

Rockchip Android MediaCodec 扩展参数支持说明

文件标识: RK-SM-YF-E12

发布版本: V1.0.2

日期: 2025-05-26

文件密级: ☐绝密 ☐秘密 ☐内部资料 ☒公开

免责声明

本文档按“现状”提供，瑞芯微电子股份有限公司（“本公司”，下同）不对本文档的任何陈述、信息和内容的准确性、可靠性、完整性、适销性、特定目的性和非侵权性提供任何明示或暗示的声明或保证。本文档仅作为使用指导的参考。

由于产品版本升级或其他原因，本文档将可能在未经任何通知的情况下，不定期进行更新或修改。

商标声明

“Rockchip”、“瑞芯微”、“瑞芯”均为本公司的注册商标，归本公司所有。

本文档可能提及的其他所有注册商标或商标，由其各自拥有者所有。

版权所有 © 2025 瑞芯微电子股份有限公司

超越合理使用范畴，非经本公司书面许可，任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本文档内容的部分或全部，并不得以任何形式传播。

瑞芯微电子股份有限公司

Rockchip Electronics Co., Ltd.

地址: 福建省福州市铜盘路软件园A区18号

网址: www.rock-chips.com

客户服务电话: +86-4007-700-590

客户服务传真: +86-591-83951833

客户服务邮箱: fae@rock-chips.com

前言

概述

本文档主要介绍 Rockchip Android 平台所有支持的厂商 MediaCodec 扩展参数，旨在帮助开发者了解平台编解码器支持的扩展特性，在自己的 MediaCodec 应用中按需使用扩展参数。

本文档扩展参数介绍基于 MediaCodec Codec2，仅在 Android 12 及以上的版本适配支持。

芯片名称	内核版本
适配所有芯片	Linux-4.19、Linux-5.10、Linux-6.1

读者对象

本文档（本指南）主要适用于以下工程师：

技术支持工程师

软件开发工程师

修订记录

版本号	作者	修改日期	修改说明
V1.0.0	陈锦森	2024-09-02	初始版本
V1.0.1	陈锦森	2025-02-07	新增一些扩展参数配置
V1.0.2	陈锦森	2025-05-26	新增一些扩展参数配置

目录

Rockchip Android MediaCodec 扩展参数支持说明

- 1. 解码器平台扩展参数支持
 - 1.1 低延时解码模式
 - 1.2 tunneled 多媒体隧道模式
 - 1.3 忽略 H264 码流的帧序列连续性检查（忽略丢帧标错）
 - 1.4 关闭解码器内部的错误处理
 - 1.5 解码器内存使用优化配置
 - 1.6 关闭解码器 FBC 输出模式
 - 1.7 SurfaceTexture 解码器配置输出实宽实高
- 2. 编码器平台扩展参数支持
 - 2.1 可分级 TSVC 编码模式支持
 - 2.2 QP 范围设置
 - 2.3 旋转编码支持
 - 2.4 缩放编码支持
 - 2.5 多 slice 配置支持
 - 2.6 超大帧重编码支持
 - 2.7 RK3576\RK3588 智能编码模式支持(智能降码率)
 - 2.8 微软 MVCT 协议认证支持
 - 2.9 SEI 编码补充增强信息禁用支持
 - 2.10 编码 ROI 感兴趣区域设置
 - 2.11 编码前处理支持，镜像\上下翻转
 - 2.12 超大帧处理，丢弃或重编

1. 解码器平台扩展参数支持

1.1 低延时解码模式

平台低延迟解码模式用于快速输出解码图像，提高解码的实时性。

该模式使能解码器内部快速帧解析功能，并忽略帧的参考序列，立即输出解码图像。常用于对解码显示延迟比较敏感的场景，如投屏、直播等。

低延时解码模式是 "一进一出" 式，不适用于带 B 帧的码流（B 帧前后参考，立即输出会导致解码输出帧乱序）。

使能方式：

```
mediaFormat.setInteger("low-latency", 1);
```

确认生效日志：

```
c2_info("enable lowLatency, enable mpp fast-out mode");
```

1.2 tunneled 多媒体隧道模式

多媒体隧道模式下，解码器与显示驱动直接建立隧道，解码输出无需经 Adnroid SurfaceFlinger 显示框架流程处理，直接发送到显示屏。

应用场景：

1. **高码流高帧率视频播放** - 绕过系统的显示框架流程，减少系统流程执行产生的软件开销，释放系统资源，为高码流高帧率视频播放提供支持
2. **低延迟显示方案** - 解码输出绕开 SurfaceFlinger 显示框架直接同步到显示 VOP，显著降低显示延迟。

