**相机附近粒子淡化处理**

当相机在粒子系统内时，部分粒子会非常靠近相机的近平面，并且会从一侧穿到另一侧。粒子系统组件有一个Render->Max Particle Size的属性，可以防止单个Billboard粒子过大，一旦它们达到最大可见大小时，它们会滑开，而不是接近相机的近平面时越来越大。处理靠近相机近平面粒子的另一个方法是根据它们的片元深度将其淡出。

在顶点函数中，SV\_POSITION表示顶点在裁剪空间中的位置，为4D齐次坐标，但在片元函数中SV\_POSITION表示片元在屏幕空间中的位置，空间转换由GPU执行。

代码见原文