**光环**

什么是光源周围的亮区，用于给人留下空气中小尘粒的印象？

您可以将Halo组件添加到光源 (Light) 对象，然后设置其大小和颜色属性以提供所需的发光效果。此外，也可将 Light 组件设置为在没有单独 Halo 组件情况下显示光环，为此需启用其什么属性？

要覆盖用于光晕的着色器，请打开什么设置并将Light Halo设置为要用作覆盖的着色器？

参考文档：光环组件

**镜头光晕(Lens Flare)**

什么模拟在摄像机镜头内折射光线的效果。它们用于表示非常明亮的光源，或者更巧妙地用于为场景添加更多气氛？

设置镜头光晕的最简单方法就是分配光源(Light)的什么属性？

除此以外，可从菜单栏中通过创建空游戏对象，并通过将什么组件添加到该游戏对象？

参考文档：镜头光晕组件

**光晕**

什么是镜头光晕 (Lens Flare) 组件使用的源资源？

参考文档：光晕资源

**线渲染器 (Line Renderer)**

什么组件采用 3D 空间中两个或多个点的数组，在每个点之间绘制一条直线？

参考文档：线渲染器

**轨迹渲染器 (Trail Renderer)**

什么用于在场景中移动的游戏对象后面生成轨迹？

参考文档：轨迹渲染器

**公告牌渲染器 (Billboard Renderer)**

什么是一种以更简单的方式绘制场景远处的复杂 3D 网格的细节级别 (LOD) 方法。

参考文档：公告牌渲染器

**公告牌资源**

生成公告牌资源的最常用方法是在什么中创建文件，然后将这些文件导入 Unity？此外，也可通过脚本创建自己的公告牌资源。

**投影器 (Projector)**

什么允许您将材质投影到与其视锥体相交的所有对象上？材质必须使用特殊类型的着色器才能使投影效果有效。

投影器