

〈Unity Recorder〉

1. Unity Recorder란 무엇인가

- Unity 내에서 씬(Scene), Game View, 애니메이션, 카메라 영상 등 다양한 화면/출력 결과를 녹화할 수 있는 공식 툴
- 동영상 (Movie), 이미지 시퀀스 (PNG, JPG), 애니메이션 애셋 (Animated GIF 등), 프레임별 캡처 등 다양한 포맷 지원
- 유튜브 영상 제작, 데모 영상, QA 테스트 비디오, 내부 프리젠테이션 자료 제작 등에 유용

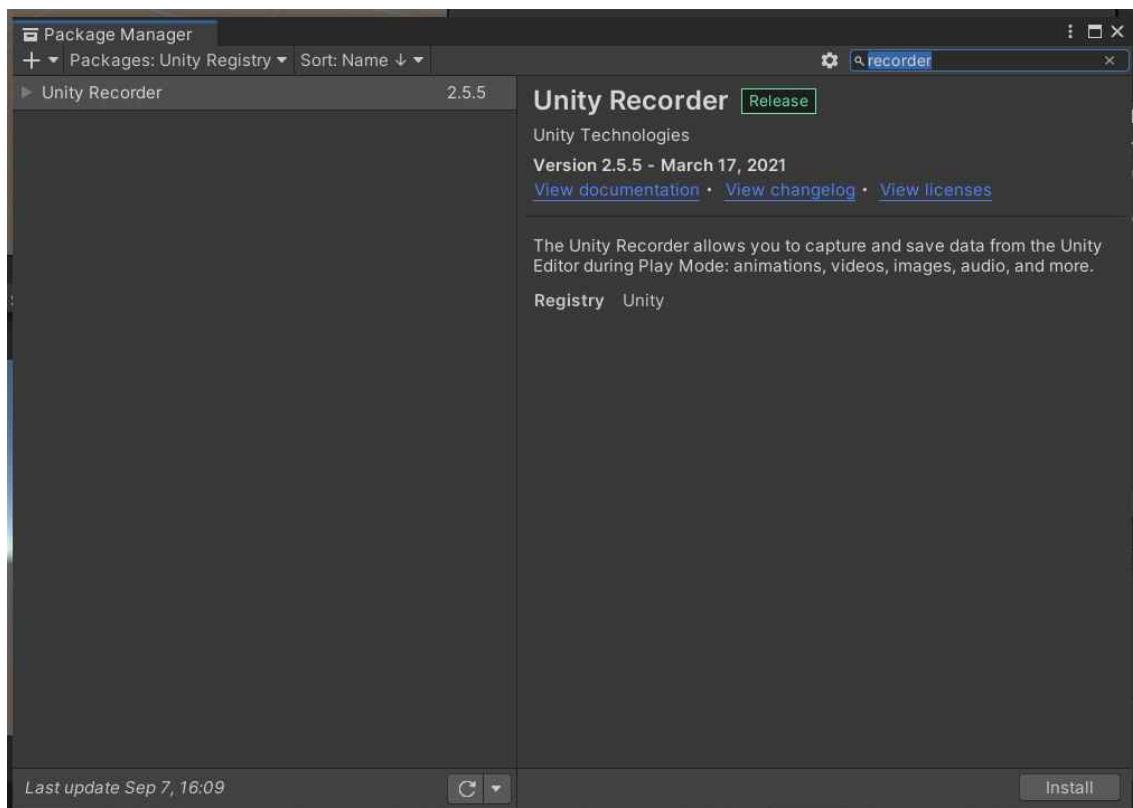


2. Recorder 설치 및 활성화

2.1 Unity Package Manager 열기 ('Window' > 'Package Manager')

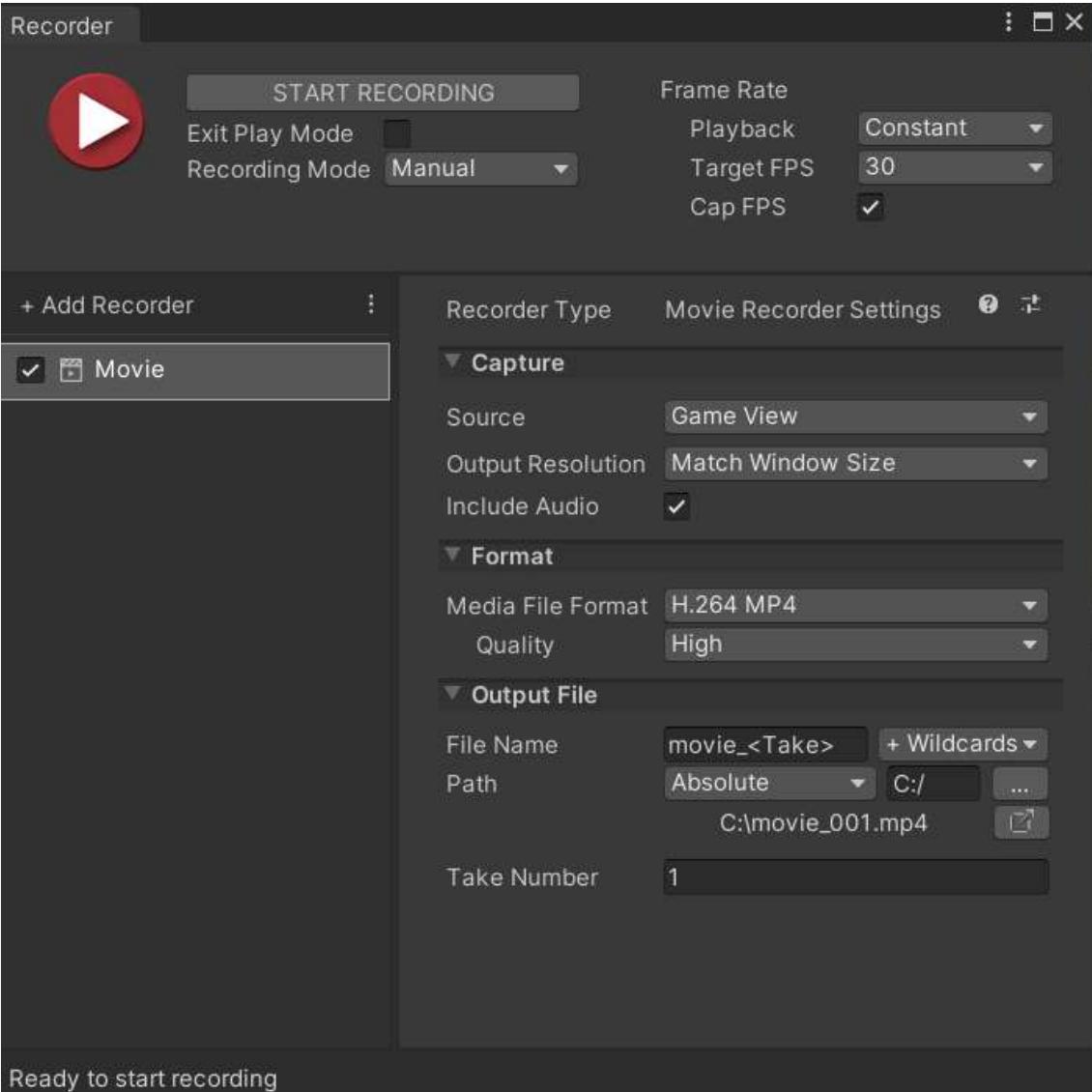
2.2 검색창에 Recorder 입력 > 설치 (Unity Recorder 패키지)

