## 相机-基础行为

推 - Push：调整相机与目标的距离，如果没有目标，则向 Forward 方向移动（拉，即是反向的推）

摇 - Rotate：相机位置不变，绕XYZ轴旋转

移 - Move：相机角度不变，上下左右移动云台

缩 - Zoom：调整FOV（对于正交相机来说则是调整范围）

## 相机-基础状态

跟 - Follow：

* 推+移，使目标始终保持在中心点
* Damping

盯 - LookAt：

* 摇，使目标始终保持在中心点
* 目标死区角度（或屏幕死区）
* Damping

绕 - Round：

* 以目标为球心，相机与目标距离作为半径，移动相机后坐标依然在球面上，相机始终看向目标

震 - Shake：

* 用基础行为组合，做出抖动效果
* 一般是用衰减波函数对三轴进行位置偏移。

切 - Cut：

* 切换机位
* 切换跟、盯、绕状态

## 相机-附加状态

臂 - Arm

轨 - Track