

Coocaa VRMedia SDK 使用手册

版本：1.1.1

修订历史

版本号	日期	修改内容
1.0.0	2016.11.28	建档
1.1.0	2016.11.29	加入视频播放切换模式
1.1.1	2016.12.2	播放器创建

目录

一、介绍	4
1.1 概述	4
二、SDK 的使用	4
2.1 Unity 集成	4
2.1.1 场景设置	4
2.1.2 Unity 播放器创建	4
2.1.3 API 调用.....	7

1.1 概述

本文档提供有关使用 Coocaa VRMedia SDK 的信息。本 SDK 请在 Unity3D 版本 5.4.0 以上使用。

二、SDK 的使用

2.1 Unity 集成

2.1.1 场景设置

1. 从新建或现有项目中，从 Assets> Import Package> Custom Package 导入 Coocaa VRMedia SDK 包，选择 Coocaa_VRMedia_SDK.unitypackage 文件。
2. 在 Unity 对话框中，保留所有复选框，并选择导入。

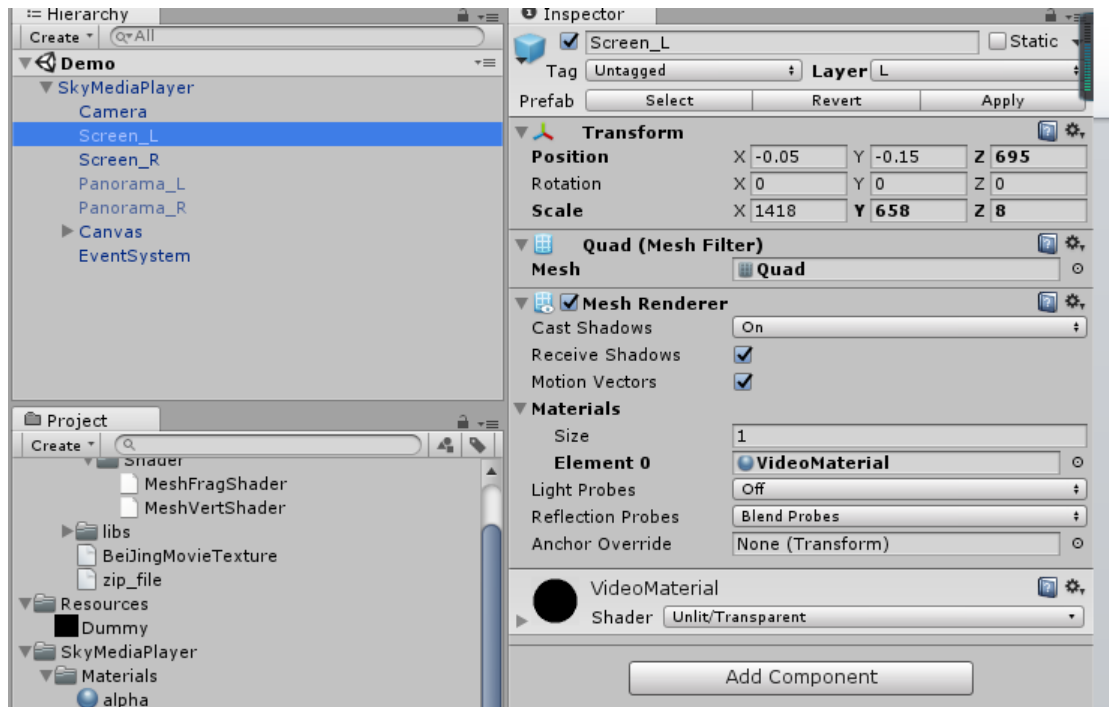
2.1.2 Unity 播放器创建

由于播放器要支持 2D，3D，全景，3D 全景播放共 4 中格式，其中 2D，3D 视频在 quad 上播放，全景视频在 sphere 上播放，(以下创建的东西都是在 demo 中有的，名称自行修改)

1. 创建 2D，3D 的播放界面

创建一个名称为 SkyMediaPlayer gameobject，在其下面创建 Screen_L 的 gameobject 和 Screen_R 的 gameobject, (视频播放界面大小可以自行设定)，Screen_L 和 Screen_R 中添加 Mesh Filter 为 Quad, 添加 Mesh Renderer。其中 Screen_L 的 Layer 为 L，Screen_R 的 Layer 为 R。(Screen_L 为 2D 视频播放 SetActive 要设为 true,Screen_R 为 3D 视频播放 SetActive 要设为 true)

