# 创建PU对象流程

**接口函数:createEffectEntity()**

1.根据传入的PU名字得到PS的模版指针.

2.新建ParticleSystem的指针,设置ParticleSytem模版名字(自己加上的,

为了后面确定具体的Technique).

1. ParticleSystem的模版对象赋值给新建的ParticleSystem对象.

a. ParticleSystem赋值操作符函数里(operator = ),把Technique对象遍历,一个个拷贝过来.

**b. cloneTechnique()**

1. createTechnique()

2. technique->copyAttributesTo().

**1. cloneRenderer()**

1. createRenderer()

2. renderer->copyAttributesTo()

c. **addTechnique();**

addTechnique函数里调用setRenderer(createrRenderer())(这里之前没有调用这个函数.之前在createTechnique里调用).

2.然后拷贝模版对象属性.