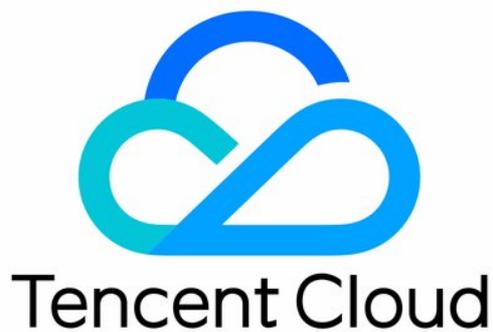


Tencent Effect SDK

よくある質問 製品ドキュメント



Copyright Notice

©2013-2024 Tencent Cloud. All rights reserved.

Copyright in this document is exclusively owned by Tencent Cloud. You must not reproduce, modify, copy or distribute in any way, in whole or in part, the contents of this document without Tencent Cloud's the prior written consent.

Trademark Notice



All trademarks associated with Tencent Cloud and its services are owned by Tencent Cloud Computing (Beijing) Company Limited and its affiliated companies. Trademarks of third parties referred to in this document are owned by their respective proprietors.

Service Statement

This document is intended to provide users with general information about Tencent Cloud's products and services only and does not form part of Tencent Cloud's terms and conditions. Tencent Cloud's products or services are subject to change. Specific products and services and the standards applicable to them are exclusively provided for in Tencent Cloud's applicable terms and conditions.

カタログ：

- よくある質問
- 一般関連
- 技術系関連
- License関連

よくある質問

一般関連

最終更新日：：2022-08-12 11:41:34

Tencent Effect SDKとは？

Tencentが自社開発したAI能力とリアルタイムな特殊効果処理に基づき、各種動画処理シーンに豊富な製品能力を提供します。

Tencent Effect SDKは有料ですか。どのように入手しますか？

Tencent Effect SDKは具体的なシーンのニーズに応じて対応するSDKパッケージを購入し、権限を取得してから使用することができます。パッケージの料金の詳細については、[課金概要](#)をご参照ください。担当者を通じてご連絡いただくこともできます。

Tencent Effect SDKの対応端末は？

対応している開発者端末には、iOS、Android、およびWebが含まれます。

Tencent Effect SDKの運用シナリオは？

Tencent Effect SDKは、ライブストリーミング、ショート動画などのシナリオに統合できます。

Tencent Effect SDKの販売方法は？

ベーシックシリーズとプレミアムシリーズという2つのシリーズのパッケージをご用意しており、異なる機能性アイテムのカテゴリーを含めて合計11種類のパッケージに細分化されており、ご要望に応じて柔軟にご選択いただけます。詳細については、[価格一覧](#)をご参照ください。

