

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

随笔- 17 文章- 0 评论- 0 阅读 - 405

[ToneTuneToolkit][008]Unity程序多屏显示设置方法

```
#region Environment
Windows 10 21H1
Unity 2020.3.15f1c1 LTS
VSCode 1.58.2
// ToneTune Toolkit 下载地址
// https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git
#endregion
```

高清大图警告！
全文左对齐警告！

Here is the **fu**xking thing. I developed an app for my Party A.

程序分辨率要求是3840x800，是由三个1280x800显示器共同组成的，三块屏幕同时显示同一个程序。

我在Unity中精心设置了“分辨率”及“全屏模式”，确保程序完全符合需求，我自测运行正常，但“擅长”屏幕融合的甲方无论怎么测试都是单屏显示程序，另外俩显示器只显示桌面，之后甲方不断要求我调整设置打包程序给他们。

无知是博学的必经之路，但我对**愚蠢**的容忍是有限的。

想到可能会有更多的Unity程序员遇到此类问题.....

希望我的文章能够帮助更多同行战胜又菜又爱玩的甲方。

设置教程从**第07步开始**。

(刚做的，送给菜鸡甲方。)

菜就多练练



由于我的显示器是两块1920x1080的屏幕，加起来等于3840x1080，所以高度就暂定1080，丝毫不影响本篇教程呈现的最终效果。

01.在Photoshop中随手绘制一个3840x1080的图片，作为标尺，方便观察。

公告

昵称： MirzkisD1Ex0
园龄： 8个月
粉丝： 0
关注： 0

< 2021年7月 >						
日	一	二	三	四	五	六
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔
我的评论
我的参与
最新评论
我的标签

我的标签

Unity ToneTuneToolkit(10)

随笔分类

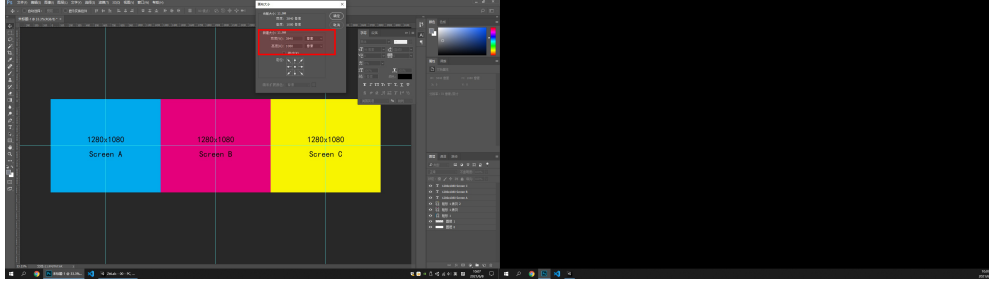
Unity ToneTuneToolkit(10)

随笔档案

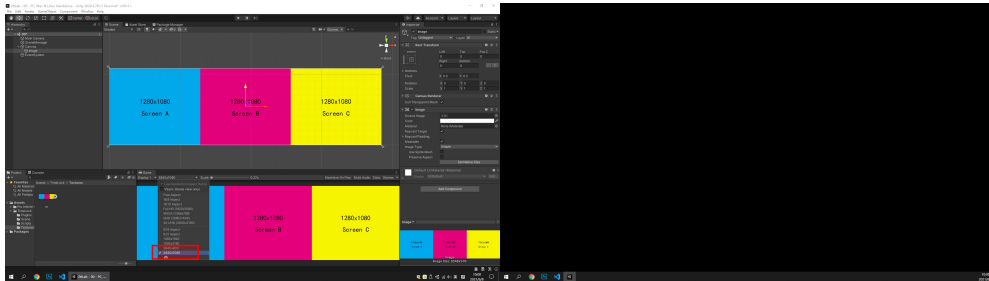
2021年7月(10)
2021年6月(7)

阅读排行榜

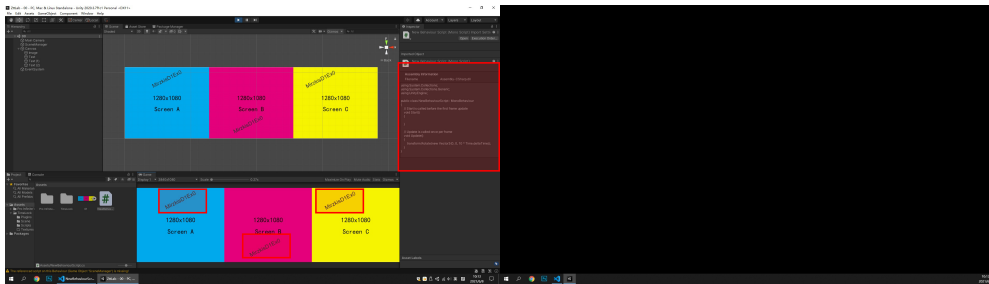
- <UnityIsPower><010>"com.unity.collab-proxy"问题修复(73)
- [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称(64)
- [ToneTuneToolkit][005]"Sentinel key not found (H0007)"问题修复(49)
- [ToneTuneToolkit][008]Unity程序多屏显示设置方法(30)
- [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间转换(26)



