# 游戏多媒体引擎

# 常见问题

腾讯云

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

【版权声明】

©2013-2025 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】

腾讯云

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或95716。

# 文档目录

常见问题
- 问题解决指南
- Sample Project 使用问题
- 产品功能问题
- 计费相关问题
- 接入问题
- 鉴权相关问题
- 进房出现问题
- 音频问题
- 网络问题
- 语音转文本问题
- 工程导出问题

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

# 常见问题
# 问题解决指南

最近更新时间：2024-10-15 14:45:41

为方便开发者快速解决开发中所遇到的问题，这里向您介绍 GME 问题处理方法。

## 常见问题指引

在开发中遇到的一些常见问题，可以分析下问题的类型后，通过以下文档进行解决：

| 文档 | 解决的问题 |
| --- | --- |
| 产品功能问题 | GME 功能相关的问题，例如支持的平台等等。 |
| 计费相关问题 | 对于计费模式有疑惑，或者对计费的时机有疑惑，可以参考这篇文档。 |
| Sample Project 使用问题 | 使用 GME 的 SampleProject，或者体验 Demo 出现的问题。 |
| 鉴权相关问题 | 使用 GME 需要用到鉴权，出现问题可以参考这篇文档。 |
| 接入问题 、进房出现问题 、音频问题 、网络问题 | 使用 GME 的过程中出现的问题，可以判断下问题的类型，参考文档进行解决。 |
| 语音转文本问题 | 使用语音转文本功能遇到的问题汇总。 |
| 工程导出问题 | 在各个平台，如果遇到导出应用出现问题，或者在真机上出现问题，可以参考进行解决。 |

## 开发问题

如果在开发的过程中，出现功能性的问题，首先可以通过返回的错误码进行判断。通过错误码无法解决问题时，可通过 售后咨询 联系 GME 开发者协助进行分析错误，解决问题。

### 错误码

GME 错误码文档 中，会列出错误码数值，以及此错误码对应的原因及解决方案，可以参考进行排查问题。

### 如何取得日志?

提供日志的时候，请同时提供出现问题的相关时间点，并提供接收端（听）以及发送端（说）的日志。
日志路径为 `QAVSDK_` 带日期的 `.log` 文件为日志文件。
日志所在目录如下：

| 平台 | 路径 |
| --- | --- |
| Windows | `%appdata%\GMEGLOBAL\GME\processName` |
| iOS | `Application/xxxxxxxx-xxxx-xxxx-xxxx-xxxxxxxxxxxx/Documents` |
| Android | `/sdcard/Android/data/xxx.xxx.xxx/files` |
| Mac | `/Users/username/Library/Containers/xxx.xxx.xxx/Data/Documents` |

如果是使用 Unity 引擎，并且在 PC 端开发，可以尝试在 `%appdata%\Tencent\GME\Unity.exe` 路径下找到日志。
在 iOS 真机上，可以通过应用程序支持文件共享来取得日志，具体步骤如下：
1. 在应用程序的 `Info.plist` 文件中添加 UIFileSharingEnabled 键，并将键值设置为“YES”。
2. 将您希望共享的文件放在应用程序的 Documents 目录下。
3. 一旦设备插入到用户计算机，iTunes 就会在选中设备的 Apps 标签中显示一个 File Sharing 区域。
4. 此后，用户就可以向该目录添加文件或者将文件移动到桌面计算机中。

> **说明**
> 使用 GME2.8.4以下版本，Windows 平台日志位置为：`%appdata%\Tencent\GME\ProcessName`。

**日志等级**
提供日志时如果有调用过 SetLogLevel 设置的日志等级，建议恢复默认日志等级。
**日志加密**
目前 GME 日志默认是加密状态，可以调用接口取消加密，建议在开发阶段取消加密，上线前恢复加密。接口需要在init之前调用。

```
SetAdvanceParams("DisableEncryptLog", "1");
```

| 参数 | 含义 |
| --- | --- |
| 参数1 | 填入"DisableEncryptLog"，代表取消加密相关功能 |
| 参数2 | 填入"1"表示取消日志加密，填入"0"表示保持日志加密 |

## 崩溃问题

遇到崩溃问题，可以先参见 工程导出问题 进行处理，如无法解决，需要提供堆栈给到 GME 开发者。
- 如果已经接入了第三方异常上报插件，可以联系 GME 开发者共享崩溃堆栈链接。

- 如果是 iOS 或者 Android 平台的崩溃，可以把机器连接上电脑，通过 Xcode 或者 AndroidStudio 中的 LogCat 获取到崩溃堆栈，复制后提供给 GME 开发人员。
- 如果是 Windows 平台，请提供 DUMP 文件。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

# Sample Project 使用问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 工程问题

### 如何下载 GME Sample Project 及 SDK?

下载 GME 相关的 Sample Project 及 SDK，详情请参见 下载指引 。目前官网提供 Unity 引擎 、Unreal引擎、Cocos2D 引擎、Android 、iOS 、Windows、macOS 及 web 原生开发Sample Project。