メイクアップモジュールにはどのような優れた点がありますか？

Tencent Effect SDKではフルメイクとポイントメイクを重ねて使用することができるため、効果がより柔軟です。

横画面をサポートしていますか？

サポートしています。

製品の分割機能を使って、自分で背景を変えることはできますか？

できます。DemoとSDKのどちらでも、画像やビデオの背景切り替えをサポートしています。

モデルの互換性はどうですか？

ハイエンド、ミドルレンジ、ローエンドのモデルでテストを行ったところ、互換性があり、パフォーマンスも良好でした。

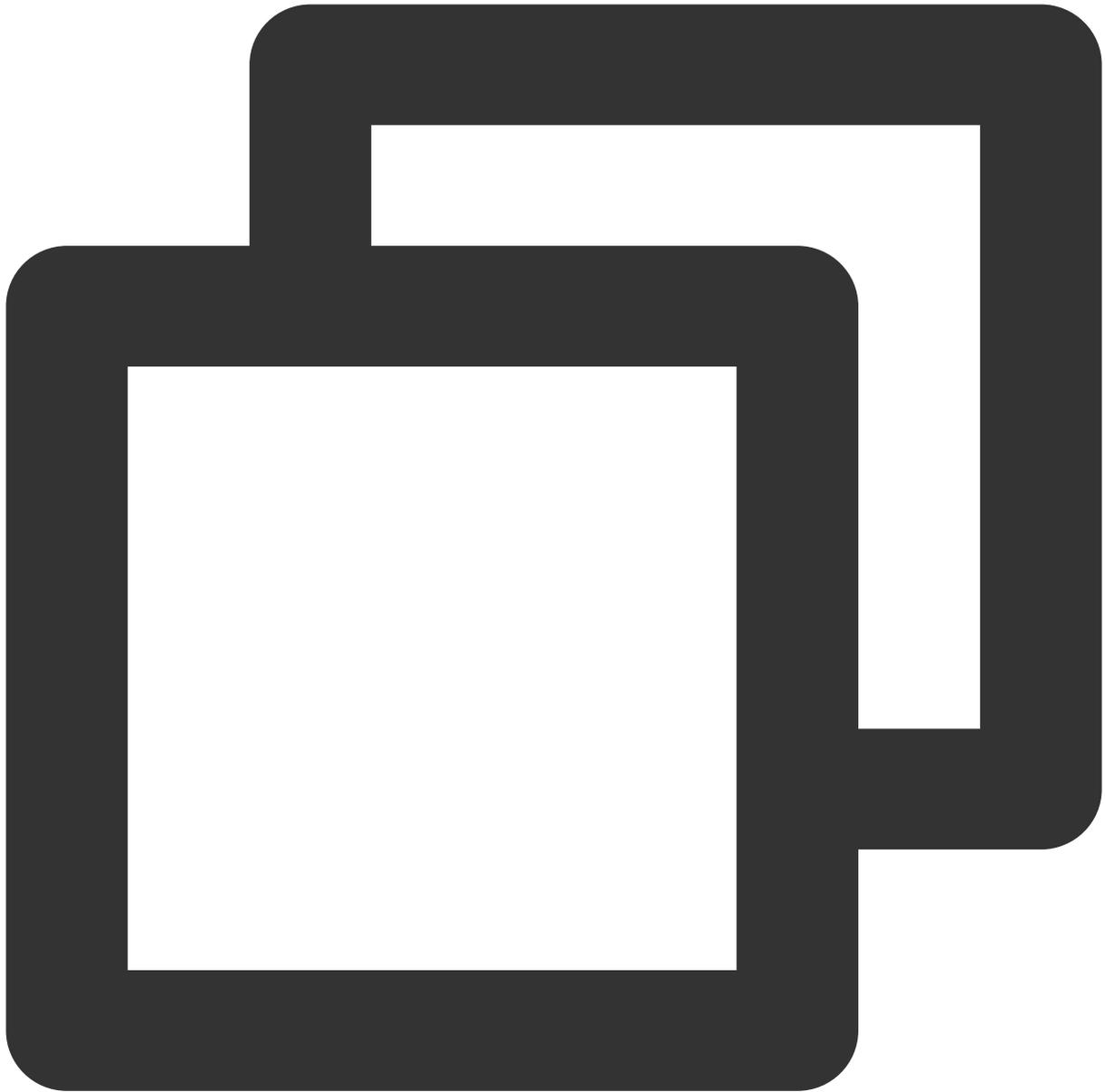
技術系関連

最終更新日：：2023-02-27 14:27:24

Android releaseパッケージで、あるメソッドが見つからないというエラーが発生しましたが、解決するにはどうすればよいですか。

releaseパッケージを作成する際、コンパイルの最適化を有効（`minifyEnabled`を`true`に設定）にしていると、javaレイヤーで呼び出されないコードがカットされる場合があります。これらのコードはnativeレイヤーで呼び出される場合があります、`no xxx method` の異常が生じることがあります。

