FPS demo总结

**移动**：轴映射 ， 绑定到输入

**摄像机控制：**mouseX（左右，绑定到转动轴） mouseY（上下，绑定到仰视轴）

视角控制：创建摄像机组件，加入到胶囊体组件，放置相机的相对位置，允许使用pawn控制摄像机旋转

为角色添加第一人称模型：创建第一人称模型组件，第一人称模型只对拥有玩家可见，拥有玩家无法可见普通身体模型（第三人称模型）

**实现发射：**

添加发射物类：碰撞属性、发射物属性，charator类里面绑定开火输入操作

Note：通过editanywhere说明符可以在蓝图编辑器的默认模式或者角色任意实例的details标签中修改枪口值

EditDefaultsOnly说明该属性只能在蓝图上被设为默认，而不能在蓝图上的每个实例上设置

Charctor类里面实现开火函数（确定子弹位置，设置生成参数，用world生成子弹类）

构建发射蓝图：创建发射物蓝图，发射物蓝图里面创建一个mesh在角色蓝图里面，将发射物选择发射物蓝图，并在蓝图里面设置初始值。

**发射物的碰撞和生命周期：**

限制发射物的周期，InitialLifeSpan = 3.0f

编辑发射物的碰撞设置：

描述文件：1、是否允许碰撞 2、对象类型是什么 3、碰撞反应（跨过、无视、阻挡）

**交互：**

发射物对碰撞物做出反应：

实现OnHit函数

**添加准星：**

**添加动画：**

创建动画蓝图，设置事件图表