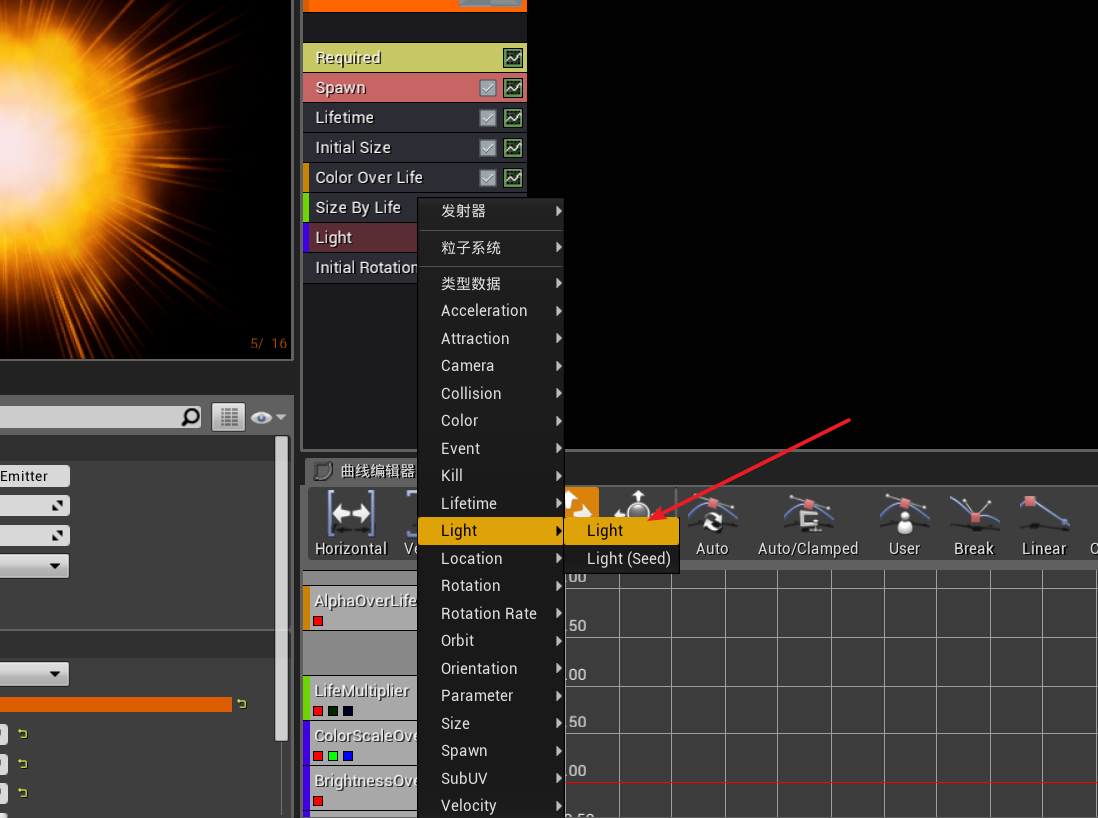
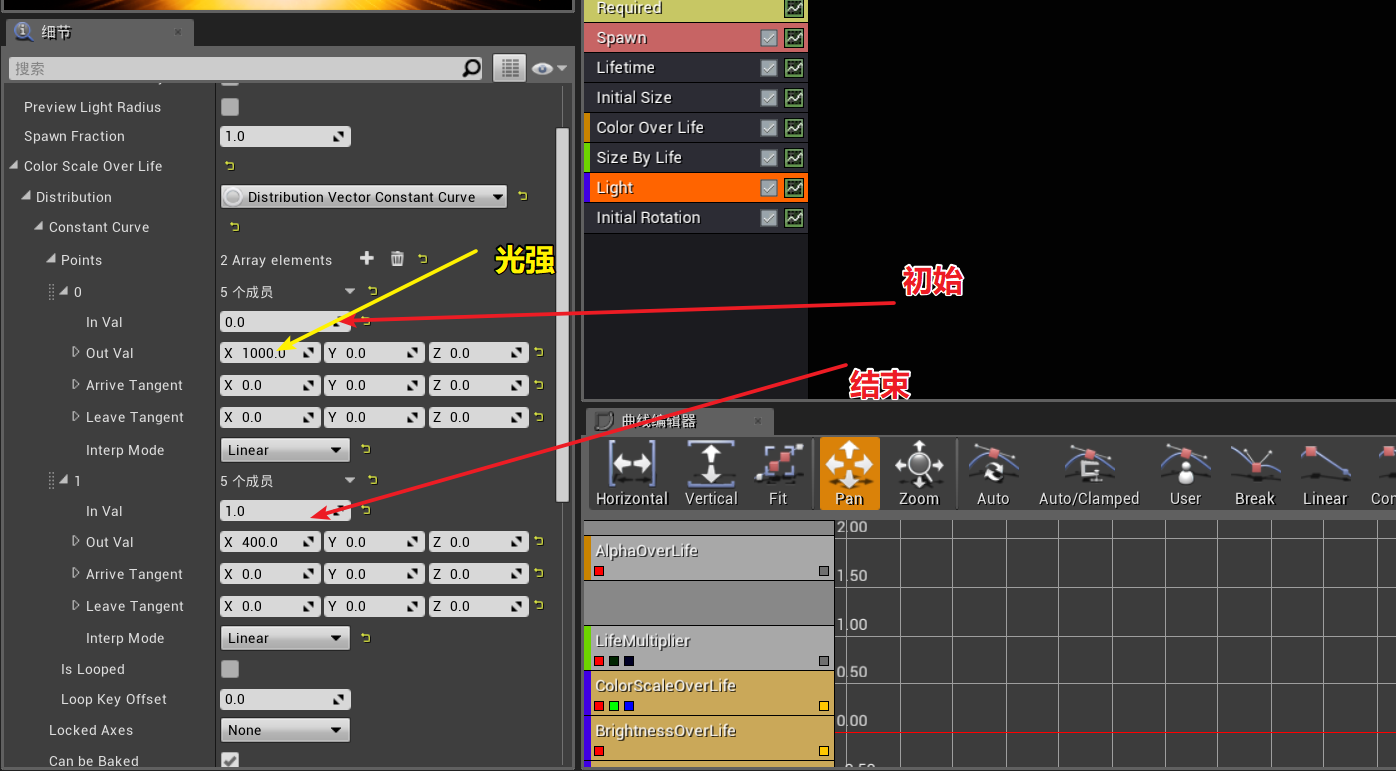
