

02

OPEN ORIENTED

凹凸实验室

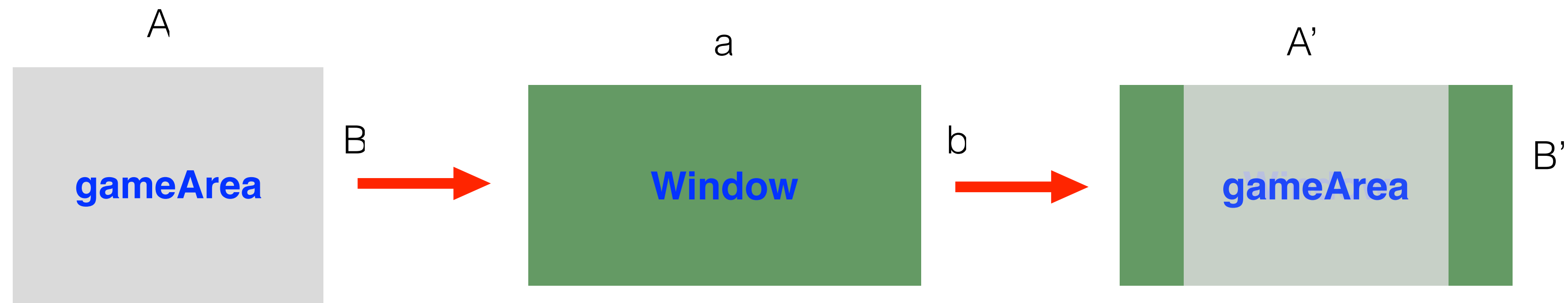
探讨H5游戏的强制横屏处理（下）

Tinglelao

缩放模式

一种设计尺寸适配多种分辨率屏幕

contain模式



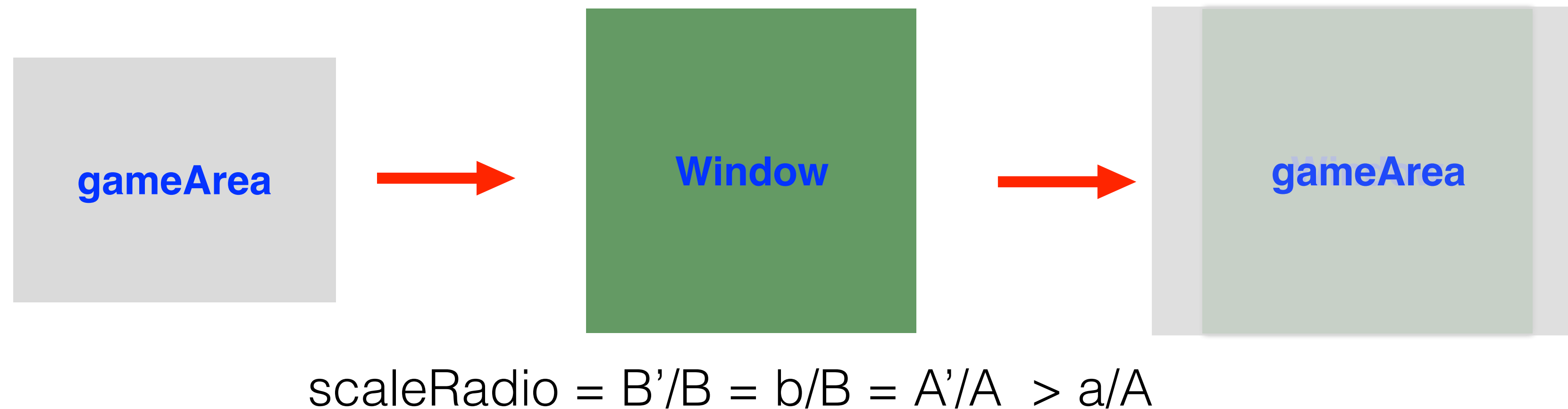
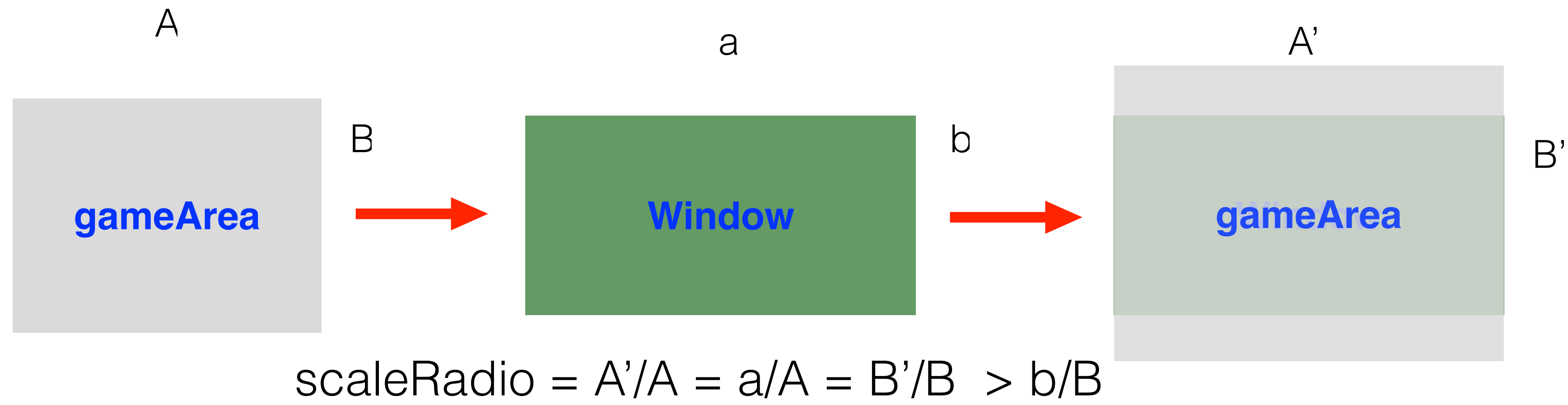
$$\text{scaleRatio} = B'/B = b/B = A'/A < a/A$$



