Unity组件TrailRendering：用通俗易懂的话来讲，这个组件最基本的功能就是展示节点移动轨迹。在应用场景中可以作为物体的拖尾使用。

组件参数说明

Width:轨迹宽度和形状

Time:轨迹生命周期

Min Vertex Distance:最小触发距离

Emitting：会在跟踪中添加新点。禁用此功能后，Unity 不会向跟踪添加新点。使用此选项可以暂停和取消暂停跟踪生成。

Color：定义轨迹颜色

Corner Vertices：此属性指示在路径中绘制拐角时使用的额外折点数。增大此值可使小径角看起来更圆。

End Cap Vertices：此属性指示使用多少个额外的折点在路径上创建端盖。增大此值可使尾迹帽看起来更圆。

Alignment：设置路径面向的方向。

Texture Mode：设置路径面向的方向。

Shadow Bias：设置将阴影移离光源的量以消除阴影伪影。

Generate Lighting Data：如果启用，Unity 将构建包含法线和切线的轨迹几何。这允许它使用使用场景照明的材质。

Vector3.normalized的作特点是当前向量是不改变的并且返回一个新的规范化的向量；Vector3.Normalize的特点是改变当前向量，也就是当前向量长度是1

Vector2/3.ClampMagnitude(Vector2/3 vector ,float maxLength)

返回向量的长度，最大不超过maxLength所指示的长度。

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

Rect.Contain()函数检查传入坐标的x和y在不在所定义的矩形内，若在则返回True若不在则返回False(不论传入的参数是Vector2还是Vector3类型，即不论是平面坐标还是三维空间坐标，检查的都是该坐标的x和y值，不会因为三维坐标而检查x和z的值)

Mathf.MoveTowards(当前速度，目标速度，改变速度)控制当前速度向目标速度改变的快慢，像目标速度靠近的速度

控制加速度比控制速度更符合直觉，但相应地更难控制，所以引入目标速度，使用MoveTowards函数使得当前速度以一个改变值逼近目标速度，这样能有改变加速度的视觉效果，但实际上是改变速度，利于控制也符合直觉。