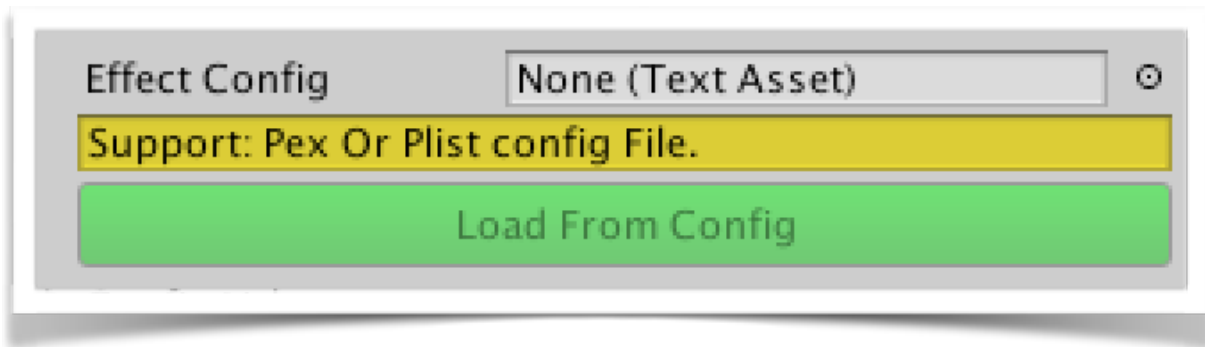


Unity Particle 2D是一个全新的2D粒子插件，所有的粒子都在一个网格中，通过改变顶点位置，顶点颜色来达到粒子效果。建议使用Unity 5.3.x 及以上版本。此插件的Demo在Particle2D/Demo/Scene 下面。

Unity Particle 2D 优点：

- 1.使用简单，参数简单，调节方便，有免费的粒子编辑器，如 <http://onebyonedesign.com/flash/particleeditor/>
- 2.支持将第三方粒子编辑器制作的pex,plist这两种json格式导入到unity中。

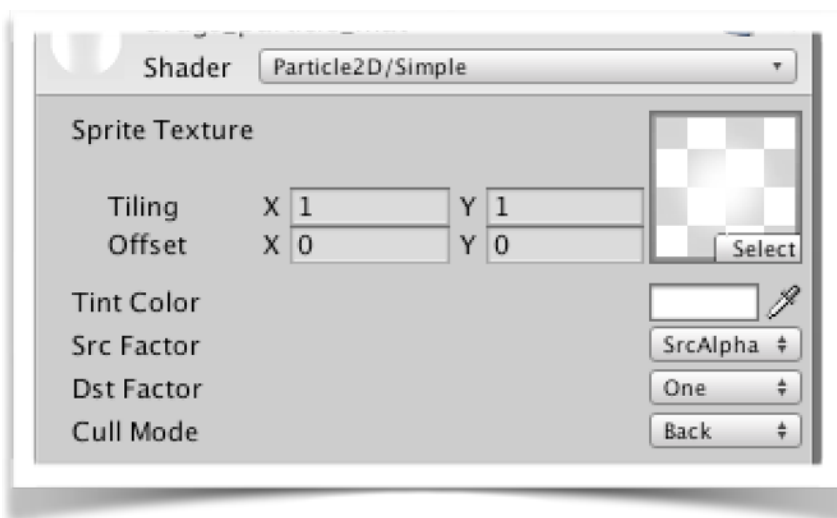


只需要将这两种格式文件，拖动到此位置，点击Load From Config按钮即可。**注意pex,plist文件后缀需要改为.txt.**

3. 能更容易地和UGUI接合，包括层级关系，滚动区域裁切。就像Image一样方便。
- 4.代码量少，方便修改和扩展

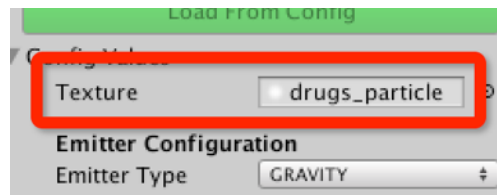
使用步骤：

- 1.通过Unity 菜单Particle2D->Particle2D UGUI/ Particle2D System 创建。如果是Particle2D UGUI，需要将创建好的粒子对象拖动到Canvas下面。创建好对象后就可以在Inspector面板中设置参数，特别注意需要设置材质。
- 2.创建材质：在Project面板中创建材质球，选择相应的贴图，选择Particle2D下面的Shader



如果是UGUI的粒子，则选择Particle2D/UGUI Shader。然后选择Src Factor和Dst Factor。如果想优化性能，可以选择Cull Mode。

3. 将设置好的材质拖到粒子面板上面的*Material*上。此时可以点击*Refresh* 预览。
4. 你也可以直接用本插件默认的材质， 在*Material*文件夹中。换贴图可以直接在此处换。



5. 粒子可以通过 *Transform* 的 *Scale* 进行缩放
6. 通过 *Pex/Plis* 配置来创建粒子：可以将第三方软件制作的 *pex / plist* 粒子文件拖到粒子 *Inspector* 面板的 *Effect Config* 处，然后点击 *Load From Config*。

参数说明：

Material : 粒子材质

Color : 粒子整体颜色和透明度控制

Emitter Delta Time : 控制粒子发射速度

Play On Awake : 是否自动播放

Simulation Space : 世界位置还是本地位置

粒子发射器设置：

Emitter Type : 重力/弧度

Max Particles : 最大粒子数， 如果手动改变这个值， 需要点击 *Refresh* 按钮， 游戏运行时建议不要改这个值。

Emitter X/Y Variance: 发射的范围

Default Duration : 发射时间

Is Loop : 是否为循环， 如果为否则会使用 *Default Duration*

粒子基本参数设置：

Lifespan / Lifespan Variance: 控制粒子生命周期

Start Size / Start Size Variance : 粒子开始大小和变化值

End Size / End Size Variance : 粒子结束大小和变化值

Emit Angle / Emit Angle Variance : 粒子发射器角度

Start Rotation / Start Rotation Variance : 每个粒子开始时的角度和变化值

End Rotation / End Rotation Variance : 每个粒子结束时的角度和变化值

重力设置：

Speed / Speed Variance : 粒子速度和变化值

Gravity X/ Y : 重力方向

Radial Acceleration / Radial Acceleration Variance: 径向加速度和变化值

Tangential Acceleration / Radial Acceleration Variance: 横向加速度和变化值

Radial 模式设置：

Max Radius / Max Radius Variance : 最大弧度半径和变化值

Min Radius / Min Radius Variance : 最小弧度半径和变化值

Rotate Per Second / Rotate Per Second Variance: 每秒旋转

颜色设置

Start Color / Start Color Variance : 粒子开始颜色和变化值

End Color / End Color Variance : 粒子结束颜色和变化值

通过代码控制粒子:

```
private Particle2DSystem ps;

void Awake(){
    ps = GetComponent<Particle2DSystem>();
    ps.playOnAwake = false;
}

// Use this for initialization
IEnumerator Start () {
    yield return new WaitForSeconds(2f);
    print("particle is play");
    ps.Play();
    yield return new WaitForSeconds(5f);
    print("particle is pause");
    ps.Stop();

    yield return new WaitForSeconds(2f);
    print("particle is play");
    ps.Play();
    yield return new WaitForSeconds(5f);
    print("particle is stop");
    ps.Stop(true);
}
```