

Android effects 升级v5.0.0时，JNI部分更新以及注意事项：

1.为了便于调试JNI部分代码，STMobiljni部分使用了CMake编译，详情请按照Sample配置工程。

2.将STCommon中部分Config变量定义移到了STMobilHumanActionNative中；增加了设置人脸动作阈值的接口。

3.STMobilHumanActionNative中，增加了createInstance和humanActionDetect使用的config类型，并根据底层结构体变动将humanActionDetect使用的config由int改为了long类型；增加了以下几个接口：

- createInstanceFromAssetFile：从资源文件夹读取model文件到buffer，创建handle
- createInstanceWithSubModels：通过多个子模型创建handle
- addSubModel：handle添加子模型
- addSubModelFromAssetFile：从资源文件夹读取model文件到buffer，添加到handle

4.STMobilStickerNative中，增加了声音功能，注意createInstance接口参数变化；getTriggerAction接口返回值由之前的int类型改为了long；增加了setSoundPlayDone接口控制声音播放停止。

5.贴纸声音控制通过STSoundPlay实现，用户可根据使用场景和具体需求修改STSoundPlay。

6.由于底层将human\_action结构体以及各子结构体改为了指针，对应utils.cpp中各convert函数均有修改。若用户修改JNI调用convert2HumanAction时，需调用utils.cpp中的releaseHumanAction释放，以避免JNI内存泄漏。