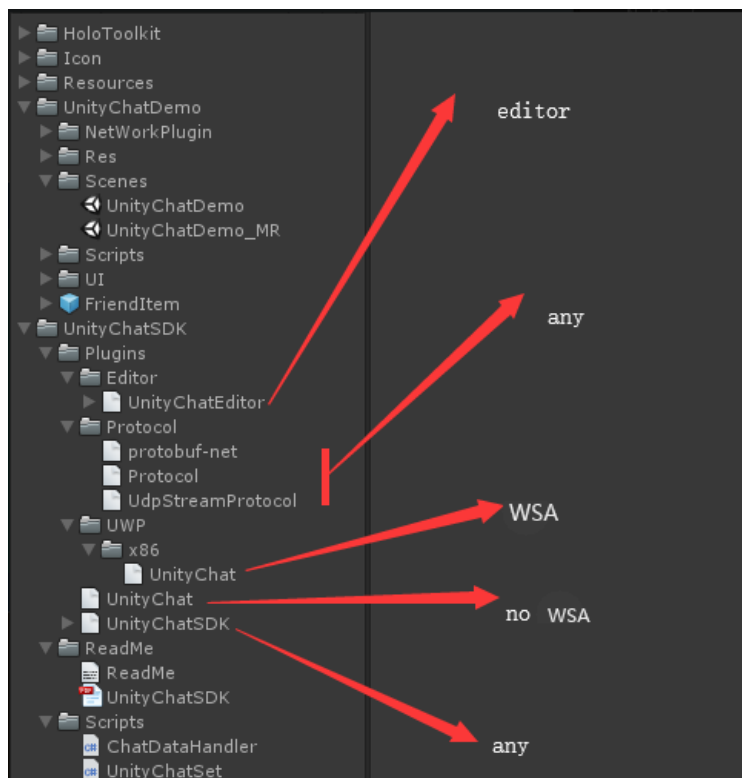


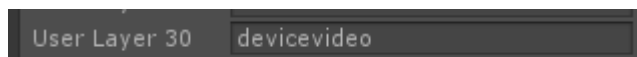
# UnityChatSDK 文档

## 1. Unity 项目设置

1. 使用 Unity2018. 1. 0f2 及以上创建项目
2. 导入 UnityChatSDK 包
3. 设置
  - 3.1 dll 平台设置



### 3.2 添加 Layer 30[devicevideo] (场景中的摄像机 Culling Mask 去除此层)



### 3.3 Edit-> ProjectSettings -> Audio -> DSP -> Good Latency

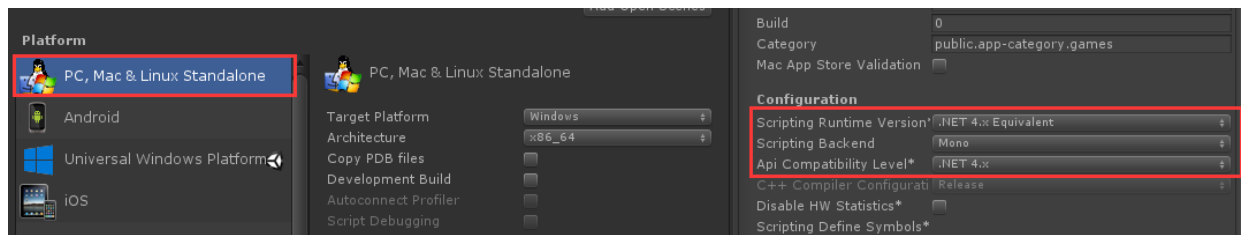


### 3.4 Edit-> ProjectSettings -> Time

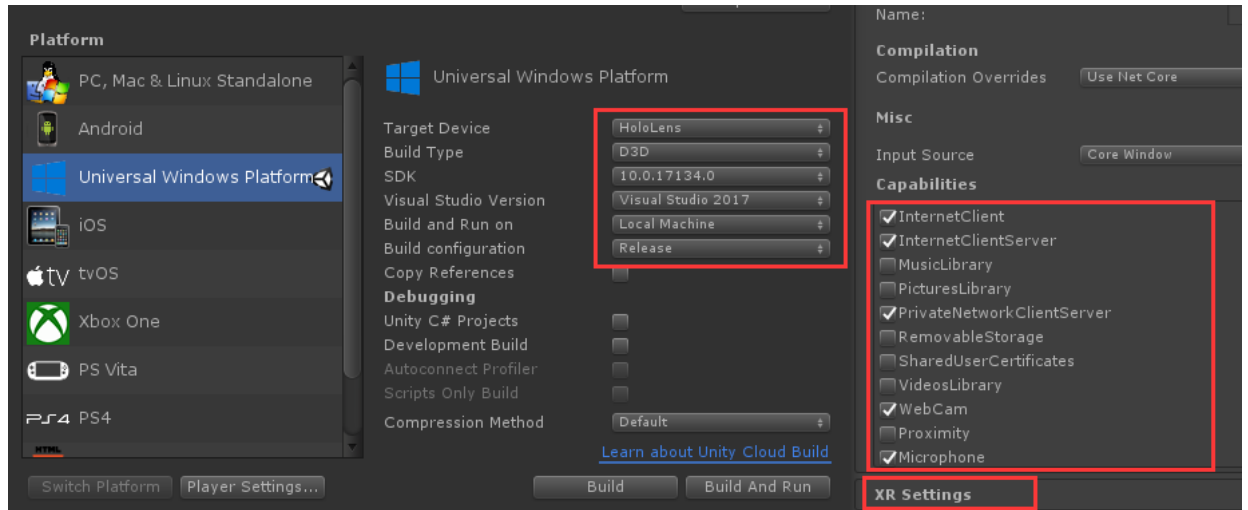
Fixed Timestep=0.04;

### 3.5 Player Settings -> Other Settings -> Configuration

.Net 4.x



如果你部署 HoloLens 项目，需要导入 HoloToolkit2018 及设置如下



HoloToolkit2018 包可在群文件下载（211031265）



## 2. Demo 服务器部署

Assets	2019/1/3 星期四 ...	文件夹
Library	2019/1/3 星期四 ...	文件夹
obj	2019/1/2 星期三 ...	文件夹
Packages	2019/1/2 星期三 ...	文件夹
ProjectSettings	2019/1/3 星期四 ...	文件夹
Temp	2019/1/3 星期四 ...	文件夹
.gitignore	2018/11/29 星期...	文本文档
Assembly-CSharp.csproj	2019/1/3 星期四 ...	Visual C# Projec...
LICENSE	2018/11/29 星期...	文件
README.md	2018/11/29 星期...	MD 文件
UnityChatDemoServer.zip	2019/1/3 星期四 ...	好压 ZIP 压缩文件
UnityChatSDK-master.sln	2019/1/2 星期三 ...	Visual Studio 解...

1. 设置 TCP 端口：6650 UDP 端口：6680，  
在防火墙高级设置：新增入栈，添加以上两个端口，  
服务器可部署在本地及云服务器，只需在 Config.cs 中更改 IP 地址即可。  
运行 TcpSIPServer.exe 及 UpdStreamServer.exe 即可开始音视频通讯

### 3. 将 UnityChatSDK 集成到你的项目中

如果你要将 UnityChatSDK 集成到你自己的服务器中，也很简单，只需设置 **ChatDataHandler.cs** 和更改 **UnityChatSet.cs** 中的音视频数据发送及接收的网络接口。

### 4. 更多的音视频教程更新请关注

<https://blog.csdn.net/ShanGuUncle/article/details/81535884>

如有疑问和意见欢迎在评论区留言，我会及时回复，谢谢！