

程序包 com.sensetime.stmobile

类 STMobileEffectNative

```
java.lang.Object
    com.sensetime.stmobile.STMobileEffectNative

public class STMobileEffectNative
    extends java.lang.Object
```

字段概要

字段	说明
修饰符和类型	字段
static int	EFFECT_CONFIG_IMAGE_MODE
static int	EFFECT_CONFIG_NONE

构造器概要

构造器	说明
构造器	
STMobileEffectNative()	

方法概要

所有方法	实例方法	具体方法	
修饰符和类型	方法	说明	
int	addPackage(java.lang.String path)	添加素材包	
int	addPackageFromAssetsFile(java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)	从assets资源文件添加素材包	
int	changePackage(java.lang.String path)	更换缓存中的素材包 (删除已有的素材包)	
int	changePackageFromAssetsFile(java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)	从assets资源文件更换缓存中的素材包 (删除已有的素材包)	
void	clear()	清空所有素材包	
int	createInstance(android.content.Context context, int config)	创建美颜句柄	
void	destroyInstance()	释放实例	
long	getAnimalDetectConfig()	获取目前需要的动物检测类型	
int	getBeautyMode(int param)	获取美颜的模式, 目前仅对磨皮和美白有效	
float	getBeautyStrength(int type)	获取美颜的强度	
long	getCustomParamConfig()	获取自定义配置	
long	getHumanActionDetectConfig()	获取需要的检测配置选项	
com.sensetime.stmobile.model.STEffectModuleInfo	getModuleInfo(int moduleId)	获取贴纸信息	
com.sensetime.stmobile.model.STEffectModuleInfo[]	getModulesInPackage(int packageId, int moduleCount)	获取素材的贴纸信息	
com.sensetime.stmobile.model.STEffectBeautyInfo[]	getOverlappedBeauty(int beautyCount)	获取覆盖生效的美颜的信息, 仅在添加, 更改, 移除素材之后调用	
int	getOverlappedBeautyCount()	获取覆盖生效的美颜的数量, 仅在添加, 更改, 移除素材之后调用	
com.sensetime.stmobile.model.STEffectPackageInfo	getPackageInfo(int packageId)	获取素材信息	
float	getParam(int param)	获取特效的参数	
int	removeEffect(int id)	删除指定素材包	
int	render(com.sensetime.stmobile.model.STEffectRenderInParam inputParams, com.sensetime.stmobile.model.STEffectRenderOutParam outputParams, boolean needOutputHumanAction)	特效渲染, 必须在OpenGL渲染线程中执行	
int	replayPackage(int packageId)	重新播放素材	
int	setBeauty(int param, java.lang.String path)	加载美颜素材	
int	setBeautyFromAssetsFile(int param, java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)	加载美颜素材	
int	setBeautyMode(int param, int value)	设置美颜的模式, 目前仅对磨皮和美白有效	
int	setBeautyStrength(int type, float value)	设置美颜的强度	
int	setParam(int param, float value)	设置特效的参数	
int	setSoundPlayDone(java.lang.String name)	通知声音停止函数	

从类继承的方法 java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

字段详细资料

EFFECT_CONFIG_NONE
public static final int EFFECT_CONFIG_NONE
另请参阅: 常量字段值

构造器详细资料

STMobileEffectNative
public STMobileEffectNative()

方法详细资料

createInstance
public int createInstance(android.content.Context context, int config)
创建美颜句柄
参数: context - 上下文 config - 素材生效模式
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

destroyInstance
public void destroyInstance()
释放实例

setSoundPlayDone
public int setSoundPlayDone(java.lang.String name)
通知声音停止函数
参数: name - 结束播放的声音文件名 (MB), 默认150MB, 素材过大时, 循环加载降低内存; 贴纸较小时, 全部加载降低cpu
返回: 成功返回ST_OK, 失败返回其他错误码, 错误码定义在st_mobile_common.h中, 如ST_E_FAIL等

