

游戏多媒体引擎

快速入门

产品文档



腾讯云

【 版权声明 】

©2013-2021 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。

文档目录

快速入门

语音服务开通指引

运营指引

语音分析配置指引

快速入门

语音服务开通指引

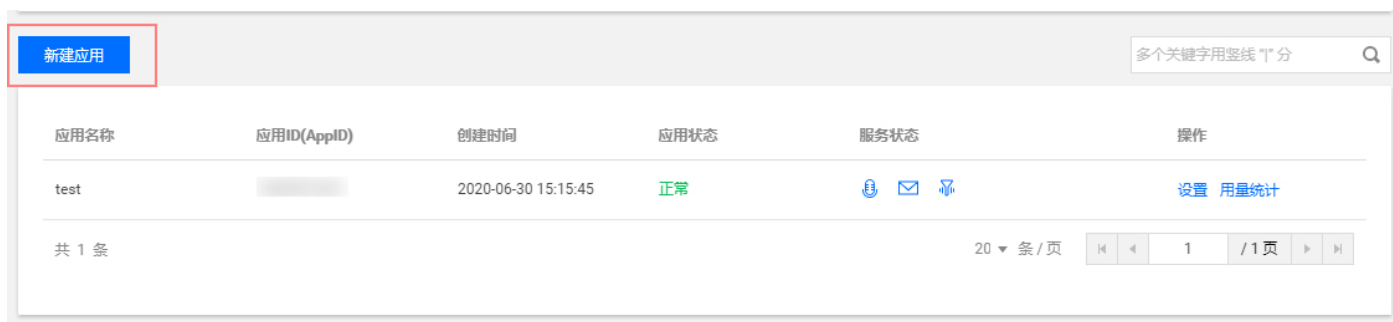
最近更新时间：2020-12-31 16:48:24

为方便您快速接入腾讯云游戏多媒体引擎产品，本文为您介绍适用于游戏多媒体引擎 SDK 的语音服务申请指引。

新建服务

新建应用

1. 登录 [游戏多媒体引擎控制台](#)，单击左侧菜单【服务管理】，进入服务管理页面。
2. 单击【新建应用】，填写应用的相关信息，按照需要选择所需的服务。



3. 填写应用信息。

应用信息

应用名称

所属项目

标签 [+ 添加](#)

通过设置标签可以实现分类管理，一个资源最多可设置50个标签。 [标签管理](#)

- 应用名称：创建应用名称，建议创建有意义的名称以便在列表中被轻松识别。
 - 所属项目：默认为腾讯云的“默认项目”，同时您也可以创建项目进行选择，详情可参见 [新建项目](#)。
 - 标签：单击“+添加”可进行添加标签，标签新增详情可参见 [标签管理](#)。
4. 开启或关闭实时语音服务。

实时语音服务按语音时长计费，您可根据需求进行开启，并到 [购买页](#) 进行购买。

实时语音服务

服务开启/关闭 开启 关闭

按语音时长计费，您可以[购买套餐包](#)

5. 开启或关闭语音消息及转文本服务。

您可根据需求进行开启并选择对应转文本支持语言的模式，不同模式单价不同，详情可参见[计费规则](#)。

语音消息及转文本服务

服务开启/关闭 开启 关闭

转文本支持语言 标准模式 增强模式

标准模式仅支持中文普通话、韩语、英语，增强模式支持全语种。不同模式单价不同，详情可参考计费规则[计费规则](#)

