## 相关插件

◆Drill\_LayerCamera 地图 - 活动地图镜头

大部分镜头的控制方法，插件信息里面都有说明。

**镜头移动**：插件中有配置。

**镜头缩放/旋转**：可见该文档后面章节，示例中有地图管理层的镜头控制仪。

**镜头翻转**：见示例中，地图管理层的镜头翻转仪。

**镜头锁定/看向指定位置**：见示例中，地图管理层的镜头锁定器。

**镜头墙**：可见该文档后面章节，示例中的体积管理层也有相关说明。

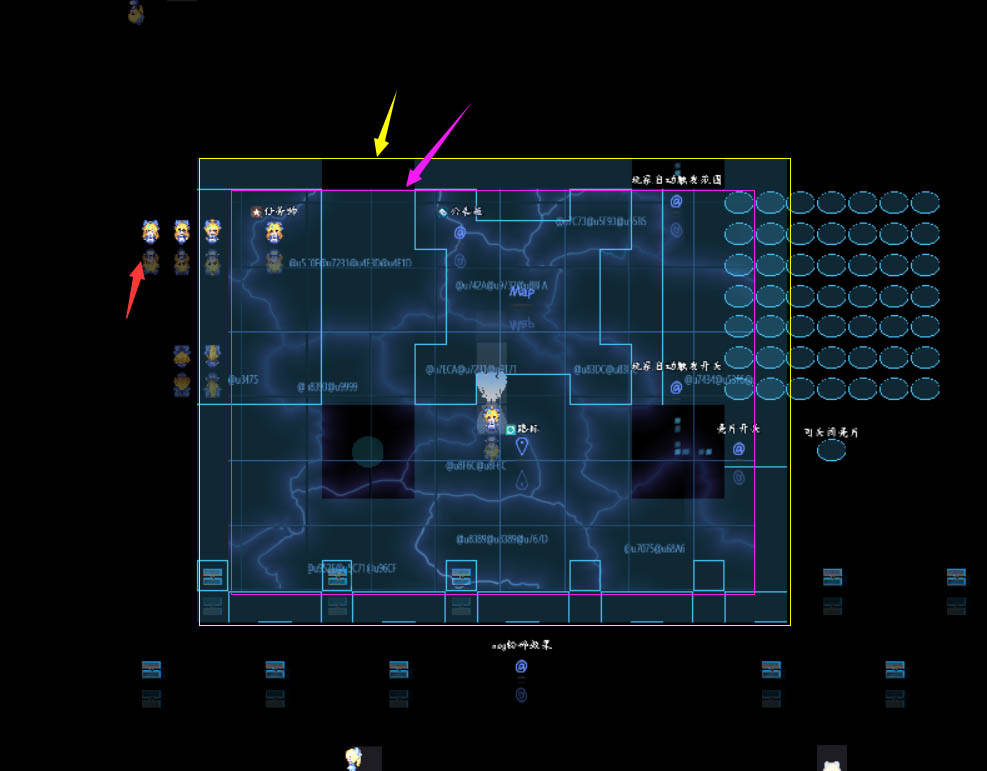
**视野触发**：见示例中，体积管理层的”发现秘密声”事件。

这里介绍一些特殊的情况和内容。

## 镜头与图块

**Rmmv的图块和背景是根据镜头的位置，实时拼接、变化的**。

在插件中，关闭缩小强制刷新，然后缩小镜头，你可以看到事件（红箭头）、背景（紫箭头）、图块（黄箭头）是三个分离的结构。

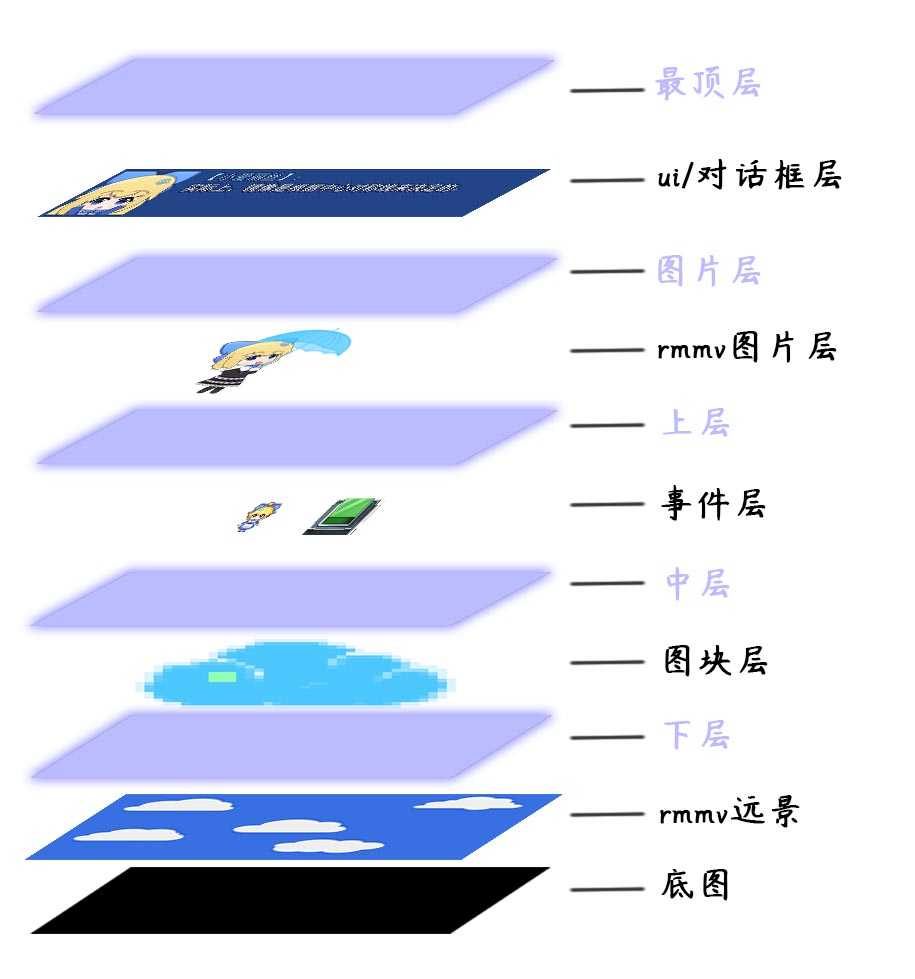


旋转12度时，也可以看到部分黑边，都属于正常现象。



需要注意的是，通过这些黑边、边角看到的事件，都不会被 视野触发 激活独立开关，必须要在标准的矩形视野范围内才会被激活。

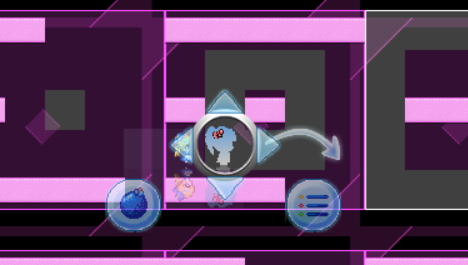
至于为什么事件、图块、背景会呈现完全不同的样子，你可以对照下面地图界面的层级来看。黑色字体的层级，都是rmmv为了优化性能而相互独立的专门层级，处理方式不一样而已。