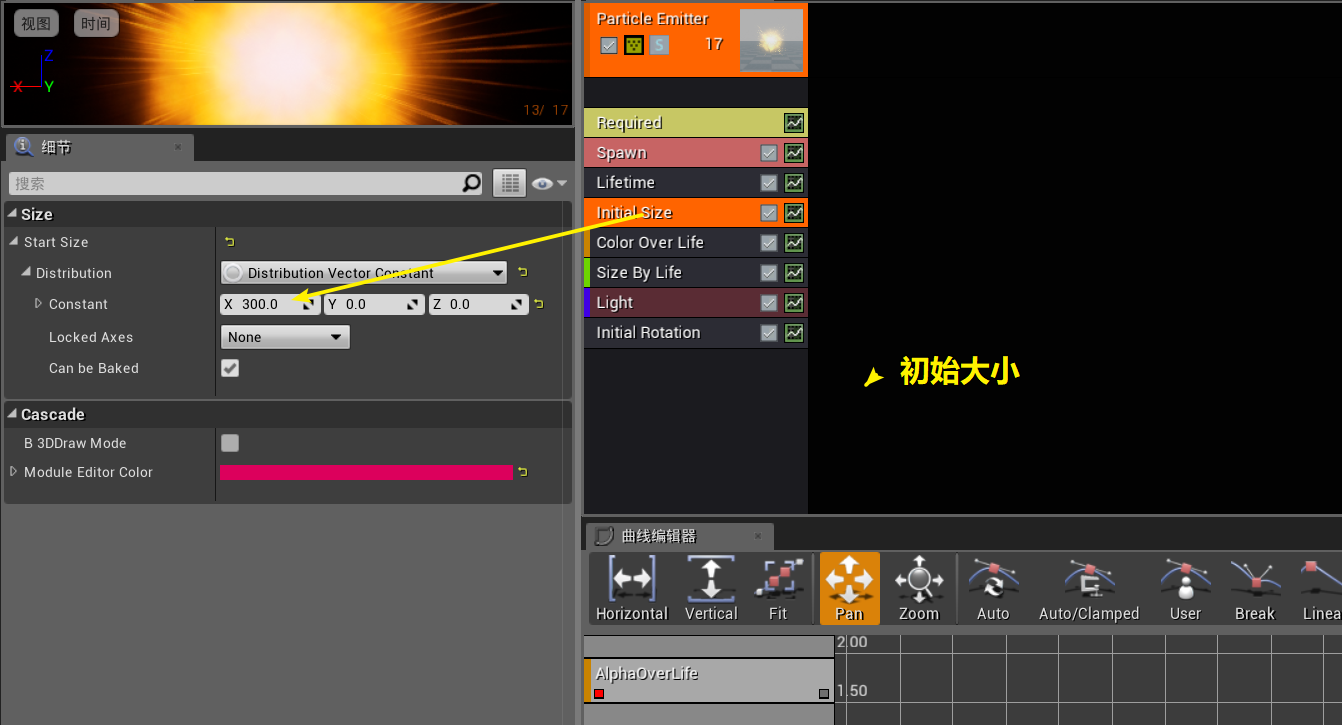