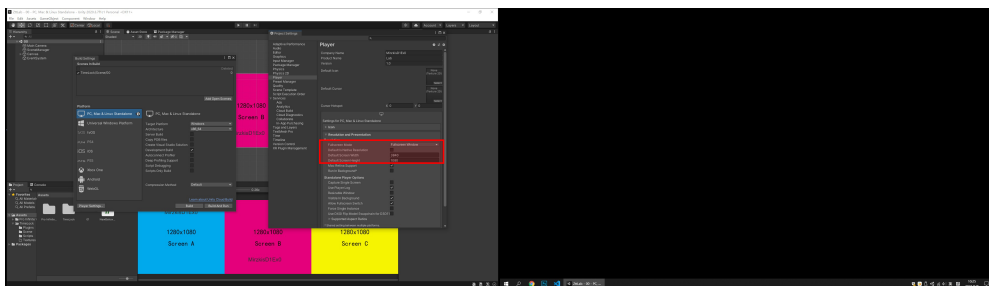
02.在Unity中创建一个Canvas，将开发分辨率设置为3840x1080，再把图贴进去看一下宽高比例是否正常（肯定是正常的，但还是要确认一下）。



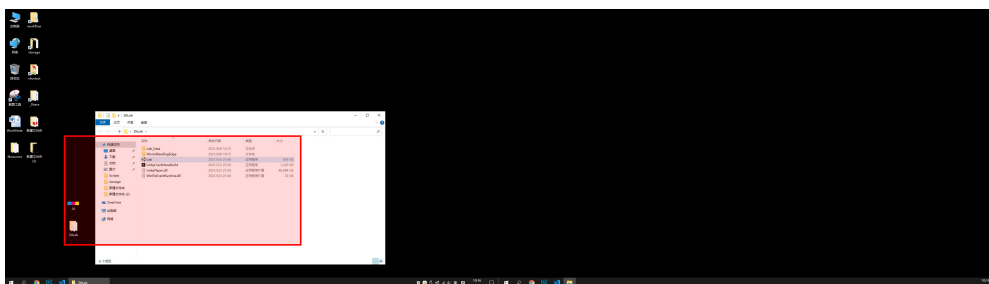
03.此步骤可跳过，我创建了一个简单的使对象自行旋转的脚本，以确定程序动态效果。



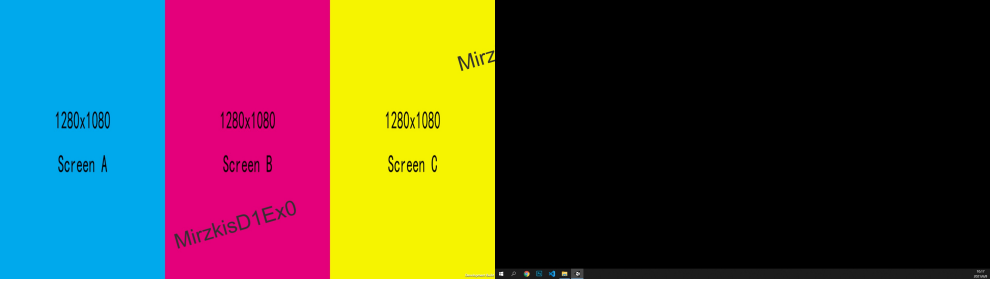
04.在程序打包设置中选择“全屏窗口化”，然后调整分辨率为3840x1080作为一层保险。



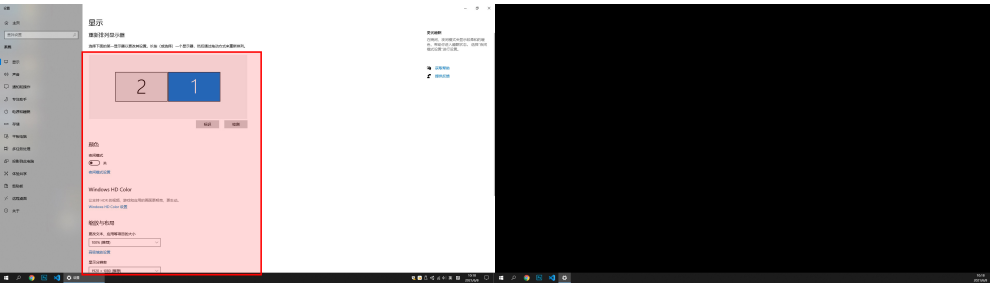
05.打包出程序，请留意我的Windows任务栏，两块屏幕为分屏显示，所以两个屏幕都有任务栏。