### GME 的 Windows Sample Project 应该使用什么版本的 VS 打开?

请使用 VS2015 打开。如果需要用 VS2010 打开则请自行对工程进行降级。

### GME Sample Project 下载后，如何替换为自己申请的账号?

- 需要在控制台 服务管理-应用设置 中获取 AppID 和权限密钥。
- 若使用您申请的 AppID ，则需要在 AVChatViewController 中的 GetAuthBuffer 中修改实时语音的 Key。

## 体验问题

### 房间内只有一个人，如何在本地体验效果?

请在另一个终端设备使用 Sample Project 进入同一房间即可。

### 3D 音效如何设置 xyz 的值?

您通过设置以下参数进行配置：

- Range：设置语音接收范围，单位为游戏引擎单位。
- X：自身 X 轴。
- Y：自身 Y 轴。

- Z：自身 Z 轴。
- XR：绕 X 坐标轴旋转的方向。
- YR：绕 Y 坐标轴旋转的方向。
- ZR：绕 Z 坐标轴旋转的方向。

详细说明请参考 产品功能体验 。

## 使用 Sample Project 时，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。

## Unity 导出的 Sample Project 为何使用时候经常无声?

Unity 的 Sample Project 中设置了 OnApplicationFocus，当程序失去焦点时，会 Pause 暂停语音，如果需要后台可播放声音，请将调用 Pause 接口的相关代码去掉即可。

# 产品功能问题

最近更新时间：2024-12-12 15:32:52

## GME 有哪些功能?

游戏多媒体引擎支持实时语音、语音消息、语音转文本等功能，详细请参见 产品功能 。

## GME 有哪些应用游戏场景?

适用于游戏开黑、国战指挥、线上桌游等游戏场景，详细请参见 应用场景 。

## 有哪些游戏使用了 GME?

具体请参考 GME 官网介绍页 - 客户案例 模块。

## GME 是否支持中国以外的国家或地区?

支持。依据情况不同进行域名加速，依托自建万兆云机房，配备20线 BGP 网络，让玩家畅享稳定且极速的体验。同时支持第三方机房布点，覆盖中东、南美、澳洲等传统云厂商较难覆盖的地域，实现全球可用。

## GME 的实时语音房间数量和人数有限制吗?

语音房间数量没有限制。同一语音房间内人数最多为十万人。

## 房间里面可以有多少个人同时说话?

1. 实时语音房间中不限制开麦人数，但接收端（听众）默认只能同时收听12个人说话的声音，即12路混音。如需调整混音路数，可参见 设置最大混音路数接口 。

   > ⚠ **注意**
   > 混音路数最大接收20路，建议使用默认值，以防接收端（听众）同时接收到的音频流太多，使用体验下降。

2. 当您的游戏需要将大量玩家加入到同一个实时语音房间中（例如大型沉浸式虚拟场景，或大规模多人对战游戏），建议结合范围语音功能，GME服务端根据玩家与玩家之间的距离对音频进行选路下发，可满足上万人同时交流，具体请参考 范围语音文档 。

## GME 语音聊天是否支持手机系统?

支持。

## GME 支持微信小游戏吗?

GME SDK 可以支持小游戏，请通过工单 联系我们 。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

## GME 支持哪些游戏引擎及平台?

GME SDK 版本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。详细请参见 产品概述 。

## GME 是否支持小程序?

GME SDK 版本支持小程序使用。

## GME Android 和 iOS 平台之间是否可以连通?

可以。同一个 Appid 下的各个平台均可以互相连通。

## GME 房间内能否支持麦序唱歌模式?

GME 的高清音质可以满足 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。

## Windows 客户端需使用其他的播放器软件进行播放伴奏，例如 QQ 播放器，应如何解决?

详情请参见 Windows 平台播放器伴奏功能 进行调用。第三方播放器伴奏功能属于高级接口，需进行 在线咨询 联系专业工作人员进行处理。并提供 `tmg_adv_win.h` 头文件与专业的开发人员进行对接。

## GME 语音消息和转文本服务可以和实时语音一起使用吗?

可以，SDK 内部会做兼容处理。

## GME K 歌功能录制支持哪些文件类型?

支持 MP3 和 OGG 格式。

## GME 支持 Android 模拟器吗?

支持，GME Android SDK 中有 x86、x64 相关库。

## 如何实现在一个房间内，只有两个成员能互相通话，其他成员只能收听的需求?

可以使用 实时语音角色设置 功能，将两个成员角色设置为主播，其他成员设置为听众。

# 计费相关问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 实时语音服务计费

### GME 的实时语音服务有哪些计费模式?

按语音时长计费，默认为日结后付费。推荐选购预付费套餐包，获得更优惠的价格。

### GME 的实时语音服务的语音时长从何时开始计算?

应用内用户调用 EnterRoom 进入房间即开始计算语音时长，直到调用 ExitRoom 退出语音房间。

### 调用前需要进行初始化，初始化是否需要计费?

不需要。

### 使用实时语音后，如果客户端掉线了，是否还会继续计费?

使用实时语音过程中，客户端掉线：
1. 此时客户端与服务器保持90s心跳联系，如果发现心跳暂停，90s后服务器主动移出客户端，不再计费。
2. 与此同时客户端会进行掉线重连，持续60分钟；如果客户端进程已经被结束，便不会继续掉线重连。