1. 爆点对环境的影响（环境光） 在粒子面板右键 选择





1. 大小 size

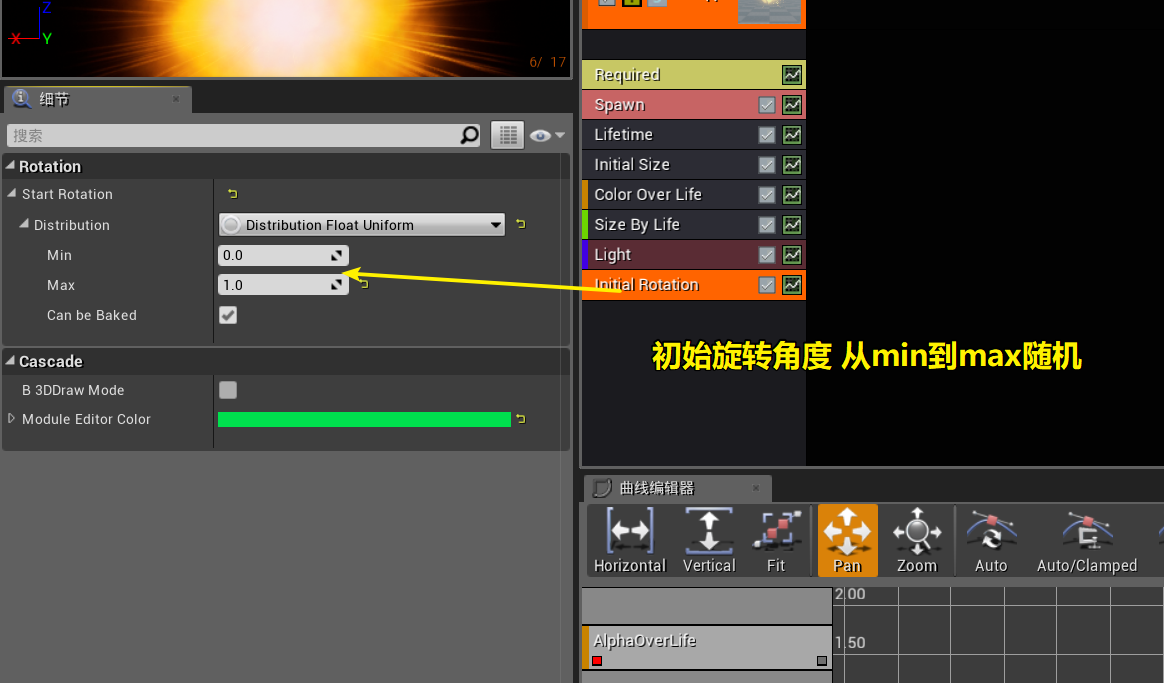


1. 贴图上色

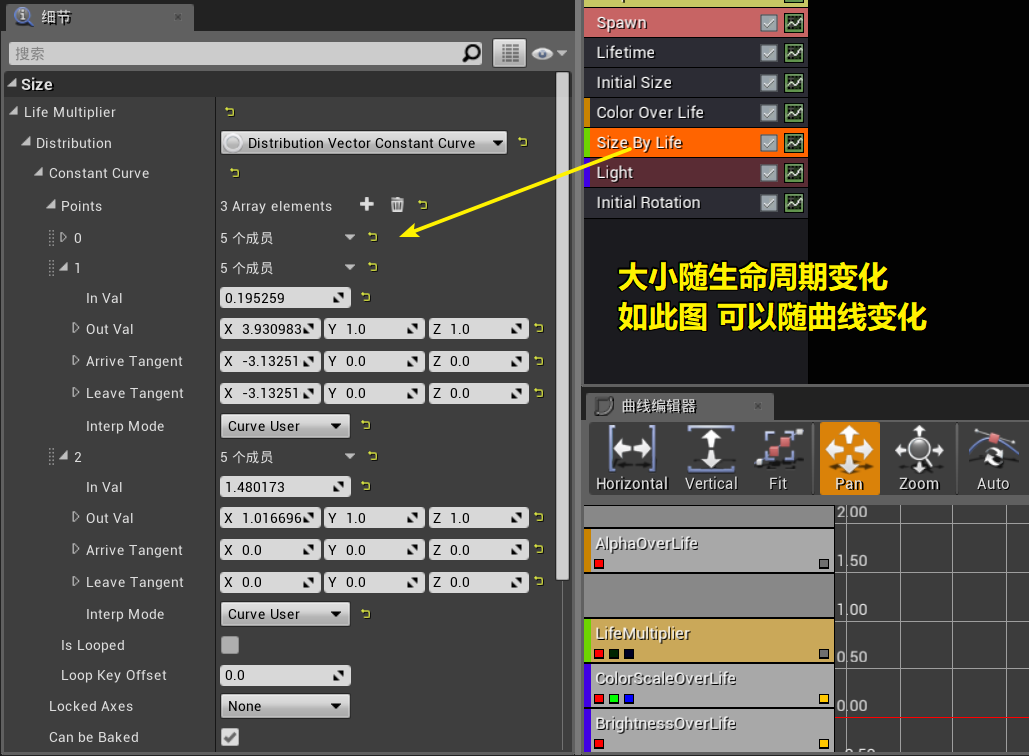
1111



