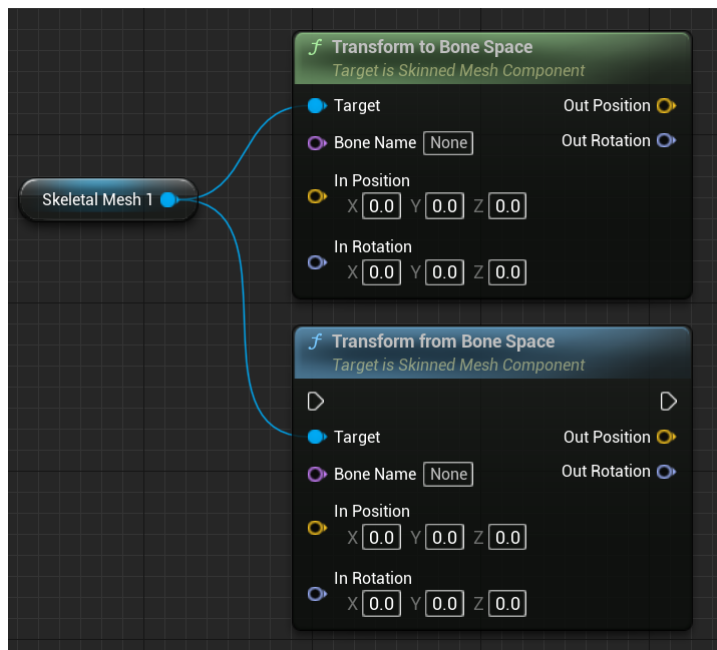


脚印特效

设置物理材质，当脚踩下去时进行射线检测可以获取碰撞材质，然后生成特效。

世界坐标与骨骼互转、获取骨骼坐标的位置等

引擎提供TransformToBoneSpace和TransformFromBoneSpace两个方法进行世界坐标和骨骼坐标的互换。



另外骨骼与很多Socket方法通用，比如获取Socket位置，AttachComponent等都可以传入Bone名称使用，因此GetSocketLocation方法也可以获取骨骼的世界坐标：

