

相机系统

重点部分：

1. 相机平滑跟随角色移动

核心脚本：

1. Camera_Controller
-

相机平滑跟随角色移动可以使用Vector3.Lerp()来随时间变化而逐渐移动相机位置

```
private void LateUpdate() {  
    if (target != null) {  
        Vector3 targetPosition = target.position + offset;  
        targetPosition.x = Mathf.Clamp(targetPosition.x, positionXScope.x, positionXScope.y);  
        targetPosition.z = Mathf.Clamp(targetPosition.z, positionZScope.x, positionZScope.y);  
        mTransform.position = Vector3.Lerp(transform.position, targetPosition, Time.deltaTime * moveSpeed);  
    }  
}
```