

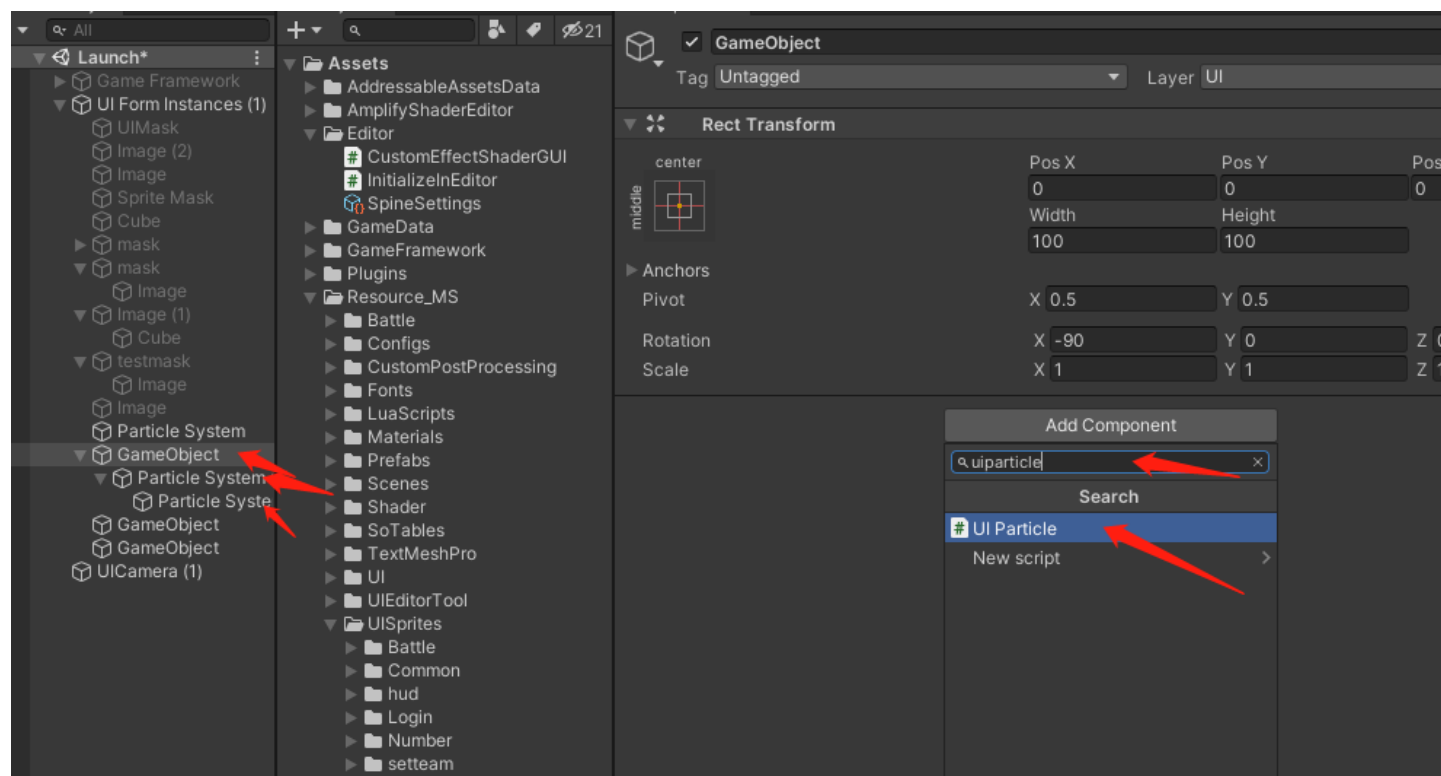
# UIParticle 使用教程

Unity中 UGUI 使用 Particle System 每次需要设置renderorder和layer等信息来控制排序，非常繁琐，这里使用 ParticleEffectForUGUI 插件来解决该问题。

[ParticleEffectForUGUI](#)