参考谷歌官网: [多媒体隧道模式](#)

1) 补丁配置

环境需求 - 内核版本 >= 5.10

1. 在自己的板级 dts 使能 rkvtunnel 驱动

```
diff --git a/arch/arm64/boot/dts/rockchip/rk3588s-evb1-lp4x.dtsi
b/arch/arm64/boot/dts/rockchip/rk3588s-evb1-lp4x.dtsi
index 8c1d0f37b8a3..8bd65c9ed85b 100644
--- a/arch/arm64/boot/dts/rockchip/rk3588s-evb1-lp4x.dtsi
+++ b/arch/arm64/boot/dts/rockchip/rk3588s-evb1-lp4x.dtsi
@@ -846,6 +846,10 @@ &usbhost_dwc3_0 {
    status = "disabled";
};

+&rkvtunnel {
+    status = "okay";
+};
+
/* vp0 & vp3 are not used on this board */
&vp0 {
    /delete-property/ rockchip,plane-mask;
```

2. 在解码器配置文件 media_codecs.xml 中公告该解码器能够进行隧道式播放

如下配置文件配置 RK3588 AVC 解码器支持隧道模式，其他芯片其他解码器类似配置支持。

```
~/3_android_14/vendor/rockchip/common/vpu/etc$ git diff .
diff --git a/vpu/etc/media_codecs_c2_rk3588.xml
b/vpu/etc/media_codecs_c2_rk3588.xml
index 28c1f947..d01da2d5 100644
--- a/vpu/etc/media_codecs_c2_rk3588.xml
+++ b/vpu/etc/media_codecs_c2_rk3588.xml
@@ -20,6 +20,7 @@
     </Settings>
     <Decoders>
         <MediaCodec name="c2.rk.avc.decoder" type="video/avc">
+            <Feature name="tunneled-playback" required="true"/>
             <Alias name="OMX.rk.video_decoder.avc" />
             <Limit name="size" min="64x64" max="7680x4320" />
             <Limit name="alignment" value="2x2" />
```

2) 应用说明

多媒体隧道模式音视频同步方式支持 AUDIO_HW_SYNC/HW_AV_SYNC/REALTIME, AUDIO_HW_SYNC 和 HW_AV_SYNC 方式依赖系统调谐器驱动。

目前仅支持实时渲染方式，即延迟优先，取到解码输出图像立刻通过隧道送显。程序伪代码如下：

```
// 1. get tunneled codec name
format.setFeatureEnabled(MediaCodecInfo.CodecCapabilities.FEATURE_TunneledPlayba
ck, true);
MediaCodecList mcl = new MediaCodecList(MediaCodecList.ALL_CODECS);
String codecName = mcl.findDecoderForFormat(format);

// 2. start tunneled video playback
MediaCodec mCodec = MediaCodec.createByCodecName(codecName);
mCodec.configure(format, mSurface, null, 0);
mCodec.start();

while (!isEOS) {
    int inIndex = mCodec.dequeueInputBuffer(0);
    if (inIndex >= 0) {
        ByteBuffer buffer = mCodec.getInputBuffer(inIndex);
        int sampleSize = mExtractor.readSampleData(buffer, 0);
        if (sampleSize > 0) {
            mCodec.queueInputBuffer(inIndex, 0, sampleSize,
                                    mExtractor.getSampleTime(), 0);
            mExtractor.advance();
        } else {
            mCodec.queueInputBuffer(inIndex, 0, 0,
                                    0, MediaCodec.BUFFER_FLAG_END_OF_STREAM);
            isEOS = true;
        }
    }
}

mCodec.stop();
mCodec.release();
```

1.3 忽略 H264 码流的帧序列连续性检查（忽略丢帧标错）

【问题描述】

网络会议/监控等实时流传输场景，由于网络不稳定导致码流丢帧丢包。

解码器内部默认会检查码流帧序列的连续性，检测到码流 POC 不连续，将整个 GOP 序列帧标错，进而丢掉整个 GOP 序列的 error 帧，下一个关键帧进来才重新开始显示播放。

