1. UI层级

给目标对象根节点添加 USpeedUILayerElement 脚本。

* 1. 预制体特效则选择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。
  2. UI元素选择ELET\_UI，如果UI元素是需要交互操作的话，需要勾选上。

1. UI效果

目前支持的UI效果有：粒子动效、UI模型效果。给目标对象添加UEffectNode脚本。

* 1. 预制体效果 新增/删除要通知下程序这边。
  2. UI上显示模型 UEffectNode选择UEF\_EffectMesh类型。
     1. 设置相机渲染图片尺寸大小，值越大，渲染出的图像越清晰，消耗也越大。不建议超过1920x1080大小。且要注意RawImage的尺寸大小要与渲染图片尺寸大小比例一致，否则会出现图像拉伸情况。
     2. 调整相机的一些属性，目前只列出常用的，其余的只能通过代码实现。
     3. 增加渲染对象，并将要渲染的场景对象拖到这。

注：由于自由加载原因，如果要渲染的对象为另外一个预制体则不能直接拖拽到这。

* + 1. 如何判断是否为场景对象，就是观察的对象已经实例化并在场景里面了，不需要再次进行实例化，只有预制体对象才需要进行实例化。
    2. 调整观察对象相对相机的位置。
    3. 需要移除的话只需这个挂有UEffectMeshRenderNode的GameObject删除掉即可。

三、UI专用材质球

专门用于带UI遮罩的UI光效使用的材质球，用于其它情况，无意义。

