

喔嗎呀鳴喔嗎呀 學習全紀錄

這裡的資訊都是碩班研究時遇到的問題,還有解決的方法,還有進度追討。也算是一個筆記啦。(・ω・)/

部落格全站分類：生活綜合

相簿

部落格

留言

名片

APR 24
SUN

Unity 自動調整解析度問題?

分享:     讚 0

最近在幫之前的學長寫的App改Unity UI的解析度，原本想說直接設定好它的Canvas Scalar 解析度就好了啊，然後把圖示拉大就解決~~後來學長說了這樣就沒有Device independence，隨著手機的解析度調整UI和圖形了。為了解決這個方法，也爬過了蠻多資訊。

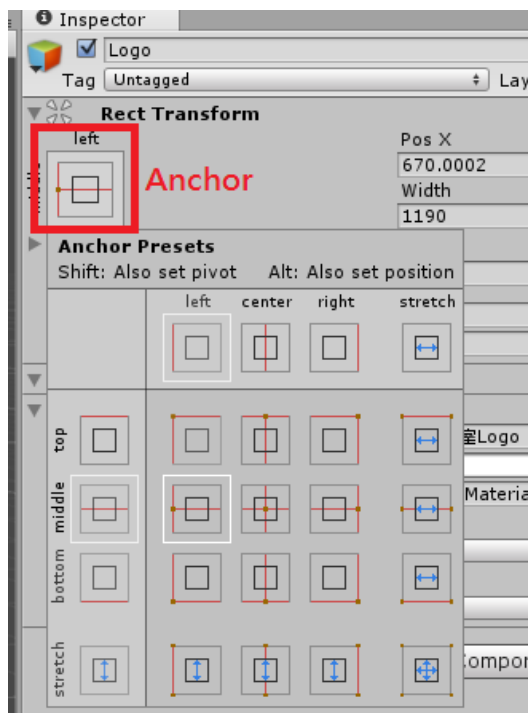
在Youtube上發現有人已經有發過教學影片了!!!覺得很Lucky~~~

影片連結在此 ↓↓

<https://www.youtube.com/watch?v=svyDgYz5idg>

擷取幾個小重點，想要更了解的人請直接點影片ㄟ。

1.使用Anchor(在Inspector上)



將圖片啊 按鈕啊 什麼的都給它用這個定位好，之後它就會隨著你將畫面拉大就會一起變大~~

啊，它有分上下左右中間，反正九個位置都傳遍遍給你了~~就看你要把東西固定在哪囉~~

2.還是必須使用的 Canvas Scalar + Screen Match Mode調整



再一次
一起幼稚



站方公告

[公告] 目前痞客邦於 2017/10/27 發生 DDoS 連線攻擊

[公告] PIXNET API 使用條款異動公告

[公告] 痞客邦加值服務「免費升級資格」將於 2017 年 9 月 18 日正式終止

活動快報

名人享樂職趣大挑戰



即日起至11月30日，觀看『名人出任務 享樂職趣大挑戰』

個人資料



暱稱：aqg81927

分類：生活綜合

好友：共0位(看全部)

地區：新北市

我的好友



前面提到說設解析度的地方，還是要給它設解析度啦，

把Ui Scale Mode 改為 Scale With Screen Size

Reference Resolution 就是參考解析度啦，就給它打下去

但是不同的地方是

我們還要改變一個地方，就是**Screen Match Mode**！！

改變Screen Match Mode的方式是我從Unity的官網爬到的

Designing UI for Multiple Resolutions
<http://docs.unity3d.com/Manual/HOWTO-UIMultiResolution.html>

是說Screen Match Mode 如果設0的話就是將現在的螢幕寬度和預設的螢幕寬度比較(可能比較完的話就是設成預設的吧!?!?)

1的話就是現在的螢幕高度和和預設的螢幕高度比較。

重點來了，如果設成0.5呢!!! 就是它會比較寬度和長度!!

用官網的例子來舉例好了，如果是(1)640 *960 和 (2)960*640(一個直向一個橫向畫面)

如果將他們的設成Screen Match Mode 的Match設0.5，也就是比較寬度和長度

(註明一下是解析度是寬*長~~)

(1)的寬度是(2)的1/1.5倍

然後(1)的長度是(2)的1.5倍

兩個相乘=1(據說這個就是Scalar Factor)，也就是它會維持圖片或按鈕的大小。

3.文字自動放大縮小
一樣先用之前的Anchor固定好位置，

然後 Best Fit給它勾下去!!!!再來設定最大的字體Size和最小的Size就可以功成身退了。



沒有資料可以顯示

熱門文章

- (1702)Unity 自動調整解析度問題?
- (696)Word論文撰寫 - 公式定位點
- (530)什麼是Dynamic Time Warp?

文章分類



- Leetcode練習 (1)
- Leetcode練習 (0)
- word筆記 (1)
- Unity (1)
- 未分類文章 (1)

最新文章

- [easy]leetcode java練習1
- Word論文撰寫 - 公式定位點
- Unity 自動調整解析度問題?
- 什麼是Dynamic Time Warp?

最新留言

動態訂閱



痞客邦站方公告 文章更新
[公告] 目前痞客邦於 2017/10/27 發生
5天前



痞客邦站方公告 文章更新
[公告] PIXNET API 使用條款異動公告
1個月前



痞客邦站方公告 文章更新
[公告] 痞客邦加值服務「免費升級資格」
1個月前



痞客邦站方公告 文章更新
[公告] PIXNET MIB (MONEY IN
2個月前



痞客邦站方公告 文章更新
[公告] 痞客邦 PIXNET MIB (MONEY IN
超過3個月以上



痞客邦站方公告 文章更新
Google AdSense 服務公告
超過3個月以上




痞客邦站方公告 文章更新
[公告] 5/24 13:58 開始的網站攻擊事件
超過3個月以上



痞客邦站方公告 文章更新
媒體新聞發佈：PIXNET引領數位內容產
超過3個月以上



痞客邦站方公告 文章更新
唯有不斷往前，一起邁向更豐富的智慧生


痞客邦站方公告 文章更新
[公告] Google 搜尋問題

超過3個月以上

所有訂閱


然後題外話，最近到了彈性超級疲乏期，
來人趕快賞我兩巴掌，醒醒啊～～～

創作者介紹



aqq81927

喔嗎呀鳴喔嗎呀 學習全紀錄



aqq81927 發表在 痞客邦 PIXNET 留言(0) 人氣(1704)
E-mail轉寄

文章精選

文章精選 ▼

[所有文章列表](#)

文章搜尋

搜尋

新聞交換(RSS)



誰來我家

參觀人氣

本日人氣：2
累積人氣：2947

QR Code



POWERED BY



(登入)

全站分類：不設分類
個人分類：Unity
上一篇： 什麼是Dynamic Time Warp?
下一篇： Word論文撰寫 - 公式定位點

▲TOP

. 留言列表 (0)

發表留言

推 0

您尚未登入，將以訪客身份留言。亦可[登入](#)留言

您的暱稱 ...

留個言吧 ...

☐ 悄悄話

[其他選項](#)

送出留言

