Unity 录屏插件

一、插件安装

1. 下载插件

进入 playturbo【录屏项目】页面,点击右上角的【下载 Mindworks 插件】按钮,即可获取相关文档

play	jturbo 👳	1		(H)
9 8	和元 (115年	ų	录屏项目 Danasmicro.com. Borteneng varit-sense.	A TEMphantality + Mittill
	可玩适用 和玩适用	^	想要找进开始制作受算项目? (MMIST 2001 / Humitour - 198700)	
÷	201411 号出本下数历史 出意服务	,	MAN Annual 1 新建築用项目 00227月23日 00227月23日 00227月23日 00227月23日	
0	我的很产 常用设置	3 3	还来安徽"Mindworks题件"? 本 "Windworks题件" 第二百四百四章 -	

2. 安装插件

根据文档内的指引, @研发人员 需要完成 Mindworks 插件的安装

1) Unity 需要安装 WebGL Build Support 模块

Add modules for Unity 2021.3.2f1 us			
Add modules	Required: 1.24 GB Available: 461.4	5 GB	
Universal Windows Platform Build Support	276.53 MB 1.94 G		
WebGL Build Support			
Windows Build Support (IL2CPP)	294.44 MB 1.67 G		

2) 运行 Unity 项目, 打开 Window > Package Manager, 然后点击左上角的"+" 号选择 Add Package from disk



3)选择并打开 Unity 录屏插件根目录中的 package. json 文件,选择后会自动安装 Mindworks 插件,然后会显示在上方菜单栏中

🗑 Select package on disk					×
← → • ↑ 🚺 ు ﷺ	电線 > 虚闇 > unity > unityPlug	ıs > unity-video-package >			
组织 * 新建文件奏					E • 🔳 🔮
mws_runtime_S ^	名称 ^	修改日期	8 <u>11</u>	大小	
ScriptAssembli	.ait	2023/1/9 17:55	文件夾		
制印度	vs	2023/1/9 15:14	文件夾		
🔷 WPS云盘	Editor	2023/1/9 17:55	文件夾		
the second	- Plugins	2022/12/8 21:32	文件夾		
OneDrive - Pers-	Runtime	2023/1/9 17:55	文件夾		
💻 此电脑	🔢 package ison	2022/12/8 21:21	JSON 證文件	1 KB	
3D 75					
2 税類					
国 图片					
🖬 文档					
J 7:2					
ト音乐					
45					
文体学	(N): nackage ison			v	e.ison file (*.ison)
		Contract of Contra			
				打开	(0) 取満

二、参数配置

1. @设计人员需求配置

1) 打开 https://playturbo.mindworks-creative.com 登录自己的订阅账号, 点击【录屏项目】

play	jturbo ⊕ż~	#
۵	首页	
	模版库	~
8	我的项目	^
	可玩项目	
_	视频项目	_
	录屏项目	
	导出&下载历史	
Q	创意服务	~
8	我的资产	~
٢	常用设置	~

2) 点击右上角的【+新建项目】,填写【基本信息】与【录屏参数】完成项目的 创建

۵	首页		< 返回
	模版库	~	新建录屏项目
8	我的项目	~	
	可玩项目		基本信息
	视频项目		*项目名称
	录屏项目		请输入项目名称 0/20
	导出&下载历史		* 淮广产品
Q	创意服务	~	+ 从推广产品资产选取 + 新增推广产品
8	我的资产	~	游戏近配方向 零度 構羅
0	常用设置	×	为保证更好的的游戏录制效果,可选择希望导入的游戏适配方向。
			录用参数
			+ 从已有项目复制 + 从参数字线复制 + 新建参数

2. @研发人员参数配置

1) @研发人员 在 Unity 项目打开 MindWorks>Build, 进入登录页面, 输入自己 的订阅账号登录插件, 会进入到项目列表 Project List 中



*搜索功能: 可通过输入项目的 id 或者 name 搜索到对应的项目

Project List	Logout
id v ۹	search
name	1001761106

2) 在 Project List 会看到对应的项目,点击 select 进入 Build 界面,可以看到@设计 人员 在 playturbo 平台创建的项目信息、产品信息、以及设定的参数信息

