

Game Multimedia Engine

製品機能体験

製品ドキュメント



Tencent Cloud

Copyright Notice

©2013-2024 Tencent Cloud. All rights reserved.

Copyright in this document is exclusively owned by Tencent Cloud. You must not reproduce, modify, copy or distribute in any way, in whole or in part, the contents of this document without Tencent Cloud's the prior written consent.

Trademark Notice



All trademarks associated with Tencent Cloud and its services are owned by Tencent Cloud Computing (Beijing) Company Limited and its affiliated companies. Trademarks of third parties referred to in this document are owned by their respective proprietors.

Service Statement

This document is intended to provide users with general information about Tencent Cloud's products and services only and does not form part of Tencent Cloud's terms and conditions. Tencent Cloud's products or services are subject to change. Specific products and services and the standards applicable to them are exclusively provided for in Tencent Cloud's applicable terms and conditions.

カタログ：

- 製品機能体験
 - 基本機能Demo
 - シーン化体験

製品機能体験

基本機能Demo

最終更新日：：2024-01-18 15:42:48

Tencent Cloud Game Multimedia Engine (GME)は高品質のワンストップ音声ソリューションを提供し、ゲーム業界のユースケースを全面的にカバーしています。複数人のリアルタイム音声、3D位置音声、音声メッセージ、ボイステキスト変換と音声コンテンツのセキュリティなどの機能をサポートします。

ご注意：

ここで紹介するDemoを体験するには、AndroidまたはiOS携帯電話が必要です。

Androidはカメラでコードをスキャンします	iOSはカメラでコードをスキャンします
	

Demo機能

Demoで示すGME基本機能は次のとおりです：

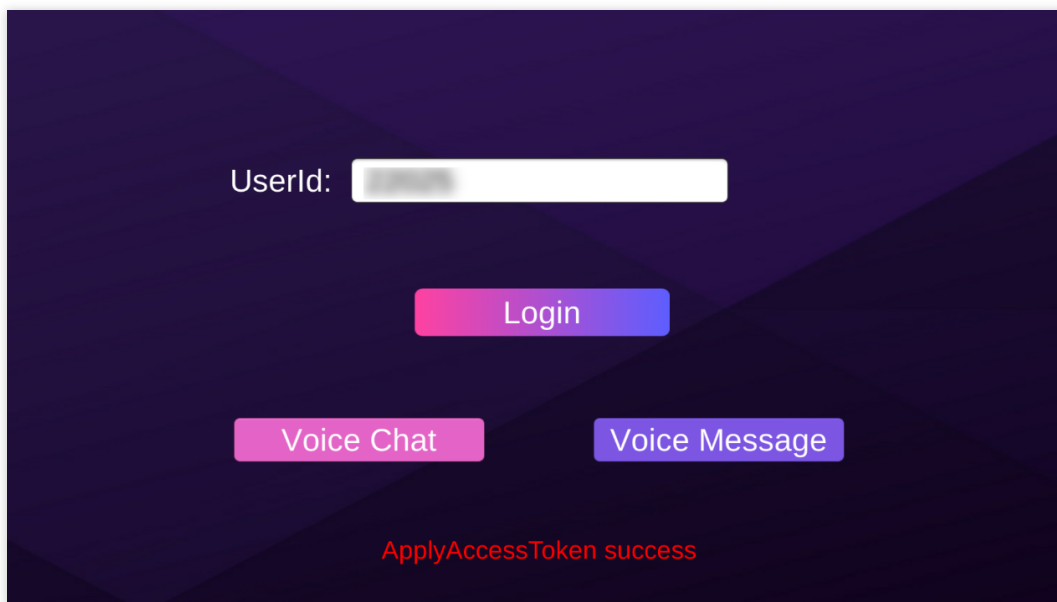
基本機能	体験可能な機能
リアルタイム音声機能	音質体験：滑らかな音質、標準音質、高音質
	室内リアルタイム通話音声機能
	3D効果音機能
	リアルタイム音声ボイスチェンジ効果音機能（基礎ボイスチェンジ）
音声メッセージ機能	長押しするとレコーディングと音声メッセージのアップロードが可能で、クリッ

	クすると音声メッセージを再生できます
ボイスツートテキスト変換機能	Demoでアップロードされた音声メッセージは自動的にテキストに変換され、複数の言語を選択できます

ログインインターフェース

1. システムへのログイン

Userldと入力して、**Login**をクリックすると、システムで設定したUserldを使用してログインします。ログインすると、**Voice Chat**ボタンと**Voice Message**ボタンが画面に追加されます。