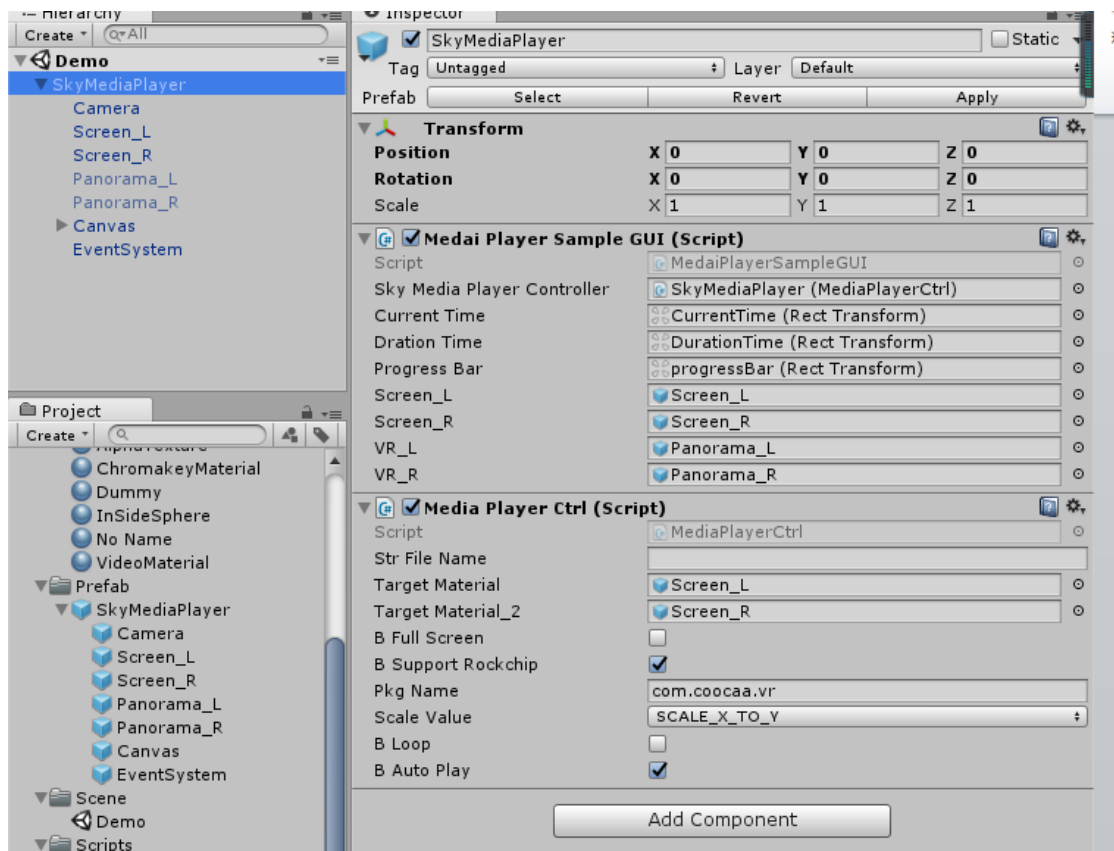
以下为创建完成之后的截图：



2. 创建 3D，3D 全景的播放界面

在之前的界面上创建 Panorama_L 和 Panorama_R 两个 gameobject 用于播放全景视频和 3D 全景视频。添加 Mesh Filter 为 Sphere，添加 Mesh Renderer, 添加 SphererMirror 脚本文件，其中 Panorama_L 的 Layer 为 L，Panorama_R 的 Layer 为 R。（Panorama_L 为全景视频播放 SetActive 要设为 true, Panorama_R 为 3D 全景视频播放 SetActive 要设为 true）以下为创建完成之后的截图：

在 SkyMediaPlayer 上加上两个脚本 ,MedaiPlayerSampleGUI 和 MediaPlayerCtrl, 把之前创建好的 Screen_L、Screen_R、Panorama_L、Panorama_R 以及 Canvas 中的 UI 拖进对应的两个脚本中去 , 如下图 :



4.保存好自己的 SkyMediaPlayer 作为一个 Prefab。

2.1.2 API 调用

注意：修改 MediaPlayerCtrl.cs 中的变量 pkgName 为自己工程的包名，如果要使用 demo 中的 SkyMediaPlayer.prefab 直接将 SkyMediplayer.prefab (/ SkyMediaPlayer/ Prefab / SkyMediaPlayer) 拖动到场景中。这时可以看到播放器的场景。

1.播放视频：先调用两个方法 MediaPlayerCtrl.Stop();MediaPlayerCtrl.unload();再调用 MediaPlayerCtrl.Load(String url)

2.播放暂停/继续：MediaPlayerCtrl.Pause()和 MediaPlayerCtrl.Play();

3.SeekTo: MediaPlayerCtrl.SeekTo(int seek)

4.音量+和音量-: MediaPlayerCtrl.SetVolume(float vol) vol 最大值为 15f。

5.停止播放：MediaPlayerCtrl.Stop()和 MediaPlayerCtrl.UnLoad();

6.模式切换：2D、3D、全景、全景 3D 可以参考 MedaiPlayerSampleGUI.cs 中的 _2D_Mode(), _3D_Mode(),Panorama_Mode(),Panorama_3D_Mode()方法

