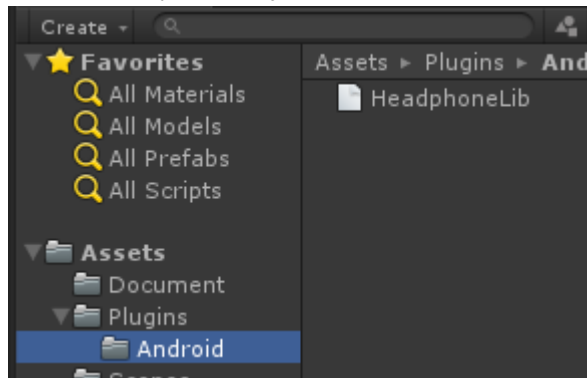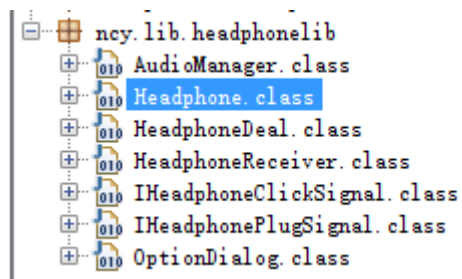1 获得 HeadphoneLib.jar 放置目录如下：

2 使用 JavaDecompiler 查看内部接口，并且可以看到**包名**(ncy.lib.headphonelib)和**类名**

(Headphone),**函数名**(adjustVolumn)

3 分别使用加载 Context 和加载类，之后读取静态函数.

```
// 加载Context
_androidjc = new AndroidJavaClass("com.unity3d.player.UnityPlayer");
_androidjo = _androidjc.GetStatic<AndroidJavaObject>("currentActivity");

// 加载类. 包名+类名
_javaObj = new AndroidJavaObject("ncy.lib.headphonelib.Headphone");

// 读取Static静态函数.
_javaObj.CallStatic("adjustVolumn", _androidjo, _nVolume);
//Debug.Log("adjustVolume to 10");
```

详细请参考：http://docs.unity3d.com/Manual/PluginsForAndroid.html