**摄像机自动适应所有分辨率代码**

Posted on 2013年01月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 1,049 次

首先需要确定好整个游戏开发的宽高比，比如 4：3（1024 ＊ 768） , 3：2 （960 ＊ 640） ， 16：9（1280\*720）等等，然后在场景内所有相机生成完毕后使用这段代码。

此方法是设置相机最终生成的图像比例，下面的代码是强制以 4 ： 3 比例拉伸到当前选择的分辨率。此代码在IOS，Android，Mac和Windows下测试通过。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **foreach** (**var** cam **in** Camera.allCameras) { |
| 2 |  |
| 3 | cam.aspect = 4/3f; |
| 4 |  |
| 5 | } |