

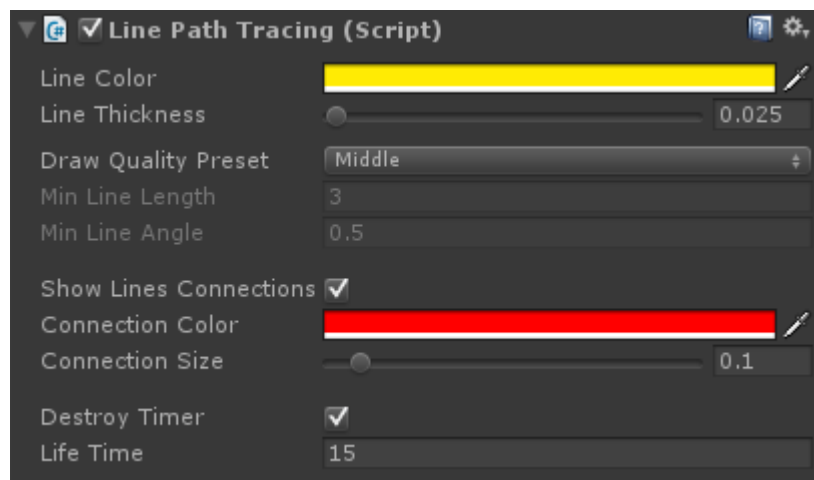
# LinePathTracing asset

## Description

Позволяет в режиме игры визуальнo в виде линии отобразить траекторию перемещения объекта.

Просто поместите скрипт "LinePathTracing.cs" на объект, путь которого необходимо отследить. выставите нужные параметры. Выберите одну из предустановок качества отрисовки, либо укажите свои параметры. Путь отрисовывается линиями, которые потребляют минимальное количество ресурсов ПК.

## Properties



Property:	Function:
Draw Quality Preset	Выбор пресета качества отрисовки
Line Color	Цвет линии
Line Thickness	Толщина линии
Min Line Length	Минимальная длина линии (между двумя соединениями линий)
Min Line Angle	Минимальное значение угла между двумя последними позициями перемещения объекта, после превышения которого перестает учитываться "Min Line Length". Позиции объекта зависят от физики (FixedUpdate)
Show Lines Connections	Визуально отображать места соединения линий
Connection Color	Цвет соединения

Connection Size	Размер соединения
Destroy Timer	Задействовать таймер уничтожения линии
Life Time	Время, после которого линия уничтожится

## Draw Quality Preset

Вы можете выбрать один из пресетов:

**Low** – для скоростных объектов, таких как пуля;

**Middle** – стандартные средние настройки;

**High** – для медленно передвигающихся объектов и со значительным изменением траектории.

Либо укажите свои параметры:

**Custom** – чем выше скорость объекта, тем больше ставьте значение "Min Line Length", чем сильнее будет изменяться траектория, тем выше ставьте значение "Min Line Angle".