游戏多媒体引擎

产品动态

产品文档

腾讯云

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

【版权声明】

©2013-2024 腾讯云版权所有

本文档著作权归腾讯云单独所有，未经腾讯云事先书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、抄袭、传播全部或部分本文档内容。

【商标声明】

及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。

【服务声明】

本文档意在向客户介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的整体概况，部分产品、服务的内容可能有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或默示的承诺或保证。

产品动态

最近更新时间：2024-06-18 11:30:25

2024年06月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.12 正式版本	适配 Unreal 5.3版本。 适配 PS4 11.500和 PS5 9.000SDK。 根据 AppId 自动选择连接国内站或者国际站 修复部分已知问题。	2024-6-6	-

2023年11月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 v2.9.11 正式版本	Windows 端支持在线音频作为伴奏文件。 适配 PS4 11.000 和 PS5 8.000 SDK。 优化 Android OS 导出符号。 进房请求支持域名容灾。 修复部分已知问题。 适配Android 14版本	2023-11-30	-

2023年07月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 v2.9.10 正式版本	Android 平台控制台日志优化。 Flutter SDK 支持 swift。 Unity 引擎支持 Windows、MAC 采集系统声音。 新增 TrackingVolume 接口，实时回调房间内用户的音量大小。 获取房间内其他用户的开关麦状态。	2023-07-27	-

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

2023年05月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 v2.9.9 正式版本	对部分 Bug 进行修复。 SDK 同时兼容 UE4.x 以及 UE5.x。 关闭 Bitcode。	2023-05-10	-

2023年01月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 Electorn SDK v2.0.2 正式版本	增加对 Electorn 框架的适配优化。	2023-01-12	-
发布 SDK v2.9.6 正式版本	在线 MP3 文件作为伴奏时支持设置伴奏进度。 Mac 平台 SDK 新增对 M1 Arm64 架构支持。 WebGL适配Unity 2021版本。 优化3D语音功能，将 3D 音频模型内置，无需传入模型路径。 修复 Android 5.1 版本的兼容问题。 修复循环播放语音消息产生的内存问题。	2023-01-06	-

2022年11月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.5 正式版本	实时语音新增角色设置，加大对国战、SLG 相关游戏的支持。 支持同时播放2路伴奏。 Android 12 蓝牙权限优化。	2022-11-08	-

2022年08月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

发布 SDK v2.9.4 正式版本	文本翻译新增返回语种检测结果。 语音转文本接口新增翻译功能。 SDK 新增支持 Unity WebGL 平台。 SDK 适配 UnrealEngine5 平台。 SDK 适配 Playstation 5 新版本。	2022-08-18	-

2022年07月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.3 正式版本	新增 openid 支持字符串功能（旧 SDK 只支持数字形式）。 为更好的适配 VR 场景，增加本地 3D 位置输入接口。 新增 3D 语音黑名单接口，调用后对方声音不具有 3D 效果。 SDK 适配 xbox gamecore 平台。 降低 SDK 内存消耗。 优化硬件设备启动时间，减少实时语音功能进房耗时。	2022-07-05	-

2022年04月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.1 正式版本	提高语音消息流式识别成功率。	2022-04-12	-

2022年03月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.1 正式版本	新增文字转语音功能，可以在体验 Demo 中体验此功能。 新增文本翻译功能。	2022-03-16	Demo 体验

	伴奏功能支持控制是否发送给房间内其他人。 Android 平台 SDK ndr 版本升级到 r23。 iOS 平台 SDK Xcode 支持版本提升到 Xcode13.1。		

2021年11月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.8.4 正式版本	新增静音键检测、设备占用检测功能。 新增支持修改日志文件大小。 GME Unity 引擎 SDK 新增支持 PS5 平台。 GME Unreal 引擎 SDK 新增适配 Unreal 4.26版本。 优化网络模块，提升 Windows 平台进房成功率。 提高流式语音消息转文本速度。 优化 Android 平台蓝牙耳机体验。	2021-11-08	实时语音

2021年07月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.8.3 正式版本	增加实时语音识别功能，在语音通话的过程中可以将说话的声音实时识别成文字（目前处于灰度内测阶段，您可以进行 在线咨询 申请使用）。 优化网络模块，提升 Windows 平台进房成功率。 更新 H5 平台 SDK，增加浏览器适配范围。 性能优化，提升进房速度，提升 SDK 稳定性。 优化新版本 iOS 系统开麦音效。 适配海外合规。	2021-07-09	实时语音

2021年06月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档

发布 SDK v2.8.2 正式版本	增加实时语音识别功能，在语音通话的过程中可以将说话的声音实时识别成文字（目前处于灰度内测阶段，您可以 提交工单 申请使用）。 优化网络模块，提升 Windows 平台进房成功率。 更新 H5 平台 SDK，增加浏览器适配范围。 性能优化，提升进房速度，提升 SDK 稳定性。	2021-06-11	实时语音