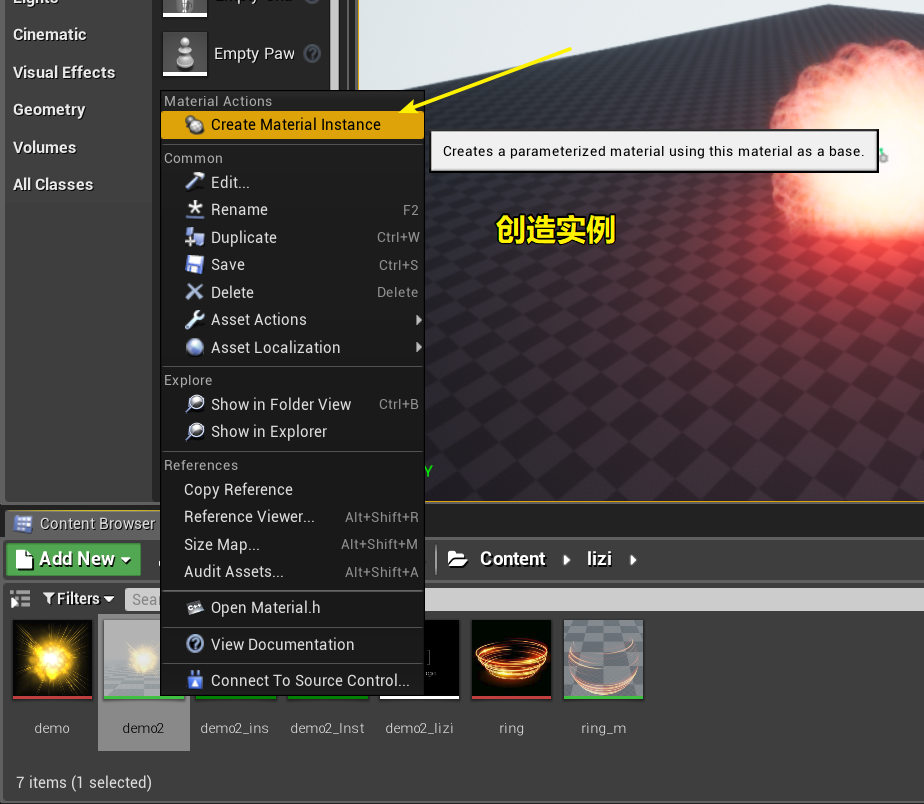
1. 初始旋转角度



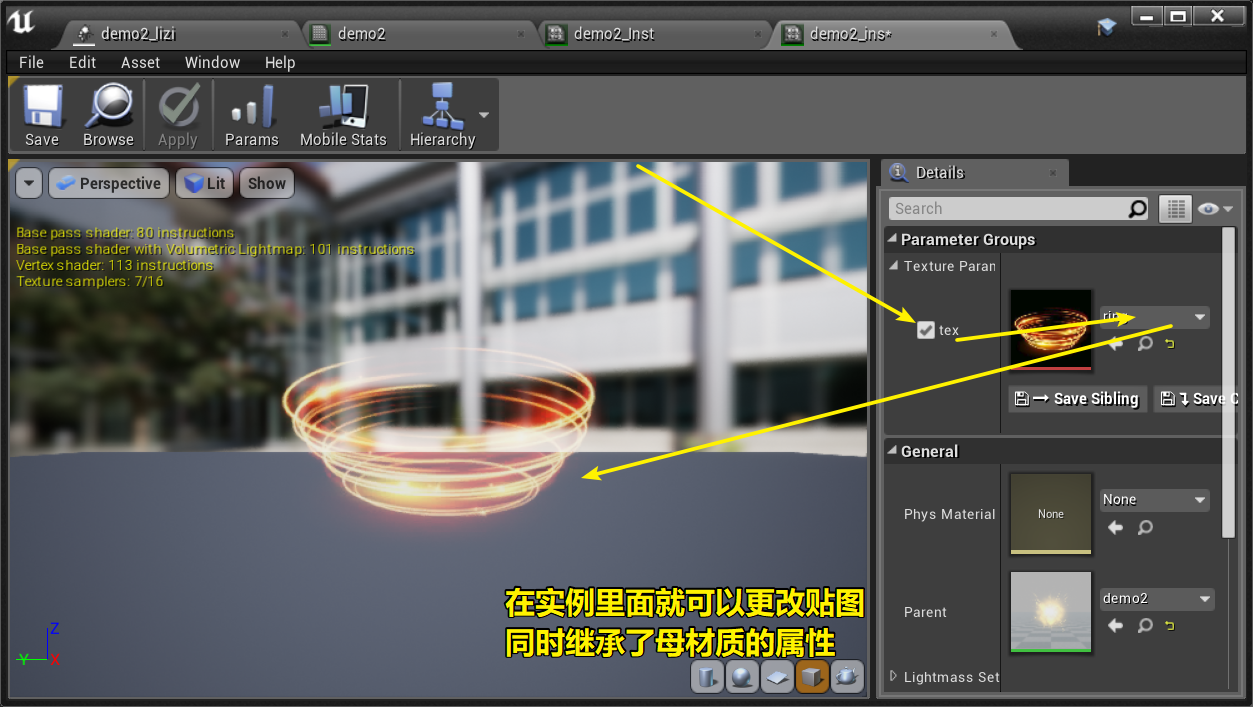
1. 大小随时间变化



1. 如何创建可以更改贴图的材质球？







