**Unity3D分屏画面、子母屏画面**

Posted on 2013年04月15日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 230 次

很多游戏都会用到类似的画面处理，游戏当中小地图、车子的后照镜、双人游戏、四人游戏。Unity3D子母画面如何设定呢？

1.拖一个“物件”当做辅助“镜头”测试用，在这我们拖曳了一条龙！

2.新增两个镜头，一个从正面看“龙头”，另一个从背面看“龙背”。

3.点选物件“Camera\_A”，从Inspector设定把Normalized View Port Rect内的：

X=0

Y=0

W=0.5

H=0

点选物件“Camera\_B”，从Inspector设定把Normalized View Port Rect内的：

X=0.5

Y=0

W=0.5

H=0

4.＊Normalized View Port Rect解说：X,Y代表画面的位置，左上是（0,0），左下（0,1），右上是（1,0），右下是（1,1），正中央就是（0.5,0.5）。

W画面的宽度参数值范围：0~1

H画面的高度参数值范围：0~1

所以如果设定为：

“Camera\_A”

X=0

Y=0

W=1

H=0.5

“Camera\_B”

X=0

Y=0.5

W=1

H=0.5