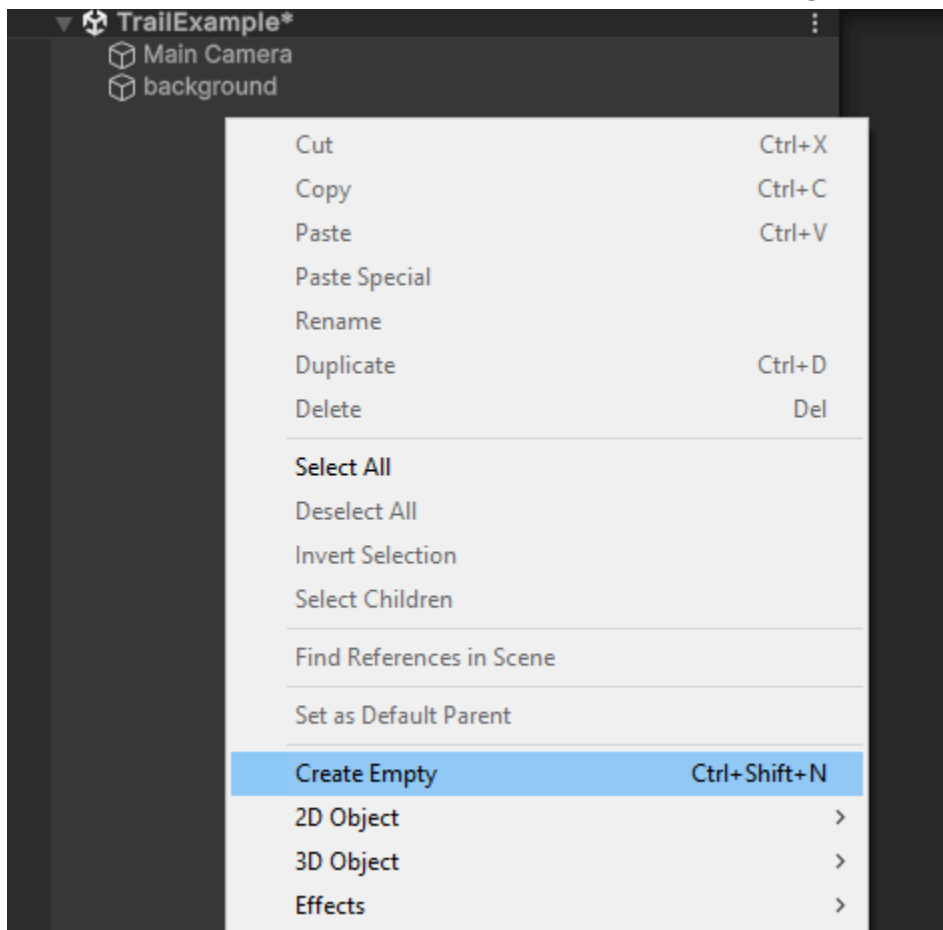


\*重要:請避免更改我的“**Resources**”資料夾裏面的任何東西,除非你只是想把它們轉移到另一個“**Resources**”資料夾裏面,謝謝合作 <( \_ \_)>。

