**SLG粒子系统优化**

**测试场景 ：**大世界战斗（低）

**方法1：**调整 Particle System - Renderer - order in layer 值 （48-59）

特效名称 粒子层级分配 材质球渲染层级（quene）（粒子拖尾）

l200201\_attack\_low 1000-1005

l200101\_attack\_low 1006-1011

l200203\_spine1\_low 1012-1013

thoughskill\_2\_low 1014-1023 +1

wizardskill\_1\_low 1024-1029

l800102\_attack\_low 1030-1040

l800301\_attack02\_low 1041-1049

**方法2：**将特效设置到Actor fx 层级（）

渲染时会由renderer feature 设置渲染顺序 （SortingCriteria.OptimizeStateChanges）

**比较：**

方法1 修改起来麻烦，需要在特效制作时做好规范，不会因为不同粒子系统使用相同材质球打断合批

方法2 修改简单，但会因为不同粒子系统使用相同材质球打断合批（来自粒子系统序列帧的顶点数据吧）

**ps：**同时使用方法1和方法2，结果跟单独使用方法2一样（即使设置好order，渲染时 依旧由 feature 设置的渲染顺序渲染）

**合批失败原因：**

1，特效使用animation 修改 粒子材质球属性，导致属性块不同。（猜测：animation设置属性导致 材质球实例化，不同的材质实例无法合批）

2，不同粒子系统使用同一个材质球（粒子系统的顶点数据导致合批失败）

3，没有来由的排序打乱（alpha混合shader）。（换材质球解决）

**粒子系统性能优化：**

1，取消粒子系统的无效 sub emit

2, 取消碰撞（无需精确位置）