

실습 과제 #8

■ 캐릭터 추적 가감속 카메라

- CharacterController 실습 예제를 기반으로 시작
- 걷지(Walk)않고 달린다(Run)
- 달리는 속도 = 4 미터/초
- 달리는 애니메이션: “Run” state
- 카메라는 부드럽게 약간 천천히 캐릭터를 쫓아감.