粒子

顶点色

每个粒子都可以使用不同的颜色，我们调整粒子系统组件的Start Color属性，使用Random Between Two Colors模式，并将两种颜色设置为黑和白，这可以让粒子颜色在黑白之间随机，如上图所示。但是现在是看不到效果的，因为我们的粒子Shader还不支持顶点色。

对材质启用顶点色，就可以让粒子使用随机颜色了。但有一点需要注意：当所有粒子的颜色相同时，它们的绘制顺序不重要，但是如果颜色不同，就需要按距离对它们进行排序以获得正确的结果，如下图所示。还需注意，当基于距离对粒子进行排序时，可能会突然交换粒子的绘制顺序，因为视图的位置发生了变化，就像任何透明对象一样。

Sort Mode:By Distance。