2. 使用する機能の選択

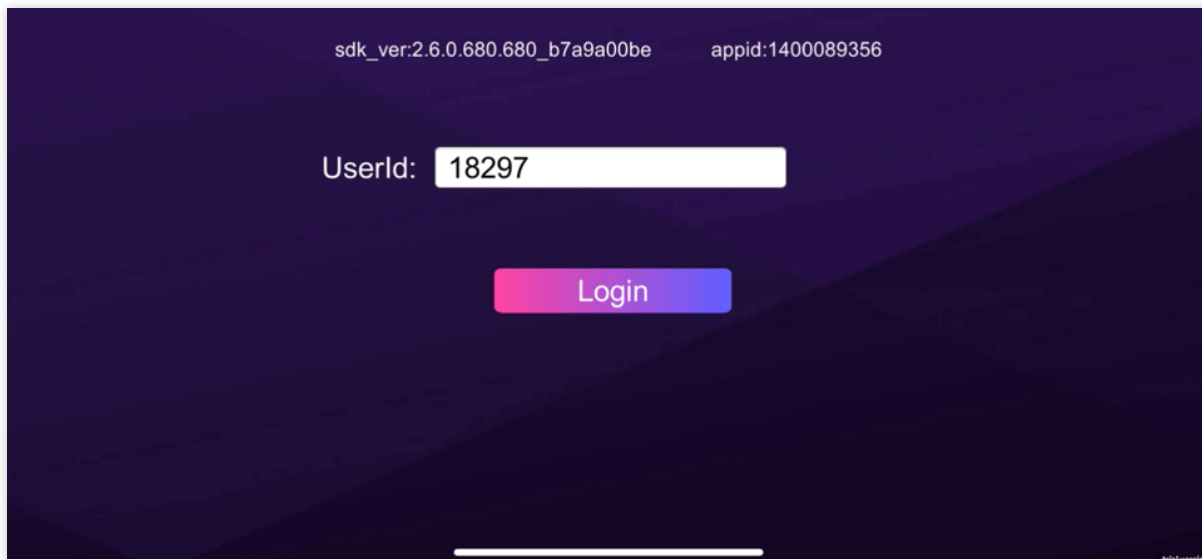
Voice Chatをクリックすると、[リアルタイム音声機能](#)に移動します。

Voice Messageをクリックすると、[ボイスメッセージ機能](#)に入ります。

リアルタイム音声機能の体験

1. 音声ルームに参加します

[ログイン](#)したら、**Voice Chat**をクリックしてボイスチャット画面に進みます。



RoomId：ルームIDです。同じルーム番号のメンバーが同じルームに入ります。

RoomType：音声品質を制御します。

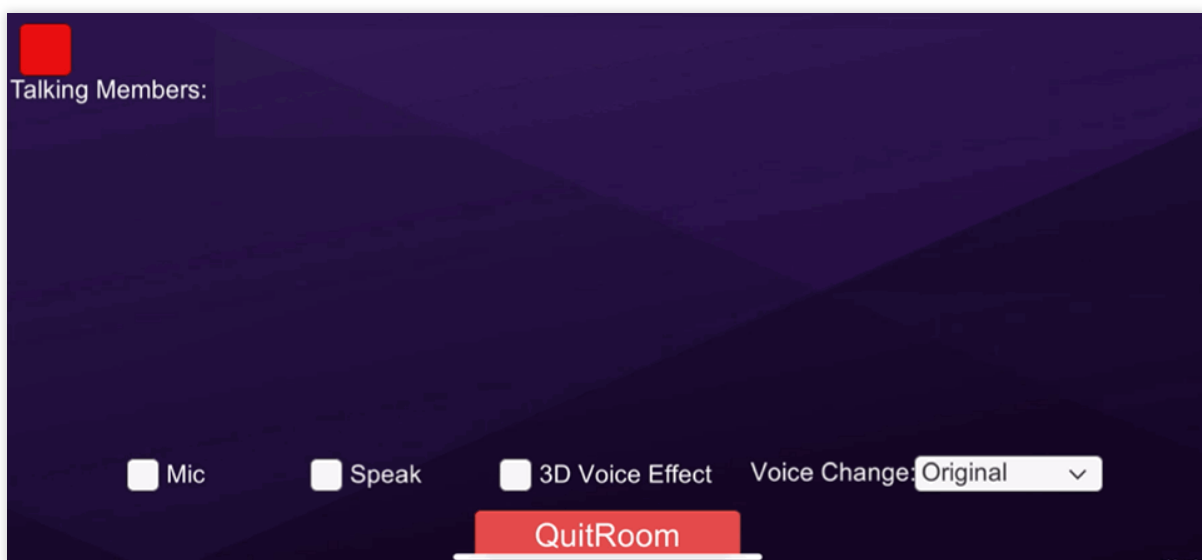
Fluency：スムーズな音質。なめらかさ優先、超低遅延リアルタイム音声は、ゲーム内のボイスチャットシーンに使用され、FPSやMOBAなどのタイプのゲームに適しています。

