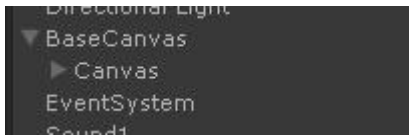
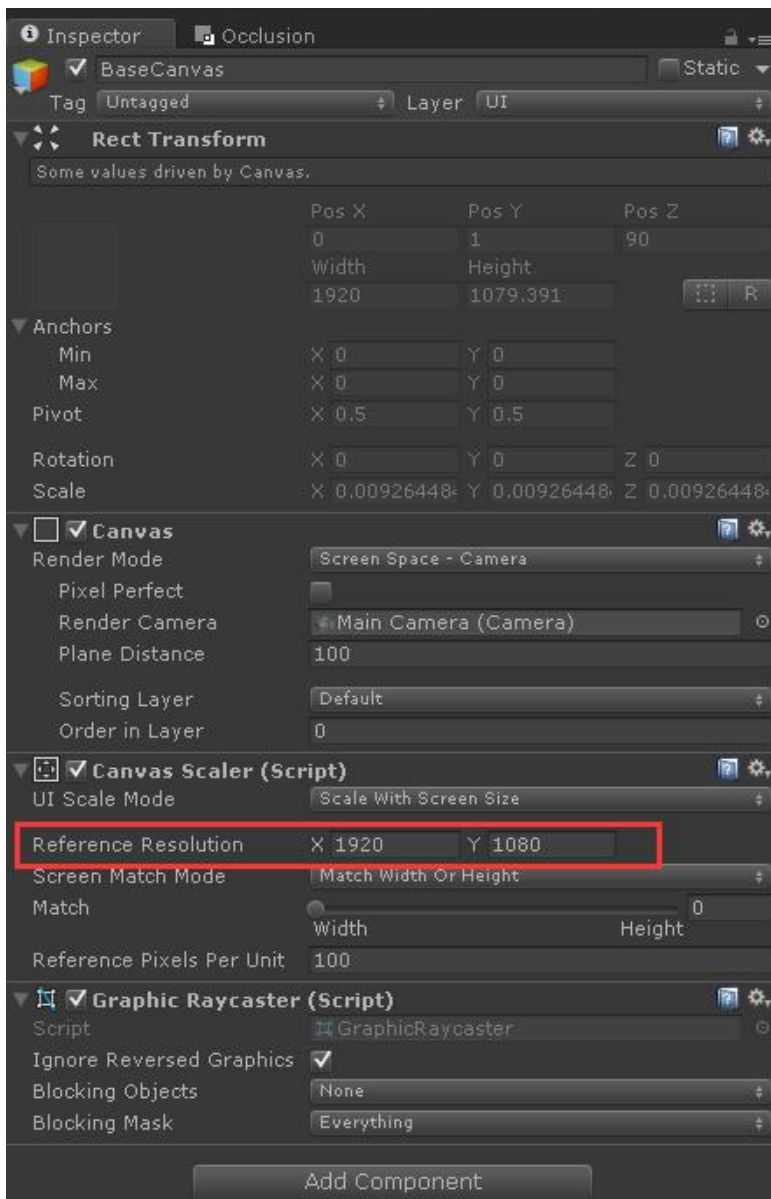