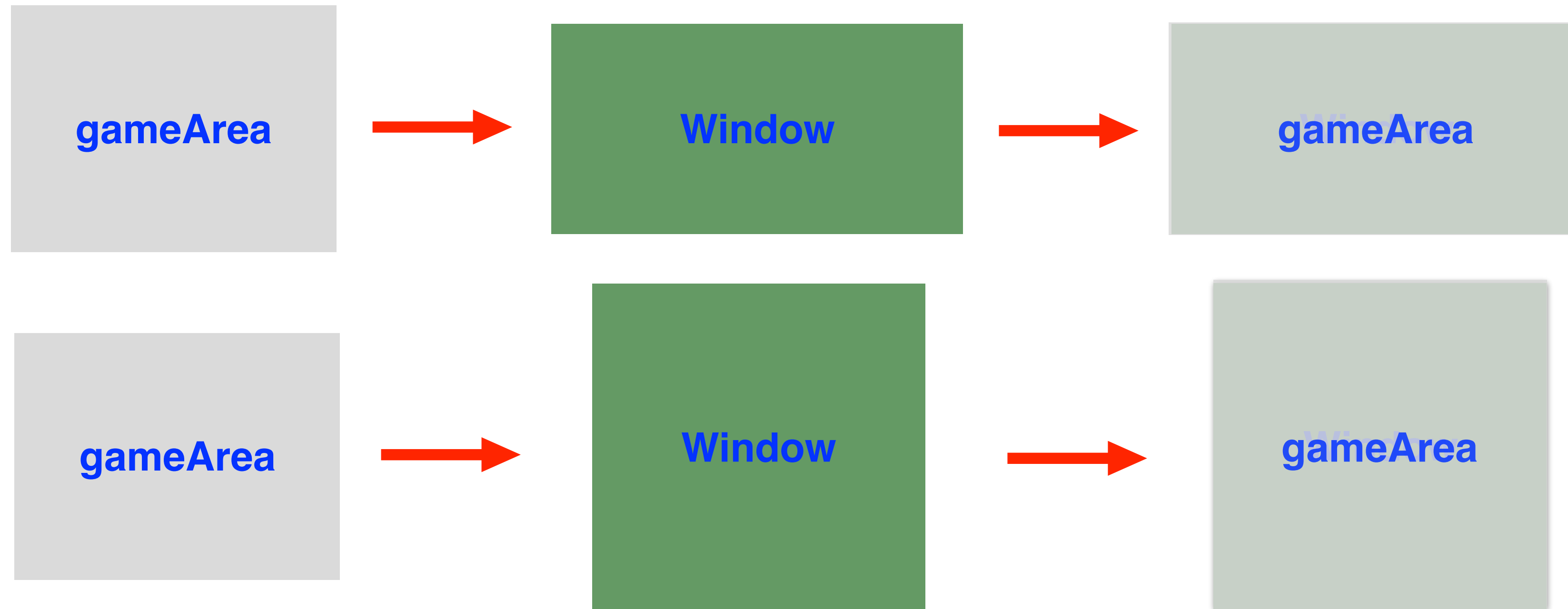
$$\text{scaleRatio} = A'/A = a/A = B'/B < b/B$$

