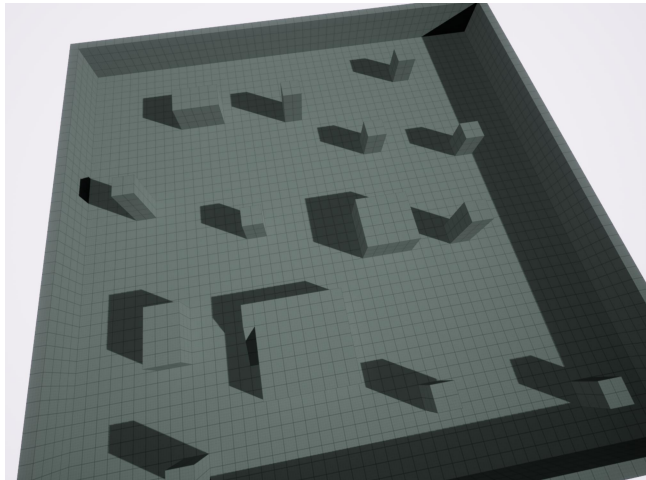
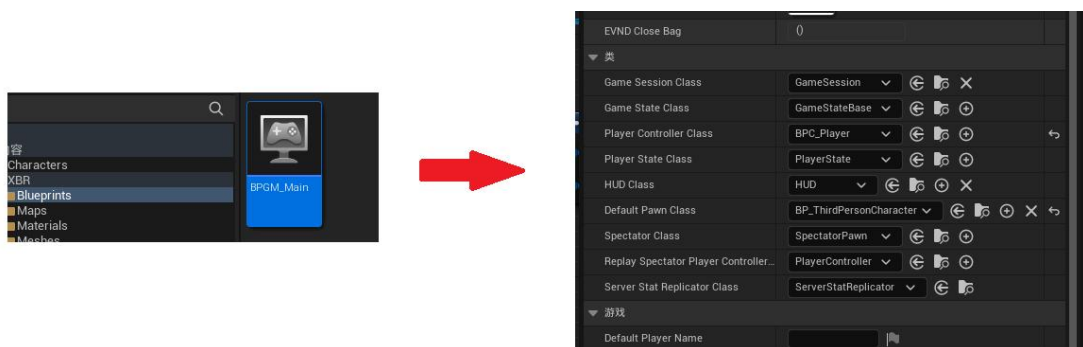


- 1.安装 UE5
  - 2.创建第三人称项目
  - 3.场景搭建
- 利用项目中的 cube，根据自己喜欢的进行搭建



- 4.设置 gamemode
- 创建新的 gamemode, 并设置 Default Pawn Class 为 BP\_ThirdPersonCharacter 蓝图



- 5.人物镜头远近开发
- 项目设置-》输入，配置两个输入事件  
NearDistance: 拉进摄像机的距离  
FarDistance: 拉远摄像机的距离



BP\_ThirdPersonCharacter 蓝图，添加输入事件，当鼠标滚轴发生变化，摄像机的距离就会发生变化  
CameraLength（自定义变量）：摄像机每次移动的距离，默认设置为 0  
Clamp 函数用于限制摄像机的最小距离和最大距离

## 设置摄像机的远近距离

