

# Game Multimedia Engine

용어집

제품 문서



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.

# 용어집

최종 업데이트 날짜: : 2024-01-18 16:06:10

## 샘플링 레이트

샘플링 레이트(Sample Rate)는 이산 신호를 만들기 위해 연속 신호에서 가져온 초당 샘플 수(Hz)를 정의합니다.

## 인이어 모니터링

인이어 모니터링은 Emcee 분야에서 사용되는 용어입니다. GME(Game Multimedia Engine)에서는 화자가 음성을 모니터링할 수 있도록 음성을 화자의 재생 장치로 되돌려 보내는 것을 말합니다.

## 레인지 보이스

플레이어의 위치 범위에 따라 통화 허용 여부를 결정합니다.

## GME

[Game Multimedia Engine 참고](#)

## 폴 스트림

폴 스트림이란 이미 서버에 존재하는 오디오/비디오 콘텐츠를 프로토콜 유형(RTMP, RTP, RTSP, HTTP 등)에 따라 서버와 연결을 설정하고 데이터를 수신하여 풀링하는 과정입니다.

## 음성 메시지

음성 메시지는 GME 음성 메시지 서비스를 말합니다.

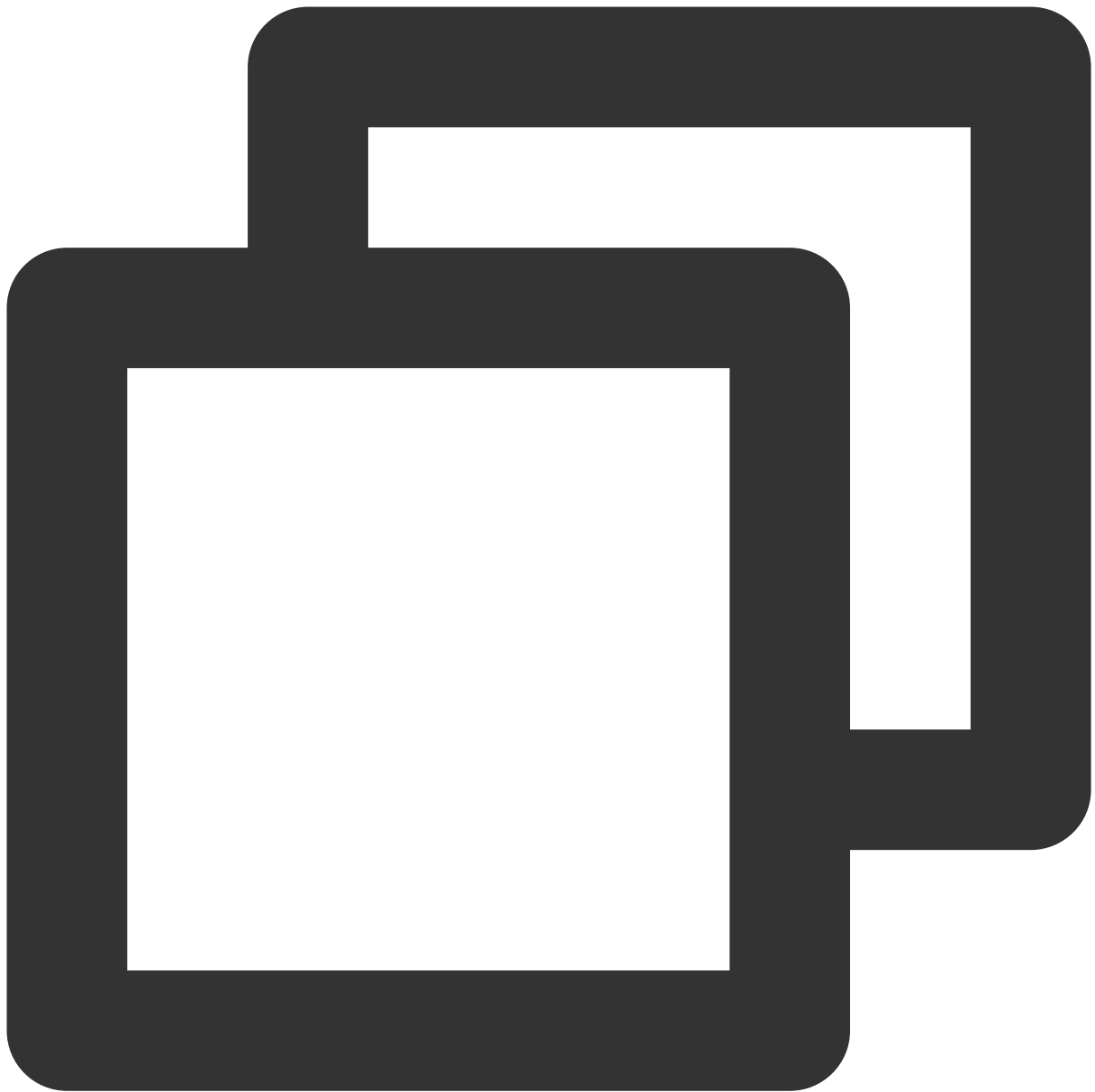
## 비트 레이트

비트 레이트(Bitrate)은 단위 시간당 연속 미디어(예: 압축 오디오 또는 비디오)를 재생하는 데 필요한 비트 수를 나타냅니다. 비트/초(bit/s또는 bps)로 측정됩니다.

## 미디어 볼륨

일반적으로 게임 음향 효과 및 노래 재생과 같은 시나리오에서 사용되며 통화 볼륨과 다른 휴대폰의 미디어 볼륨입니다.

## openID



openID는 애플리케이션에서 사용자의 고유한 식별자이며, 하나의 사용자는 하나의 openID에 해당합니다.

### 통화 볼륨

이는 휴대폰 통화 볼륨으로 일반적으로 휴대폰 통화 등의 시나리오에서 사용되며 미디어 볼륨과 다릅니다.

### 푸시 스트림

푸시 스트림이란 수집 단계에서 패키징된 콘텐츠를 서버로 전송하는 과정, 즉 수집된 오디오/비디오 신호를 네트워크로 전송하는 과정을 말합니다.

## 오디오 라우팅

오디오 라우팅은 App이 오디오를 재생할 때 사용하는 오디오 출력 장치를 나타냅니다. 모바일측의 일반적인 오디오 라우팅에는 핸드셋, 스피커, 유선 헤드셋 및 블루투스 헤드셋이 포함됩니다.

## Game Multimedia Engine(GME)

Game Multimedia Engine(GME)은 게임 시나리오를 위한 음성 채팅, 음성 메시징, 음성 텍스트 변환, 음성 콘텐츠 보안, 실시간 인터랙티브 아바타, 음성 태그, 음성 녹음, 저작권이 있는 음악 라이브러리 등 다양한 서비스를 제공하는 원스톱 음성 솔루션입니다. FPS(First-Person Shooter), MOBA(Multiple Online Battle Arena), MMORPG(Massively Multiplayer Online Role Play Game), 캐주얼 및 배틀 게임, 체스 및 카드 게임, 온라인 테이블 게임 등 다양한 게임 유형에 사용할 수 있습니다. 또한 PC, 모바일, 콘솔 및 브라우저 게임의 크로스 플랫폼 통신을 지원합니다.