以可视窗口与游戏内容的**宽度比或高度比之间较小者**等比缩放适配窗口

cover模式



以可视窗口与游戏内容的**宽度比或高度比之间较大者**等比缩放适配填满窗口

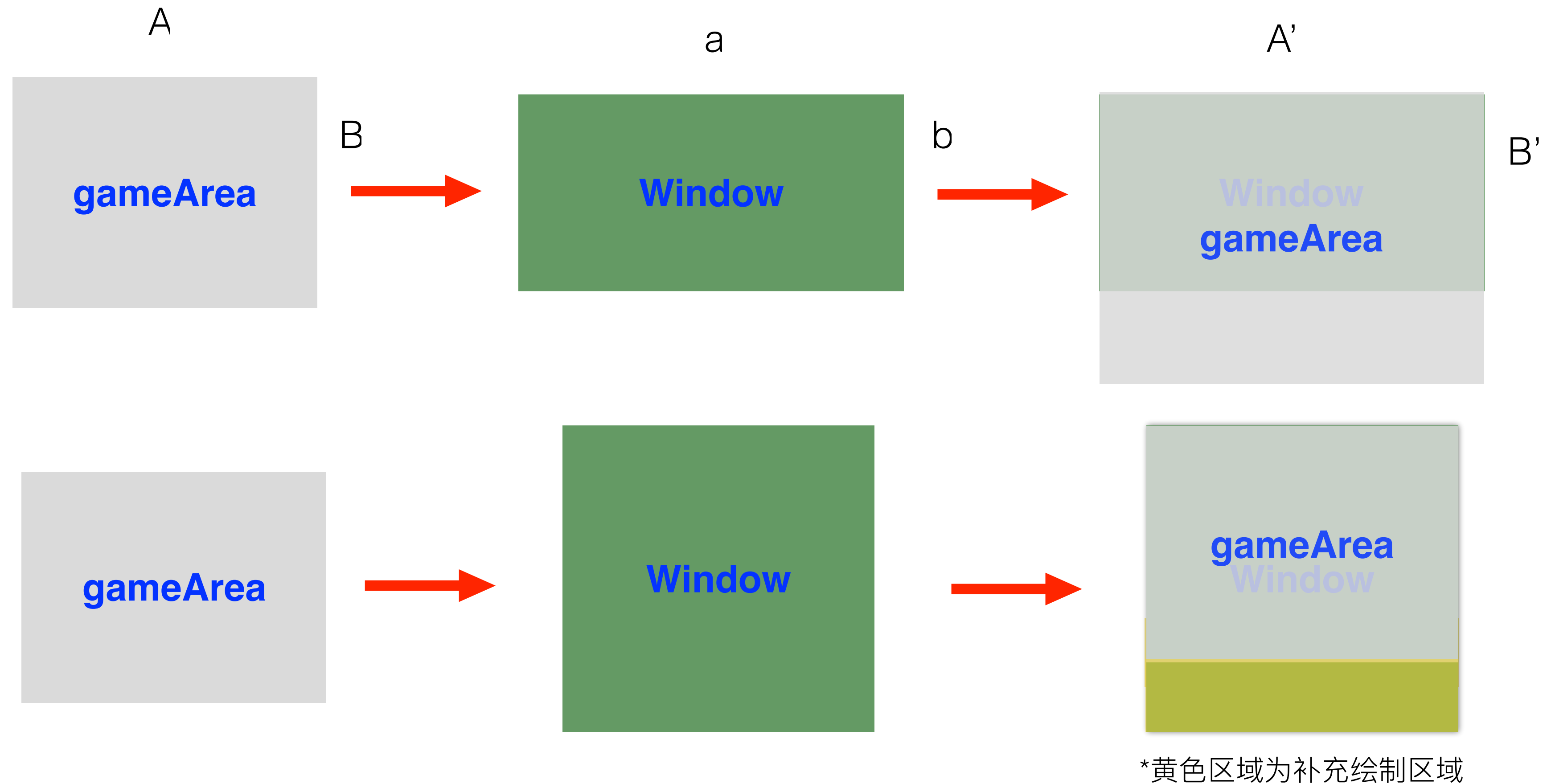


$$\text{scaleRadioX} = A'/A = a/A$$

$$\text{scaleRadioY} = B'/B = b/B$$

以**各边比**进行**变形拉伸**游戏内容的宽高以适配填满可视窗口