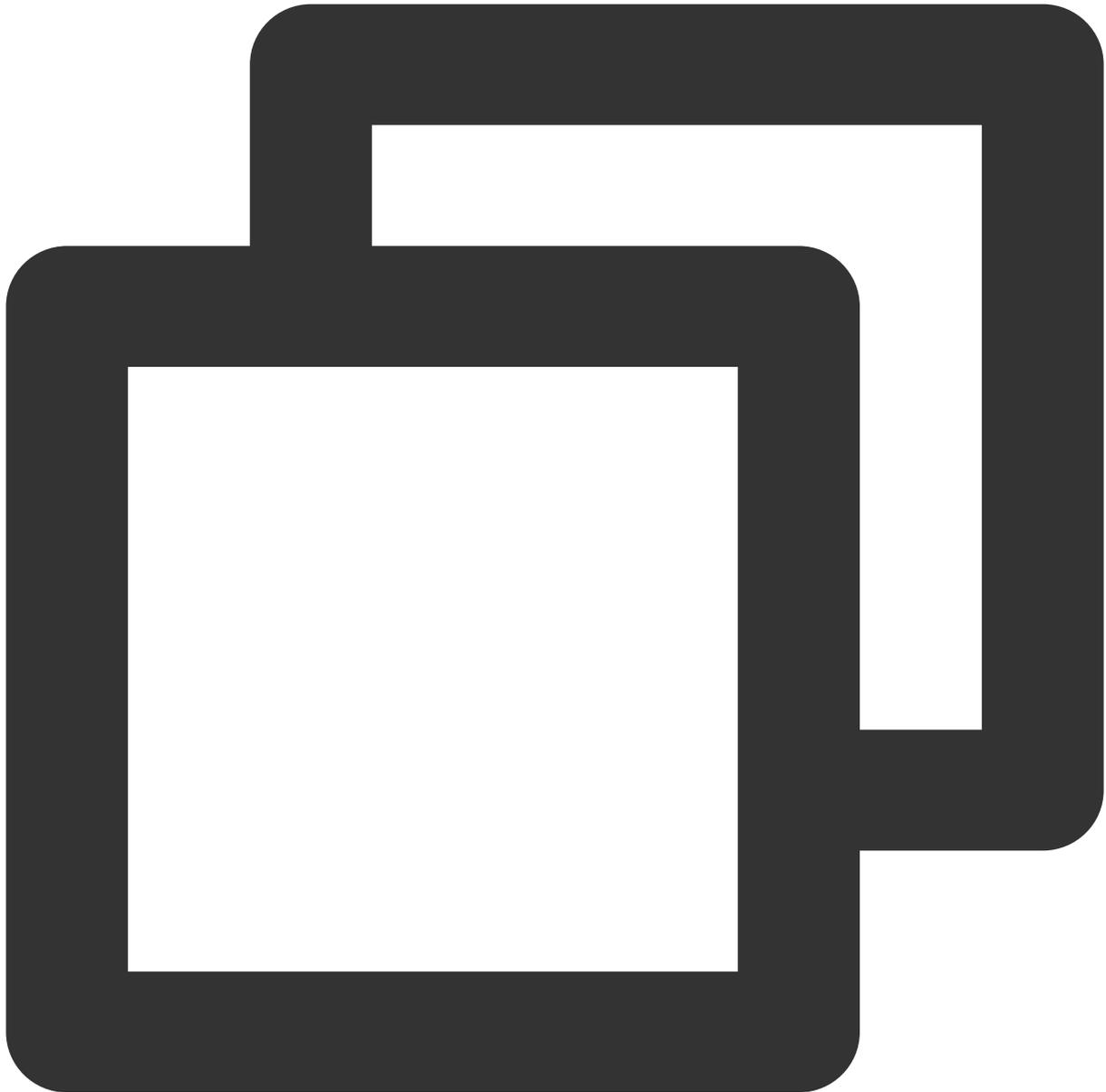
このようなコンパイル最適化を有効にしている場合は、これらのkeepルールを追加し、xmagicのコードがカットされないようにする必要があります。



```
-keep class com.tencent.xmagic.** { *;}
-keep class org.light.** { *;}
-keep class org.libpag.** { *;}
-keep class org.extra.** { *;}
-keep class com.gyailib.**{ *;}
-keep class com.tencent.cloud.iai.lib.** { *;}
-keep class com.tencent.beacon.** { *;}
-keep class com.tencent.qimei.** { *;}
```