### 游戏多媒体引擎的流畅、标准、高清三种音质的选择在计费计时上有什么不同吗?

按时长计费，三者的计费标准是一样的。

## 语音转文本计费

### GME 的语音消息及转文本服务有哪些计费模式?

语音消息及转文本服务按语音消息 DAU 计费。更多详情请参见 购买指南 。

## 内容安全计费

### 为什么开通了内容安全服务，进房测试后并没有回调，也没有计费?

目前实时语音房间内超过两个人才会对实时语音进行审核，请检查是否只有一个人进入房间。

## 其他计费问题

### Windows 版本的语音 SDK 收费标准和手机版本是否一致?

游戏多媒体引擎服务费用不区分平台，具体收费标准请参考 日结后付费模式 文档。

### 游戏多媒体引擎是否有到期提醒?

- **预付费套餐包到期提醒**
  套餐包即将到期时，会在到期前7天、5天、3天、1天，通过邮件、站内信及短信的方式，向套餐包购买账号、主账号推送到期预警消息。
- **日结后付费模式欠费预警**
  GME 日结后付费产品的云资源服务，会在到期当天及以后，通过邮件、短信及站内信的方式，向腾讯云账户的创建者以及所有协作者推送欠费预警消息。
  更多详情可参见 购买指南 – 套餐包提醒 。

# 接入问题

最近更新时间：2025-06-18 11:49:31

## 账号问题

### 已停用的 GME 资源是否可以从控制台消除?

GME 目前不支持删除应用。不使用的应用在控制台关闭服务即可，详细说明请参见 停用服务 文档。

### GME 如何删除应用?

目前已经申请的应用无法删除，您需要通过 GME 控制台 手动停用服务，详细操作请参见 停用服务 文档。

### 我的应用需要发布海外地区，需要通过国际站账号申请服务吗?

通过腾讯云中国站账号申请的 GME 服务，既可以在国内使用，也可以在海外发布时使用，无需分别通过中国站账号和国际站账号申请 GME 服务。

### GME 中国站 SDK 与 国际站 SDK 区别是什么?

使用中国站 SDK 需要腾讯云中国站账号申请 GME 服务，使用国际站 SDK 需要腾讯云国际站账号申请 GME 服务。

### 通过子账号调用 SDK 创建 GME 时报7005错误?

请授予子账号足够的 CAM 权限。

## 接入问题

### 房间号取值有要求吗?

最大支持127字符（离线语音房间号参数必须填 null）。

### 如需热更新 GME 有哪些注意事项?

如需热更新 GME SDK，需要将依赖 SDK 的模块一并更新，把涉及到 GME 的代码都加入到热更新中即可。

### GME Android 的 so 库有 armv8 的吗?

有，在2.3.5版本上已经支持。

### GME 多个用户使用同一个 OpenID 会有影响吗?

初始化 GME 引擎时候会使用到 OpenID，OpenID 是应用内用户的唯一标识符。多端同时使用一个 OpenID，例如异地多端登录可能会造成账号异常，无法正常使用 GME 功能。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

## GME Unity SDK 支持哪些 Unity 版本?

GME Unity SDK 支持的 Unity 没有版本限制。

## GME 的实时语音 3D 音效如何接入?

实时语音 3D 音效接入可参见 3D 音效 文档。

## GME 的退房机制是什么?

GME 有以下两种退出机制:

- 客户端主动调用 ExitRoom 主动结束房间。
- 客户端与服务器保持90s心跳，如果发现心跳暂停， 90s后服务器主动T出客户端。

## GME 如何获取当前 Room 中的用户和之前房间里面有哪些人?

您可以通过成员进入/退出房间通知，在应用侧维护成员列表实现，详细说明请参见 成员进房、说话状态通知 。

## GME 如何选择适合自己的音频类型?

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 。
第一个进房的人会确定房间的音频类型，之后进房的人都会应用此音频类型，如果需要切换房间音频类型，请调用 ChangeRoomType 接口。

## GME 房间能否展示正在说话的成员?

在语音聊天界面，单击 JoinRoom 进入房间后，Talking Members 会展示房间内正在说话的成员，界面将会显示正在说话的成员 ID，详细说明请参见 Demo 体验 - 语音聊天 。

## GME 如何播放语音消息服务录制的文件?

GME 的语音消息需要在客户端下载播放。

## 初始化时候返回 7015 应该如何解决?

- 如果在开发时出现此提示，请检查 SDK 文件是否都为同一版本，是否中间升级过 SDK，升级 SDK 时是否已全量升级。
- 如果是在导出可执行文件之后出现此错误则可以忽略，因为 Unity 的打包程序以及第三方的加固程序可能会修改 SDK 文件的 md5 值，导致出现此提示。