## 镜头缩放

### 缩放兼容问题

由于镜头涉及很多方面，**镜头插件只能提供单纯的图像缩放**，但是其它方面仍然需要外部插件主动配合。比如，**鼠标触发面积**与**地图图像**从原理上就不是绑定在一起的。（现鼠标触发插件已兼容缩放）



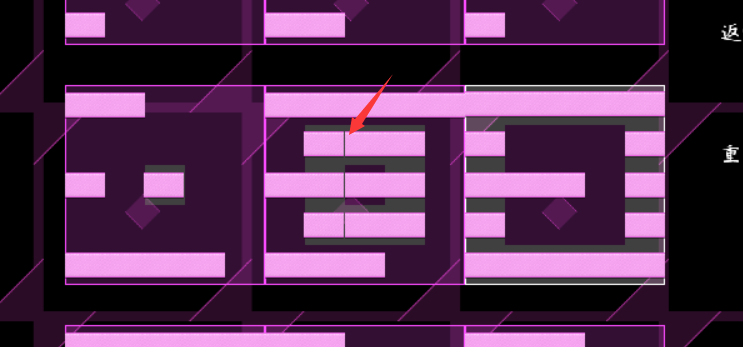
再比如，地图ui部件、鼠标辅助面板，也不会与地图一起缩放，这可能会造成**比例不对的错位**现象。（后期会慢慢给其它插件的缩放情况做兼容）

**所以，在使用缩放时，你需要考虑现有的一些功能插件，会不会在缩放后错位**。

### 1像素的缝隙

由于地图和事件是分开渲染的，镜头移动0.25个像素，甚至0.01个像素时。**由于像素是最小单位，渲染出来的像素只有整数**。可能会造成**事件图片**渲染出现1像素的偏差。

图中为0.667缩放时的偏差：（48\*0.667 = 32.016）



而在1.00原比例缩放时不会出现这种偏差：（48\*1.00 = 48）

为了避免这些问题，你需要使得缩放的图块为整数。

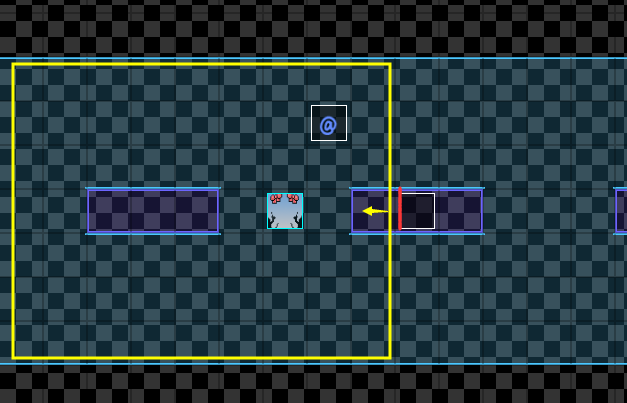
原为48像素，那么 48\*0.500=24，48\*0.625=30，**这些比例可以避免缝隙**。而0.600这种比例会造成许多缝隙，因为48\*0.600=28.8。