解码过程中异常日志如：

```
C2RKMpiDec: skip error frame with pts 0
```

【问题解决】

解码器硬件有纠错功能，码流轻微的丢帧丢包有时依赖硬件的纠错功能可以恢复过来，这种情况可以忽略 POC 连续性检查，码流也可以正常播放。

- 注意硬件纠错非无止境，过于严重的丢帧依旧会导致花屏。
- POC 连续性检测是码流解码的标准流程，因此仅作为用户配置支持该功能。

实际网络流传输场景，检测到轻微丢帧导致画面卡顿，可以使用下面的配置禁用码流 POC 连续性检查。

使能方式：

```
mediaFormat.setInteger("vendor.c2-dec-disable-dpb-check.value", 1);
```

确认生效日志：

```
c2_info("disable poc discontinuous check");
```

1.4 关闭解码器内部的错误处理

针对一些异常码流解码的兼容，如参考关系异常、码流语法异常等。

使用以下用户扩展参数配置关闭解码器内部的错误处理，一旦使能，解码器会无视码流的错误情况，输出全部的可解码图像，同时不对解码输出做 errinfo 标记。

Note: 由于框架依赖解码器输出的 errinfo 做丢帧处理，无 errinfo 输出可能造成异常帧被输出显示，从而造成花屏显示。

使能方式：

```
mediaFormat.setInteger("vendor.c2-dec-disable-error-mark.value", 1);
```

确认生效日志：

```
c2_info("disable error frame mark");
```

1.5 解码器内存使用优化配置

在低内存设备或其他一些设备可用内存比较紧张的场景，提供用户配置用于绕开框架的限制，减少解码器申请的输出 buffer 个数，达到减少内存使用量的目的。

在大分辨率片源的解码播放场景，内存改善效果尤为显著。配置方式：

```
mediaFormat.setInteger("vendor.c2-dec-low-memory-mode.value", xxx);

// 目前支持两种配置选项：
// 配置选项 0x1：绕开框架限制，减少 4 个 buffer 个数申请
// 配置选项 0x2：主动检测并使用码流 sps 中的参考帧个数作为输出 buffer 申请个数

// 设置值 0x3，配置打开所有优化项
```

确认生效日志：

```
c2_info("in low memory mode %d, reduce output ref count", lowMemoryMode);
```

解码器默认根据码流 level 信息预测输出 buffer 个数，这种方式申请内存较多，可以满足所有片源。配置选项 0x2 申请内存通常更小，但可能存在片源 sps 参考帧数目不可信的情况，导致片源播放失败，因此配置这种方式需先经过片源兼容性测试。

1.6 关闭解码器 FBC 输出模式

FrameBuffer Compression (FBC) 是基于硬件的帧缓存区压缩技术，设置 FBC 解码输出可以提高解码效率\降低 DDR 带宽负载，在 RK3576\RK3588\RK356X 等芯片大于 1080P 的片源默认会开启 FBC 输出。

Codec2 框架提供用户接口配置支持，用来关闭 FBC 解码输出。

使能方式：

```
mediaFormat.setInteger("vendor.c2-dec-fbc-disable.value", 1);
```

确认生效日志：

```
c2_info("got disable fbc request");
```

1.7 SurfaceTexture 解码器配置输出实宽实高

硬件解码器处理对齐过的 buffer 效率比较高，因此框架申请的解码输出 buffer 都是经过对齐的，即解码输出存在 stride 无效数据。如 H264 1920x1080 格式申请 buffer 规格为 1920x1088，送显前需要先经过裁剪掉底部 8 个像素的虚高。

MediaCodec 应用配置 SurfaceView 的情况，走 Android SurfaceFlinger 渲染框架，Crop 裁剪参数由框架内部处理。而指定配置 SurfaceTexture 时，走 GL 纹理渲染，需要应用配合完成 Crop 操作，否则视频应用测试可能出现绿边。