## 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。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

## GME SDK 中的 Poll 函数应该何时开始调用?

请您在初始化 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，然后再调用 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。如果您已选择在子线程调用，请确保在同一个子线程内调用。特别是 Init 和 Poll 函数。

## 调用 Poll 函数需要的频率为多少?

如果没有特殊需求，请参照 Demo 示例代码进行调用，一般建议频率为 1/30 秒一次（参见我们 demo 的 EnginePollHelper.m）。

## 录音完成之前定时调用了 Poll 函数，界面就卡住不动了是什么原因?

检查 Poll 函数是否在主线程调用。

## 退出语音房就需要反初始化吗?

不需要。不使用 SDK 或者切换账号的时才需要反初始化。

## GME 语音分析有客户端接口吗?

GME 语音分析暂时不提供客户端接口，都是接入的云 API，相关内容请查看 语音分析配置指引 。

## GME 如何监听到有人退房?

通过事件消息 ITMG_EVENT_ID_USER_EXIT 可知道有成员退出房间，详细说明请参见 实时语音接口 – 成员进房、说话状态通知 。

# 鉴权相关问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 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 |

## 如何接入快速客户端鉴权方案?

详细接入方式可参见 鉴权接入 。

## 客户端生成的鉴权，有效期是多久?

永久有效。

## 接入 GME 的过程中出现错误码，提示“鉴权失败”，该如何排查?

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已开启。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。
- 使用语音消息服务，此处房间号参数必须填 null。
- 来自腾讯云控制台的密钥是否匹配。

## GME 语音服务输入同样的参数，在 Windows 下和 Linux 产生的密钥是否相同?

每次产生的密钥都不相同，请关注密钥是否有效。详细说明请参见 重点参数 。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

# 进房出现问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 实时语音进房失败

### 调用 EnterRoom 接口之后没有回调，是什么原因?

问题排查的步骤如下：

1. 是否初始化已经成功，初始化返回值是否为 0。
2. 是否有周期性的调用 Poll 函数。
3. 所有接口是否在主线程上调用。

### 调用 EnterRoom 接口返回值为0，为什么还是无法进房?

调用接口 EnterRoom 之后会有回调，回调里面去判断进房是否成功，而不是直接判断接口返回值。

### 为什么在应用中进房会返回 HTTP Invalid id?

如果您在调用进房 EnterRoom 接口时，参数 OpenId 所映射的账号是从0开始的，那么建议您账号加上10000。例如您的账号是999，则输入的 OpenId 为10999。

### 进房返回10001等失败情况下，如何进行排查?

问题排查的步骤如下：

1. 查看并确认进房 API 中的参数，例如 AppId， UIN， AuthBuffer 的合法性（详情请参见各平台 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，如果是内网环境，详情请参见 如何应对公司防火墙限制 。

### 调用 Init 方法后，调用 EnterRoom 接口进房时，回调返回1101错误码，如何解决?

请保证所有的接口都在同一线程下调用，并保证周期性地调用 Poll 接口。

## 实时语音进房成功后

### 使用实时语音服务，进入实时语音房间后，手机切后台会自动退出房间吗?

此时客户端与服务器保持90s心跳联系，如果发现心跳暂停，90s后服务器主动将客户端踢出房间。

### 用户在实时语音房间内，但是客户端断网了，将有什么策略?

如果因为网络断开，60分钟内会一直重连，60分钟后，将回调 `ITMG_MAIN_EVENT_TYPE_ROOM_DISCONNECT` 。重连后，不需要设置麦克风和扬声器状态。

## 房间号有回收 API 吗?

没有。最后一个人退房，房间将会自动销毁。

## 如果退房后立即进房，调用流程应该是怎么样的?

如果应用中退房后立即进房，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。

## 离开房间和进入房间这两个接口可以同时调用吗?

需要先调用 ExitRoom，收到退房成功的回调以后再调 EnterRoom。

## 成员状态同步的时机是什么时候？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。

## 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。

## 在客户端上使用范围语音功能，能正常听到对方说话的声音，但是没有衰减效果，即使设置了3D音效文件，返回值也是0。

确认是否已开启 3D 音效接口 EnableSpatializer，再确认是否已更新本端坐标：UpdateSelfPosition 和 UpdateAudioRecvRange 。

# 音频问题

最近更新时间：2024-12-02 18:05:32

## 无声问题

### 接入实时语音之后，用两台机子进入房间之后，没有听到声音。

问题排查的步骤如下：

1. 确认是在成功进入房间的情况下没有听到声音。
2. 是否进入的是同一个房间。
3. 是否两个客户端使用了同一个 OpenId 进入房间。
4. 是否成功打开麦克风，麦克风权限是否已经打开，是否在主线程调用打开麦克风操作。
5. 是否将对方加入黑名单中。

