

应用云渲染

快速入门

产品文档



腾讯云

【 版权声明 】

©2013–2022 腾讯云版权所有

本文档（含所有文字、数据、图片等内容）完整的著作权归腾讯云计算（北京）有限责任公司单独所有，未经腾讯云事先明确书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、使用、抄袭、传播本文档全部或部分内容。前述行为构成对腾讯云著作权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 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。未经腾讯云及有关权利人书面许可，任何主体不得以任何方式对前述商标进行使用、复制、修改、传播、抄录等行为，否则将构成对腾讯云及有关权利人商标权的侵犯，腾讯云将依法采取措施追究法律责任。

【 服务声明 】

本文档意在向您介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的相关概况，部分产品、服务的内容可能不时有所调整。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。

【 联系我们 】

我们致力于为您提供个性化的售前购买咨询服务，及相应的技术售后服务，任何问题请联系 4009100100。

快速入门

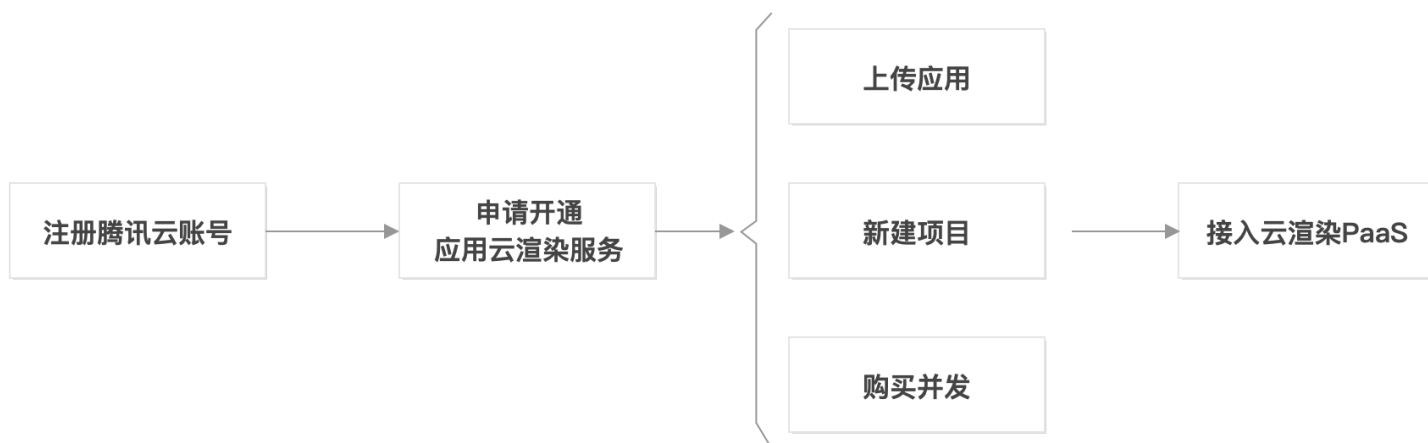
最近更新時間：2022-04-29 08:57:36

云渲染技术说明

云渲染服务指的是您的应用客户端（UE、Unity等应用）运行在云端机器上，用户通过视频流的方式访问云上应用。

应用云渲染接入

接入准备



步骤1：注册腾讯云账号

若您未注册腾讯云账号，请前往 [注册腾讯云账号](#)。

步骤2：申请应用云渲染服务

目前应用云渲染服务仅对企业用户开放申请，请先将您的腾讯云账号进行 [企业实名认证](#)，完成认证后 [申请应用云渲染服务](#)。

步骤3：控制台操作

在控制台中，建议您按照 [上传应用](#)、[新建项目](#)、[购买并发](#) 的顺序操作，最终您将得到一个关联某款应用，并且分配有可用并发的项目，项目 ID 是您调度云渲染服务的唯一 ID。

步骤4：接入云渲染 PaaS

应用云渲染 PaaS 提供 [云 API](#) 和各终端 SDK（[JS SDK](#)、[Android SDK](#)、[iOS SDK](#)），所以需要进行后台以及前端开发两部分工作

步骤5：首次拉起应用云渲染服务

1. 客户端初始化云渲染 SDK:

无论您使用的哪种客户端，在初始化 SDK 成功后都可以获取到 ClientSession。ClientSession 将用于后续业务 Server 获取 ServerSession，各端具体初始化及获取方式如下：

- **JS SDK:** 调用 `TCGSDK.init(params)` 接口完成初始化构建。初始化完成后，客户端调用 `TCGSDK.getClientSession()` 函数，获取 Client 端的 ClientSession。
- **Android SDK:** 通过 `TcgSdk.Bulider(Context, APP_ID, ITcgMobileListener, SimpleGameView)` 接口完成初始化构建。初始化完成后，客户端在回调接口 `ITcgListener.onInitSuccess(String clientSession)` 里，获取 Client 端的 ClientSession。

2. 后台服务锁定应用云渲染并发:

您的后台服务调用云渲染 API `ApplyConcurrent()` 锁定云渲染并发，收到成功回调后执行下一步。

3. 后台服务获取 ServerSession:

您的后台服务调用云渲染 API `CreateSession(ClientSession)`，获取成功回调中的 ServerSession 返回给客户端。

4. 启动云渲染服务:

各端 SDK 在收到 ServerSession 后启动云渲染服务的调用方式略有不同，请根据您的需求查看对应指引。

- **JS SDK:** 客户端调用 `TCGSDK.start(ServerSession)` 函数启动云渲染。
- **Android SDK:** 客户端调用 `ITcgSdk.start(ServerSession)` 函数启动云渲染。