Standard：標準音質。音質が良く、レイテンシーも適度なので、人狼ゲームやチェス・カードゲームなどのカジュアルなゲームのリアルタイム会話シナリオに適しています。

High Quality：HD音質。超高音質、比較的大きな遅延で音楽の再生など高音質要件のゲームシーンに適しています。

2. ボイスチャット操作

ボイスチャット画面で**JoinRoom**をクリックしてルームに入ります。



Talking Members：ルーム内で話しているメンバー。画面には話しているメンバーIDが表示されます。

Mic：マイクです。チェックマークが付いているとオン状態になります。

Speaker：スピーカーです。チェックマークが付いているとオン状態になります。

3D Voice Effect：3Dサウンドです。チェックマークが付いているとオン状態になります。次のパラメータで設定できます。

Range：音声受信範囲をゲームエンジン単位で設定します。

X：自分のX軸。

Y：自分のY軸。

Z：自分のZ軸。

XR：X軸を中心に回転する方向。

YR：Y軸を中心に回転する方向。

ZR：Z軸を中心に回転する方向。

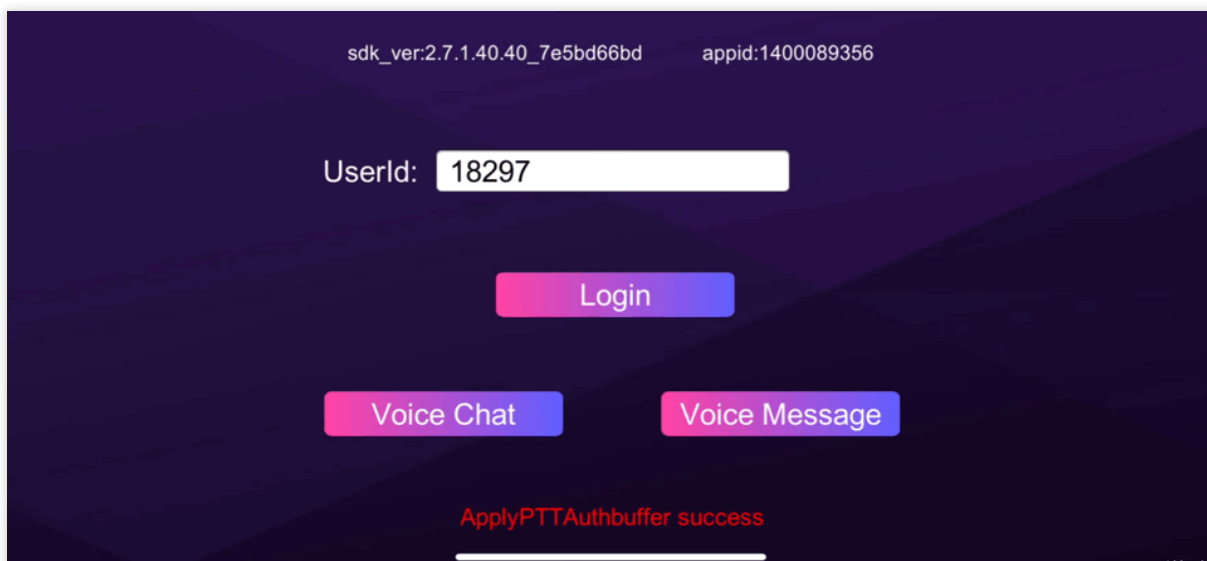
Voice Change：リアルタイム音声サウンドです。さまざまなパラメータの種類を選択することで、再生される音声サウンドの特性を変更できます。詳細については[リアルタイム音声サウンド](#)をご参照ください。

QuitRoom：リアルタイム音声ルームを退出して、上位にある画面に戻ります。

音声メッセージ機能とテキスト変換機能の体験

1. 音声メッセージ機能画面へ進み

[ログイン](#)したら、**Voice Message**をクリックして言語メッセージ画面に進みます：



2. 画面操作

Language : レコーディングされた言語を選択すると、レコーディング後に対応する言語のテキストに変換されます。**Audio-to-Text**欄に表示されます。

