



AWS Diagramma dell'architettura di riferimento

Pipeline di processori di In-Game screenshot senza server per Game Studios



Pipeline di processori di In-Game screenshot senza server per Game Studios: AWS Diagramma dell'architettura di riferimento

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

I marchi e l'immagine commerciale di Amazon non possono essere utilizzati in relazione a prodotti o servizi che non siano di Amazon, in una qualsiasi modalità che possa causare confusione tra i clienti o in una qualsiasi modalità che denigri o discrediti Amazon. Tutti gli altri marchi non di proprietà di Amazon sono di proprietà dei rispettivi proprietari, che possono o meno essere affiliati, collegati o sponsorizzati da Amazon.

Table of Contents

Pipeline di processori di In-Game screenshot senza server per Game Studios i

Pipeline di processori di In-Game screenshot serverless per Game Studios 1

Approfondimenti 3

Storia del diagramma 3

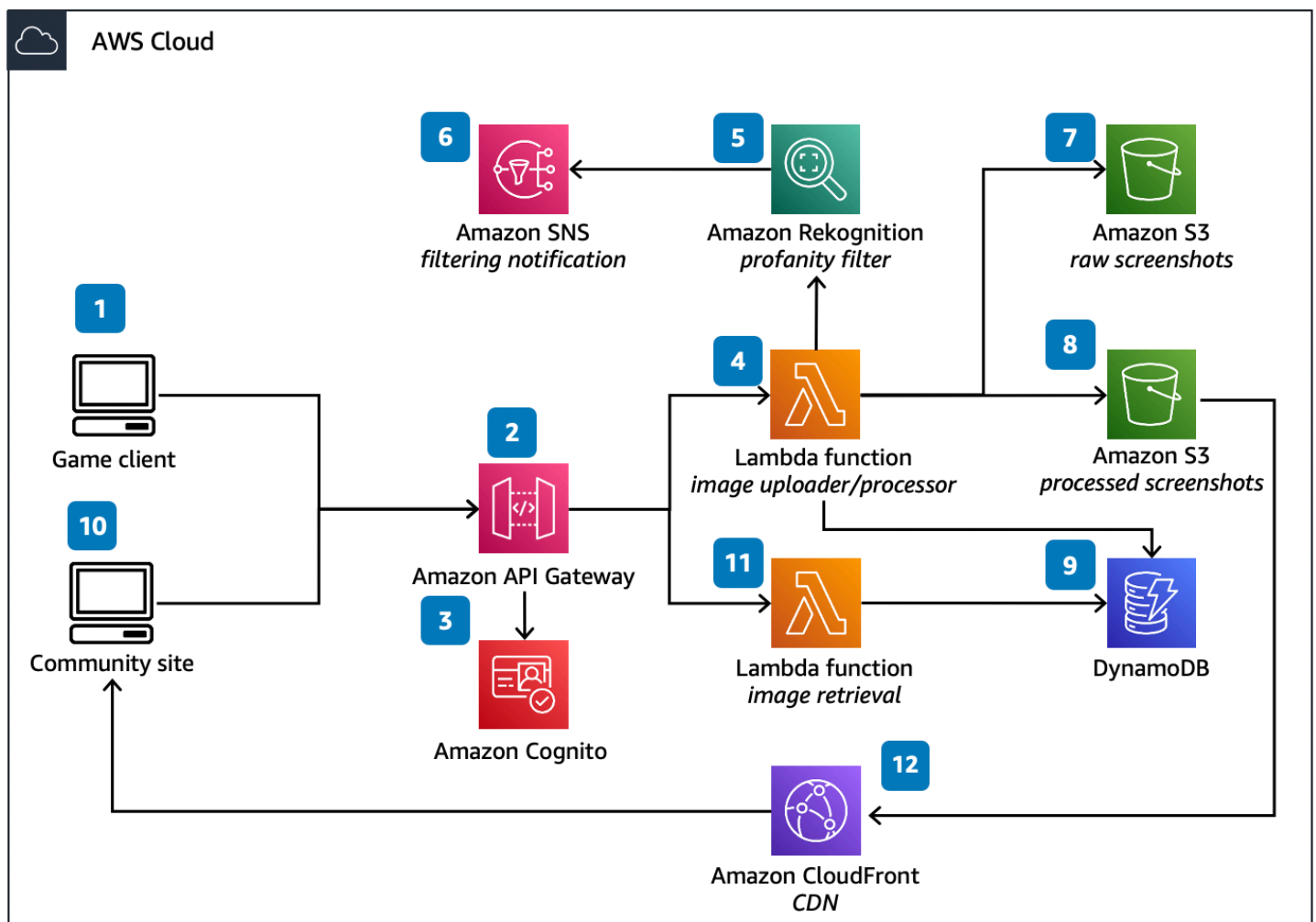
..... iv

Pipeline di processori di In-Game screenshot senza server per Game Studios

Data di pubblicazione: 23 dicembre 2021 () [Storia del diagramma](#)

