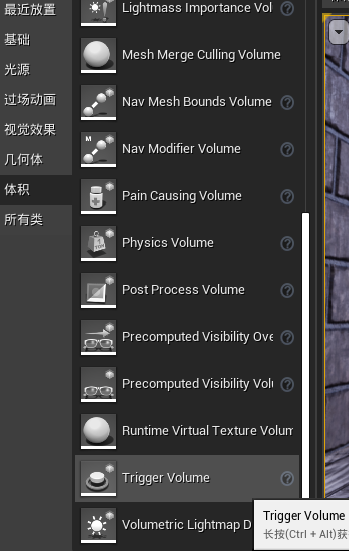
1. 创建C++组件后可以通过GetOwner()获取到主Actor。



1. 通过TriggerVolume创建触发区域

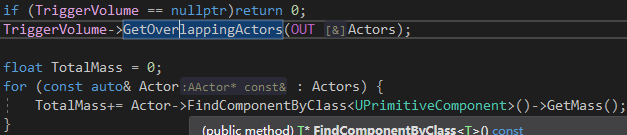


查看是否触发：

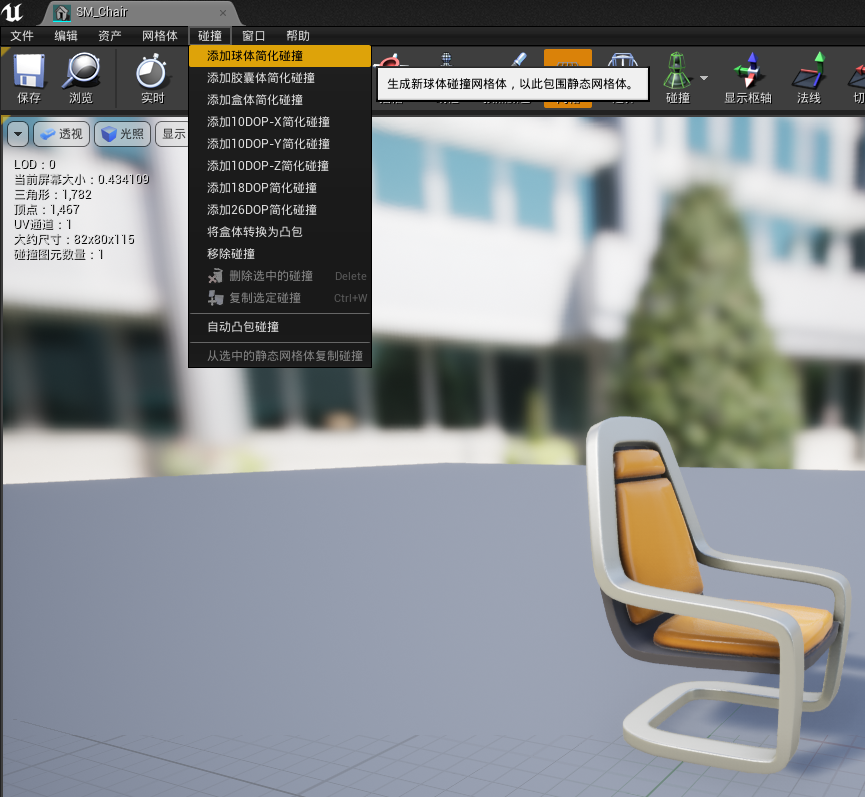




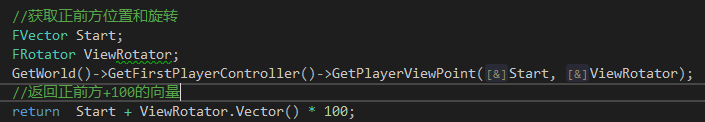
计算触发的Actor重量：



1. 添加碰撞体



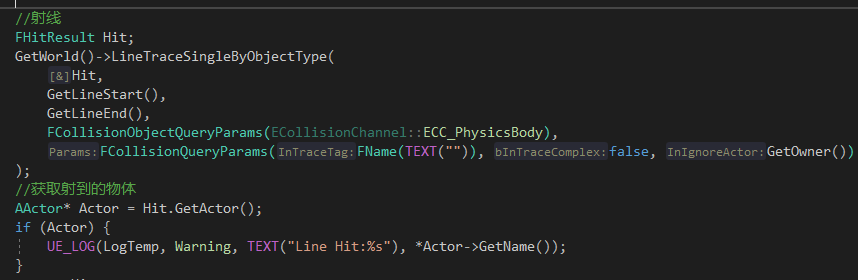
1. 位置与方向



1. 画线

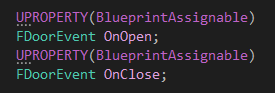


1. 射线



1. 蓝图调用C++事件







1. 时间轴：提供每帧调用的变量渐变