Project List	Logout
id 🔹 ۹	search
id	
name	
locked status	
created time	

ecord by Mindwork	CS Refresh Pr	ojects Logoi
▼ Project Info		
Project:		
Project Id:		
Locked:		
Created Time:		
T Product Info		
Product Id:		
Product Name:		
Product Platform:		
⊤ Params (3)		
	角色攻击力 50为默认攻击力,可在1~100调整	
	50	Reset
active reload	×	
	Copy Code	

3) 自定义参数

参数的类型有单选项、多选项、单选下拉、多选下拉和数值,可以在 Build 界面选择 对应参数的 CopyCode 按钮获取并在游戏中添加设置,参数的变化会在游戏中呈现出来。 【如: MWRuntime.getCfgValue<double>("角色攻击力");】

4)参数面板的信息:

①name: 该参数的名字

②desc: 该参数的描述

③value: 该参数的值

④active: 该参数在录屏编辑页面中是否展示,如果该参数已经设置在项目

中生效,建议勾选

⑤reload:更新参数的变化是否重新试玩,若打勾后在更新参数时会调用重新试玩

Params (3)		
name desc	角色攻击力 50为默认攻击力,可在1~100调整	
value	50	Reset
active reload	*	
	Copy Code	

5) Reload

5-1)如果不勾选 reload,参数信息修改时不会实时刷新同步到游戏中,如果需 要实时监听参数变化,建议使用以下方法设置: ①可在 update 里面获取参数的值来实时监听参数变化 ②如果不在 update 中设置,可以通过设置 MWRuntime. UpdateGameConfigEvent += this. onGameConfigChanged 添加参数监听, onGameConfigChanged 为参数监听的回调, 当参数发生变 化时触发该回调,例如: void Start() { Debug.Log("this is a test"); MWRuntime.UpdateGameConfigEvent += this.onGameConfigChanged; // onGameConfigChanged("1111", MWRuntime.getCfgValue<string>("1111")); }private void onGameConfigChanged(string key, object value) { if (key != "1111" || value == null) return; var txt = this.gameObject.GetComponent<Text>(); var str = "测试"; if (value is string[]) { string[] strs = value as string[]; for (int i = 0; i < strs. Length; i++) { str += ", " + strs[i]; } } else if (value is string) Ł str += ", " + value;

```
}
txt.text = str;
}
```

5-2)如果勾选 reload,则当参数变化时会调用重新试玩
①重新试玩默认自动刷新场景 1
②如果不想执行①操作可以设置 MWRuntime.GameRetryEvent +=
this.onGameRetry 添加重新试玩监听,onGameRetry 为重新试玩监听的回调

6)在需要设置参数的地方完成参数的设置后点击 active 激活参数



*第三方 SDK

必须避免任何涉及广告或向外部服务器发送/接收任何类型的分析数据的 SDK 或套件, 否则会有异常

三、构建和上传

@研发人员 完成参数配置后,点击 Build&Upload 按钮,开始上传录屏项目,点击后 需要耐心等待几分钟:

名字 描述	test01	
(A	zxc123 💌 🎫	
完成 是否需要重载		
	把贝代码	
	构建る上传	4

1) 如果构建成功,则会在 Unity 控制台打印结果,同时将尝试上传到 playturbo 平台, 如果上传成功即可在 playturbo 平台看到项目状态是【已上传】

[14:52:01] Build Succeeded: 4972084 bytes UnityEngine.Debug:Log (object)						
录屏项目						
項目名称 > 搜索	Q. 自开始时间 至 结束时间	[項目状态 ~] 版本状态	~			
名称及id	操作 产品名称	參数数量	版本时长	版本/项目状态]		
া 💽 ID Super Kicker!	🖬 📾 🖷 🚥 Super Kicker!	3		已上传		

2) 如果构建失败, Unity 控制台将显示错误, 请先解决这些问题, 然后再尝试重新构建

四、开始录制

@设计人员在 playturbo【录屏项目】页面,点击"+"号创建版本后,即可开始录制视频