setParam
public int setParam(int param, float value)
设置特效的参数
参数: param - 参数类型 value - 参数数值, 具体范围参考参数类型说明
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getParam
public float getParam(int param)
获取特效的参数
参数: param - 参数类型
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

setBeautyMode
public int setBeautyMode(int param, int value)
设置美颜的模式, 目前仅对磨皮和美白有效
参数: param - 美颜类型 value - 模式
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getBeautyMode
public int getBeautyMode(int param)
获取美颜的模式, 目前仅对磨皮和美白有效
参数: param - 美颜类型
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

addPackage
public int addPackage(java.lang.String path)
添加素材包
参数: path - 待添加的素材包文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

addPackageFromAssetsFile
public int addPackageFromAssetsFile(java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)
从assets资源文件添加素材包
参数: file_path - 待添加的素材包文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

changePackage
public int changePackage(java.lang.String path)
更换缓存中的素材包 (删除已有的素材包)
参数: path - 待添加的素材包文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

changePackageFromAssetsFile
public int changePackageFromAssetsFile(java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)
从assets资源文件更换缓存中的素材包 (删除已有的素材包)
参数: file_path - 待添加的素材包文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

removeEffect
public int removeEffect(int id)
删除指定素材包
参数: id - 待删除的素材包ID
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

clear
public void clear()
清空所有素材包

getPackageInfo
public com.sensetime.stmobile.model.STEffectPackageInfo getPackageInfo(int packageId)
获取素材信息
参数: packageId - 素材包ID
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getModulesInPackage
public com.sensetime.stmobile.model.STEffectModuleInfo[] getModulesInPackage(int packageId, int moduleCount)
获取素材的贴纸信息
参数: packageId - 素材包ID moduleCount - 贴纸信息地址能容纳的贴纸的数量
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getModuleInfo
public com.sensetime.stmobile.model.STEffectModuleInfo getModuleInfo(int moduleId)
获取贴纸信息
参数: moduleId - 贴纸ID
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getOverlappedBeautyCount
public int getOverlappedBeautyCount()
获取覆盖生效的美颜的数量, 仅在添加, 更改, 移除素材之后调用
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getOverlappedBeauty
public com.sensetime.stmobile.model.STEffectBeautyInfo[] getOverlappedBeauty(int beautyCount)
获取覆盖生效的美颜的信息, 仅在添加, 更改, 移除素材之后调用
参数: beautyCount - 起始地址可以容纳美颜信息的数量

setBeautyStrength
public int setBeautyStrength(int type, float value)
设置美颜的强度
参数: type - 美颜类型 value - 强度
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getBeautyStrength
public float getBeautyStrength(int type)
获取美颜的强度
参数: type - 美颜类型
返回: 强度

setBeauty
public int setBeauty(int param, java.lang.String path)
加载美颜素材
参数: param - 美颜类型 path - 待添加的素材文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

setBeautyFromAssetsFile
public int setBeautyFromAssetsFile(int param, java.lang.String file_path, android.content.res.AssetManager assetManager)
加载美颜素材
参数: param - 美颜类型 file_path - 待添加的素材文件路径
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

getHumanActionDetectConfig
public long getHumanActionDetectConfig()
获取需要的检测配置选项

getAnimalDetectConfig
public long getAnimalDetectConfig()
获取目前需要的动物检测类型

getCustomParamConfig
public long getCustomParamConfig()
获取自定义配置

render
public int render(com.sensetime.stmobile.model.STEffectRenderInParam inputParams, com.sensetime.stmobile.model.STEffectRenderOutParam outputParams, boolean needOutputHumanAction)
特效渲染, 必须在OpenGL渲染线程中执行
参数: inputParams - 输入的渲染信息 outputParams - 输出的渲染信息 needOutputHumanAction - 是否输出特效处理之后的检测结果
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode

replayPackage
public int replayPackage(int packageId)
重新播放素材
参数: packageId - 贴纸id
返回: 成功返回0, 错误返回其它, 参考STRestultCode