### iPhone 手机进房成功后，无法听到别人说话的声音，如何解决?

请先检查 iPhone 手机侧面的物理静音按键是否为打开状态。

## 一般音频问题

### GME 是否支持手机的蓝牙切换?

不支持。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。

### 进房后，手机音量变得很小，开启麦克风后音量又变得很大，怎么解决?

手机的音量分媒体音量和通话音量。媒体音量如果很小，即使通话音量很大，进房时候如果不开启麦克风，则默认使用是媒体音量，所以进房后也会显得声音很小。用户需要确认媒体音量是否处于一个适中大小的状态。同理，开启麦克风后，声音变得很小，则需要调整手机的通话音量。

### 导出到 Android 手机上使用的时候，出现打开麦克风但是手机没有申请权限，应该如何解决?

权限申请为系统操作，并按以下顺序进行排查：

1. 确定在 AndroidManifest 里面有声明麦克风权限。
2. 可以在代码中主动申请麦克风权限。

### 两台设备离得比较近，并且都开着麦克风时，会出现非常刺耳的噪音。

这个是啸叫声音，认为比较小概率会两个实际玩家会离得很近开麦沟通，同时为了声音可达率，我们默认做了声音增强。在使用手机拨打电话时，放在一起也会出现此情况。
这种情况只在开发过程中比较常见，实际业务场景较少，因为现实中面对面的人不会开麦克风进行交流。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

## iPhone 手机设置物理静音键后，依然能听到房间内的声音?

物理静音键的生效涉及 AVAudioSession，需要客户在 XCode 中配置。

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

在权限中添加

```
<uses-permission android:name="android.permission.MODIFY_AUDIO_SETTINGS"
/>
```

## 接入 SDK 后，如何设置默认开启扬声器而不是听筒?

系统默认为扬声器播放。

## SDK 是否支持听筒播放声音?

不支持。

## 如果用户本地没有麦克风，怎么提示用户?

PC端可以通过接口 GetMicListCount 以获取麦克风设备数量，通过此接口返回的麦克风设备数量进行判断。

## 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（例如 ITMGAudioCtrl、ITMGAudioEffectCtrl 等）。

## 请问麦克风权限占用的具体情况?

- 在 EnterRoom 函数调用成功后，将占用麦克风权限，期间其他程序无法进行麦克风采集。
- 调用 EnableMic（false）函数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。

## GME 获取实时音量的方法，麦克风的音量多久会报告一次?

接口 GetMicLevel 每20ms 统计一次音量，所以开发者最频繁也是 20ms 获取一次。

## 开发者如何判断是否有播放背景音乐?

利用接口 IsAccompanyPlayEnd()。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

## 进入房间后，打开麦克风后播放伴奏，但是关闭麦克风后便无法播放伴奏，怎么规避此问题？

进房成功后使用 EnableAudioCaptureDevice，然后打开伴奏，再通过 EnableAudioSend 控制上行下行就不会关闭伴奏，详情可参见 实时语音伴奏流程图 。

## 声音卡顿的主要原因？

- **音乐卡：**主播使用外放的设备播音乐，再通过另一个手机采集并主播（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。
- 客户需要判断卡顿的具体表现，是声音延迟，还是声音。

## 为了实现 3D 音效，用户使用的麦克风和扬声器有什么要求？

播放端支持双声道。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

# 网络问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 使用游戏多媒体引擎实时语音，流量消耗是多少？

如果使用流畅音质，码率为30kbps，标准音质和高清音质码率为64kbps。流量和码率有关，也和房间内通话人数有关，计算公式为： 码率 × 人数 / 8 = 字节。