兼容早期的 SurfaceTexture 视频应用，提供用户配置直接输出不带 stride 的输出避免绿边问题。

相比较原先的流程，该方式在框架中手动拷贝了一个不带 stride 的解码输出，因此框架解码耗时可能略微增加。

使能方式:

```
mediaFormat.setInteger("vendor.c2-dec-output-crop-enable", 1);
```

确认生效日志:

```
c2_info("got request for output crop");
```

2. 编码器平台扩展参数支持

2.1 可分级 TSVC 编码模式支持

SVC (Scalable Video Coding, 可分级视频编码) 的工作原理是对视频进行分层处理。它允许视频流被分割成多个层级，每个层级可以独立解码，每一层都增加了特定的细节，如更高的分辨率或更流畅的动作，并且可以组合以提供不同级别的视频质量。

- 网络自适应性：网络连接不稳定时只解码第一层视频基本内容，网络流畅下则解码更高层增强信息，提供更清晰的分辨率等。
- 差错恢复：底层码流可以利用高层的信息进行错误检测和纠正，如果在 SVC 流中检测到了错误，分辨率和帧率可以逐步降层直至基本层，SVC 的抗丢包率高达 20%。

SVC 技术在视频监控和视频会议等领域天然优势，因此已被国内外厂商广泛使用，如腾讯 Rooms 会议、微软 Teams 会议等均使用 SVC 编码。

Rockchip 平台提供时域可分级编码 TSVC 的实现，支持配置 2 ~ 4 层编码：

```
mediaFormat->setString("ts-schema", "android.generic.3");
```

可通过下面的打印或查看生成码流确认生效：

```
c2_info("setupTemporalLayers: layers %d", layerCount);
```

2.2 QP 范围设置

QP 是码流编码质量的量化参数，可配置范围为 1 ~ 51。一般来说，QP 越小，视频质量越高，但码率也会相应的增加，反之，QP 值越大，视频质量越低，码率也会相对应的减小。因此，合理设置 QP 范围对于平衡视频质量和文件大小至关重要。

参考以下代码配置编码器 QP 范围，配置 I 帧 QP 范围为 10 ~ 40，P 帧 QP 范围为 10 ~ 30。

```
mediaFormat->setInt32("video-qp-i-min", 10);  
mediaFormat->setInt32("video-qp-i-max", 40);  
mediaFormat->setInt32("video-qp-p-min", 10);  
mediaFormat->setInt32("video-qp-p-max", 30);
```

可通过下面的打印或查看生成码流确认生效：

```
c2_info("setupQp: qpInit %d i %d-%d p %d-%d", qpInit, iMin, iMax, pMin, pMax);
```

2.3 旋转编码支持

使能旋转角度配置支持，支持 90\180\270 度视频旋转角度，参考如下代码，配置编码器输出码流按 90 度顺时针旋转：

```
mediaFormat->setInt32("rotation", 90);
```

可通过下面的打印确认生效：

```
c2_info("setupPreProcess: rotation degrees %d", degrees);
```

2.4 缩放编码支持

平台硬件本身不支持缩放编码，该功能依赖平台图形处理硬件 RGA 对编码输入做缩放前处理，因此编码耗时可能会略微增加。

参考如下代码，配置编码器码流按 720P 分辨率输出：

```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-input-scalar.width", 1280);  
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-input-scalar.height", 720);
```

可通过下面的打印确认生效：

```
c2_info("setupBaseCodec: coding %s w %d h %d hor %d ver %d",  
        toStr_Coding(mCodingType), mSize->width, mSize->height, mHorStride,  
        mVerStride);
```

2.5 多 slice 配置支持

H264\H265 编码以宏块为最小单位（简称 MB），多个连续的宏块组成一个 slice，每个 slice 编码输出生成一个 NALU，默认情况下一帧图像编码放在一个 slice 里。

- 因为划分 slice 的概念，一个 slice 包含某一帧的全部或部分数据。
- 划分 slice 可以按照固定宏块个数的方式，也可以按照字节大小也就是宏块累计的字节数。
- 划分 slice 之后，每个 slice 都有自己专有的包头等元信息，因此最终的编码体积会相对应的变大，划分越细，整体码率越高。

适用于多 slice 的业务场景主要有几类：

1. MTU 大小受限的网络流传输场景，如一次最大发送数据包是 1500 字节，则可以划分 slice，一个 slice 按 1500 大小划分。
2. 多 slice 的编码是独立的，对有多核编码器的芯片如 RK3588，可以并发地对多个 slice 进行编码，提升编码性能。
3. 抗网损功能，划分 slice 之后，实施纠错机制，对应所需要处理的区域就可以较小，减少消耗。