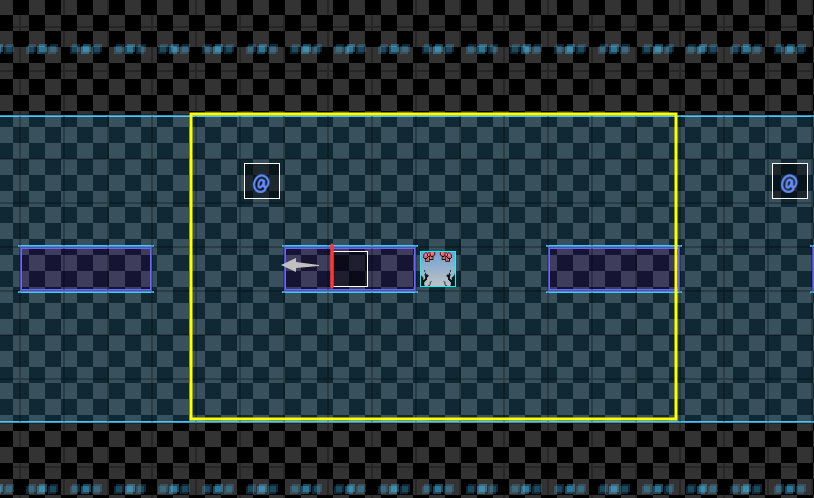
## 镜头墙

镜头墙属于镜头移动，是一种阻止镜头单向向上/下/左/右移动的墙，如果玩家越过了墙壁线，则镜头将不再受阻止。

### 单向墙

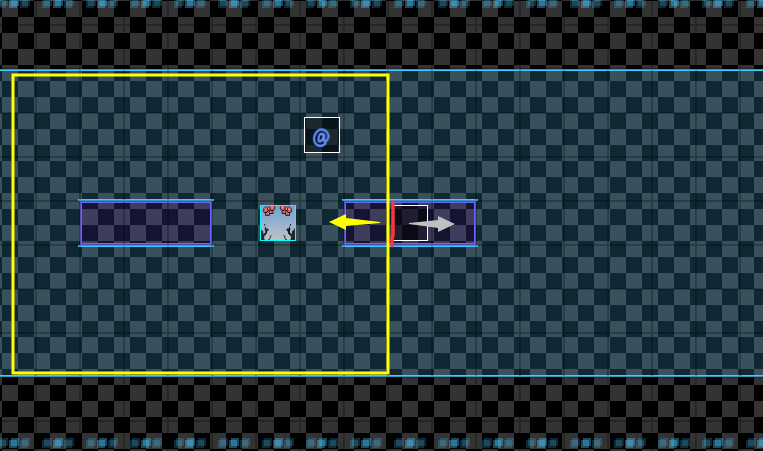
图中红色部分为镜头墙的墙面，如果玩家在**左墙的左边**，则会被墙阻挡，只要在**左墙的右边**，墙就失效。

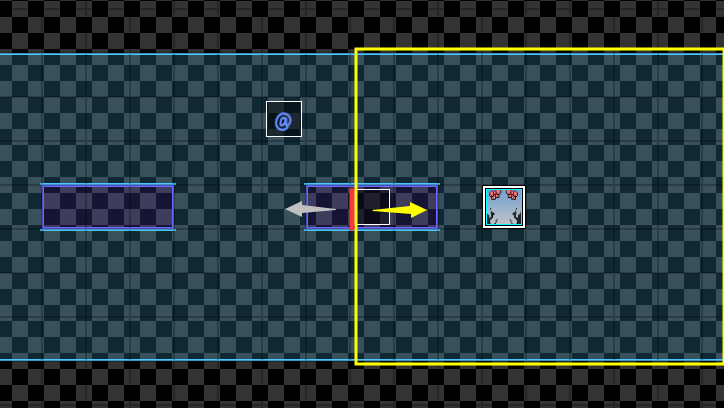




### 双向墙

一个事件可以同时拥有左墙和右墙，玩家在事件左边，右墙失效，左墙启用。而玩家去事件右边，右墙启用，左墙失效。可以使得镜头有隔墙划分的效果。





需要注意的是，左墙右墙的实际位置都在事件的**左侧边线**。上墙下墙的实际位置都在事件的**上侧边线**。

### 大图中的墙

以向上的墙为例，当镜头看到了指定的墙（红色部分），那么镜头就会被事件的镜头墙顶起。因为，玩家在**上墙的上边**，会被墙阻挡，只要在**上墙的下面**，墙就失效。

