# 1 操作模式

BloomDemo中有两种镜头操作模式，可以通过按**Q**键来回切换。

1. 一种类似于**WOW**（魔兽世界）的镜头操作模式（也是打开程序时的默认操作模式）
2. 一种类似于普通**FPS**游戏的操作模式。

## WOW操作模式

在**WOW操作模式**下，**WASD**按键分别控制镜头的前进，左移，后移，右移；**空格键**向上移动镜头；同时按住**鼠标右键，**移动鼠标能够改变镜头的朝向，**鼠标滚轮**控制镜头的视野大小。

## FPS操作模式

在FPS操作模式下，**WASD**按键分别控制镜头的前进，左移，后移，右移；**空格键**向上移动镜头；移动鼠标**无需同时按下鼠标右键**就能够改变镜头的朝向，**鼠标滚轮**控制镜头的视野大小。

# 添加发光球体

默认情况下，在BloomDemo程序窗口的左侧有侧边栏，点击侧边栏顶部**Add Photonsphere**按钮，可以在场景中心添加任意数量的光球（初始生成的光球大小一致，会重叠在同一位置），每添加一个光球在左侧侧边栏**Photospheres**下拉列表中会出现添加的光球，每个光球的下拉列表中，可以改变光球的颜色，光球位置，以及光球的缩放大小，点击每个光球下拉列表中的**Delete**按钮可以将光球从场景中删除。

# 其他

默认在程序窗体的右侧上方有信息框，显示当前帧数（FPS）（程序默认锁60FPS）。