**Unity3D自动适应分辨率**

Posted on 2013年03月22日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 450 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中的GUI.Matrix(矩阵) 就可以实现自动适应分辨率。

脚本如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **var** horizRatio:**float** = Screen.width / 800.0; |
| 2 | **var** vertRatio:**float** = Screen.height / 600.0; |
| 3 | GUI.matrix = Matrix4x4.TRS (Vector3(0, 0, 0), Quaternion.identity, Vector3 (horizRatio, vertRatio, 1)); |