目前默认支持按字节大小划分 slice，可参考如下配置：

```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-slice-size.value", 1500);
```

可通过下面的打印确认生效：

```
c2_info("setupSliceSize: slice-size %d", c2Size->value);
```

2.6 超大帧重编码支持

超大帧对网络冲击较大，该配置适用于需要平滑码率刷新的场景。

需注意，超大帧重编次数越多单帧编码时间可能越长，请根据实际需求配置。配置编码器超大帧至多重编三次，可参考如下配置：

```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-reenc-times.value", 1500);
```

可通过下面的打印确认生效：

```
c2_info("setupReencTimes: reenc-times %d", reencTime->value);
```

2.7 RK3576\RK3588 智能编码模式支持(智能降码率)

超级编码模式依据客户省带宽\画质增强等需求开发。目前平台主要开发三个版本：

- 1.0 版本: 依据帧间\帧内复杂度信息、ROI 区域占比、最大最小码率，自适应调整量化参数，优化编码策略达到省码率的目的，对大运动\小运动\静止场景码率优化分别达到 21%\85%\90%+。
- 2.0 版本: 更加丰富的统计信息，更平稳的码控策略。进一步优化静态弱纹理场景的码率和清晰度。
- 3.0 版本: 加入 AI 神经网络智能识别 ROI 区域，达到画质增强的目的。

需要注意的是，目前仅 RK3576\RK3588 支持智能编码模式。

目前 MediaCodec 扩展参数集支持配置智能编码 1.0 和 3.0 版本。

平台提供了多种策略用于码控调优，以下代码配置运动场景下画质优先模式：

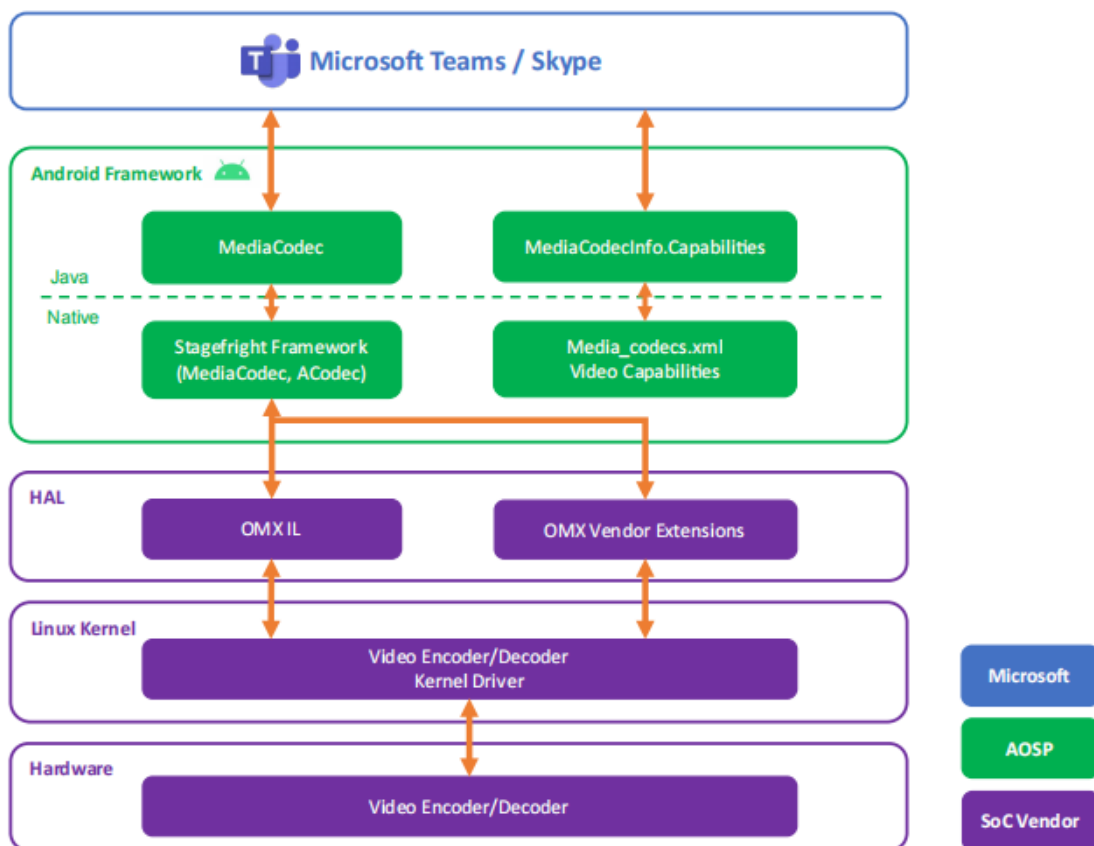
```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-super-encoding.mode", 1);
```

```
// 设置值：  
// 1  ===== 画质优先，追求更高的 psnr 和 vmaf 值  
// 2  ===== 码率优先，追求更高的视频压缩率  
// 3  ===== smart v3.0 模式，ROI 区域自适应识别，增强画质
```