6. 开启或关闭语音分析服务。

您可根据需求进行开启语音分析服务，同时后续可根据需求进行修改。

语音分析服务

服务开启/关闭 开启 关闭

7. 单击【确定】即可成功创建应用。

设置服务

新建应用后，应用将在“应用列表”中展示，单击【设置】进入应用详情页。

应用名称	应用ID(AppID)	创建时间	应用状态	服务状态	操作
test		2020-06-30 15:15:45	正常	  	设置 用量统计

共 1 条 20 条 / 页 1 / 1 页

设置应用

单击“应用信息”中的【修改】后可对相应信息进行修改。

应用信息

修改

应用名称

应用状态

正常

所属项目

多人游戏服务

标签



创建时间

2020-07-22 09:58:37

上次修改时间

2020-07-22 09:58:37

开启关闭业务

单击实时语音服务的【修改】后可对业务及服务进行开启或者关闭。

实时语音服务

服务开启/关闭



开启



关闭

保存

取消

重点参数

在“鉴权信息”中可获取到使用 SDK 语音服务时所需要的参数 AppID 以及权限密钥。

鉴权信息

重置密钥

AppID

权限密钥

🔗 说明：

- 此模块中的权限密钥将会作为参数使用到 SDK 接入过程中。
- 页面修改密钥后，15分钟 - 1小时内生效，不建议频繁更换。
- 只有创建游戏的账号、主账号、全局协作者可以操作【重置密钥】。
- 鉴权详细使用请参考 [鉴权密钥](#)

使用 Demo 需要在 Demo 中在相应界面将腾讯云测试账号 AppID 更换为您在控制台获取的 AppID，并需要在 AVChatViewController 的 GetAuthBuffer 函数中修改实时语音的权限密钥。

API 文档

您可根据所使用的平台或者引擎参考以下文档进行接入：

Unity 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

Unreal Engine 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

Cocos2D 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

Windows 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

iOS 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

Android 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

Mac 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

H5 相关文档：

[工程配置文档](#)

[接口文档](#)

标签管理

在 [新建应用](#) 时需要进行标签添加，具体操作步骤如下：

1. 在新建应用的应用信息页面，单击【[标签管理](#)】进入标签列表页。

应用信息

应用名称

所属项目

默认项目

标签

[+ 添加](#)

通过设置标签可以实现分类管理，一个资源最多可设置50个标签。

[标签管理](#)

实时语音服务

服务开启/关闭



开启



关闭

按语音时长计费，您可以[购买套餐包](#)

语音消息及转文本服务

服务开启/关闭



开启



关闭

转文本支持语言



标准模式



增强模式

标准模式仅支持中文普通话、韩语、英语，增强模式支持全语种。不同模式单价不同，详情可参考计费规则 [计费规则](#)

语音分析服务

服务开启/关闭



开启



关闭

确定

2. 单击【新建】进入“添加标签”页面，填写相关信息。

添加标签



标签键 *

请输入标签键

标签值 *

请输入标签值

确定

取消

3. 单击【确定】即可创建标签成功。

运营指引

最近更新时间：2020-06-29 16:34:14

为方便开发者接入腾讯云游戏多媒体引擎产品，本文主要为您介绍适用于游戏多媒体引擎 SDK 的控制台用量统计使用文档。用量统计分为实时语音、语音消息及转文本及语音过滤服务三个部分。

