**粒子系统**

**什么是粒子系统？**

粒子是由粒子系统大量呈现或移动的简单小型什么物体？

每个粒子都有预设的什么，通常为几秒钟，期间会经历各种变化？

粒子的颜色包括什么分量，因此粒子可逐渐淡入和淡出，而非突然出现和消失？

**在 Unity 中使用粒子系统**

选择带有粒子系统的游戏对象时，Scene视图包含一个小的什么面板，其中有一些简单控件，用于显示对系统设置的更改？

参考文档：Particle Effect面板设置项

什么系统可以访问所有粒子属性，这意味着可以将它们设置到关键帧中并从动画中控制它们？

**粒子系统操作方法**

**简单爆炸**

**车辆的排气烟雾**

**粒子系统顶点流和标准着色器支持**

**粒子系统 GPU 实例化**

与CPU渲染相比，什么可带来巨大的性能提升？

如何GPU实例化看文档详情