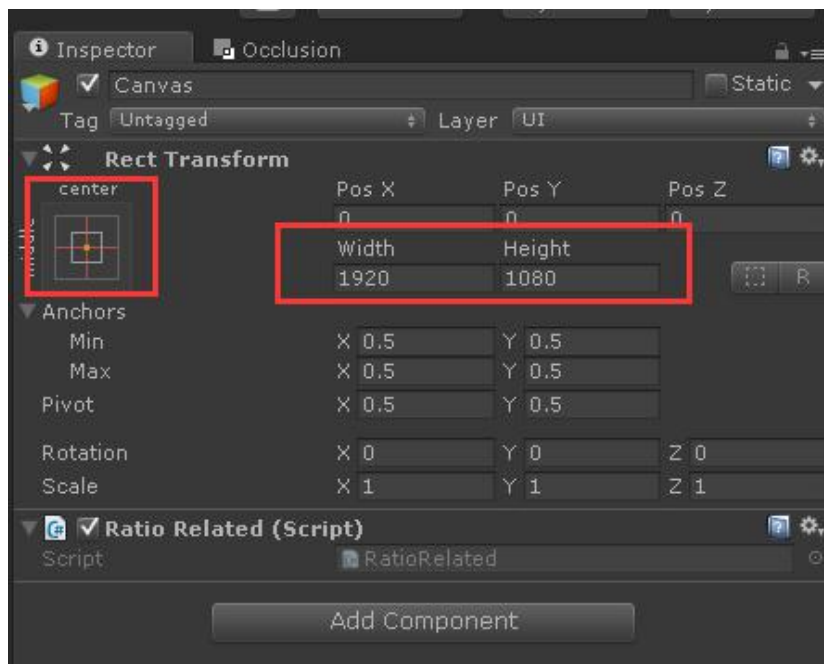
## Unity 端强制 16:9 解决方案（无需改变原来代码）

- 1、在 Canvas 内增加一个空物体，命名为原 Canvas 的命名，修改 Canvas 的名字以确保不影响 `GameObject.Find()`

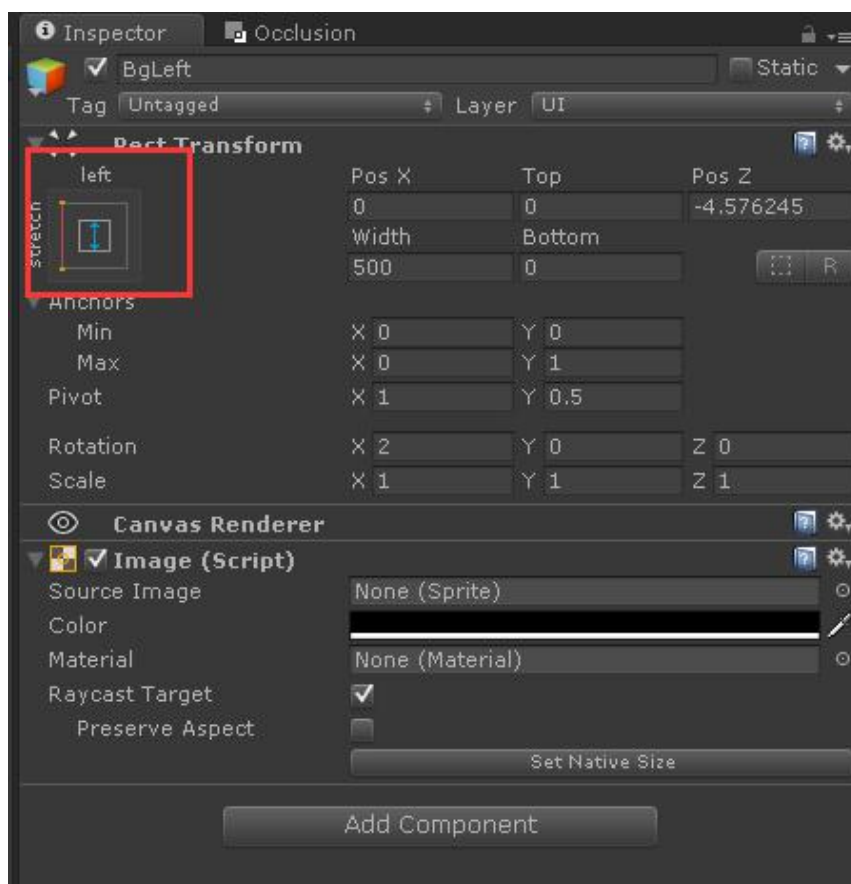


- 2、修改空物体的锚点方式为中心，分辨率和 Canvas 设置的分辨率相同（需要为 16:9 的分辨率）





3、在空物体的 4 个边外增加四个黑色的 Image，大小视分辨率而定，锚点对应边框（如左边框的图片以左边框拉伸），调整至相应位置



4、四个边框加入完成后如图所示



5、增加代码

示范:

```
void Start () {  
    CanvasScaler canvasScaler =  
    GameObject.Find("BaseCanvas").GetComponent<CanvasScaler>();  
    float ratio = (float)Screen.width / (float)Screen.height;  
  
    // 4:3 的处理  
    if (ratio < 1.7f)  
    {  
        canvasScaler.matchWidthOrHeight = 0;  
    }  
    // 18:9 以及 18.5:9 的处理  
    else if (ratio > 1.8f)  
    {  
        canvasScaler.matchWidthOrHeight = 1;  
    }  
}
```

6、3D 处理方式相同，通过屏幕比例修改摄像头坐标和旋转，需要根据实际调整