

# 游戏多媒体引擎

## 常见问题

## 产品文档



腾讯云

**【版权声明】**

©2013-2019 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模式的承诺或保证。

## 文档目录

### 常见问题

一般性问题

GME 计费相关问题

下载及使用相关问题

实时语音相关问题

离线语音相关问题

# 常见问题

## 一般性问题

最近更新时间：2019-11-12 17:37:14

### 腾讯云游戏多媒体引擎有哪些具体的功能？

游戏多媒体引擎支持实时语音、离线语音消息、语音识别文字及语音分析过滤功能。

### 游戏多媒体引擎的应用游戏场景都有哪些？

电子竞技，国战游戏，休闲游戏，狼人杀等。

### 游戏多媒体引擎支持哪些游戏引擎及平台？

游戏多媒体引擎目前支持的游戏引擎有 Unity 引擎，Unreal 引擎及 Cocos2d 引擎，支持的平台包括 Windows 平台、Mac 平台、iOS 平台、Android 平台以及 H5 平台。

### 如何开始使用游戏多媒体引擎？

为了方便您有效地使用腾讯云游戏多媒体引擎 GME，查阅 [接入指引文档](#) 将带您进行游戏音视频引擎的初步接入。

### Android 的 so 库有 x86\_64 的吗？

SDK 暂时不提供 x86\_64 版本。

### Android 的 so 库有 armv8 的吗？

在2.3.5版本上已经支持。

### 接入 SDK 如果要进行混淆，应该怎么配置？

请参考 Android [工程配置文档](#)。

### 如何保证鉴权的安全？

总体建议，建议接入初期使用客户端部署方案，后面可优化为部署在游戏 App 后台。

方案	优点	缺点
后台部署	安全性高	需要后台开发联调
客户端部署	接入快速	安全性低

### 客户端生成的鉴权，有效期是多久？

生成的鉴权永久有效。

## 实时语音及离线语音接入过程中，错误码提示鉴权失败，应该如何处理？

实时语音及离线语音接入过程出现鉴权错误，请先检查控制台上离线语音服务是否开启。在开启的情况下，检查以下几点：

- SDKAppID 是否与控制台一致。
- OpenID ，必须大于10000。
- 离线语音房间号参数必须填 null。
- 来自腾讯云控制台的密钥是否匹配。

## 游戏多媒体引擎 Android 和 iOS 平台 之间可以连通么？

可以连通，同一个 SDKAppid 进入同一个房间即可。

## GME 支不支持手机的蓝牙切换？连接蓝牙设备后，语音声音的声音能否自动切换到蓝牙上面？

声音的切换是手机系统层面的。游戏多媒体引擎支持蓝牙设备播放。

## 如果需要热更新 GME，有什么需要注意的？

如果客户想热更新我们的sdk的话，需要将依赖我们sdk的模块都一并热更。帮忙问下客户想热更新的是哪个部分？如果是他们自己的游戏逻辑，那么和GME没有关系，如果想热更新GMESDK，那么规划热更新的时候需要把涉及到SDK的代码都加入到热更新中。

## 我们需要创建一个房间，房间内以麦序的方式唱歌，GME SDK 是否支持这样的产品需求？

GME的高清音质可以满足满足K歌需求。麦序属于用户产品需求，在客户 App 层处理更加灵活，例如产品层下发协议。

# GME 计费相关问题

最近更新时间：2019-11-12 17:37:38

## GME 的实时语音服务计费模式有哪些？如何选择？

实时语音服务，普通音质按语音 DAU 计费，高清音质按语音时长计费。更多详情可以进入 [购买指南](#) 进行查询。

## GME 的实时语音服务 DAU 怎么计算？

应用内用户进入房间即算作语音 DAU，语音 DAU 按照 UserId 去重计算（UserId 是应用内用户的唯一标识符，一个用户对应一个 UserId）。

## GME 的实时语音服务语音时长什么时候开始计算？

应用内用户进入房间即算语音时长。

## GME 的语音消息及转文本服务计费模式有哪些？如何选择？

语音消息及转文本服务按语音消息 DAU 计费。详细价格可以进入 [购买指南](#) 进行查询。

## GME 的语音消息及转文本服务 DAU 怎么计算？

应用内用户发送语音消息即算作语音消息 DAU，语音消息 DAU 按照 UserId 去重计算（UserId 是应用内用户的唯一标识符，一个用户对应一个 UserId）。

# 下载及使用相关问题

最近更新时间：2019-06-27 10:27:09

## 请问游戏多媒体引擎 Demo 及 SDK 在哪里下载？

请在 [下载指引](#) 下载相关 Demo 及 SDK。目前官网上有 Unity 引擎 Demo，Cocos2D 引擎 Demo，Android 原生开发 Demo 及 iOS 原生开发 Demo。