Push To Talk : **Push To Talk**を長押しすると、レコーディングを開始します。**Push To Talk**を放すと、レコーディングを終了します。

Audio : 録音された音声メッセージと音声の長さ。



ボタンをクリックして録音を再生し、再生中にもう一度クリックして再生を終了します。

Audio-to-Text : 音声から変換されたテキストです。

シーン化体験

最終更新日：：2024-01-18 15:42:47

Tencent Cloud Game Multimedia Engine（GME）は高品質のワンストップ音声ソリューションを提供し、ゲーム業界のユースケースを全面的にカバーしています。複数人のリアルタイム音声、3D位置音声、音声メッセージ、ボイスツーテキスト変換などの機能をサポートします。

このDemoは簡単なゲームシーンをシミュレートし、GMEリアルタイム音声、3Dサウンド、範囲音声、ボイスチェンジ、ハウリングサプレッション機能のデモに使用されます。

操作手順

手順1：Demoのダウンロード

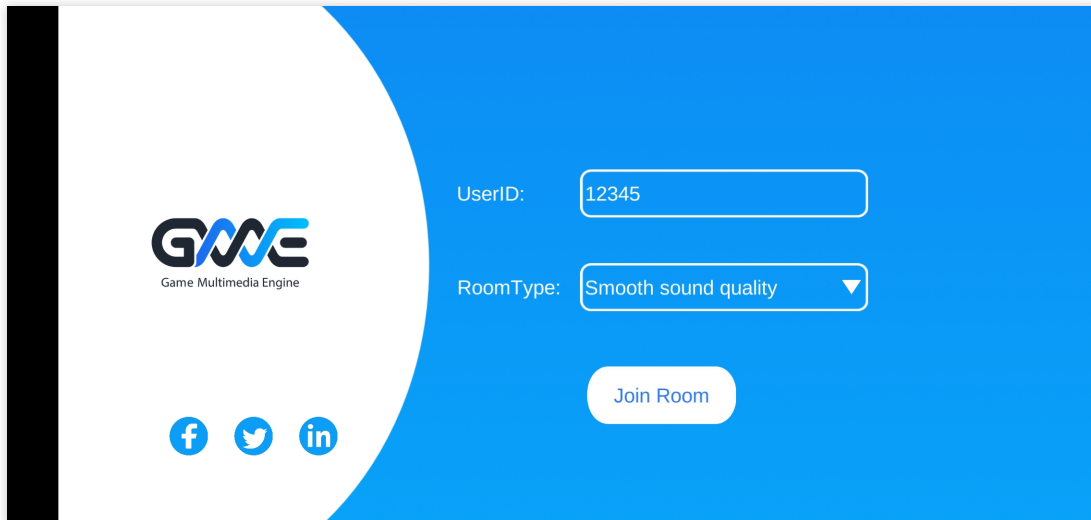
Android、iOSはカメラを使用してコードをスキャンします	Windows
	クリックしてダウンロード