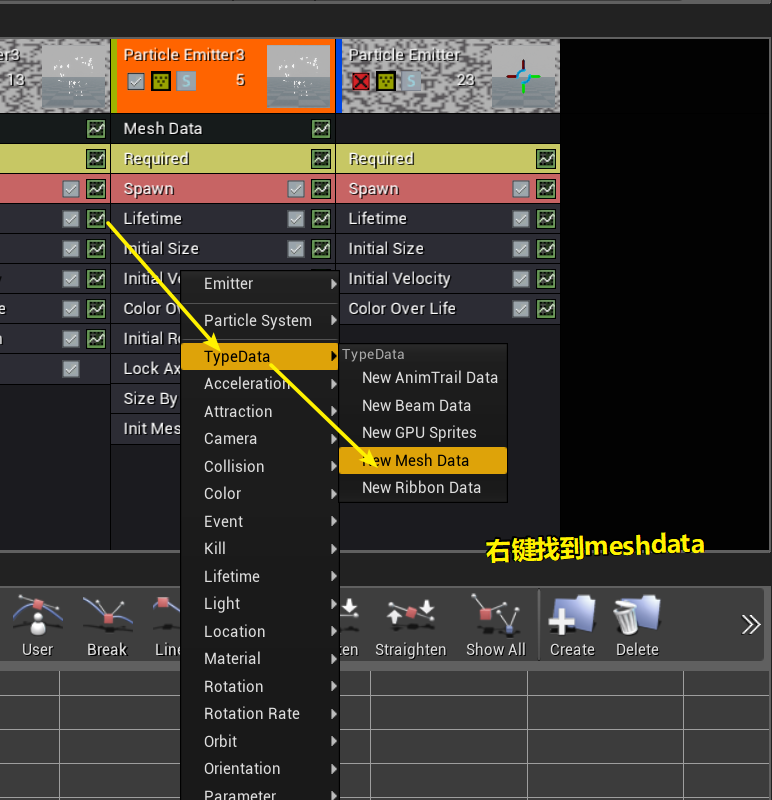
1. 如何转换为动态属性 动态属性可以在材质实例面板调节

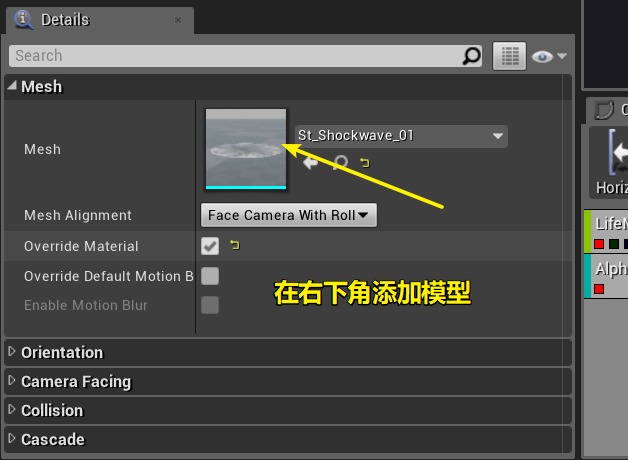






1. 如何把模型绑定到粒子发射器上



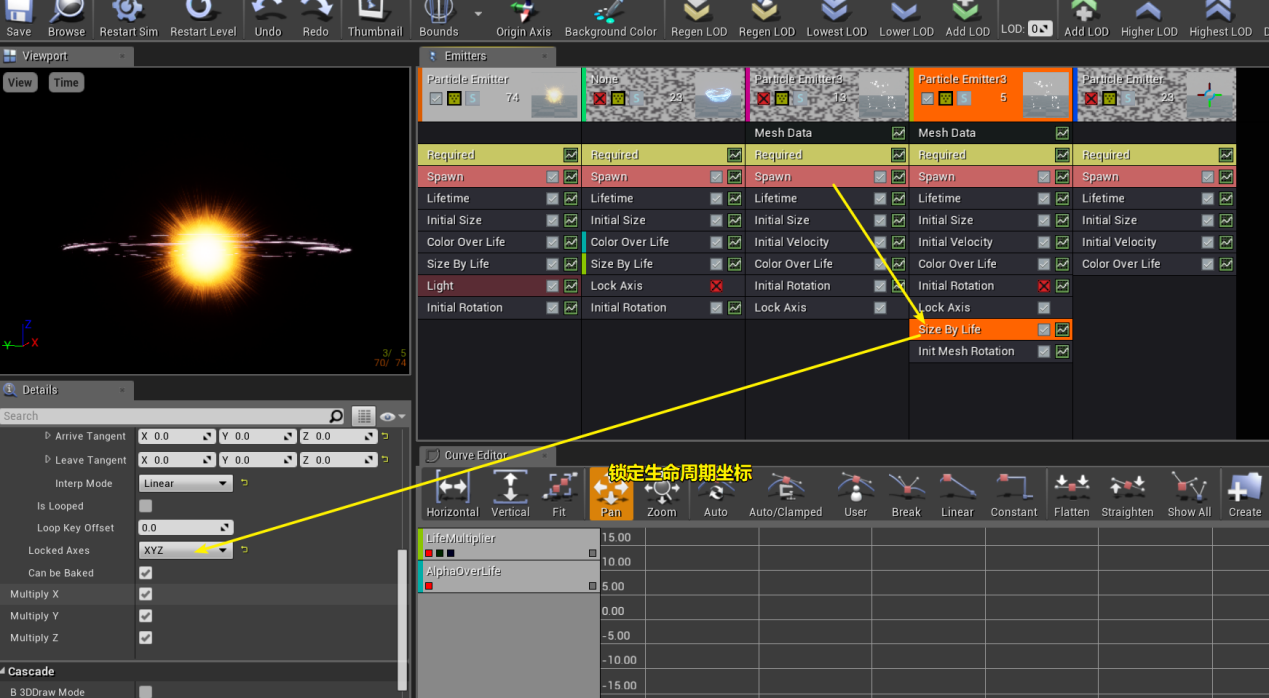


