

2D和3D的形状定义是一样的，3D只需要加入宽度。

先用数字定义物质，再用字典定义不同的物质属性；

加入物质：`uw.swarm.Swarm.add_variable(self, dataType, count)`

`datatype`: str, short, int...

`count`: unsigned, 每个粒子里纯的values数量。

返回的`materialvariable`在加入物质属性时很有用，