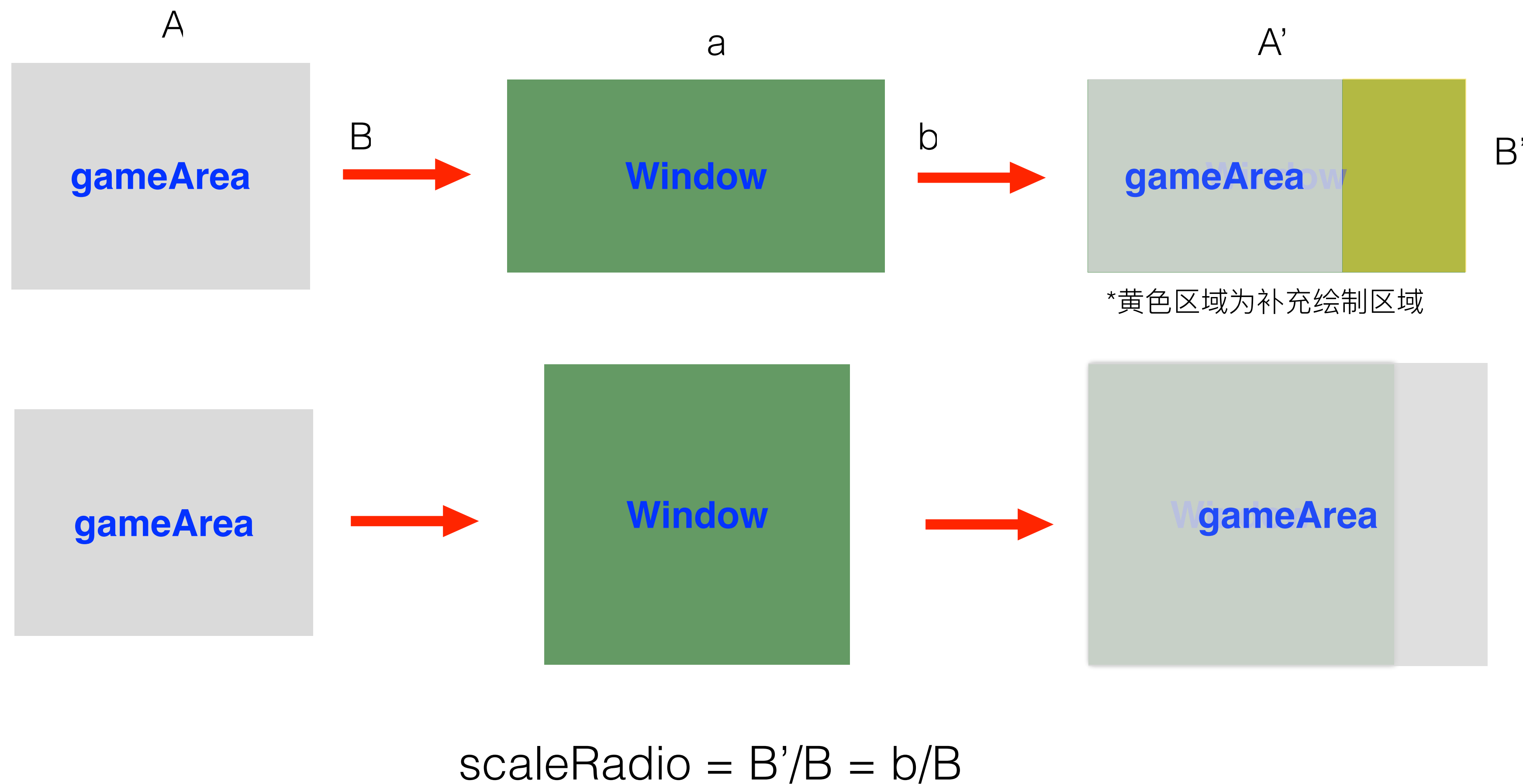
fixed-width模式



$$\text{scaleRatio} = A'/A = a/A$$

按游戏内容与可视窗口的**宽度比等比缩放**，**高度动态裁补**以适配填满窗口

fixed-height模式



按游戏内容与可视窗口的高度比等比缩放，高度动态裁补以适配填满窗口

T H A N K S
FOR YOUR WATCHING