2021年01月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.8 正式版本	增加自定义音频路由功能，配合范围语音实现加强版大逃杀语音功能。 增加接口 SetSpeakerVolumeByOpenID，用于本端听到的房间内某成员的说话音量。 增加设置使用区域接口，适用于海外发布（目前处于灰度内测阶段，您可以 提交工单 申请使用）。 性能优化，提升 SDK 稳定性。 提升海外语音质量。	2021-01-20	自定义音频路由

2020年10月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.7.1 正式版本	增加房间管理功能（目前处于灰度内测阶段，您可以 提交工单 申请使用）。 语音消息支持变声。 增加伴奏升降 Key 功能。 增加不同房间对唱功能（目前处于灰度内测阶段，您可以 提交工单 申请使用）。 修复 iOS14 系统下声音过小问题。	2020-10-22	实时语音伴奏

2020年07月

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.6.0beta版本	优化进房流程，提高弱网环境下进房成功率。 降低 Android 机型采集延迟。 增加语音转文字服务边说边识别功能。 提高 SDK 稳定性。	2020-07-07	SDK下载指引

2019年10月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布语音分析功能	语音分析服务按分析的音频时长计费，日结后付费。	2019-10-12	-

2019年06月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.5.1 版本	增加实时语音获取房间内成员上行音量接口及下行音量接口。 增加离线语音设置录制/播放音量及获取录制/播放音量接口。 增加离线语音录音暂停录音及恢复录音接口。 更新错误码，细化错误场景。	2019-06-27	-

2019年03月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.3.5 版本	新增 Android v8a 架构支持。 Android 低延时采集播放适配。 稳定性提升。	2019-03-25	-

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

2019年01月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.3 版本	支持实时语音过程中使用离线语音。 支持实时语音过滤，可识别可能令人反感、不安全或不适宜内容。 优化 SDK 的范围语音功能接口，降低接入门槛。 支持 H5 实时语音，实现全平台实时语音互通。 语音降噪效果优化。 大幅降低 SDK 内存消耗。	2019-01-11	H5 SDK接口文档

2018年10月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.2 版本	支持多种 K 歌音效。 优化超大房间体验，延时更低更流畅。 离线语音消息支持流式语音转文字。 Windows 端支持伴奏。 语音带宽优化，更省流量。 CPU 及内存性能优化。	2018-10-29	实时语音音效

2018年09月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.1.5 版本	GenAuthBuffer 参数 roomId 类型由 int32 类型改为字符串类型。 EnterRoom 参数 roomId 类型由 int32 类型改为字符串类型。 SetMicVolume 由设置麦克风硬件音量改为设置麦克风软件音量。 GetMicVolume 由获取麦克风硬件音量改为获取麦克风软件音量。 房间号由 int32 类型升级为字符串类型。	2018-09-13	-

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

	音量调节接口由设置及获取硬件音量改为设置及获取软件音量。 修复 Bug，提高稳定性。		

2018年08月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.1 版本	Windows 版支持变声。 Windows 端支持离线语音。 Windows 端支持 3D 音效。 Android SDK 支持 x86 架构。 iOS 和 MacSDK 适配 XCode10。 离线语音鉴权优化。 移动端设备支持单独关闭。 优化中音质的网络抗性。	2018-08-21	-

2018年06月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.0 版本	GME 上架 PC Native、PC Unity 版本。 GME 支持 Unreal 引擎。 GME 离线语音转文本提供多语言支持，最多支持120种语言。 GME PC 端支持 3D 实时语音。 iOS 和 MacSDK 适配 XCode10。 提升通话音量下的高音质体验。 降低接入门槛，提供流畅音质、普通音质，高清音质多种选择。 稳定性提升。	2018-06-22	3D 音效

2018年04月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

发布 SDK 1.2 版本	GME 支持 Cocos 引擎。 提供调节麦克风音量接口。 移动端支持范围语音，更好支持吃鸡类游戏。 PC 端支持播放伴奏，支持多种格式。 Android 端伴奏播放支持更多格式。 优化了狼人杀场景音频前处理效果，多人同时讲话效果更清晰。 优化了 K 歌等场景下的音质表现，支持配置更高音质。 优化了 Moba 场景下语音延迟，小队语音延迟更低。 优化杂音消除算法，语音音质更纯净。	2018-04-02	范围语音

2017年10月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 1.1 版本	游戏 SDK 支持多种格式的伴奏和音效。 新增游戏场景下离线语音及语音转文本能力。 提供进房鉴权的客户端实现模块，降低 SDK 接入门槛。 iOS / Android 端啸叫抑制效果优化。 修复了 Android 4.2 及以下系统版本必现 crash 的问题。 狼人杀场景下音质平稳度、网络抗性等指标优化。	2017-10-18	-

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司