

游戏多媒体引擎

新手指引



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。

新手指引

最近更新时间：2024-02-26 15:35:31

本文将为刚入门游戏多媒体引擎（GME）的用户提供一条学习的路径。

1. 熟悉游戏多媒体引擎

- [游戏多媒体引擎提供了什么服务？主要功能是什么？](#)
- [游戏多媒体引擎有什么优势？](#)
- [游戏多媒体引擎可以应用在哪些场景？](#)

2. 游戏多媒体引擎的计费模式

游戏多媒体引擎目前有多项服务，例如实时语音服务、语音消息服务等，具体计费情况详情请参见 [购买指南](#)。

3. 体验服务

在使用游戏多媒体引擎之前，您可以先体验产品效果：

- [基本功能演示](#)：体验功能包括实时语音、语音消息、转文本、实时语音3D音效、实时语音基础变声功能。
- [场景化 Demo 体验](#)：体验场景化语音效果。

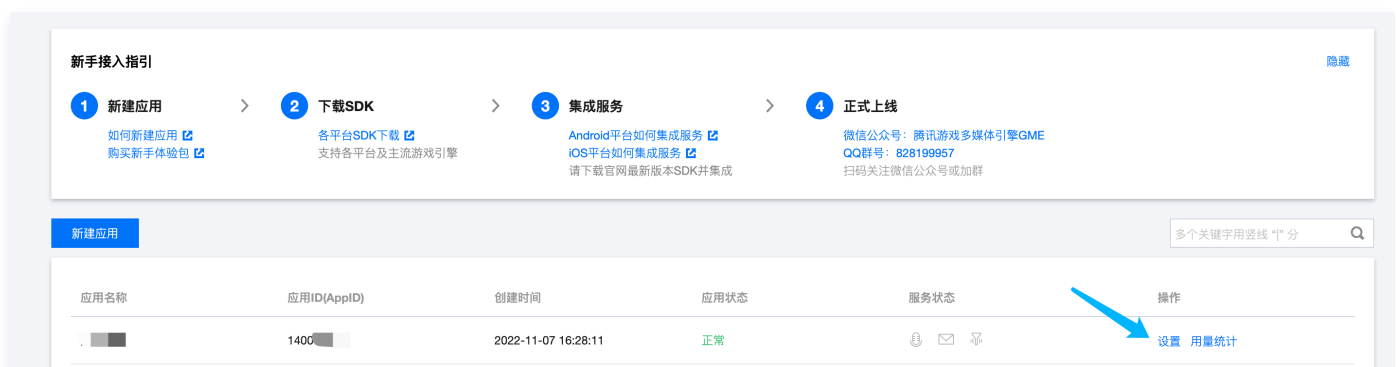
4. 开通服务

- 在使用腾讯云游戏多媒体引擎之前，您需要 [注册腾讯云账号](#)。
- 在 [腾讯云游戏多媒体控制台](#) 开通服务，可根据所需要使用的功能，开通相应的功能服务。详情请参见 [服务开通](#)。

5. 获取接入参数

客户端接入参数

1. 在 [腾讯云游戏多媒体控制台](#) 中，找到您刚刚创建的应用，在操作列单击[设置](#)，进入应用设置页面。



2. 在页面中可以获取到对应的 AppID 和权限密钥。所需参数在控制台的位置截图如下：



- 在使用 Sample Project 时，需要 AppID 以及权限密钥作为参数填入 Sample Project 中。
- 在使用 SDK 时，初始化接口 Init 需要使用 AppID 作为参数，在本地鉴权生成接口 QAVAuthBuffer.GenAuthBuffer 中需要权限密钥作为参数传入。

云 API 接入参数

如果您使用的是云 API，则需要 SecretId 及 SecretKey，请在 [API 密钥管理](#) 页面获取，建议参考 [安全最佳实践](#) 对账号进行访问管理。

6. 阅读 SDK 接入说明

在接入游戏多媒体引擎 SDK 之前，请您先阅读 [SDK 接入使用说明](#)，有助于您在符合个人信息保护相关法律法规、政策及标准的规定下合规接入、使用 SDK。

7. 跑通 Sample Project

GME 各个平台均提供了 SDK 以及 Sample Project。通过跑通 SampleProject，可以协助开发者了解 GME SDK 如何接入。

7.1 下载 Sample Project

可以通过 [下载指引](#) 下载所需平台的 Sample Project。

SDK v2.9.3 正式版本下载

平台/引擎	更新时间	SDK 下载	Demo 下载	快速入门文档
Unity	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Unreal Engine	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Cocos2D	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Windows	2022-07-05	下载	下载	快速入门
iOS	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Android	2022-07-05	下载	下载	快速入门
macOS	2022-07-05	下载	下载	快速入门

