

实时音视频开发者沙龙

4位音视频技术大咖、共探实时音视频最新进展与最佳实践

主办方: ZEGO即构科技

协办方: **TCL** 创客空间
SHENZHEN MAKERSPACE

我经历的游戏语音的那些坑

曹木勇 腾讯-IEG-研发部-APOLLO产品中心-APOLLOVOICE/GVOICE/GVIDEO

QT

▶ 高音质，聚焦

▶ 24->32

▶ 80->40

QT & 管家

- ▶ 管家一个版本灰度了10万用户
- ▶ 当前窗口Handle权限限制

CF脚步声

- ▶ 1,概率一致
- ▶ 2,随机出现
- ▶ 3,所有接口返回正确
- ▶ 4,没有共用窗口句柄

AAC解码全0

- ▶ 本地解文件
- ▶ 解码网络流
- ▶ 码流判断

GVoice

- ▶ 轻便
- ▶ 兼容
- ▶ 深入理解游戏

主线程卡

- ▶ SetMode
- ▶ 异步交互

网络卡顿

- ▶ 40->80
- ▶ 手机网络IO阻塞
- ▶ 为什么超声不卡，王者卡

后台信令多米诺效应

- ▶ Createroom
- ▶ Joinroom
- ▶ 业务隔离
- ▶ 业务限流

MODIFY_AUDIOSETTINGS遗漏

- ▶ 权限强校验

End

▶ Thanks