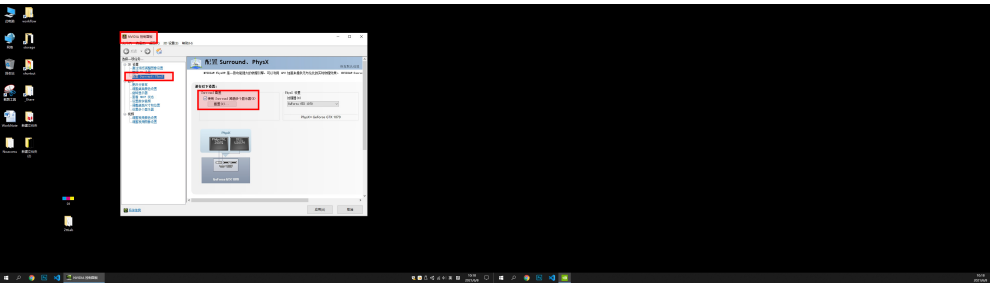
06.此时运行程序，程序只是独占“屏幕1”，而且标尺宽高比明显有误。Alt+Enter可以切换全屏和窗口模式，诸位可以自己试试。



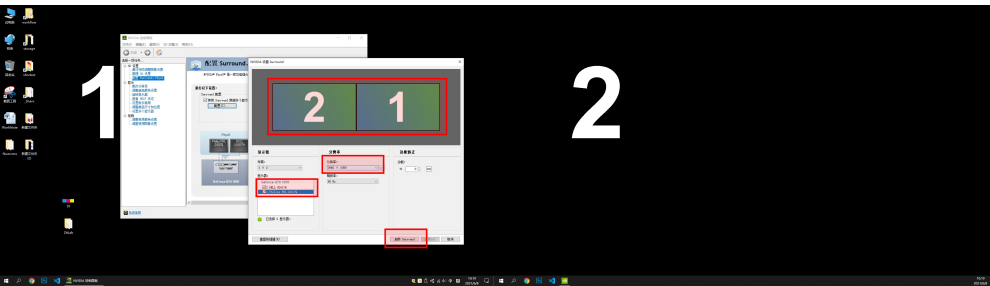
07.先看下我的双屏设置，两个1920x1080的屏幕，主副屏不影响（可以拖动1/2调整顺序）。



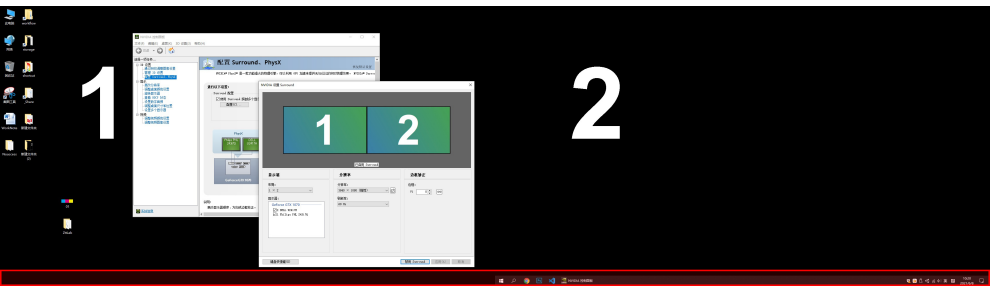
08.来设置一下，首先进入“Nvidia控制面板->3D设置->配置Surround、PhysX”选项卡，勾选“使用Surround跨越多个显示器”，点击“配置”。此时可能要求用户关掉正在运行的一些程序，比如浏览器，关掉之后继续。（希望关掉浏览器后你还能找到本教程）