## 游戏多媒体引擎 Demo 下载后如果要换为自己申请的账号可以吗？

- 可以，需要在控制台获取两个号码，分别为 sdkappid、权限密钥。
- 使用客户自己申请的 appid 的话需要在 AVChatViewController 中的 GetAuthBuffer 中修改实时语音的 Key。

## 在使用 Demo 的时候报错：errinfo=priv map info error。怎么办？

相关进房参数出现错误，请检查 sdkappid、权限密钥 是否已经替换。

## 如何取得日志？

QAVSDK\_带日期 .log，这个文件为日志文件。目录如下：

平台	路径
Windows	%appdata%\Tencent\GME\ProcessName
iOS	Application/xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxxx/Documents
Android	/sdcard/Android/data/xxx.xxx.xxx/files
Mac	/Users/username/Library/Containers/xxx.xxx.xxx/Data/Documents

## 声音卡顿的主要原因？

- **音乐卡**：主播使用外放的设备播音乐，然后通过另一个手机采集并直播（这里会必现卡顿，可建议主播带耳机）。
- **网络卡**：上行丢包率过高或者上行延时波动较大情况下观众会听到卡顿。

## 下载 iOS Demo 之后无法运行

下载官方 iOS Demo 后，在 Xcode（版本为10以上）编译时出现类似“ld: warning: directory not found for option”等错误，需手动将 Demo 同级目录下的“GME\_SDK”文件夹下的“GMESDK.framework”文件添加到工程的 Framework 列表中。

## 下载 Unity Demo 导出可执行文件时报错

---

如果使用过程中有 Found plugins with same names and architectures 类似报错，是因为GME SDK 默认提供 x86 架构的 SDK 版本及 x86\_64 架构的 SDK 版本，请在 plugins 文件夹中删除其中一份。



# 实时语音相关问题

最近更新时间：2019-08-20 14:10:17

## 实时语音服务支持什么游戏场景？

大致有以下三种场景：

- **麦序模式**：用户轮流语音上麦，音质高流畅性好，适用于语音狼人杀等场景。
- **自由通话模式**：支持多人同时讲话，超低延迟，适用于多人组队开黑等竞技游戏场景。
- **指挥模式**：针对一对多指挥作战、主播语音陪玩等场景，适合大型国战类游戏。

## 如何选择适合我的音频类型？

不同的应用场景有不同的音频类型，具体请参见 [音质选择文档](#)。

## 触调用 poll 函数应该在什么时候开始调用？

请开发者在初始化 SDK 之后开始周期性的调用 Poll 函数。

## 触发事件需要周期性的调用 poll 函数，如果新开一个线程，定时唤醒，然后调用 poll 函数可以吗？

我们的接口理论上都需要在同一个线程中调用。如果您选择了在子线程调用，那么也请确保在同一个子线程内调用。特别是 Init 和 Poll。

## 调用 poll 函数的时间间隔多少比较合适？

如果没有特殊需求，请参照 Demo 进行调用。

## GME 的实时语音房间数量有限制吗？人数有限制吗？

实时语音房间数量没有限制。人数也没有限制。

## 进房返回10001等失败情况下如何排查？

问题排查的步骤如下：

1. 查看并确认进房 API 中的参数，如 Appid，UIN，AuthBuffer 的合法性（参照各平台接口文档）。
2. 请查看控制台上的相关参数是否与本地的一致。
3. 请查看控制台是否欠费。
4. 检查开发者测试设备是在开发者内网环境还是外网环境。

## 为什么我在应用中进房会返回 HTTP Invalid id？

如果您的帐号是从0开始的，那么建议您帐号加上10000。例如您的帐号是999的话，输入的数字为10999。

## 进房失败返回值显示网络错误，要怎么解决？

问题排查的步骤如下：

1. 查看并确认进房 API 中的参数，如 Appid，UIN，AuthBuffer 的合法性（参照各平台接口文档）。
2. 如果合法，检查开发者测试设备是在开发者内网环境还是外网环境。
3. 如果是开发者内网，请开发者探测下 url：openmsf.3g.qq.com:15000 是否能够连接上。
4. 如上 url 成功连接，请探测下 url：cloud.tim.qq.com:15000 是否能够连通。

### 房间号有回收 API 吗？

没有回收 API，最后一个人退房，房间自动销毁。

### 房间号取值有要求吗？

房间号，最大支持127字符（离线语音房间号参数必须填 null）。

### 如果有退房后立即进房的场景，调用流程应该是怎么样的？

如果应用中有退房后立即进房的场景，在接口调用流程上，开发者无需要等待 ExitRoom 的回调 RoomExitComplete 通知，只需直接调用接口。

### openid 取值有要求吗？

openid 目前只支持64位无符号整型。请转为 string 传入 SDK。

### 单个 openid 能同时进入多个房间吗？

不能，一个 openid 同时只能存在于一个房间。

### 离开房间和进入房间是异步的操作么？这两个接口可以同时调用么？

需要先调用 exitroom，收到退房成功的回调以后再调 enterroom。如果应用中有退房后立即进房的场景，在接口调用流程上，开发者无需要等待 ExitRoom 的回调 RoomExitComplete 通知，只需直接调用接口。