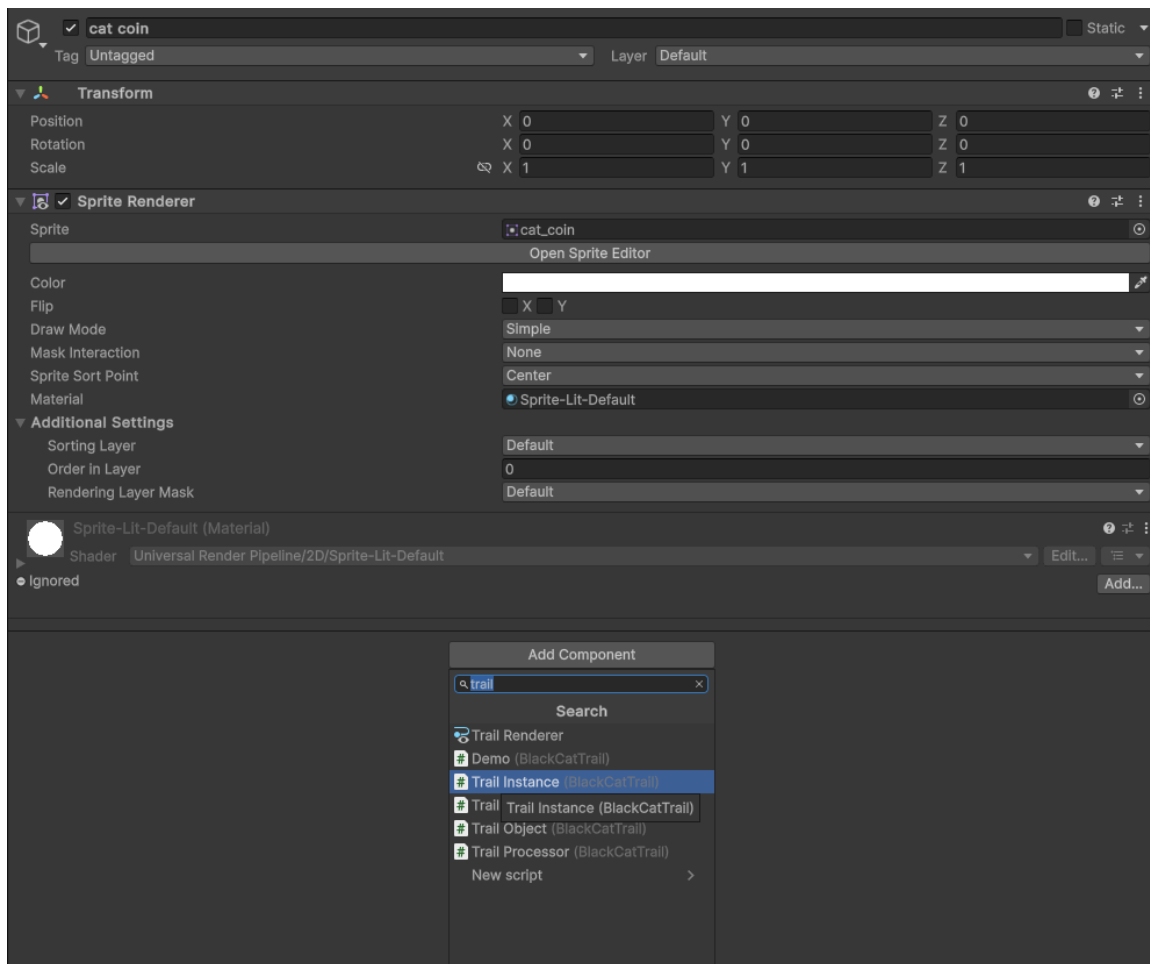
# 開始

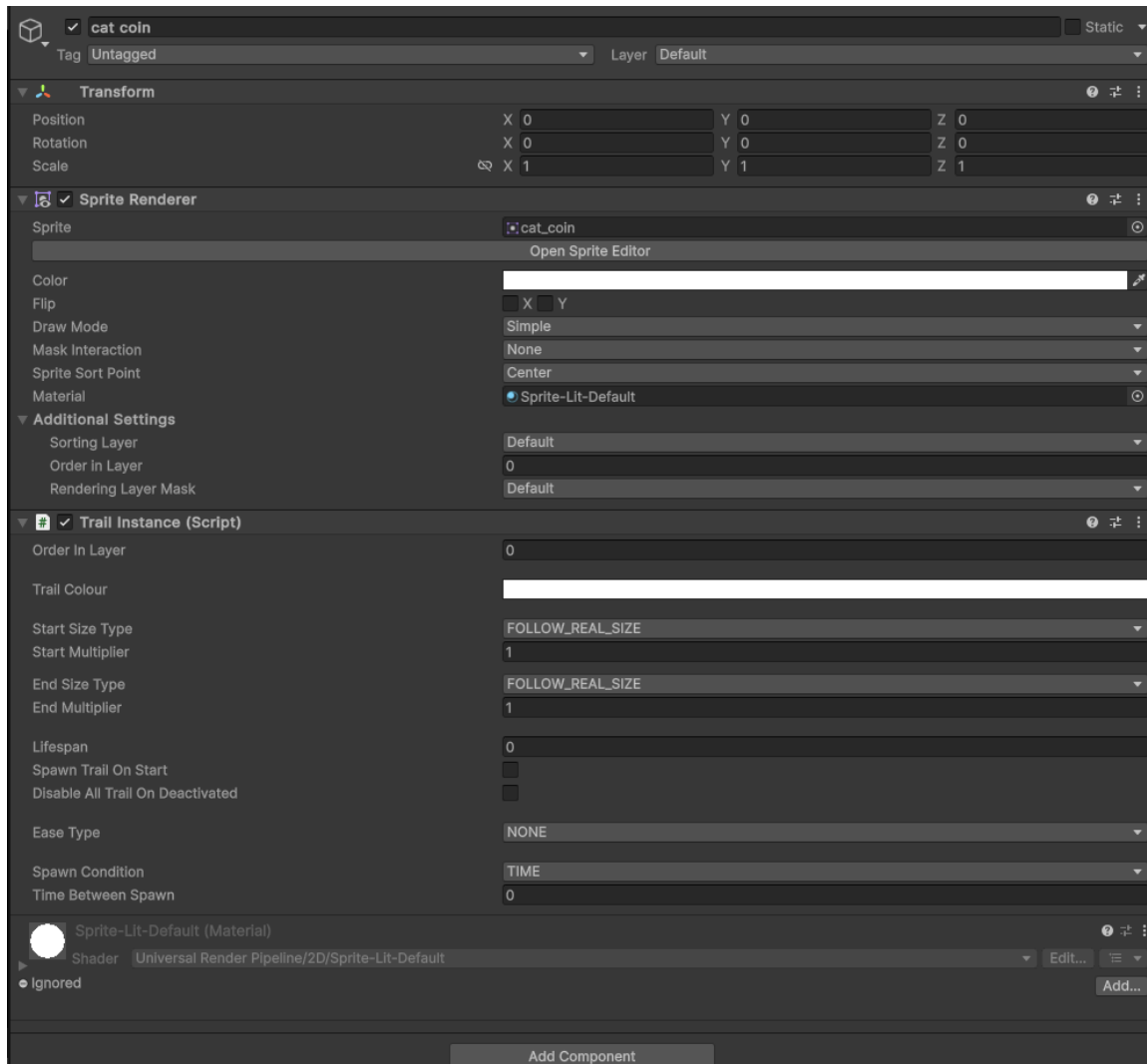
在使用之前,需要先進行一些設定哦:

1. 首先建立一個空物件，怎麼命名都可以，然後增加 “Trail Manager” 腳本元件。



2. 在你希望生成拖尾的遊戲物件上增加“Trail Instance”腳本元件。





- 按你需要自定義 **Trail Instance** 即可。把滑鼠懸停在每個欄位的時候都會有tooltip提示(英文), 欄位說明-**Trail Instance** 也有說明各個欄位的作用。

## 使用

### 開始生成拖尾

在你希望開始生成拖尾的地方, 加上下面的代碼:

```
BlackCatTrail.TrailManager.Instance.StartTrail(gameObject);
```

“gameObject” 是這個腳本附著的遊戲物件。如果你想讓其他遊戲物件生成拖尾, 把那個遊戲物件寫進括號即可。

請注意，如果在遊戲物件正在生成拖尾的期間再次開始生成拖尾，那麼會馬上把舊的拖尾結束並開始新的拖尾。

## 停止生成拖尾

在你希望停止生成拖尾的地方，加上下面的代碼：

```
BlackCatTrail.TrailManager.Instance.StopTrail(gameObject);
```

跟 **StartTrail** 一樣，“**gameObject**”是這個腳本附著的遊戲物件。如果你想讓其他遊戲物件停止生成拖尾，把那個遊戲物件寫進括號即可。

呼叫這個函數的時候，就算那個遊戲物件本來就沒有在生成拖尾，你也不會收到任何**Error**，請放心。

## 查看遊戲物件有沒有正在生成拖尾

如果你想查看一個遊戲物件有沒有在生成拖尾，請呼叫這個函數：

```
BlackCatTrail.TrailManager.Instance.IsObjectSpawningTrails(gameObject);
```

