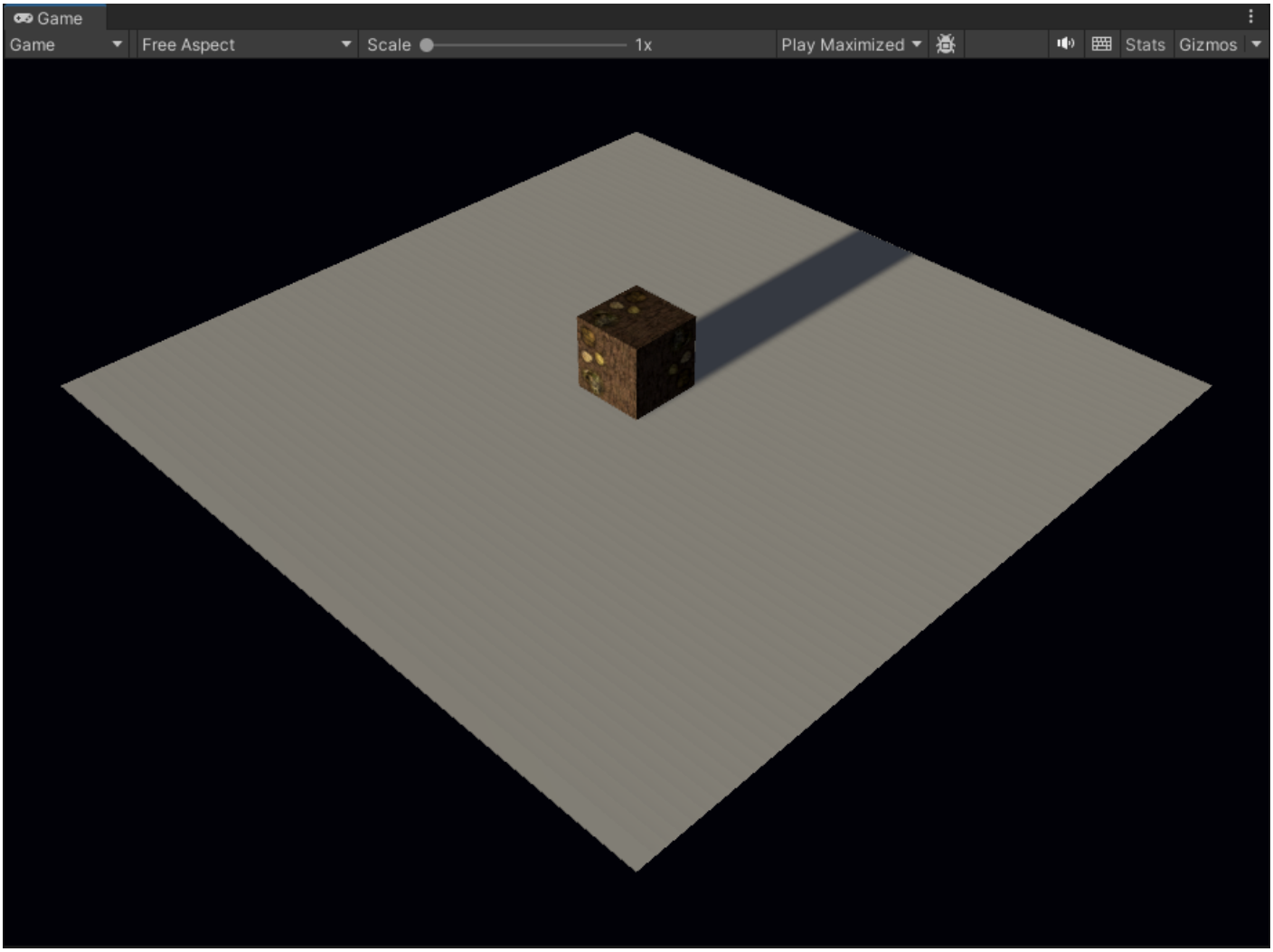
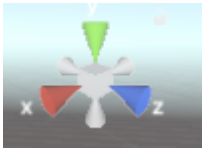




# 摄像机&&主灯光&&基础场景

在大多数45度伪3D场景下的摄像机与灯光的最佳参数为:

## 默认视角

## 摄像机

像机的物体

- 位置
  - x:10

    - y:10
    - z:-10
- 角度
    - x:35-40之间
    - y:-45
    - z:0
- 视口大小
    - field of view:28-35,既35毫米焦段镜头