ステップ2：Demoのインストール

ダウンロードしインストールした後、名前が**GME Demo**のソフトウェアを起動します。

ステップ3：ボイスルームへ参加

Demoを起動し、ボイスルームを選択する画面に入ります。



Userid : Demoが自動的に生成します。必要に応じて、唯一の数字を自分で入力することもできます。

RoomType : ルームの音質を選択します。選択したRoomTypeが一致する場合、同じルームに参加することになります。

Smooth sound quality : スムーズな音質。

Standard sound quality : 標準音質。

High sound quality : HD音質。

JoinRoomをクリックして、音声ルームに入ります。

ステップ4：ゲームメイン画面の紹介

ボイスルームに入ると、ゲームのメイン画面が表示されます。



画面情報の説明は次のとおりです：

戻るボタン：左上側の矢印をクリックすると、ボイスルームを選択する画面に戻ります。

マイクのオン/オフ：ルームに入るときにはデフォルトでマイクがオンになっています。このときに通話できます。

スピーカーのオン/オフ：ルームに入る時にデフォルトでスピーカーがオンになっています。このときに他人の音声を聞くことができます。

設定：言語の選択、3Dサウンド・範囲音声・ボイスチェンジ、ハウリングサプレッションのオン/オフ。

ガイド：クリックすると、ガイド画面が表示されます。

画面の左下：キャラクターを前後左右に操作できるジョイスティック。

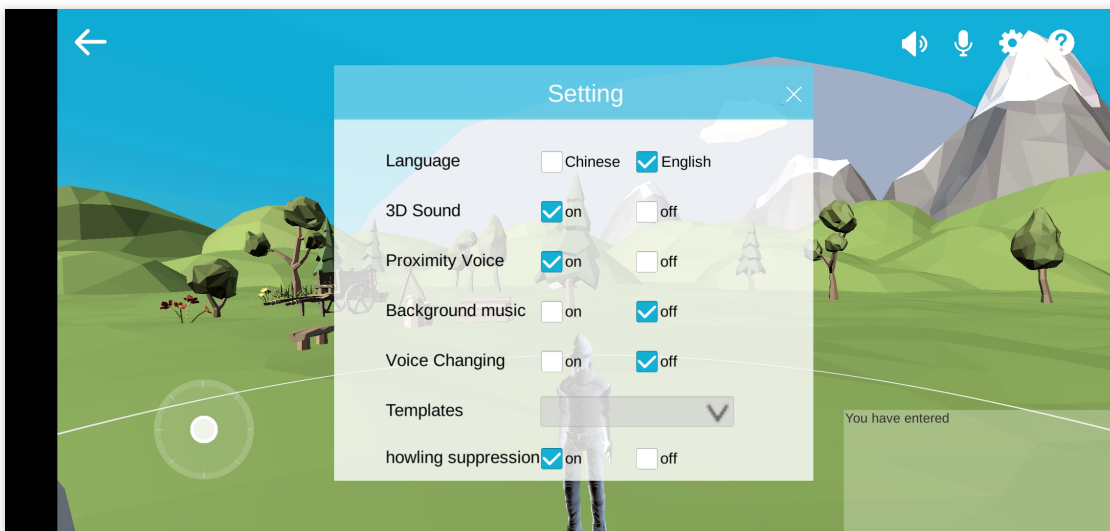
画面の右下：ルームログ情報です。音声ルームに入室したユーザーと退室したユーザーが表示されます。

接続成功を判断するマーク：

1. 2つのゲームの画面は、互いの対戦相手のゲームロールを見ることができます
2. 画面の右下にあるログで、対戦相手のゲームロールに対応するuserIDの入室記録を確認できます。

ステップ5：ゲーム設定画面の紹介

設定ボタンをクリックすると、設定画面に進みます。



言語：中国語または英語を選択することができます。

3Dサウンド：3Dサウンドをオンにすると、キャラクターの位置移動によって、キャラクターの発話音声に方位によるステレオ効果が感じられ、距離に応じた遠近の音声にも減衰効果があります。オフになっている場合、他のプレイヤーの声にはステレオ効果音がありません。詳細については、[3Dサウンド効果音機能](#)をご参照ください。

範囲音声：範囲音声をオンにすると、キャラクターの周りに範囲リングが表示されます。プレイヤーは範囲リング中の他のプレイヤーとリアルタイム音声で通話できます。範囲リング外のプレイヤーとは音声で通話できません。オフにすると、範囲の制限がなくなります。詳細については、[範囲音声](#)をご参照ください。

バックグラウンドミュージック：オンにすると、バックグラウンドミュージックが常に再生されます。

ボイスチェンジ：ボイスチェンジをオンにすると、リアルタイム音声を選択された音色になります。詳細については、[ボイスチェンジ](#)をご参照ください。

ボイスチェンジテンプレート：プルダウンリストから好きなボイスチェンジテンプレートを選択することができます。

ハウリングサプレッション：オンにすると、通話中のハウリングをサプレッションできます。

ステップ6：操作方法

1. マイク/スピーカをオンにする：マイク/スピーカーボタンをクリックすると、マイク/スピーカーがオンになり、このときにルーム内の他の人と通話できるようになります。
2. 設定を開き、3Dサウンド・範囲音声・ボイスチェンジをオン/オフにします。
3. モバイル端末でジョイスティックを使用しキャラクターを前後左右に操作し、指のスライドで画面の視界を調整します。Windows端末のキーボード上の「W」、「S」、「A」、「D」はそれぞれ「前進」、「後進」、「左側へ移動」、「右側へ移動」を意味し、マウスの移動で視界を調整することができます。
4. 2名のプレイヤーを例に挙げて説明します。1人のプレイヤーがもう1人のプレイヤーの周りをぐるぐる回りながら話し続けると、3Dサウンド効果を体験できます。キャラクターが設定された3Dサウンドの範囲外に移動すると、このときの音はほとんど聞こえないくらいに小さくなります。