

 04

## Diferentes modos de desenhar

Normalmente, utilizamos interfaces gráficas para passar informações sobre o estado do jogo para que estiver jogando. Para criarmos esses elementos, precisamos do componente `Canvas`. Vimos que é possível alterar a maneira com que um `Canvas` é desenhado e, com isso, suprir diferentes necessidades.

Qual a diferença entre os modos de renderização `Screen Space - Overlay` e `Screen Space - Camera`?

*Seleciona uma alternativa*

**A** Os dois modos de desenho fazem com que a interface seja desenhada por cima da janela de jogo inteira. Porém, quando selecionamos o modo `camera`, a interface começa a fazer parte do sistema de camadas da Unity.

**B** Os dois modos de desenho levam em conta parâmetros diferentes na hora de desenhar os elementos de interface e por isso um é mais eficiente que o outro.

**C** Enquanto o modo `overlay` desenha os elementos por cima da janela de jogo como um todo, o modo `camera` utiliza apenas o espaço de desenho da câmera selecionada.