2.3 패키지가 설치되면 메뉴에 Recorder 관련 옵션이 생김



3. Unity Recorder UI 구성 요소

항목	기능
Recorder Window	녹화 설정을 지정하고 시작/중지 컨트롤
Recorders List	어떤 Recorder들을 사용할지 복수 설정 가능 (예: Game View, Camera, Animation, Audio 등)
Settings Panel	각 Recorder의 출력 포맷, 해상도, 프레임 률, 출력 경로 등 설정
Record Button / Stop Button	녹화 시작 및 중지
Preview / Capture Target	어느 카메라 또는 뷰를 녹화할지 지정



4. 기본 녹화 절차

4.1 Recorder 창 열기: ‘Window> General> Recorder> Recorder Window’

4.2 새 Recorder 추가(Add New Recorder) 클릭

4.3 녹화 대상 선택

- Game View 녹화
- 특정 카메라(Camera) 녹화
- 애니메이션 / 스프라이트 렌더러 등등

4.4 출력 설정 조정

- 해상도 (Resolution)
- 프레임률(Frame Rate)
- 포맷 (예: MP4, WEBM, 이미지 시퀀스)
- 출력 경로(Output Folder)

4.5 녹화 시작(Record)> 작업/플레이 중 원하는 부분 녹화> 녹화 정지(Stop)

5. 예제: Game View 및 특정 카메라 녹화 실습

실습 시나리오:

- 게임을 플레이하면서 플레이어가 움직이는 장면 녹화
- 녹화는 Game View 전체 + 특정 카메라 뷰로 중복 저장
 - 녹화 종료 후 영상 파일을 프로젝트 폴더 바깥에 저장
 - Recorder 창에서 “Add New Recorder> Movie (Game View)” 추가>
Resolution: 예: 1920×1080, Frame Rate: 30fps
 - 추가로 “Add New Recorder> Movie (Camera)” 추가, 카메라 지정
 - 출력 폴더 지정
(예: ‘C:/Projects/MyGame/Recordings’)
 - 녹화 시작> 플레이 실행> 일정 시간 후 녹화 중지

6. Recorder와 UI / TextMeshPro 적용 시 고려사항

- UI Elements (특히 Canvas UI 및 TextMeshPro) 가 녹화되는지 미리 확인
- Canvas의 Render Mode가 올바르게 설정되었는가 (Screen Space / World Space 등)
- TextMeshPro 폰트 렌더링 품질, 안티앨리어싱, 폰트 크기 등이 영상에서 선명한지 확인
- 프레임률/해상도가 너무 높으면 파일 크기 급증 / 렌더 부담 있음

7. 고급 기능

- 타임라인(Timeline)과 함께 사용〉 씬 연출을 녹화
- 애니메이터 상태 변화, 이벤트 발생 등 특정 조건 시 녹화 자동 시작/종료 스크립트화
- 스크립트를 통해 Recorder API 사용 가능 (자동 녹화를 빌드나 배포용으로 구성)

```
using UnityEditor.Recorder;
using UnityEditor.Recorder.Input;
using UnityEngine;

public class RecorderSetup
{
    public static void SetupAndRecord()
    {
        var controllerSettings = ScriptableObject.CreateInstance<RecorderControllerSettings>();
        var controller = new RecorderController(controllerSettings);

        // 게임뷰 녹화 설정
        var movieRecorderSettings = ScriptableObject.CreateInstance<MovieRecorderSettings>();
        movieRecorderSettings.name = "GameViewMovie";
        movieRecorderSettings.Enabled = true;
        movieRecorderSettings.RecordMode = RecordMode.Manual;
        movieRecorderSettings.ImageInputSettings = new GameViewInputSettings
        {
            OutputWidth = 1920,
            OutputHeight = 1080,
        };
        movieRecorderSettings.OutputFile = "MyRecording_{0000}.mp4";

        controllerSettings.AddRecorderSettings(movieRecorderSettings);
        controllerSettings.SetRecordModeToManual();
        controllerSettings.FrameRate = 30;

        controller.PrepareRecording();
        controller.StartRecording();

        // 녹화 시간 제어 등 필요 시
        // ...
        controller.StopRecording();
    }
}
```