

短视频处理 LanSoEditor-SDK 之 MediaPool 架构介绍

- 我们设计了 MediaPool 架构，即媒体“池子”，是一个容器，意味着您可以向这个“池子”里投放：视频、图片、文字、线条、UI 等元素。我们把这些元素命名为"Sprite"。当前有 FilterSprite、VideoSprite、BitmapSprite、ViewSprite。这些 Sprite 都可以随时的投放进去，并可以随时的删除。每个 Sprite 均支持：平移、缩放、旋转、RGBA 可调效果。让你像设计 UI 动画一样设计您个性的视频 APP。
- 通俗的讲，您可以认为这是一个炒菜的锅，你放进去什么食材，就会呈现什么样的菜肴。放进去什么，就是什么。
- 利用我们的架构，视频编辑就可以认为类似动态编写一个 UI 界面一样，视频随时间走动过程中，您可以随时更改这个容器里 Sprite 的显示效果，比如增加一个图片，让图片有动画效果，然后在某个时间点消失。比如增加一个 UI 界面，一些艺术的线条，或炫酷或文艺的文字，精美的 UI，实现飞入飞出，缩放进入跳出，渐暗渐亮等效果。
- 我们有 ViewSprite，你可以把一些精美的 UI 界面投放到“池子”中，我们的举例有涂鸦，拖拽图片，文字动画，ViewPage，图片 3D 等效果，当然您也可以自定义一些或清新，或卖萌，或炫酷的 UI 界面增加到是视频中，来个性化您的视频处理。
- 调用流程简单易用，首先你需求创建 MediaPool 这个“池子”，在“池子”中规划好宽高，刷新模式等参数后，start 开启 MediaPool，使用完毕后 stopMediaPool 即可。在使用过程中，可以随时的 obtain（获取）一个 Sprite，然后对 sprite 进行操作，操作完毕后，再 remove（删除）这个 sprite 即可。
- 我们提供了大量的 Demo，每个 Demo 尽量做到用最少的代码来让你更清晰的明白我们 SDK-API 调用流程，让您更快的集成到您项目中。
- 后续会增加更多的功能，这些更新的 SDK 新功能，您也可以在合作事宜中得到免费使用。
- 我们 SDK 已经应用在许多上线 APP 中，可联系我们，索取相关的上线 APP 信息。
- SDK 演示代码下载地址: https://github.com/LanSoSdk/LanSoEditor_advance