Android SDKをホストプロジェクトに統合すると**gson**ライブラリとの競合エラーが発生しましたが、解決するにはどうすればよいですか。

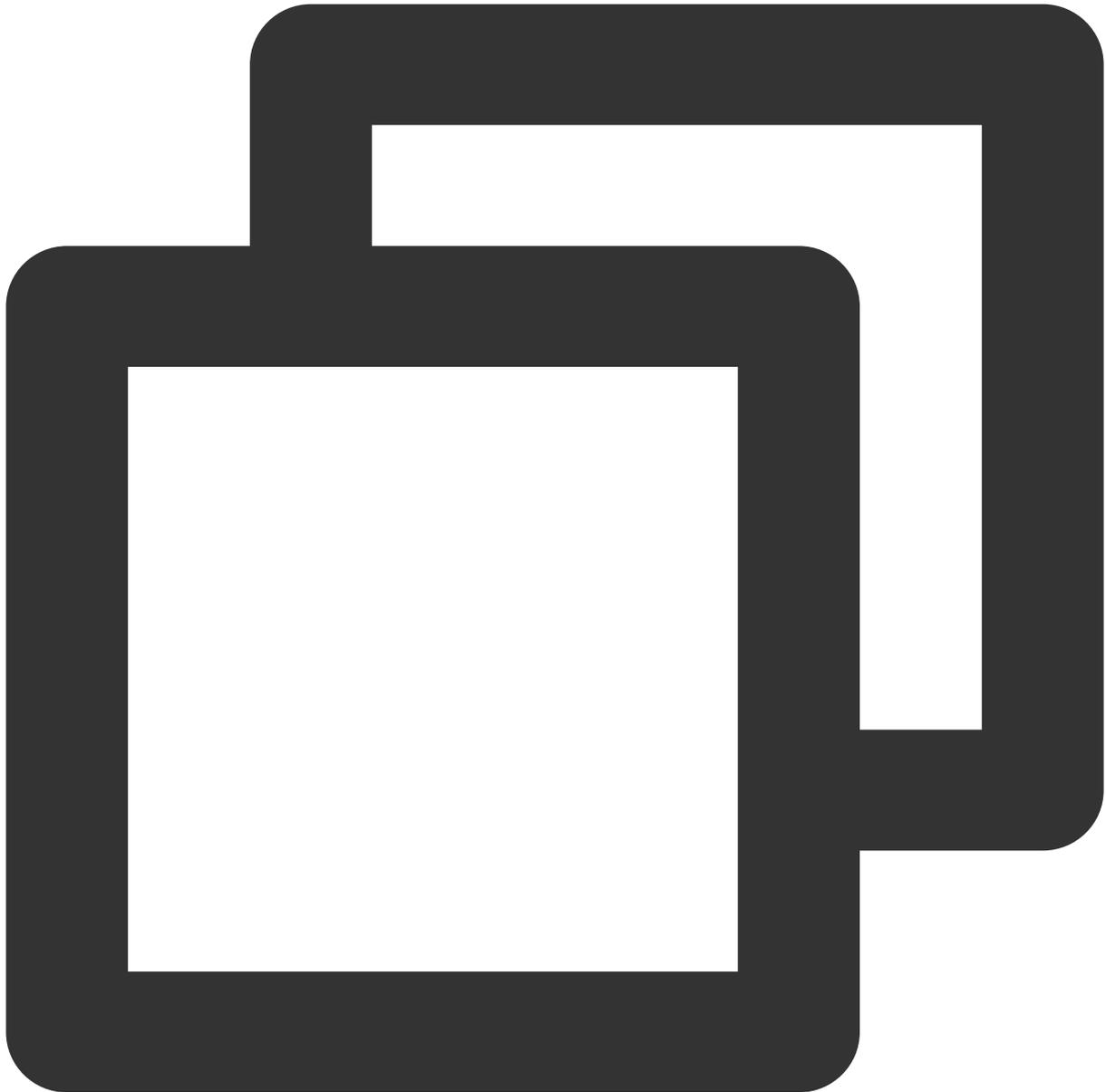
ホストプロジェクトの `build.gradle` ファイルに次のコードを追加します。



```
Android{
    configurations {
        all*.exclude group: 'com.google.code.gson'
    }
}
```

Android targetSdkVersionが31以上の場合、soライブラリのロードは成功しないのですか。

Android targetSdkVersionが31以上の場合、appモジュールの下にある `AndroidManifest.xml` ファイルを探して、applicationタグの中に以下のタグを追加する必要があります。



```
<uses-native-library
    android:name="libOpenCL.so"
    android:required="true" />
//ここでtrueは、このライブラリがないとアプリが正常に動作しないことを意味します。システムに
//falseは、アプリケーションがこのライブラリ（存在する場合）を使用できますが、特に（必要:
//Android公式サイトの説明：%!s(<nil>)
```

詳細については、[開発ガイド](#)をご参照ください。

iOSでのリソースインポート実行後のエラー：「Xcode 12.XバージョンのコンパイルでBuilding for iOS Simulator, but the linked and embedded framework '.framework'...と表示される」が発生しました。

