# 点击Actor触发镜头跳转

## 镜头相关

有一个主镜头，主镜头通过GameInstance抓着，可以随时进行切换。

先直接使用蓝图的SetViewTargetwithBlend试试，获取Actor上的绑定的Camera，然后获取playerController即可。

可以，完全可以，而且效果挺好。

那么第二步，切换过去之后，可以进行移动，是否是重写CameraActor？

Player的SetViewTarget最终能调用的还是PlayerCameraManager的SetViewTarget，

挂载玩家身上的是cameraComponent

PlayerCameraManager是有一个ACameraActor的

但丁方案：但丁的角色是没有绑定摄像机的，所有摄像机都是单独的Actor，通过获取PlayerContoller的旋转角等，来获取位置的变化，可以使用我觉得。

由CameraManager来管理当前所使用的Camera

点击再拖动镜头移动才是正确的，所以，点击了区域内之后拖动鼠标，才会开始旋转，然后相机同步即可。

## UI相关

Ui一直面对镜头吧，如果需要转动.