之后如果粒子的材质回复下初始了，要记得改回来！

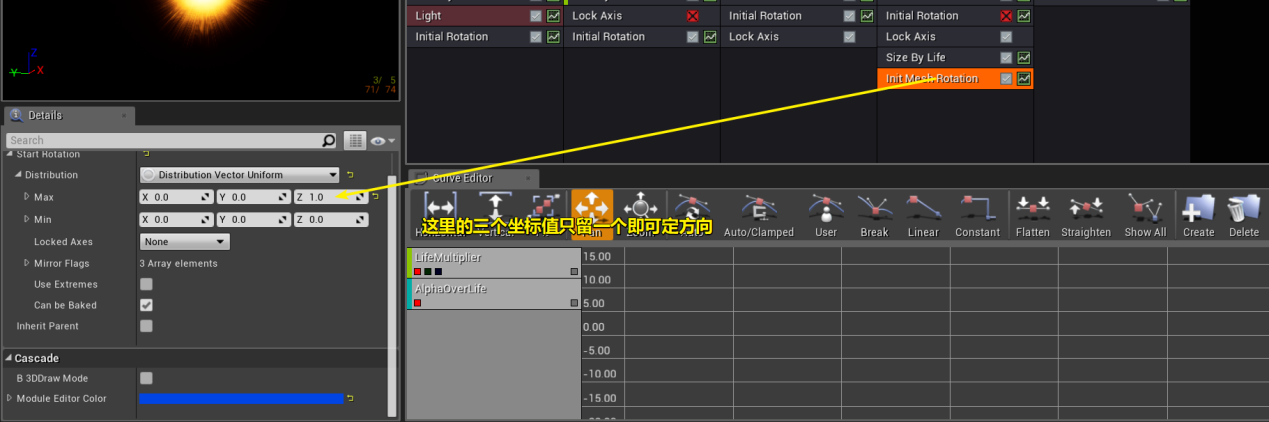
1. 如何锁定带模型的粒子发射方向？

三锁定：





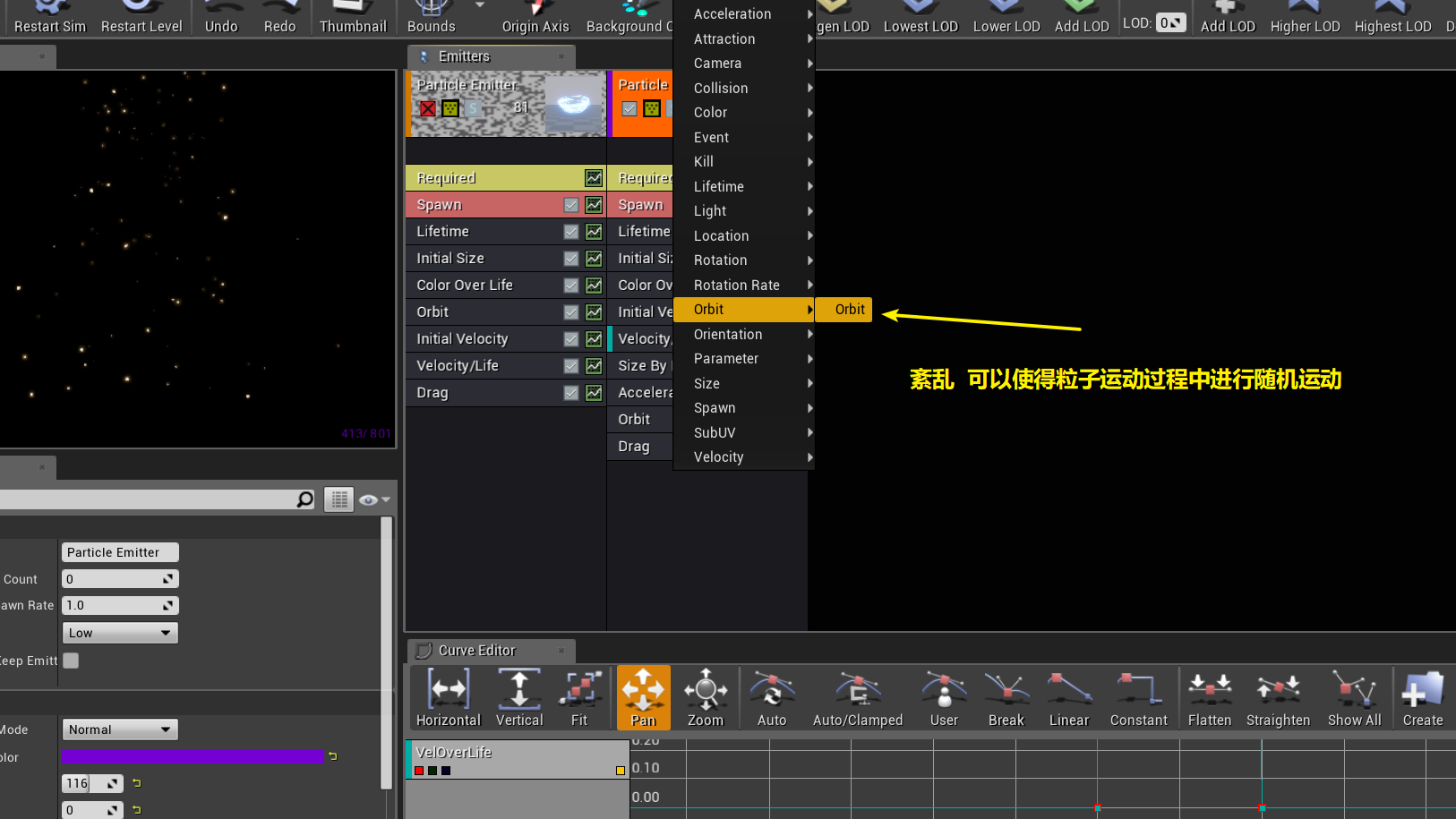