登录 [游戏多媒体引擎控制台](#)，在所需查询的应用中单击【用量统计】。

应用状态	服务状态	操作
正常	 	设置 用量统计

实时语音用量统计

用量统计展示实时语音应用 DAU 数据。

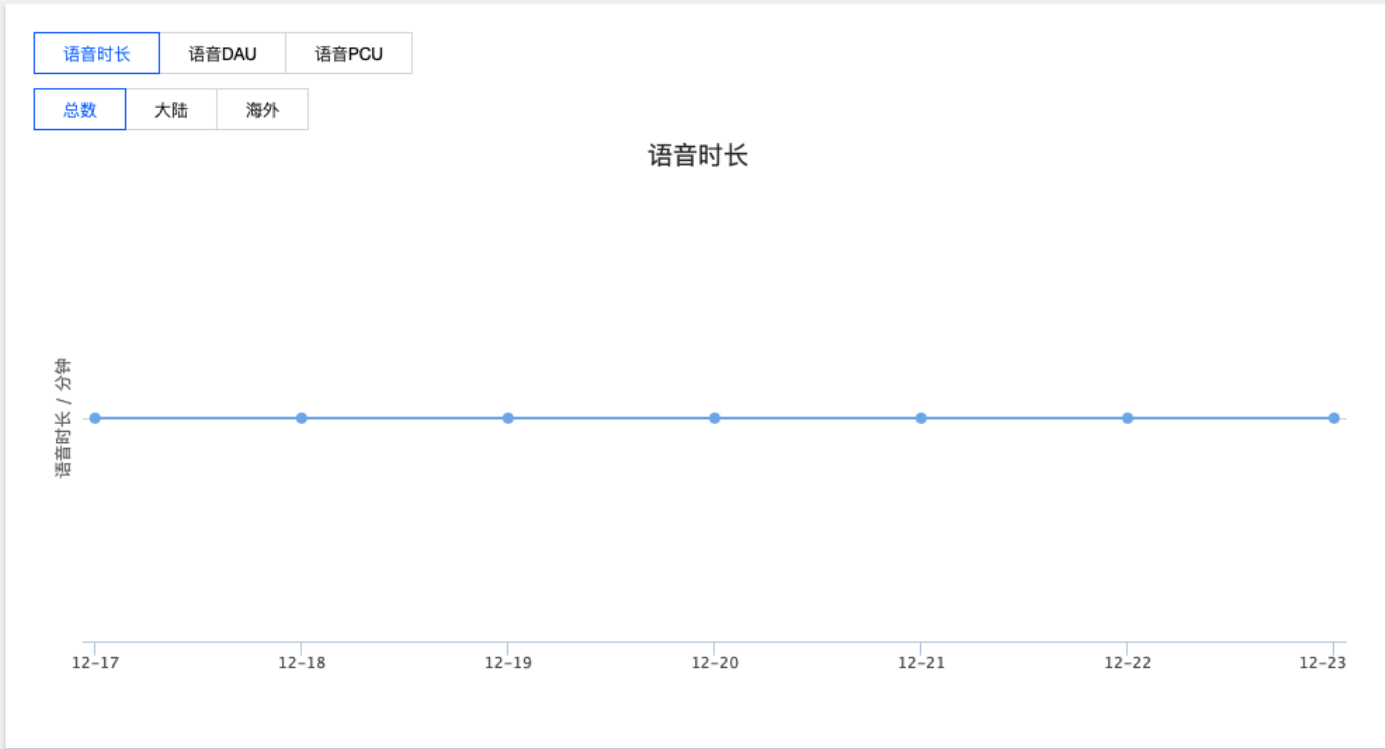
- 默认显示近7天的总量 DAU 数据，支持切换时间、切换地域查看用量数据。
- **语音时长**：展示该应用昨日的语音时长信息。
- **语音 DAU**：展示该应用昨日的语音 DAU 信息。
- **语音 PCU**：展示该应用昨日的语音 PCU 信息。

用量统计 (GME)

实时语音服务 语音消息及转文本服务 语音过滤服务

语音时长 0 分钟	语音DAU 0 人	语音PCU 0 人
---------------------	---------------------	---------------------

近7天 近15天 近30天 2019-12-17 ~ 2019-12-23



语音消息及转文本

用量统计展示离线语音应用 DAU 数据。

- **语音消息 DAU**：展示该应用昨日的语音 DAU 总数。
- **转文本次数**：展示该应用昨日的转文本次数。
- 默认显示近7天的总量 DAU 数据，支持切换时间查看用量数据。

← 用量统计 (GME)