7.2 跑通 Sample Project

根据所使用的平台，查看相应的文档：[快速接入 Sample Project](#)。

8. 接入基础功能

8.1 下载 SDK

可以通过 [下载指引](#) 下载所需平台的 SDK 文件。

SDK v2.9.3 正式版本下载

平台/引擎	更新时间	SDK 下载	Demo 下载	快速入门文档
Unity	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Unreal Engine	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Cocos2D	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Windows	2022-07-05	下载	下载	快速入门
iOS	2022-07-05	下载	下载	快速入门
Android	2022-07-05	下载	下载	快速入门
macOS	2022-07-05	下载	下载	快速入门

8.2 快速接入 SDK

通过快速接入文档，精简接入步骤，快速接入体验功能。快速接入文档中所介绍的功能包括：实时语音、流式语音消息转文本。

平台	快速接入文档
Unity	Unity SDK 快速接入
Unreal Engine	Unreal SDK 快速接入
Windows、iOS、Mac、Android	Native SDK 快速接入

8.3 基础功能详细接入

根据所使用的平台，[点击](#) 查找相应文档进行接入。

8.4 接入协助文档

可能会使用到的文档：

文档	何时使用
音质选择	如果对实时语音房间类型选择困难，可以参考这篇文档。
鉴权密钥	希望自己的应用 GME 服务相关的鉴权部署更加安全。
SDK 版本升级指引	从以前的GME版本升级到新的版本，需要查看此文档，了解接口改动。
错误码	接入 SDK 调试的过程中发现接口或者回调返回了错误码，可根据此文档进行解决。

9. 接入进阶功能

如果您想	您可以阅读
在实时语音服务中实现范围语音效果（类似吃鸡游戏全局、小队语音效果）。	范围语音
根据游戏角色的位置移动，感受到角色的说话声音带有方位的立体声效果，根据距离的远近声音也具有衰减效果，使游戏语音更具沉浸感。	3D 音效
通过 SDK 接口实现对房间内成员的管理、以及对房间内成员上下麦、禁麦的管理，例如游戏中的队长想要关闭房间内其他玩家的麦克风，或者游戏主播想让听众上麦	房间管理功能
利用 GME 在实时语音房间里面播放伴奏，调节伴奏的 EQ，以及播放本地音效。	实时语音伴奏 、 实时语音音效 、 实时语音均衡器
对实时语音进行变声，玩家可将音色调整成“大叔音”、“萝莉音”等形式，增加趣味性	语音变声
在实时语音房间中，已经有了小队，又匹配上了其他玩家组了一个匹配队伍，如果想要自己的说话只给小队的人听，又想听到匹配队伍里面路人玩家的声音	音频转发路由
识别实时语音、音频文件以及语音消息中的涉黄、暴力、谩骂、广告及其它各类敏感或不良信息	实时语音审核 、 语音消息审核 、 第三方语音流或音频文件审核
将玩家的实时语音流转成文本，呈现实时字幕的效果	实时语音转文本

10. 控制台运营指引

有关实时语音、语音消息等服务的用量数据查看，详情请参见 [用量查看](#)。

11. 常见问题

功能相关问题

- [使用游戏多媒体引擎实时语音，流量消耗是多少？](#)
- [GME 有哪些功能？](#)

开发过程中的问题

- [集成 GME SDK 并导出 Apk 后，启动程序发生黑屏现象，如何解决？](#)
- [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？](#)
- [GME SDK 中的 poll 函数应何时开始调用？](#)

12. 出现接入问题

非常抱歉，您接入的过程如果出现了一些问题，可以参考以下思路进行解决：

判断问题

首先需要判断问题的类型，根据问题的类型查看相应的文档：[鉴权问题](#)、[Demo使用问题](#)、[网络问题](#) 或者是 [工程导出问题](#)。

也可以根据使用的服务，判断应该查看的问题文档：

使用的服务	可以查看的文档
实时语音服务	<ul style="list-style-type: none">• 实时语音进房失败问题• 实时语音无声及音频问题
语音消息服务	语音消息服务问题
语转文本服务	转文本服务问题

错误码

通过 [错误码](#) 进行解决，如果出现调用错误，可以查看对应错误码值的原因及解决方案。

举例：在使用 SDK 的过程中，调用 3D 音效相关接口后接口返回 7003 的错误，查看错误码文档可以得知出现此错误码的原因是没有调用 InitSpatializer，可根据此建议排查代码中是否有调用过 InitSpatializer，以及调用的顺序是否正确。

错误码名称	错误码值	原因及建议方案
AV_ERR_3DVOICE_ERR_NOT_INITED	7003	需要先调用 InitSpatializer 接口

寻求帮助

如果通过文档以及错误码无法解决问题，参见 [问题解决指南](#) 咨询开发人员。

13. 交流与建议

使用腾讯云游戏多媒体引擎产品和服务中有任何问题或建议，您可以通过以下渠道反馈，将有专人跟进解决您的问题：

- 如果发现产品文档的问题，如链接、内容、API 错误等，您可以单击文档页右侧[文档反馈](#)或选中存在问题的内容进行反馈。
- 如果遇到产品相关问题，您可咨询 [在线客服](#) 寻求帮助。

-
- 如果您有其他疑问，可前往 [腾讯云开发者社区](#) 进行提问。