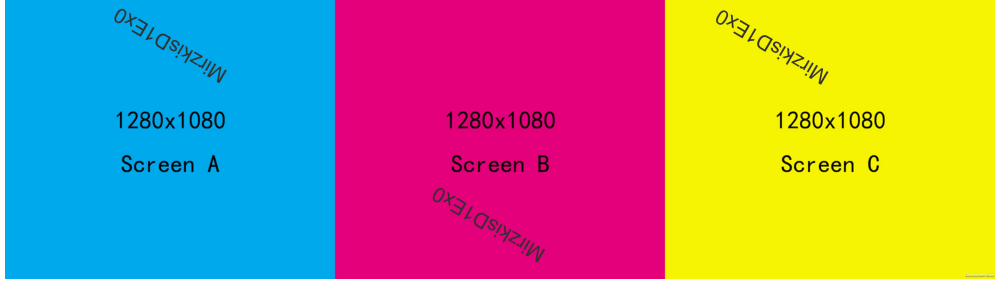
09.勾选上自己的显示器，确认分辨率是否正常，拖动调整显示器顺序，点击“启用Surround”，之后屏幕可能会黑一下，耐心等待10秒钟。



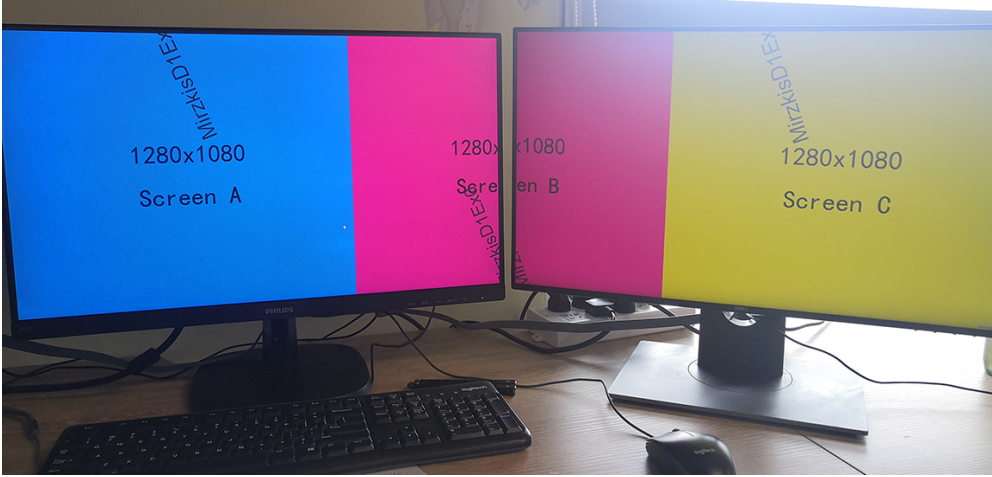
10.看起来似乎和之前没有什么变化，但是仔细观察一下我的任务栏，从两个变成了一个。两个显示器不再是“1920x1080+1920x1080”而是“3840x1080”，变成了一块屏幕。



11.此刻再运行一次刚刚打包好的3840x1080程序。妥妥的没问题。



附上一张照片。



#region Introduction

此工程位于Github，遵从MPLv2.0协议，请根据需求使用。Pull完记得点个Star！
文章仅作抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。
此教程系列曾属于“Unity The Great”，但由于“Tone Tune Toolkit”的诞生，开发组决定将两个系列进行合并。
如果内容中出现了语混序乱、错罄字、缺少标点符号的情况还请见谅
互联网精神永存。
Hooray!!!
#endregion

#region Developer

[团队代言人博客]
// <https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/>
[开发者邮箱]
// dearisaacyang@outlook.com
[开发者微信]
// wxid_63t8w3035kvp22
[开发者企鹅]
// 2957047371
#endregion

分类: Unity ToneTuneToolkit

标签: Unity ToneTuneToolkit

好文要顶

关注我

收藏该文

MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

编辑 预览

B    

支持 Markdown

 自动补全

提交评论 退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

【推荐】阿里云云大使特惠：新用户购ECS服务器1核2G最低价87元/年

【推荐】投资训练营：一杯咖啡的价格，教你学会投资，增加被动收入

【推荐】加州大学伯克利分校高管教育：大数据与数学科学-在线课程

【推荐】和开发者在一起：华为开发者社区，入驻博客园科技品牌专区

编辑推荐：

- 利用 PGO 提升 .NET 程序性能
- 我给鸿星尔克写了一个720°看鞋展厅
- 带团队后的日常（三）
- 你为什么不想向上汇报？
- 传统.NET 4.x应用容器化体验（4）



最新新闻：

- Airbnb上线Wi-Fi测速功能 方便房主与租户参考
 - 微软正在就投资印度连锁酒店Oyo一事进行谈判
 - 死不了，长不大，瑞幸有点小尴尬
 - 躲在手机背后谈恋爱，2.4亿单身男女的隐秘情事
 - 比起上市，小红书更应去去滤镜
- » 更多新闻...