

Game Multimedia Engine

用語集

製品ドキュメント



Tencent Cloud

Copyright Notice

©2013-2023 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.

用語集

最終更新日：2023-03-13 15:06:28

サンプリングレート

サンプルレート (Sample Rate) とは、1秒あたりの連続信号から抽出され、離散信号を構成するサンプル数のことで、単位はヘルツ(Hz)です。

インイヤーマニター

インイヤ・モニタリングはホスティング業界の専門用語で、GMEにおいては話した時の音声を話し手の再生装置に送信することを指し、話し手が音声をリスニングするのに便利です。

範囲音声

プレイヤーの位置範囲に基づいて通話を許可するかどうかを決定します。

GME

[GMEを参照します](#)

プル

プルとは、サーバーがプロトコルのタイプ (RTMP、RTP、RTSP、HTTPなど) に従って既存のオーディオビデオコンテンツを保持し、サーバーとの接続を確立してデータを受信し、データをプルするプロセスを指します。

オフラインボイスメッセージ

オフラインボイスとは、GME音声メッセージサービスを指します。

ビットレート

ビットレート (Bitrate) とは、単位時間あたりの連続メディア (圧縮後のオーディオやビデオなど) の再生に必要なビット数のことです。測定単位は、「ビット/秒」 (bit/s/またはbps) です。

メディア音量

携帯電話におけるメディアの音量であり、一般的にゲームの効果音や曲の再生等のシナリオで用いられ、通話音量と区別されます。

openID

openIDはアプリケーション内でのユーザーの一意的識別子であり、1人のユーザーが1つのopenIDに対応します。

通話音量

携帯電話における通話の音量であり、一般的に携帯電話で通話する等のシナリオで用いられ、メディア音量と区別されます。

プッシュ

プッシュとは、収集段階でパッケージ化されたコンテンツをサーバーに送信するプロセス、つまり、収集されたオーディオビデオ信号をネットワークに送信するプロセスを指します。

オーディオルーターティング

オーディオルーターティングとは、オーディオの再生時にAppが使用するオーディオ出力デバイスを指します。モバイル側の一般的なオーディオルーターティングには、イヤホン、スピーカー、有線ヘッドセット、およびBluetoothヘッドセットが含まれます。

GME

Game Multimedia Engine (GME) は、ワンストップの音声ソリューションを提供します。ゲームシーン向けに、リアルタイム音声、音声メッセージ、ボイスツーテキスト変換、音声コンテンツセキュリティ、リアルタイムインタラクティブバーチャルヒューマン、音声タグ、音声レコーディング、著作権保護音楽ライブラリなどのサービスを提供し、FPS、MOBA、MMORPG、カジュアル/バトル、チェスカード、オンラインテーブルゲームなど、さまざまなゲームジャンルをカバーし、モバイルゲーム、PCゲーム、コンシューマーゲームおよびブラウザゲームのプラットフォーム間の相互運用をサポートします。