## 主灯光

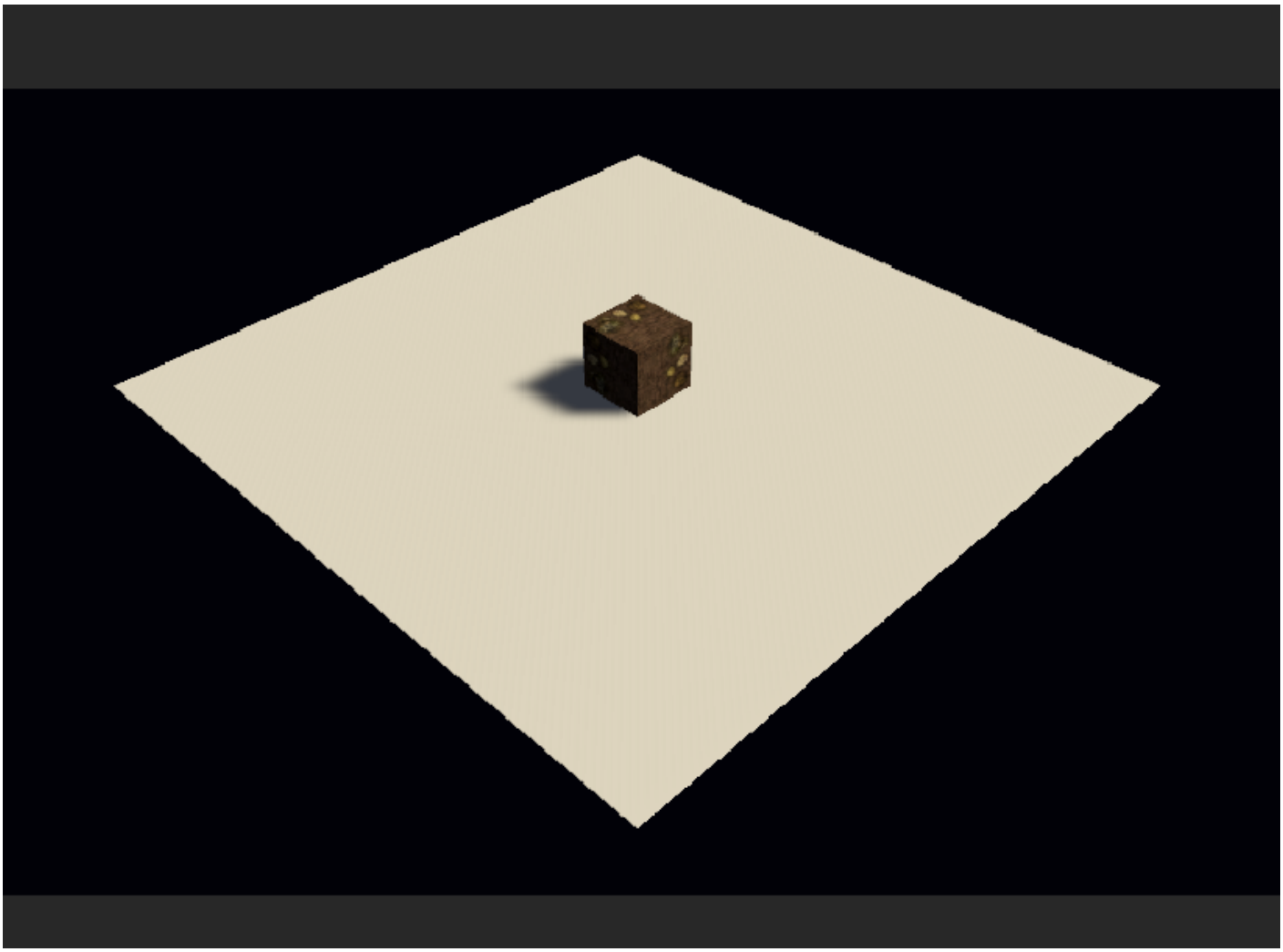
光照强度,数值越大,场景越暗照射物体

- 位置
    - x:10
    - y:10
    - z:10
- 角度
    - x:135
    - y:45
    - z:0
- color:光照颜色 FFF4D6
- intensity:光照强度,数值越大，场景越亮（可能过爆）

此时，物体的阴影在物体左侧，如果按平面上北下南，左西右东，应该属于上午

如果要物体的阴影在物体右侧，则设置为

- 位置
    - x:-10
    - y:10
    - z:-10
- 角度
    - x:45
    - y:45
    - z:0



摄像机size 在正交摄像机情况下，每1个单位代表100px，你如你有一张532px的地图，要想刚好全部显示，则size为5.33，而宽度则取决于项目的发布宽度

版本号 #5
由 董列涛 创建于 8 九月 2024 06:05:51
由 董列涛 更新于 16 一月 2025 16:28:28