1. 功能介绍

由于UI与挂在UI上的粒子，模型都通过一个UI相机来渲染。必然会出现一个遮挡关系混乱。影响遮挡关系的几个因素是Camera\_Depth，Sorting\_Layer，Sorting\_Order，UI\_Depth(Hierarchy)。在控制效率上，将统一Camera\_Depth和Sorting\_Layer。

1. 名词解释

Sorting\_Layer：在同一个SortingLayer下的渲染顺序，值范围[-32768,32767]。在Renderer类和Canvas类属性里可以找到。对Order相同UI元素Canvas越先注册越后渲染。

UI\_Depth(Hierarchy)：只对UI元素有影响，需要在同一个Layer和Order。

UISystem层级：指USpeedUI.UISystem下分开的三层（BottomLayer、MiddleLayer、TopLayer）

1. 设计思路

USpeedUI.UISystem 里已经对UI进行3层管理（BottomLayer，MiddleLayer，TopLayer）。因为都在同一个SortingLayer和SoringOrder下，所以只适用于所有UI元素，并不适用于UI元素，粒子和模型同时存在的情况。

将UISystem层级各级分配同一个SortingLayer和不同的SortingOrder。每一层下面的UI元素和粒子动效都会根据当前所在的UISystem层级和父节点的SortingOrder进行偏移。

注：UI层级管理目前只处理UI元素和粒子动效元素。模型元素后面会渲染到UI元素上从而转换成UI元素来使用。

1. 使用方法
   1. 默认情况下，UI元素使用的SortingLayer和SortingOrder是根据父节点的Canvas使用的SortingLayer和SortingOrder而定。而粒子动效都是有自己的SortingLayer和SortingOrder。
   2. 粒子动效由于跟Canvas没啥关系，所以粒子动效的SortingLayer和SortingOrder不会根据他所在哪个UISystem层级而修改。要达到这个效果需要在粒子动效根节点添加USpeedUILayerElement.cs脚本，并选择ELET\_Effect类型。如果需要进行层级偏移的话，就修改下面的偏移值。他会根据父节点的偏移值进行叠加。
   3. UI元素需要进行层级偏移的话也是添加USpeedUILayerElement.cs脚本并选择ELECT\_UI类型。因为已经更改了Canvas，新的Canvas并不会进行UI射线检测。如果UI元素是需要交互操作的话，需要勾选上。