

主要な役割分担

PlayerCameraControlComponent

- 役割: カメラの総合制御コンポーネント
- 主な機能:
 - マウス/スティック入力による視点回転
 - カメラのロール(傾き)制御
 - 移動時のヘッドボブ(上下揺れ)
 - FOV(視野角)の動的変更
 - カメラシェイク(揺れエフェクト)の再生管理

UCameraComponent

- 役割: 実際の描画カメラ
- 関係: PlayerCameraControlComponentの子として自動生成・アタッチされる

ULandingCameraShake

- 役割: 着地時専用のカメラ揺れエフェクト
- 特徴: 縦に沈み込み、視点が一瞬下を向く短時間の重い揺れ
- 使用方法: PlayerCameraControlComponentのPlayCameraShake()関数で再生

データの流れ

1. 入力 → `ProcessLookInput()` → PlayerController経由でカメラ回転
2. 移動 → `UpdateHeadBob()` → カメラの相対位置を上下に調整
3. 着地などのイベント → `PlayCameraShake(LandingCameraShake)` → 一時的な揺れ演出

設定の保存

- カメラ感度とアタッチ状態はSaveManagerに保存される
- BeginPlayで前回の設定を自動復元