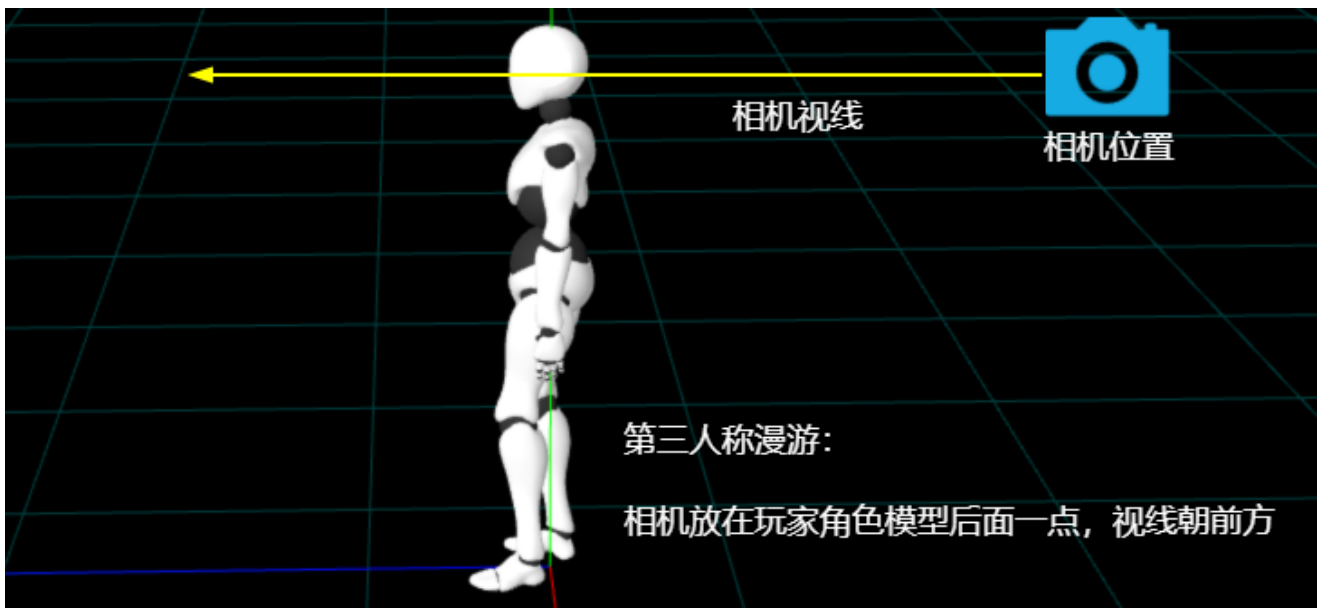


🔗 12. 快捷键切换第一、第三人称

你可以先复习下前面 [8.6. 相机跟着玩家走\(第三人称漫游\)](#) 在学习本节课内容。

知识回顾：第三人称



注意一点透视投影相机fov视野的角度☑ 值会影响，相机与人距离的设置。

```
const camera = new THREE.PerspectiveCamera(30,...);  
//玩家角色后面一点 对应fov 30度  
camera.position.set(0, 1.6, -5.5);
```

js

根据透视投影相机规律，fov变大，能够看到的视野范围角度更大。

```
const camera = new THREE.PerspectiveCamera(70,...);  
//玩家角色后面一点 对应fov 70度  
camera.position.set(0, 1.6, -2.3);
```