## 进房时出现7004错误码，提示网络错误，如何解决？

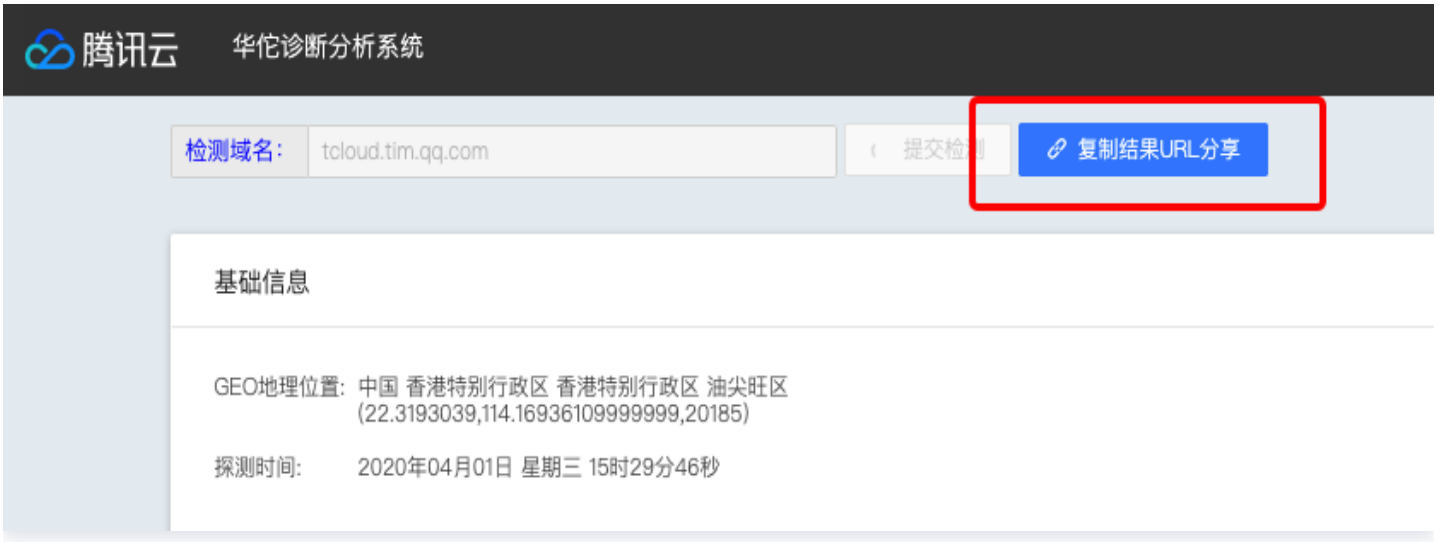
问题排查的步骤如下：

1. 查看并确认进房 API 中的参数，例如 AppId、UIN、 AuthBuffer 的合法性（详情请参见各平台 接口文档 ）。
2. 检查开发者测试设备是在开发者内网环境还是外网环境，如果是内网环境，请参见 如何应对公司防火墙限制 。
3. 根据下面网络问题排查方法进行排查。

## 出现网络问题，该如何排查？

- **2.9.1及以上版本网络诊断**
  - 单击检查域名 cn.gme.qcloud.com
- **2.9.0及以下版本网络诊断**
  - 单击检查域名 tcloud.tim.qq.com
  - 单击检测域名 gmeconf.qcloud.com
  - 单击检测域名 yun.tim.qq.com

请在出现网络问题的机器上，使用浏览器分别打开以上测试链接，等待检测执行完毕（预计5 – 10秒），单击**复制结果 URL 分享**，并 提交工单 联系专业工作人员进行处理，或者直接将页面截图，并提供联系专业工作人员进行处理。