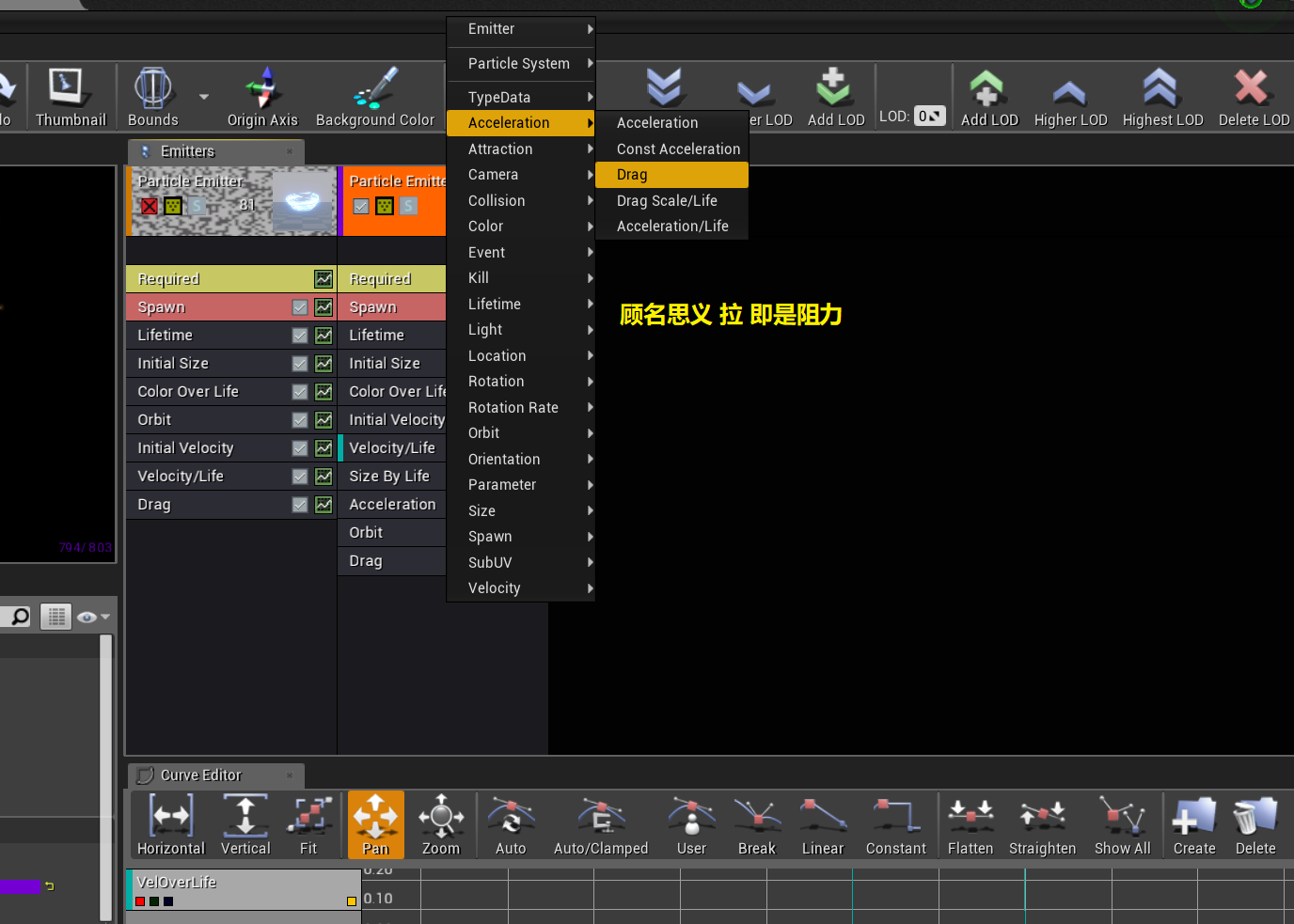
1. 速度随生命周期变化



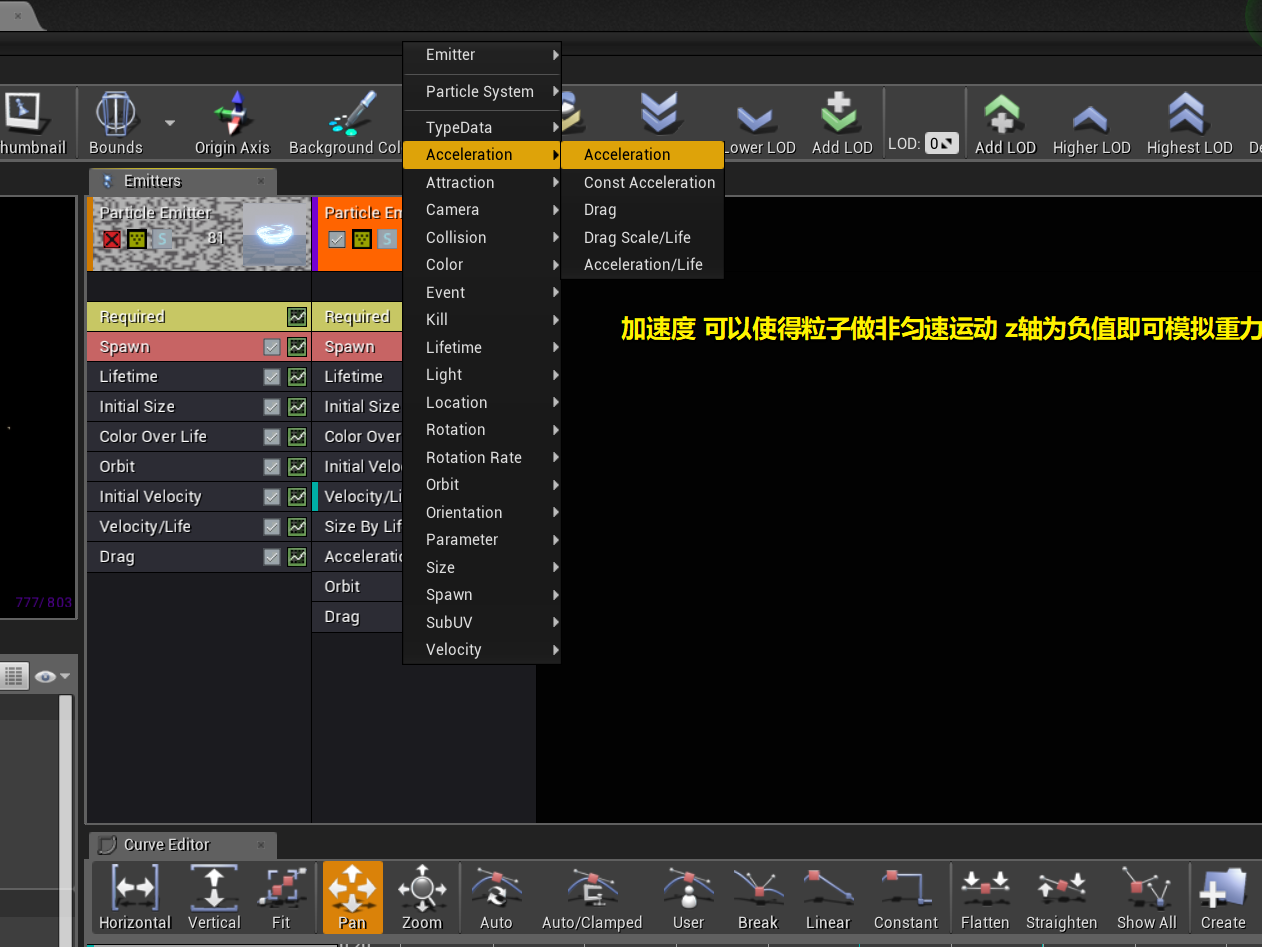
1. 粒子运动随机化



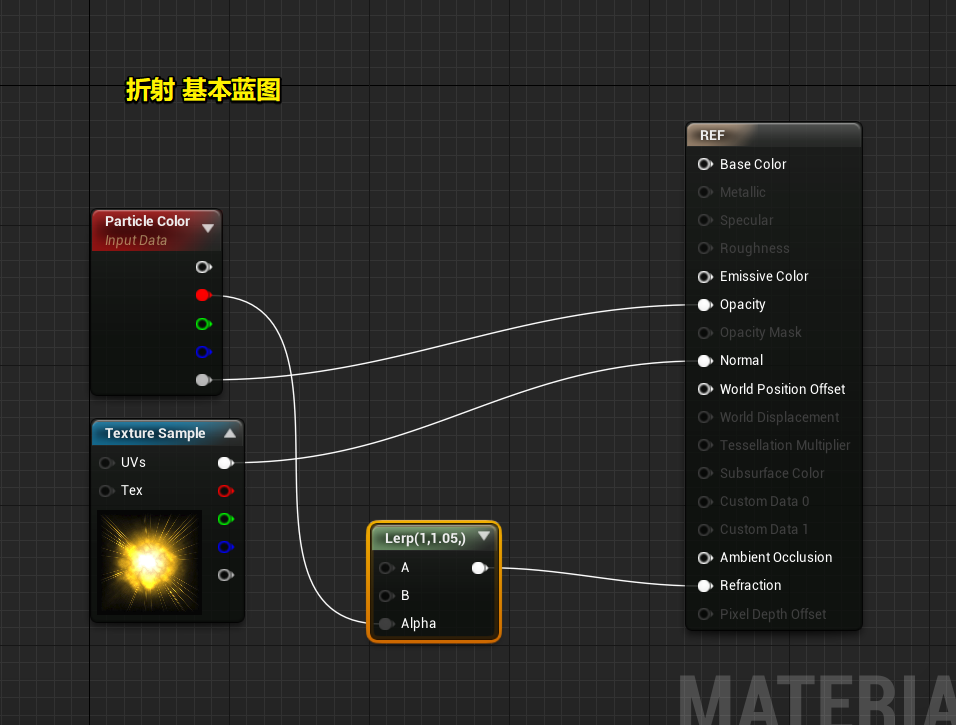
