Canvas 画布系统

一个类似于H5当中画布系统，所有的元素都在其中。一个画布就是一个具有canvas画布组件的游戏对象。

创建画布：通过创建UI元素会自动创建canvas，如果有，会自动附着。

Canvas像H5一样，基于事件驱动。

绘制的顺序：

Overlap（覆盖机制）：后者在最上层

更改元素的绘制顺序：

1. 通过在层级面板上进行拖拽
2. 通过脚本实现：

**Transform component**  
SetAsFirstSibling：第一个绘制

SetAsLastSibling：第二个绘制

and SetSiblingIndex：第三个绘制

渲染模式

1. Screen Space - overlap 屏幕渲染-重叠

所有的元素的会在场景的顶层进行渲染，会随着屏幕大小和像素的改变而重新绘制

1. Screen Space – Camear canvas用于特定的照相机
2. World Space