版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司

# 语音转文本问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 语音转文本一般性问题

### GME 的语音消息及转文本服务支持什么语言?

支持包括中文、英文、繁体中文、日语、韩语在内的120余种语言。详情可参见 语言参数参考列表 。

### 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。调用相关接口进行切换即可。

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

调用下载文件接口然后使用此 URL 去下载文件。需要把离线语音上传完成回调的 fileid 发送给服务端，其他客户端通过此 fileid 获取语音消息进行收听。

### 离线语音的文件能否自行下载?

上传文件之后会返回 URL，此 URL 可以用来下载语音文件。

### 离线语音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，请转存到您的服务器中。

### 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。

### 离线语音录制后上传下载的时间过长，如何解决?

离线语音如果转换文字延迟过高，建议使用流式录音接口。

### 游戏多媒体引擎中的实时语音音效，在客户端拿到语音 ID，可以到 H5 端进行播放吗?

目前 H5 端只有实时语音功能。

## 语音转文本失败问题

### 使用离线语音时，报8200错误，如何解决?

离线语音的初始化错误导致的，建议您检查初始化及鉴权时候填入的 AppId 和 OpenId 是否正确。

### 开始录音之后，完成录音报错4101，提示访问失败，请问是需要先创建文件夹吗?

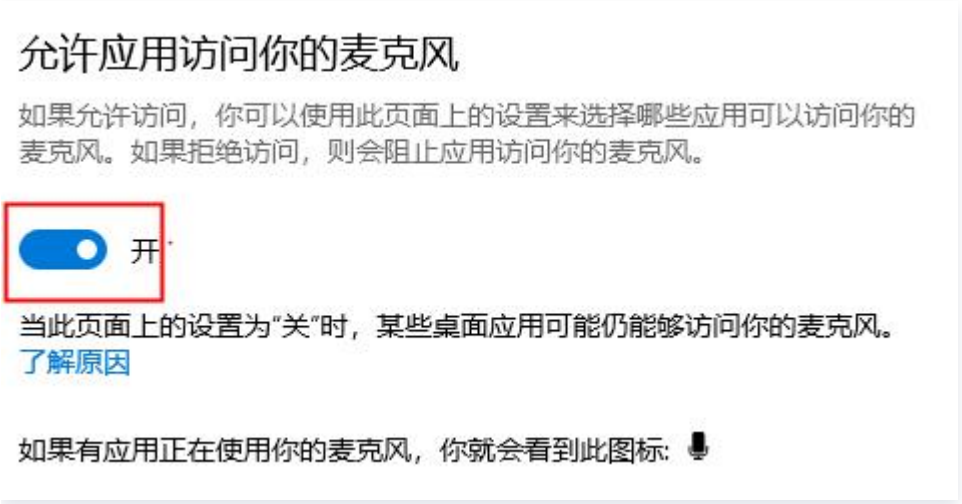
由于安全原因，GME 不会主动创建文件夹，请确认文件夹的存在，保证路径安全。

## 开始录音之后，显示 4098 的错误码，应该怎么解决?

问题排查的步骤如下：

1. 检查电脑麦克风是否是可用的状态。
2. 检查是否有给予应用麦克风权限。

以 Windows 端为例子：




## 初始化成功，鉴权也是成功的，但是上传语音文件时候返回错误8194，需要如何检查?

请检查初始化接口与 applyauthbuffer 接口中的 OpenId 是否一致。

## 离线语音上传成功，但是并没有进行回调，是怎么回事?

请检查是否有周期性的调用 Poll 函数。

# 工程导出问题

最近更新时间：2024-10-15 14:54:22

## 导出 iOS 平台

### 在 Xcode 导出可执行文件时，已添加 `GMESDK.framework` 库，编译时出现编译报错，如何解决?

工程文件中选择 Build Setting，在 "Other Linker Flags" 中，如果有使用 “-all_load” 标志，请尝试删掉并重新编译。

### Unity 导出 XCode 工程后，出现 `framework not found GMESDK` 错误，该如何解决?

使用 Unity 引擎请接入 GME Unity SDK，使用 `libGMESDK.a` 库，不需要使用 framework 文件。

### 使用 Unity SDK 后，导出 iOS 可执行文件时报错，提示与 armv7 相关，删除 armv7 后恢复正常，如何解决?

- 建议升级 Unity 版本，详情请参见 Unity 官网 。
- 若您无需升级，则不打包 armv7 架构即可。

### 下载 iOS Demo 后无法运行，如何解决?

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“GME_SDK” 中的 “GMESDK.framework” 文件添加到工程的 Framework 列表中。

### iOS SDK 是否支持模拟器调试?

支持。请用官网 最新包 进行验证。

### 导出 Demo 的时候出现证书错误，如何解决?

报错信息如下：

```
Showing Recent Messages:-1: Unity-iPhone has conflicting provisioning
settings. Unity-iPhone is automatically signed, but code signing
identity iPhone Distribution: Tencent Technology (Shenzhen) Co., Ltd has
been manually specified. Set the code signing identity value to "iPhone
Developer" in the build settings editor, or switch to manual signing in
the project editor. (in target 'Unity-iPhone')
```

**解决方案：**

**请真机导出时，将腾讯云的企业证书替换为您的开发者证书。**

## 导出真机时候出现以下错误，应该如何解决?

**报错信息如下：**

```
dyld: Library not loaded: @rpath/libLamemp3.framework/libLamemp3
Referenced from: /private/var/containers/Bundle/Application/XXXX
Reason: image not found
dyld: launch, loading dependent libraries
DYLD_LIBRARY_PATH=/usr/lib/system/introspection
DYLD_INSERT_LIBRARIES=/Developer/usr/lib/libBacktraceRecording.dylib:/De
veloper/usr/lib/libMainThreadChecker.dylib:/Developer/Library/PrivateFra
meworks/DTDDISupport.framework/libViewDebuggerSupport.dylib
```