### 成员状态同步的时机是？第一次进房会不会通知？

音频事件的通知有一个阈值，超过这个阈值才会发送“有成员发送音频包”通知。房间成员两秒没有说话，才会发送“有成员停止发送音频包”通知。第一次进房会通知。

### 进房前可以设置麦克风音量吗？

不可以，在房间中才可以调用实时语音相关接口 ITMGAudioCtrl ITMGAudioEffectCtrl。

### 请问麦克风权限占用具体情况？

在 EnterRoom 函数调用成功之后就会占用麦克风权限，期间其他程序无法进行麦克风采集。

调用 EnableMic(false) 无法释放麦克风占用。

如果确实需要释放麦克风，请调用 PauseAudio。调用 PauseAudio 后会整个暂停引擎，调用 ResumeAudio 可恢复。

## 是否有调用 EnableMic 函数前获取麦克风好坏状态的接口？

利用 getMicCount 接口可以获取到麦克风是否可以使用。

## 玩家互相讲话，其他观众只能听的需求如何解决？

开发者在客户端进行维护，其他观众不能开启麦克风。

## Android 手机打开麦克风之后，声音从听筒而不是扬声器出来，该如何解决？

权限中添加 “<uses-permission android:name="android.permission.MODIFY\_AUDIO\_SETTINGS" />” 这个权限。

## 开发者如何判断是否有播放背景音乐？

利用接口 IsAccompanyPlayEnd()。

## 使用 SDK 的时候，登模拟器放不了歌，也用不了电脑的声卡？

模拟器不支持 Mp3。

## SDK 是否支持听筒播放声音？

实时语音不支持听筒。

## SDK 支持哪些格式的本地音频文件？

m4a、wav、Mp3 一共三种格式。

## GME 的实时语音范围语音如何接入？范围语音是否有距离衰减？

实时语音范围语音接入请参考 [范围语音文档](#)。实现范围语音功能后，同小队语音无距离衰减，全局语音有距离衰减，衰减系数参考文档。

## 为了实现 3D 音效，用户使用的麦克风和扬声器有什么要求？

为了实现 3D 音效需要播放端支持双声道。

## GME 的实时语音 3D 音效如何接入？

实时语音 3D 音效接入请参考 [3D 音效文档](#)。

## 为什么我下载的 SDK 文档和 Demo 里没有 Authbuffer 文件。

Authbuffer 此文件已经合并了，请在 SDK 里面全局搜索一下。

## tea 加密有没有 lib 文件？

我们为您提供 [Authbuffer 编译文档及 zip 包](#)。

---

**“ITMG\_MAIN\_EVENT\_TYPE\_ROOM\_DISCONNECT”（因为网络断开），一般在什么情况下出现此通知，具体是多少分钟断连才会出现？**

彻底断网，没有心跳包30s之后出现。

**加入黑名单之后退房，黑名单的作用还在吗？**

退出语音房间后，黑名单失效。

**变声效果会生成文件吗？**

启动变声效果是实时的，不会生成文件发送。

# 离线语音相关问题

最近更新时间：2019-10-31 16:26:25

## GME 的语音消息及转文本服务支持什么语言？

目前在腾讯云控制台开通的语音消息及转文本服务支持包括中文、英文、繁体中文、日语、韩语在内的120余种语言。

## GME 的语音消息及转文本服务可以与实时语音一起使用吗？

可以的，调用相关接口进行切换就行。

## 调用上传语音文件接口上传成功后，返回值中的 fileid 是个 URL，该怎么使用？

调用下载文件接口然后用这个 URL 去下载文件。

## 离线语音的文件能否自行下载？

上传文件之后会返回 URL，这个 URL 可以用来下载语音文件。

## 离线语音的文件的有效时间是多久？

离线语音文件会在服务器上保存90天，90天后此文件的下载链接失效。如果需要永久保存，请转存到自己的服务器中。

## 离线语音录制时间有限制吗？

离线语音支持1秒以上的录制，但最长时长不超过60秒。

## 使用离线语音的时候有 QAVPTTERROR\_UPLOAD\_APPINFO\_UNSET 8200 这个错误，提示是没有设置appInfo，应该怎么解决？

离线语音的初始化错误导致的，建议开发者检查初始化及鉴权时候填入的 appid 和 openid 是否正确。

## 离线语音录制后上传下载的时间过长，应该如何解决？

离线语音如果转换文字延迟过高的话，建议使用流式录音接口，回调中有返回的文本。