1. 阻力



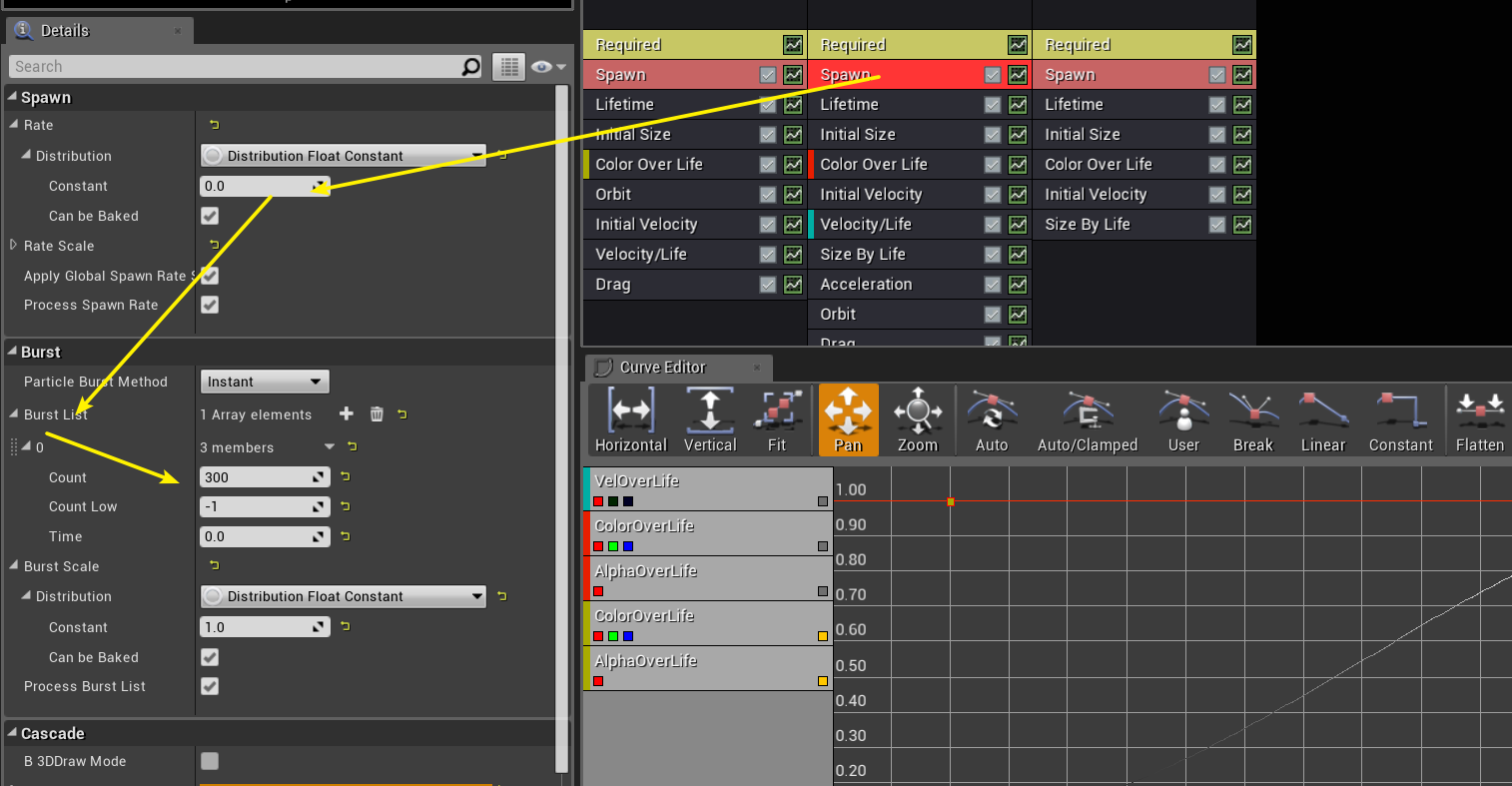
1. 加速度(模拟重力)



1. 如何实现折射效果



1. 如何使得粒子一次性全部发射以及如何修改发射数量



1. 使用后期盒子(PostProcessVolume)进行环境渲染