**解决方案：**

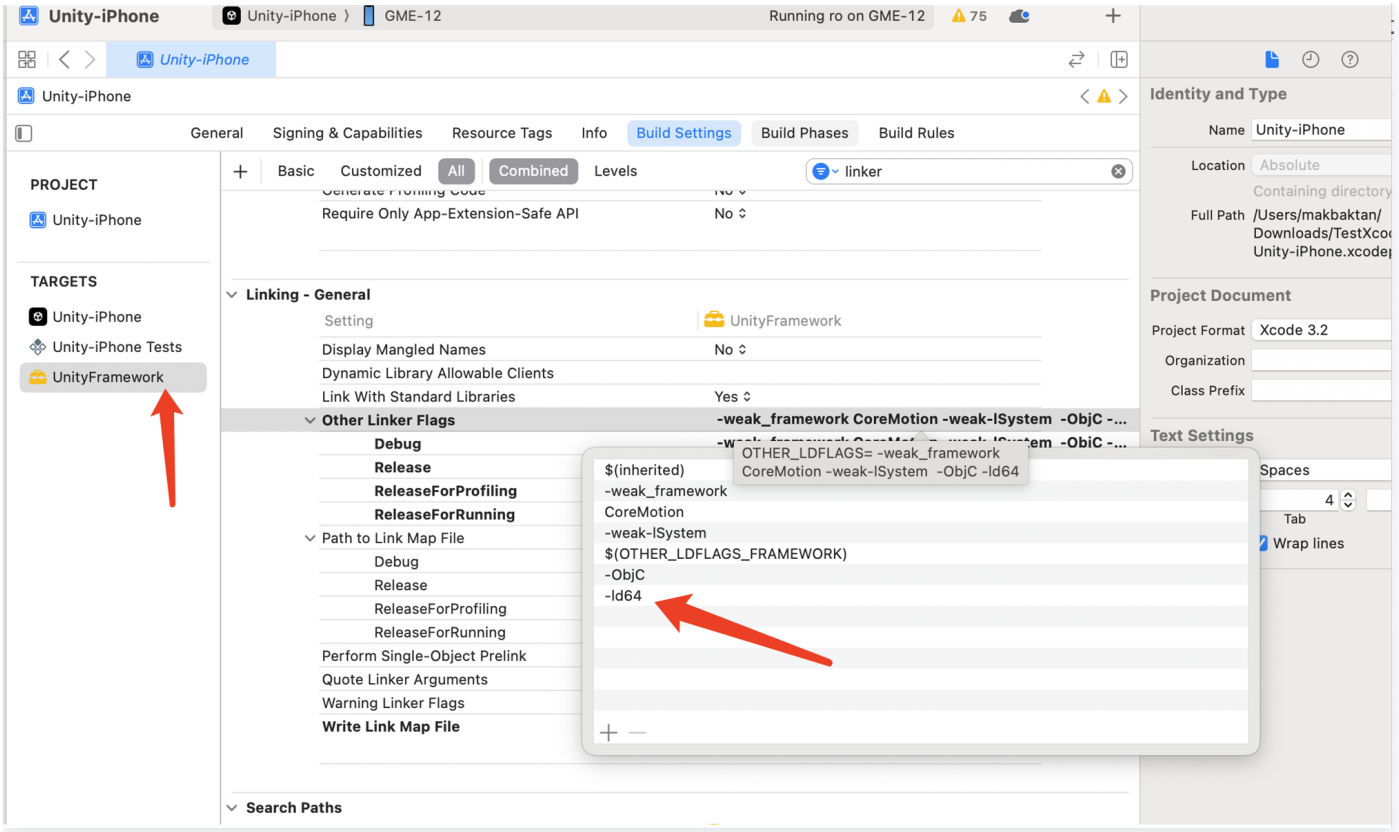
- **若使用动态库，加载的动态库默认在静态库 `Linked Frameworks and Libraries` 下，需要选中它，并单击它下面的 `-` 号进行删除；重新单击 `Embedded Binaries` 下面的 `+` 增加动态库。**
- **或者将 framework 修改为如图所示：**

## 使用Xcode 15 编译时出现下面错误，应如何解决?

```
clang: error: unable to execute command: Abort trap: 6
clang: error: linker command failed due to signal (use -v to see
invocation)
```

**解决方案：**

**在链接选项中添加 -ld64**




# 导出 Windows 平台

## 下载 Unity Demo 导出 PC 可执行文件时报错，如何处理?

如果使用过程中有 `Found plugins with same names and architectures` 类似报错，因为 GME SDK 默认同时提供 x86 和 x86_64 架构的 SDK 版本，请在 plugins 文件夹中删除其中一份。

## 下载 Unreal Demo 导出 PC 可执行文件时提示找不到 dll，如何解决?

以导出 Windows x64 版本为例，导出可执行文件之后，将工程目录 `UEDemo1\Plugins\GMESDK\Source\ThirdParty\GMESDKLibrary\x64` 下的 dll 文件全量拷贝到可执行文件（.exe）同目录下。

# Android 导出问题

## 集成 GME SDK 并导出 Apk 后，启动程序发生黑屏现象，如何解决?

问题在于缺失了某些 lib 文件，请解压 Apk 后查看 lib 下的各个文件夹中库文件是否齐全。

## 导出到 Android 手机使用的时候，点击 App 会提示不支持该设备，如何解决?

这与打包出来的可执行文件包含什么架构有关。如果不需要 v8a 架构的话，可以在 Unity 工程配置中的导出栏“取消”勾选导出 v8a 架构。

## 导出之后的 Apk 不支持模拟器，应该怎么解决?

先检查导出来的 Apk 里面是否有包含 x86 的库文件，如果没有请重新下载 SDK 后重新导入 x86 架构 SDK 文件后再导出可执行文件。

# Unity-WebGL 导出问题

## Unity-WebGL 平台需要使用 https 协议还是 http 协议?

打包出来的产物需要通过**https协议**进行部署，如果使用http协议部署到服务端，功能会出现异常。

## Unity-WebGL 平台打包后，进房出现 1004 错误。

进房报1004(Invalid Argument)的错误，这是因为填入的 Openid 小于10000。这里需要填入的 **Openid 大于10000**。

## Unity-WebGL 平台打包后可以用于手机端吗?

根据 Unity 官网所述，Unity-WebGL 打包的产物暂时不支持手机端运行，详见 Unity - Manual: WebGL Browser Compatibility (unity3d.com) 。

## Unity-WebGL 平台打包后，可以使用 GME 的范围语音功能吗?

目前WebGL平台只支持最简单的实时语音通话的功能：进退房，开关麦的功能。对于不支持的功能，调用接口会返回1006的错误码。范围语音功能目前正在适配 WebGL 平台。

版权所有：腾讯云计算（北京）有限责任公司