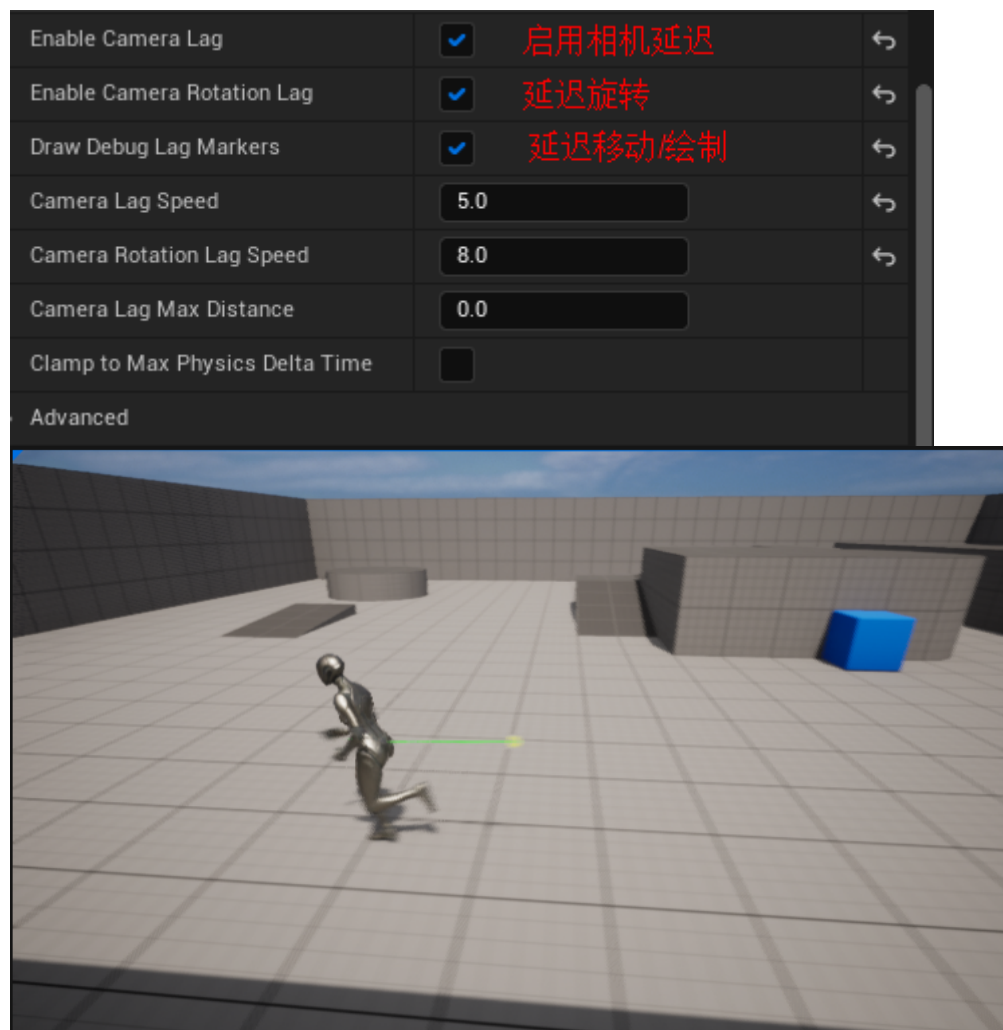


## 绘制移动/延迟

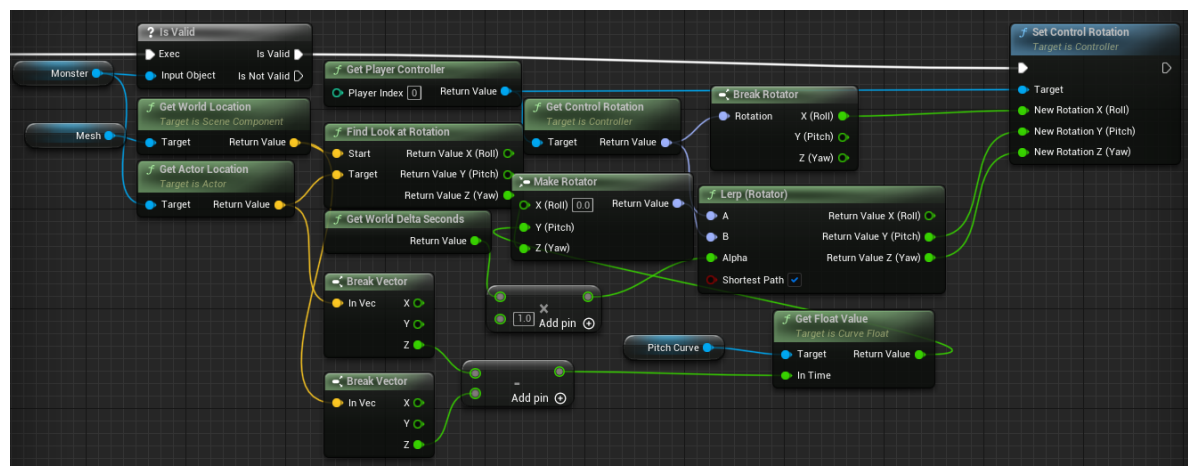
可以用于战斗或移动时，角色可以稍微偏移出窗口中心位置，并缓慢恢复。

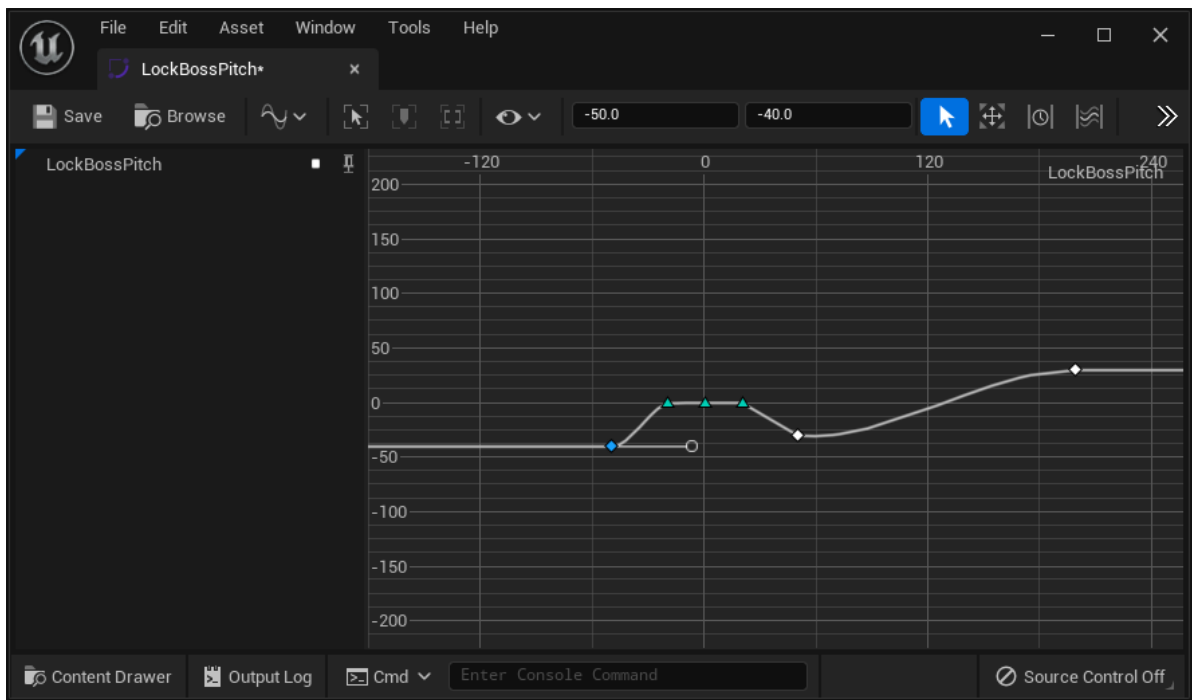
Camera Lag Max Distance是相机延迟的最大距离，当设置为0时，则无限制。



## 锁定BOSS视角

根据角色或相机位置计算出朝向的旋转量（建议是相机位置），然后进行插值。Pitch的可以根据距离和高度差进行插值或者使用Curve Float进行配置调试，还可以给角色或Monster添加一个默认的高度进行计算。其它优化内容包含进入和退出锁定状态的时机，比如当角色打击怪后自动进入锁定状态，当方向摇杆改变时自动打断退出锁定状态等。





## 相机抖动