Canvas画布：

1. Render Mode: 渲染方式
   1. Screen Space – Overlay
   2. Screen Space - Camera
   3. World Space
2. Pixel Perfect完美的像素:

UI是否应该在不反锯齿的情况下呈现

精度?

1. Render Camear 指定哪一个场景照相机canvas会被渲染

（Unity默认使用最后一个被激活的照相机）

1. Plane Distance（平面距离，仅照相机模式）：

平面距照相机的距离

1. Event Camear(World Space mode only):

照相机将会处理ui事件

1. Receives Event 所有ui事件是否都可以由照相机来处理