**摄像机**

可创建多个摄像机，按照从什么顺序绘制摄像机？

无论您是否在游戏中使用遮挡剔除 (Occlusion Culling)，都会发生什么剔除？

出于性能原因，您可能希望更早剔除小对象。例如，使小石块和碎片不可见的距离可远小于使大型建筑物不可见的距离。为此，可将小对象放入单独一层，并使用什么脚本函数来设置每层剔除距离？

摄像机可以同时渲染到游戏屏幕和渲染纹理吗？

**光晕层**

可将什么组件附加到摄像机来使镜头光晕(Lens Flares)出现在图像中？