可通过下面的打印确认生效：

```
c2_info("setupSuperMode: setup super mode %d", superMode);
```

2.8 微软 MVCT 协议认证支持



MVCT (Microsoft Codec Validation Tool) 是微软 Teams 会议系统认证的编解码协议支持部分，适配与实现微软要求的扩展协议接口，实现如 TSVC\长短参考帧配置\帧级别QP设置\多slice切分\动态码率分辨率等功能。

微软 Teams 认证是一个严格且周期比较长的过程，对硬件设备 media\camera\audio 性能均有要求，客户认证设备需要分别通过：

- MVCT 编解码协议认证，适配支持微软 MVCT 扩展协议，添加编码 prefix nal 信息，完整通过微软 MVCT 测试认证。
- VCT 认证，压力测试认证，要求设备在多路编解码多路显示压测场景下，性能\CPU使用率\内存占用率等指标始终保持正常。
- 设备硬件认证，包括 Audio\Camera\光学等硬件认证。

Rockchip 平台目前已成功适配 RK3588\RK3399\PX30 芯片支持微软 MVCT 编解码协议支持，并支持相关设备通过 Teams，其中 RK3588 设备性能强劲，进入微软国产芯片推荐选型。

[MVCT测试Tool](#)

2.9 SEI 编码补充增强信息禁用支持

补充增强信息 (Supplemental Enhancement Information) 是码流范畴里面的概念，提供了向视频码流中加入信息的办法，是 H264/H265 视频压缩标准的特性之一。

SEI 通常集成在视频码流 SPS/PPS/IDR 前，添加用户自定义信息，如编码器参数\视频版权信息\摄像头参数等，这些信息对解码过程(容错、纠错)有帮助，但不是解码过程的必须项。

由于 Google GMS 的要求，RK 编码器默认会在码流初始位置插入一帧 SEI，但有发现一些老旧的解码器不支持 SEI 而导致解码失败的情况，因此提供用户扩展参数支持用户禁用 SEI 信息输出。

```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-disable-sei.value", 1);
```

可通过下面的打印确认生效:

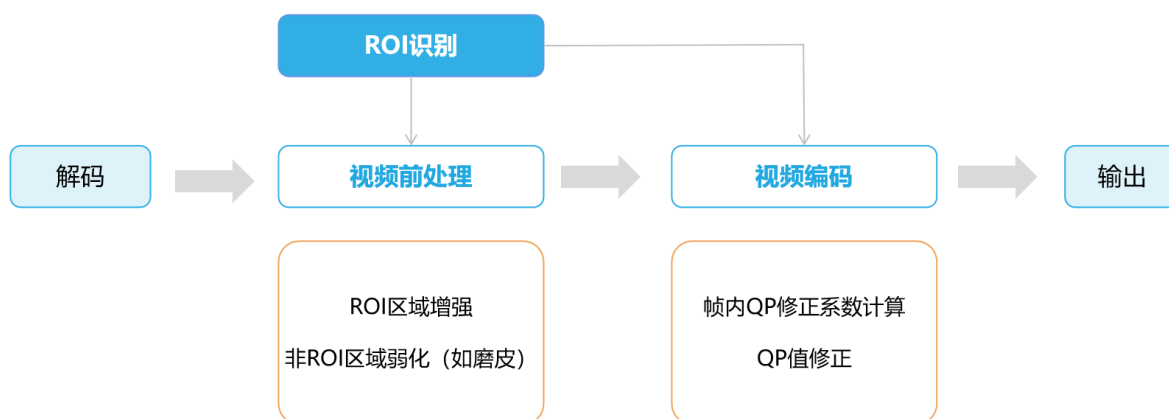
```
c2_info("disable sei info output");
```

