Rect Transform

Transform代表的是一个点

Rect Transform代表的是一个矩形，代表着一个可以容纳ui元素的矩形

属性列表：

Pos(X,Y,Z): 矩形中心点相对于锚点的位置（x轴的两个锚点不分开的时候,Pos X可用，y轴的两个锚点不分开的时候,Pos Y可用）

Width/Height 矩形的宽高（当锚点不分开的时候可用）

Left/Top/Right/Bottom 矩形的边缘相对于锚点的距离（锚点分开时可用）

Anchors 锚点的四个角：用小树或分数来定义，0是最小值或数轴的原点，1是终点

Min 锚点x/y方向的最小值

Max 锚点x/y方向的最大值

Pivot：矩形围绕其旋转的中心点，坐标是自身坐标轴（0-1）

Rotation：对象围绕中心旋转的角度

Scale: 用于对象在坐标轴上的缩放因子

Canvas只在一个帧的最后才进行计算更新（before calculating UI vertices,），所以，如果保持ui时刻是最新的，就要在Start方法中调用 Canvas.ForceUpdateCanvases()