목표:

3인칭 캐릭터를 기반으로 FPS 시점을 만들기

개요:

Third Person Template에서 FPS Camera 시점을 볼 수 있도록 해보겠습니다.

1. 카메라를 Mesh에 종속시키기
2. 카메라의 부모 소켓을 head에 설정
3. Camera와 캐릭터의 Use Controller Rotation Yaw=true로 set