

C++ : UI Billboard

```
void AEnemy::Tick(float DeltaTime)
{
    Super::Tick(DeltaTime);
    // healthUI를 Billboard 처리하고싶다.
    // 카메라의 방향을 구해서 그 방향으로 회전하고싶다.
    FVector camLoc = GetWorld()->GetFirstPlayerController()->Pl
ayerCameraManager->GetCameraLocation();
    FVector dir = camLoc - healthUI->GetComponentLocation();
    dir.Normalize();
    healthUI->SetWorldRotation( dir.ToOrientationRotator() );
}
```