在Unity中需要截取屏幕画面用于分享，或者截取一些帧来做序列帧动画，今天分享一下如何来实现。

第一种方法：

private static void CaptureScreen()

{

Application.CaptureScreenshot("Screenshot.png", 0);

}

这个方法，截取的是某一帧时整个游戏的画面，或者说是全屏截图吧。

a、不能针对某一个相机（camera）的画面，进行截图。

b、对局部画面截图，实现起来不方便，效率也低，不建议在项目中使用：

虽然CaptureScreenshot这个方法呢，本身是不要做到这一点的。但是我们可以走曲线救国的路线来实现它。

思路是这样的：你可以先用这个方法截图一个全屏，然后通过路径获取到这个截图；

接下来就通过相关的图形类来，取得这个截图的局部区域并保存下来，这样就能得到一个局部截图了。

第二种方法：