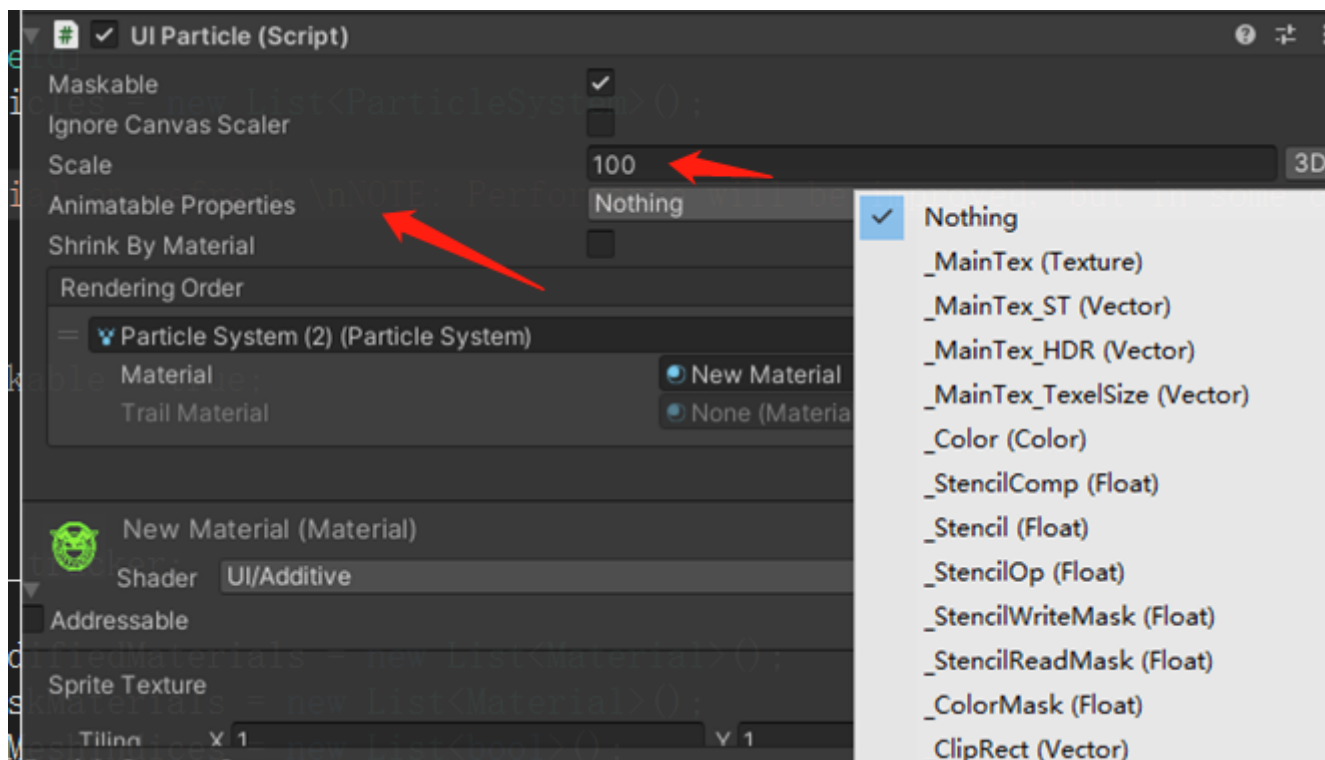
## 使用

首先添加 UIParticle 组件,该组件会自动添加到子节点的所有带 Particle System 组件的物体上



Scale :调整该 Particle System 的缩放,不影响子物体

Animatable Properties :如果使用Animation或者其他动画更新（Update）材质球上的属性，则勾选上对应的Shader属性即可



删除则需要每个物体去删除 UIParticle 组件

## 说明

ParticleEffectForUGUI 会自动合批处理，不被打算的情况下

ParticleEffectForUGUI 插件支持 Mask Rect Mask2D 等遮罩，需要在使用的Shader上添加模板测试 ( Stencil )和 ClipRect 代码进行支持