**画布缩放器 (Canvas Scaler)**



**属性**

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **UI Scale Mode** | 确定画布中的 UI 元素的缩放方式。 |
| **Constant Pixel Size** | 无论屏幕大小如何，UI 元素都保持相同的像素大小。 |
| **Scale With Screen Size** | 屏幕越大，UI 元素越大。 |
| **Constant Physical Size** | 无论屏幕大小和分辨率如何，UI 元素都保持相同的物理大小。 |

Constant Pixel Size 的设置：

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Scale Factor** | 按此系数缩放画布中的所有 UI 元素。 |
| **Reference Pixels Per Unit** | 如果精灵具有此“Pixels Per Unit”设置，则精灵中的每个像素将覆盖 UI 中的一个单位。 |

Scale With Screen Size 的设置：

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Reference Resolution** | UI 布局设计的目标分辨率。如果屏幕分辨率较大，则 UI 会放大，如果较小，则 UI 会缩小。 |
| **Screen Match Mode** | 在当前分辨率的宽高比不适应参考分辨率时，用于缩放画布区域的模式。 |
| **Match Width or Height** | 以宽度、高度或二者的某种平均值作为参考来缩放画布区域。 |
| **Expand** | 水平或垂直扩展画布区域，使画布不会小于参考。 |
| **Shrink** | 水平或垂直裁剪画布区域，使画布不会大于参考。 |
| **Match** | 确定是否以宽度、高度或二者的某种平均值作为参考进行缩放。 |
| **Reference Pixels Per Unit** | 如果精灵具有此“Pixels Per Unit”设置，则精灵中的每个像素将覆盖 UI 中的一个单位。 |

Constant Physical Size 的设置：

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Physical Unit** | 用于指定位置和大小的物理单位。 |
| **Fallback Screen DPI** | 在屏幕 DPI 未知时采用的 DPI。 |
| **Default Sprite DPI** | 用于精灵的每英寸像素，使其“Pixels Per Unit”设置与“Reference Pixels Per Unit”设置匹配。 |
| **Reference Pixels Per Unit** | 如果精灵具有此“Pixels Per Unit”设置，则其 DPI 将与“Default Sprite DPI”设置匹配。 |

World Space Canvas 的设置（画布 (Canvas) 组件设置为 World Space 时显示）：

| ***属性：*** | ***功能：*** |
| --- | --- |
| **Dynamic Pixels Per Unit** | 用于 UI 中动态创建的位图（如文本）的每单位像素量。 |
| **Reference Pixels Per Unit** | 如果精灵具有此“Pixels Per Unit”设置，则精灵中的每个像素将覆盖世界中的一个单位。如果“Reference Pixels Per Unit”设置为 1，则精灵中的“Pixels Per Unit”设置将按原样使用。 |

Canvas最终大小的计算分两步：

1，改变Canvas大小，是的Canvas的纵横比和目标纵横比一样

2，设置Canvas的Scale值

UI Scale Mode设置为：Scale With Screen Size

Screen Math Mode为：Expand