## 銷毀一些未激活的拖尾物件

這個 **Trail Manager** 會使用物件池的方式來循環再用拖尾物件，但因此有可能會在場景中積累了很多(是很多!)未被激活的拖尾物件。

如果你覺得實在太多了，**Trail Manager** 會在距離上次結束拖尾生成已經過去一段時間的時候自動銷毀他們。不過，你也可以使用下面的代碼手動進行銷毀：

```
BlackCatTrail.TrailManager.Instance.DestroyTrail(int);
```

“**int**”代表你想銷毀拖尾物件的數量。

# 欄位說明

## Trail Manager

- **Pf\_blank Trail:** 拖尾物件的prefab。如果這是空的，請到 “TheBlackCat/2D Trail/Scripts/Trail” 文件夾並把 “trail\_object” prefab附加在這個欄位。

- **Auto Clean Up:** 如果開啓, 則 Trail Manager 會在距離上次結束拖尾生成後過去太長時間的時候自動銷毀拖尾物件。
- **Clean Up After Seconds:** 你希望 Trail Manager 在距離上次結束拖尾生成以來自動銷毀拖尾物件的時間(以秒為單位)。
- **Number Of Trail Remains:** 你希望 Trail Manager 在自動銷毀拖尾物件時留下來的軌跡物件數量。

## Trail Instance

- **Order In Layer:** 設置拖尾物件的圖層順序。
- **Trail Colour:** 或者用美式英文, Trail Color。軌跡隨時間變化的顏色漸層, 支援 HDR 顏色(也預設使用 HDR 顏色)。
- **Affected By Easing:** 開啓後, 原本只影響拖尾比例的 Easing 也會作用在顏色上。
- **Start/End Size Type:** 拖尾物件開始/結束的尺寸類型。
  - 如果選擇了“FOLLOW\_REAL\_SIZE”, 則比例將設定為產生拖尾的遊戲物件的世界比例。
  - 如果選擇了“FIXED\_SIZE”, 則比例將設定為你提供的固定比例。
- **Start/End Size:** 固定物件比例, 僅當尺寸類型為“FIXED\_SIZE”時可設置。
- **Start/End Multiplier:** 開始/結束尺寸的比例乘數。僅當尺寸類型為“FOLLOW\_REAL\_SIZE”時可設置。
- **EaseType:** 顏色和拖尾比例隨時間變化的 Ease 類型。
- **Power:** 冪級 Ease 類型(quadratic, cubic, quartic, quintic)的指數。僅當 Ease 類型為“EXPONENTIAL\_EASE\_OUT”、“EXPONENTIAL\_EASE\_IN”或“EXPONENTIAL\_EASE\_IN\_OUT”時可見。此指數最低為2, 最高為5。
- **LifeSpan:** 一個拖尾物件會存在的時間。
- **Spawn Trail On Start:** 開啓後, 在開始生成拖尾的瞬間會馬上生成一個軌跡物件。
- **Disable All Trail On Deactivated:** 開啓後, 當遊戲物件被停用或者被銷毀後, 其生成的拖尾也會馬上消失。

- **Spawn Condition:** 生成每個拖尾物件的條件，可以選擇隨時間產生或隨距離產生。
- **Distance/Time Between Spawn:** 每個拖尾物件生成之間的距離或時間。請注意，隨距離生成並不是遊戲物件在移動一定距離後生成一次；它指的是遊戲物件的位置與最後一次生成拖尾物件的位置相隔一定距離後立即生成一次。

## 可能出現的問題

- 由於每一幀之間的間隔都不一致導致delta time會不精確，因此每個拖尾物件之間可能存在不一致的間隙。我已經在每次生成拖尾物件前盡可能精確地計算了生成位置，就算有奇怪的間隙你應該也不會注意到，但我無法保證奇怪的間隙永遠不會出現。
- 遊戲物件被停用或者被銷毀之後，會自動停止生成拖尾，但是我沒辦法保證它每次都能在遊戲物件被銷毀前停止生成。如果你遇到這種情況，只需要手動在遊戲被銷毀前把拖尾停止即可。不過如無意外，它應該在99.9%的情況下都能自動幫你處理。