ActorTracing使用说明

1. **功能：**

实现了角色注视目标点的功能。

1. **脚本参数说明：**

MaxDistance：最大检测范围半径。

MaxAngle: 最大检测范围角度。

ForwardNode：骨骼节点，代表角色的正面朝向。

MoveSpeed：朝向目标的旋转速度。

RecoverSpeed：取消注视，回归本身角度的旋转速度。

TargetHeightCorrection：注视点高度修正，可以避免角色头部不朝向目标点的问题。

HeadNode：头部骨骼节点。

LeftEyeNode：左眼骨骼节点。

RightEyeNode：右眼骨骼节点。

WaistNode：腰部骨骼节点。

WaistWeight：腰部旋转权重，1：完全受目标点控制。0：不旋转。

targetT：注视目标点Tansform。

1. **程序接口说明：**

设有设置目标点的接口2个，可在运行时调用。

SetTargetPos(Transform target)

SetTargetPos(Vector3 target)