2.10 编码 ROI 感兴趣区域设置

ROI (region of interest) 是基于感兴趣区域的视频编码技术，即对图像中感兴趣的区域降低量化参数值，从而分配更多码率以提高编码质量，而对不感兴趣的区域则提高量化参数值，从而分配更少码率，在相同的码率限制下，获得更好的主观视觉效果。



ROI 视频编码 MediaCodec 应用的设计思路是，视频编码前处理识别 ROI 区域（人脸\中心区域等），并通过 MediaCodec->setParameter 传递 ROI 区域及编码质量修正参数。



参数配置说明:

1. 最多支持配置 4 个 ROI 区域，使用 vendor 扩展参数前缀 "roi-region-config" ~ "roi-region4-config" 标识
2. key 参数传递具体的 ROI 区域及编码量化参数，各参数含义如下：
 - left: ROI 区域左上角的水平坐标值
 - right: ROI 区域左上角的垂直坐标值
 - width: ROI 区域的宽度
 - height: ROI 区域的高度
 - force-intra: 是否指定 ROI 区域编码为 I-块
 - qp-mode: 配置值 0 - qpVal 为相对值 / 1 - qpVal 为绝对值
 - qp-val: ROI 区域内的宏块的 qp 值
3. qp-mode 为相对值时，设置的 qp 值为码率控制产生的 qp 与用户设定的 qp 偏移值的和
4. 参数配置为 "一次性"，每次 queueInputBuffer 前都需要更新区域配置

配置范例，配置两个 160x160 的 ROI 区域，并指定 QP 值为 10:

```
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.left", 0);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.right", 0);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.width", 160);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.height", 160);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.force-intra", 0);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.qp-mode", 1);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region-config.qp-val", 10);

mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.left", 500);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.right", 500);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.width", 160);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.height", 160);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.force-intra", 0);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.qp-mode", 1);
mediaFormat->setInt32("vendor.c2-enc-roi-region2-config.qp-val", 10);
```

可通过下面的打印确认生效:

```
c2_info("setup roi done, ctx %p regionCount %d", mRoiCtx, regionCount);
```

2.11 编码前处理支持，镜像\上下翻转

支持编码器的前处理，镜像和上下翻转，参考如下代码，使用扩展参数接口使能编码器前处理:

```
format->setInt32("vendor.c2-enc-preprocess.mirror", 1)
format->setInt32("vendor.c2-enc-preprocess.flip", 1)
```

可通过下面的打印确认生效:

```
c2_info("setupPreProcess: mirroring");
c2_info("setupPreProcess: flip");
```

2.12 超大帧处理，丢弃或重编

该功能适用于一些对网络带宽要求较高的场景，如视频序列中有些帧特别是 I 帧，可能超过预设值，比如单帧超过 1024KB，此时容易导致码率过冲而丢帧，丢帧继而引发花屏问题。系统支持设置超大帧的丢弃或重编来解决这一问题。

```
format->setInt32("vendor.c2-enc-super-process.mode", 1);
format->setInt32("vendor.c2-enc-super-process.super-i-thd", xxx);
format->setInt32("vendor.c2-enc-super-process.super-p-thd", xxx);
format->setInt32("vendor.c2-enc-super-process.max-reenc-times", 3);
```

参数说明:

1. mode: 超大帧处理模式，取值为 0~2，0 表示无特殊策略，1 表示丢弃超大帧，2 表示重编超大帧
2. super-i-thd: I 帧超大阈值，单位为 bps，另需注意，I 帧无法丢弃，但可设置超大 I 帧重编
3. super-p-thd: P 帧超大阈值，单位为 bps
4. max-reenc-times: 最大重编次数，建议设置为 2 或者 3，重编次数过多容易造成编码延时。

可通过下面的打印确认生效:

```
c2_info("setupSuperProcess, mode %d iThd %d pThd %d reencTimes %d",  
        mode, iThd, pThd, reencTimes);
```