Unity Camera

- orthographicSize & aspect

orthographicSize & aspect

https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera-orthographicSize.html

https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Camera-aspect.html

public float **`orthographicSize`**;
public float **`aspect`**;

Mô tả

Camera.orthographicSize

Là **1/2** kích thước của camera khi ở chế độ **orthographic**.

Thuộc tính `orthographicSize` xác định độ lớn vùng nhìn thấy được của một orthographic Camera. Để chỉnh sửa `orthographicSize` bạn phải set Camera projection thành orthorgraphic.

Chiều cao của vùng nhìn là (`orthographicSize` * 2). Unity tính chiều rộng của vùng nhìn bằng cách sử dụng orthorgraphicSize và tỷ lệ của Camera.

Unity bỏ qua orthographicSize nếu camera không phải orthorgraphic. Thay vào đó hãy sử dụng **fieldOfView**.

Camera.aspect

Là tỷ lệ khung hình (chiều rộng/chiều cao).

Mặc định tỷ lệ này tự động được tính dựa theo tỷ lệ màn hình. Ngay cả khi camera không render full màn hình. Nếu bạn thay đổi aspect của camera, giá trị này sẽ giữ nguyên cho đến khi bạn gọi `camera.ResetAspect()`. Camera.aspect sẽ được đặt lại thành tỷ lệ khung hình của màn hình.

Giữ `orthographicSize` theo chiều rộng màn hình.

```
private Camera mainCamera;
private Vector2 referenceResolution = new Vector2(1080, 1920);
```

```
private void ResizeCamera()
{
    float screenWidth = Screen.width;
    float screenHeight = Screen.height;

    float baseHorizontalSize = mainCamera.orthographicSize * referenceResolution.x /
referenceResolution.y;
    float size = baseHorizontalSize * screenHeight / screenWidth;

    mainCamera.orthographicSize = size;
}
```