using UnityEngine;  
using System.Collections;  
using UnityEngine.UI;  
  
  
public class ScreenShotWithoutUI : MonoBehaviour {  
  
    public RawImage image;  
  
    public void ScreenShotCapture () {  
      
        Rect rect = new Rect (0, 0, Screen.width , Screen.height);  
        string fileNmae = DateTime.Now.Ticks + ".jpg";  
        StartCoroutine(TakeScreenshot(image, rect , fileName ,1));  
    }  
  
    IEnumerator TakeScreenShot(RawImage image, Rect rect , string fileName, float ratio)  
    {  
  
        *//wait for the end of the frame to avoid any interfereance*  
        yield return new WaitForEndOfFrame();  
  
        camera camera = camera.main;  
  
        *//Aplly the ratio*  
        rect.height \*= ratio;  
        rect.wight \*= ratio;  
  
        camera.Render ();  
        Texture2D texture = new Texture2D((int)(camera.pixelWidth), (int)(camera.pixelHeight));  
  
        texture.ReadPixels (rect, 0, 0);  
        texture.Aplly ();  
  
        byte[] bytes = texture.EncodeToPNG ();  
  
        System.IO.File.WriteAllBytes (Application.persistentDataPAth + "/" + fileName, bytes);  
        image.texture = texture;  
  
    }  
  
}