js

第一人称

第一人称，简单点说，就是看不到玩家角色的模型，相当于把相机放在人的前面。

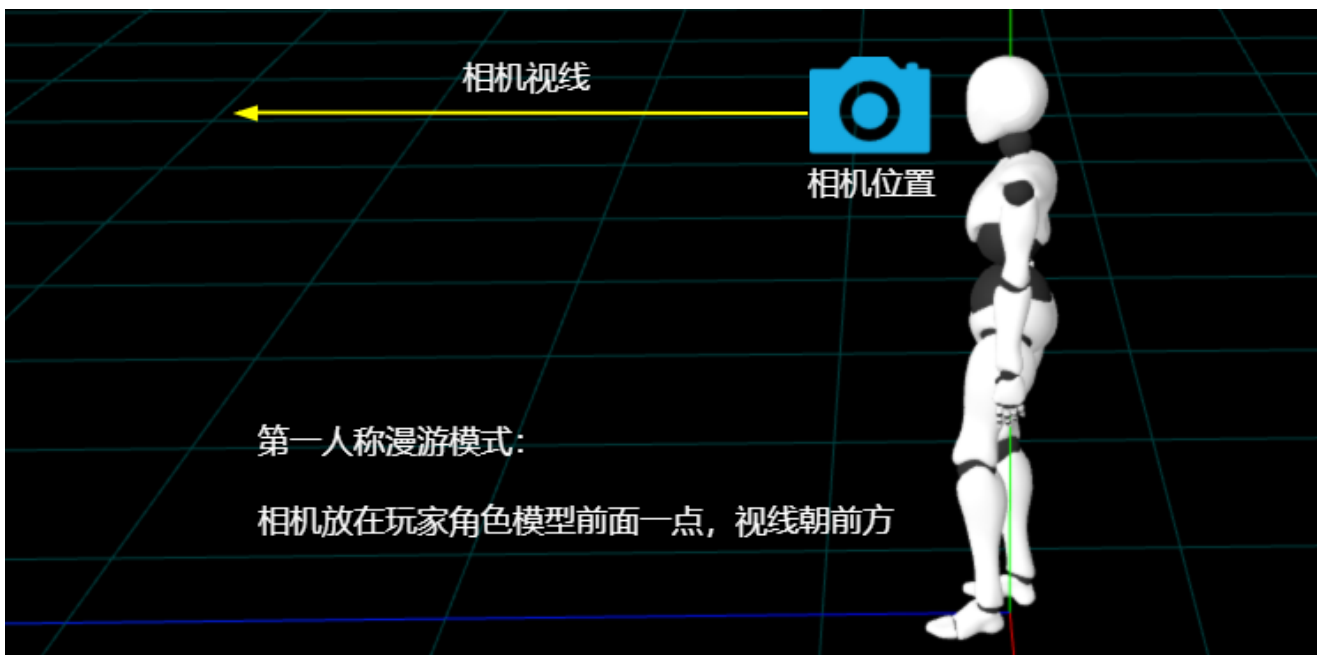
```
// camera.position.set(0, 1.6, -2.3); //第三人称
// camera.lookAt(0, 1.6, 0);
camera.position.set(0, 1.6, 1); //第一人称
camera.lookAt(0, 1.6, 2); //目标观察点注意在相机位置前面一点
```

js

如果 `lookAt` 后面执行第一人称代码，不重新执行 `camera.lookAt`，视线方向还是原来的。

```
// z距离人远近具体值，可以根据模型尺寸去测试调节
camera.position.set(0, 1.6, -2.3); //第三人称
camera.lookAt(0, 1.6, 0);
camera.position.set(0, 1.6, 1); //第一人称
```

js



第一、第三人称切换

第一、第三人称，快捷键v切换的完整代码。

```
let viewBool = true; //true表示第三人称, false表示第一人称
document.addEventListener('keydown', (event) => {
  if (event.code === 'KeyV') {
    if (viewBool) {
      // 切换到第一人称
      camera.position.z = 1; //相机在人前面一点 看不到人模型即可
    } else {
      // 切换到第三人称
      camera.position.z = -2.3; //相机在人后面一点
    }
  }
});
```

js

```
        viewBool = !viewBool;
    }
});
```

← [11. 鼠标滑动改变视角\(指针锁定模式\)](#)

[13. 骨骼动画与运动状态关联](#) →