Questa architettura ti aiuta a creare una pipeline di elaborazione delle immagini senza server per i tuoi giochi che riceve le schermate di gioco dei giocatori, ne verifica l'eventuale presenza di parolacce, esegue la trasformazione e le archivia nel cloud. Le immagini elaborate possono essere recuperate per la galleria dei giocatori dal client di gioco e dal sito della community.

Pipeline di processori di In-Game screenshot serverless per Game Studios



1. I giocatori scattano schermate durante il gioco, richiamando un'API per caricare tali schermate. Il client di gioco deve inviare i metadati del giocatore all'interfaccia del programma applicativo (API).
2. Un'istanza di Amazon API Gateway ospita l'API REST per la funzione di caricamento e elaborazione delle immagini.
3. Si consiglia di utilizzare un metodo di autenticazione come Amazon Cognito per autenticare tutte le richieste elaborate da API Gateway.

API Gateway supporta anche l'autorizzazione personalizzata utilizzando una AWS Lambda funzione per eseguire l'autenticazione con un provider di identità esterno.

4. L'API Gateway richiama una AWS Lambda funzione per ricevere l'immagine e preelaborarla.
5. Come parte della pre-elaborazione, l'immagine viene inviata all'API Amazon Rekognition. DetectModerationLabels
6. Puoi inviare una notifica del risultato del processo di filtraggio al tuo utente tramite Amazon Simple Notification Service (Amazon SNS).
7. Facoltativamente, l'immagine raw può essere archiviata in un bucket Amazon Simple Storage Service (Amazon S3).
8. La funzione Lambda del processore di immagini può eseguire l'immagine e aggiungere transformations/resizing filigrane. L'immagine elaborata viene caricata in un bucket S3 destinato agli screenshot elaborati.
9. La funzione Lambda del processore di immagini estrae i metadati di gioco associati (come l'ID del giocatore, il timestamp e la posizione del gioco) nell'oggetto della richiesta. I metadati vengono quindi archiviati in Amazon DynamoDB. La chiave S3 associata all'immagine è inclusa anche nello stesso elemento DynamoDB. Questo passaggio completa la parte di elaborazione delle immagini di questa pipeline.
- 10 Il sito della community e il client di gioco potrebbero voler recuperare gli screenshot archiviati per presentare la galleria di immagini ai giocatori recuperando gli URL memorizzati in DynamoDB. Per recuperare l'immagine, il client o il sito della community avvia una richiesta utilizzando API Gateway.
- 11 La richiesta di recupero richiama la funzione Lambda di recupero dell'immagine, che ottiene l'elemento associato da DynamoDB, che contiene la chiave S3 per l'immagine. Facoltativamente, puoi utilizzare DynamoDB Accelerator per memorizzare nella cache le richieste di lettura.
- 12 Il client di gioco e il sito della community richiedono l'immagine al CloudFront Content Delivery Network (CDN) che si trova davanti al bucket S3 per pubblicare gli screenshot.

Approfondimenti

Per ulteriori informazioni, consulta

- [AWS Icone di architettura](#)
- [AWS Centro di architettura](#)
- [AWS Well-Architected](#)
- [Games Industry Lens — AWS Well-Architected Framework](#)

Storia del diagramma

Per ricevere notifiche sugli aggiornamenti di questo diagramma di architettura di riferimento, iscriviti al feed RSS.

Modifica	Descrizione	Data
Pubblicazione iniziale	Diagramma dell'architettura di riferimento pubblicato per la prima volta.	23 dicembre 2021

Note

Per iscriverti agli aggiornamenti RSS, devi avere un plug-in RSS abilitato per il browser che stai utilizzando.

Le traduzioni sono generate tramite traduzione automatica. In caso di conflitto tra il contenuto di una traduzione e la versione originale in Inglese, quest'ultima prevarrà.