实时语音服务

语音消息及转文本服务

昨日数据

语音消息DAU

0人

转文本次数

0次

近7天

近15天

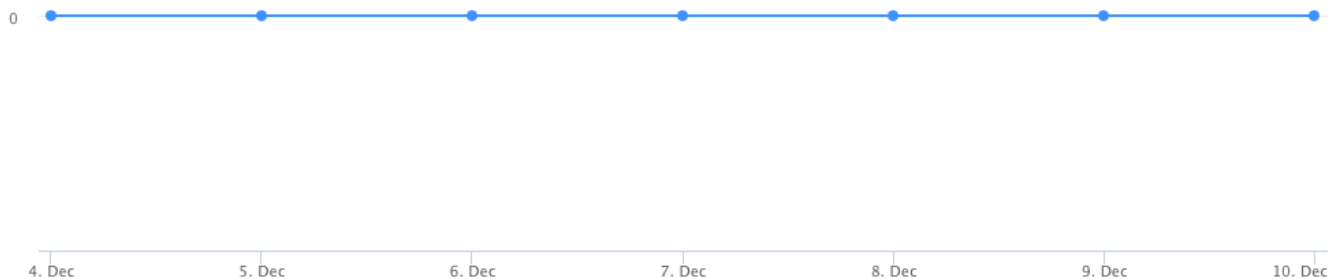
近30天

2018-12-04 至 2018-12-11

语音消息DAU (单位:人)

语音消息DAU

转文本次数



语音过滤服务

用量统计展示使用语音过滤的音频时长数据。

- 默认显示近7天的语音时长数据，支持切换时间查看用量数据。

用量统计 (GME)

实时语音服务 语音消息及转文本服务 语音过滤服务

过滤的音频时长

0 分钟

近7天

近15天

近30天

2019-12-17 ~ 2019-12-23



过滤的音频时长

过滤的音频时长 / 分钟

12-17 12-18 12-19 12-20 12-21 12-22 12-23

语音分析配置指引

最近更新时间：2020-06-29 16:27:36

操作场景

本文档主要指导您如何在游戏多媒体引擎控制台进行语音分析服务配置。

说明：

语音分析服务目前仅支持中文音频（呻吟声不区分语种）。

操作步骤

1. 登录 [游戏多媒体引擎控制台](#)，选择左侧菜单【语音分析】>【服务配置】。
2. 进入服务配置页面，在右侧选择项目和应用名称，单击【修改】。
 - **服务状态**：开启、关闭。（关闭后语音分析服务不可用，调用云 API 会报错）
 - **服务形式**：GME 实时语音流检测、云 API 上传送检。
 - GME 实时语音流检测：支持“全量送检”或“自定义送检规则”。
 - 云 API 上传检测：只支持全量送检，不支持自定义送检规则。
 - **送检规则**：全量送检、自定义送检规则。
 - 全量送检：对所有音频流进行检测分析。
 - 自定义送检规则：可指定送检对应房间 ID 或用户 ID 的音频流。通过上传房间 ID 号码包或用户 ID 号码包，送检所有上传的房间 ID 内用户产生的音频流或用户 ID 产生的音频流。

注意：

号码包需使用 UTF-8 编码，每个号码以换行分隔。参考控制台对应号码包模板。

- **语言流或大文件切片时长**：我们会对音频流或大文件进行分片后送检，默认60秒。最短15秒，最长180秒，分片越短则返回结果的速度越快，但是分片过短会影响检测的准确性。
- **回调地址**：用于接收语音分析结果的 URL。
输入回调地址，然后单击【检验】，显示“检验通过”。
- **自定义关键词**：自定义需检测的关键词。
 - 目前自定义关键词的上限是50个，超出部分不生效。
 - 关键词文件需使用 UTF-8 编码，每个关键词以换行分隔。

服务配置 全部项目 ▾

语音分析配置信息

服务状态

 开启 关闭

服务形式

 GME实时语音流检测 云API上传检测

送检规则

 全量送检 自定义送检规则

语音流或大文件切片时长

 60s 15s 30s 180s

回调地址

自定义关键词（选填）

请参考 [关键词文件模板](#) 创建一个txt文件，上传自定义关键词，更多说明，请参考 [语音分析服务配置](#)

3. 信息填写完成后，单击【提交】。