

游戏多媒体引擎

产品动态



腾讯云

【 版权声明 】

©2013–2024 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或 95716。

产品动态

最近更新时间：2024-05-16 11:42:41

2024年5月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 v2.9.12 正式版本	<ul style="list-style-type: none">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。	2024-5-15	-

2024年3月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布预付费包购买页	<ul style="list-style-type: none">3月28日更新后购买的预付费包有效时间为180天，此前购买的预付费包有效时间维持不变。预付费包购买页新增购买须知说明。	2024-03-28	游戏多媒体引擎-预付费包

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	<ul style="list-style-type: none">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	<ul style="list-style-type: none">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。	2023-07-27	-

- 获取房间内其他用户的开关麦状态。

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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	集成 SDK
发布 SDK v2.9.6 正式版本	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	3D 语音

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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	实时语音角色设置

2022年08月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK v2.9.4 正式版本	<ul style="list-style-type: none"> • 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	语音转文本接口新增翻译功能

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • openid 支持字符串接口 • 3D 语音黑名单接口 • 本地 3D 位置输入接口

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	<ul style="list-style-type: none"> Android 平台 SDK 适配个保法合规。 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
更新 SDK 隐私协议	对 SDK 个人信息保护规则（原 SDK 隐私协议）进行了更新。	2022-03-25	SDK 个人信息保护规则
发布 SDK v2.9.1 正式版本	<ul style="list-style-type: none"> 伴奏功能新增对音速达曲库的支持，可以使用音速达提供版权音乐。 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。 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。 	2022-03-16	<ul style="list-style-type: none"> 版本升级指引 Demo 体验 GME x 正版曲库 AME, 游戏音乐互动解

			决 方 案 来 了 ！ <ul style="list-style-type: none"> • GME x AME Android 接入 • GME x AME iOS 接入
--	--	--	--

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 ● 适配境外合规。 	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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 	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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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，适用于境外发布（目前处于灰度内测阶段，您可以进行 在线咨询 申请使用）。 ● 性能优化，提升 SDK 稳定性。 ● 提升境外语音质量，有效解决出海业务跨地域语音延迟高进房慢的问题。 	2021-01-20	自定义音频转发路由

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	<ul style="list-style-type: none"> 增加房间管理功能（目前处于灰度内测阶段，您可以进行 在线咨询 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，您可以进行 在线咨询 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

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布 SDK 2.6.0 beta 版本	<ul style="list-style-type: none"> 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

2020年04月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
免费体验专区下线	游戏多媒体引擎 GME 免费体验专区为限时优惠活动，限时免费体验将于4月3日正式下线。	2020-04-02	-

2020年02月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布停服/释放策略	从您的账号欠费开始算起，24小时后 GME 将停止服务。从 GME 停止服务开始算起，168小时（7天）后，您的 GME 资源将被销毁并回收。为保障您的服务，请保持账号有充足资金。	2020-2-27	日结后付费模式

2019年12月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档

免费体验专区活动时间修改限时活动	限时免费体验仅在2019年11月01日至2020年01月31日间生效。	2019-12-16	-
------------------	-------------------------------------	------------	---

2019年11月

动态名称	动态描述	发布时间	相关文档
发布免费体验专区	GME 免费体验专区为限时优惠活动。开启 GME 各项服务后，系统默认为日结后付费模式，以下免费体验额度均按天统计。若当日用量在免费区间内则不扣费，若超出免费区间则需按量日结后付费。	2019-11-1	-

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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	-

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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 	2018-09-13	-

- 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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
发布 SDK 1.2 版本	<ul style="list-style-type: none"> • 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。 	2018-04-02	范围语音

	<ul style="list-style-type: none"> • 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。 		
--	---	--	--

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	-