Build Settings > Build Options > Validate Workspace でYesに変更し、再度**実行**をクリックします。

説明

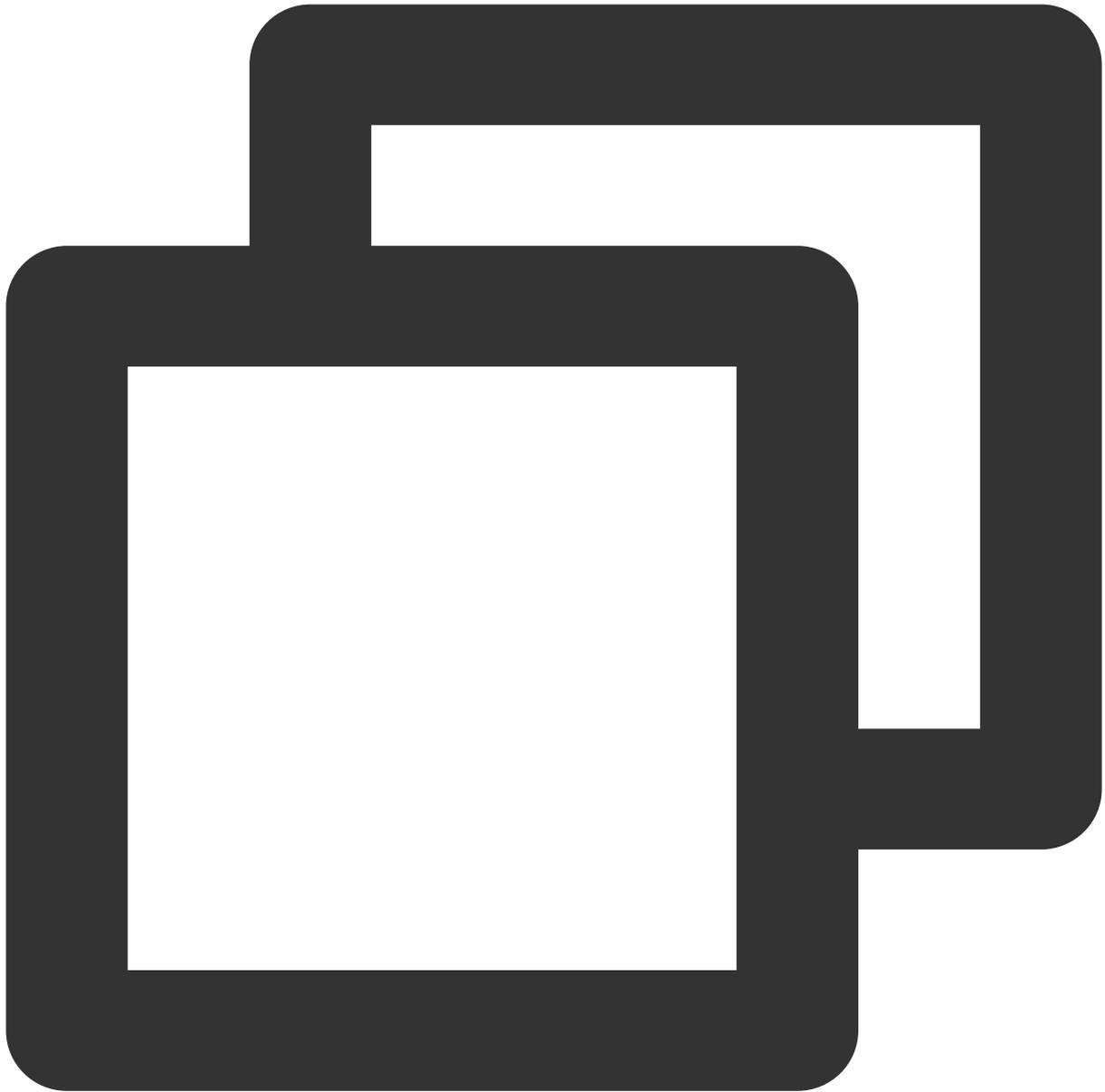
Validate WorkspaceをYesに変更するとコンパイルが完了します。再びNoに変更しても正常に実行できます。そのため、ここではこの問題が発生した場合にのみ注意してください。

フィルター設定が反応しません。

設定値が正しいかどうか確認してください。範囲は0～100ですが、値が小さすぎると効果がわかりづらい場合があります。

iOS Demoのコンパイルで、dSYMを生成する際にエラーが発生します。

エラーメッセージ：



```
PhaseScriptExecution CMake\\ PostBuild\\ Rules build/XMagicDemo.build/Debug-iphoneo
cd /Users/zhenli/Downloads/xmagic_s106
/bin/sh -c /Users/zhenli/Downloads/xmagic_s106/build/XMagicDemo.build/Debug-iphon
Command /bin/sh failed with exit code 1
```

問題の解析： `libpag.framework` と `Masonry.framework` の再署名に失敗したことが原因です。

解決方法：

1.1 `demo/copy_framework.sh`を開きます。

1.2 `$(which cmake)` をローカル`cmake`の絶対パスに変更します。

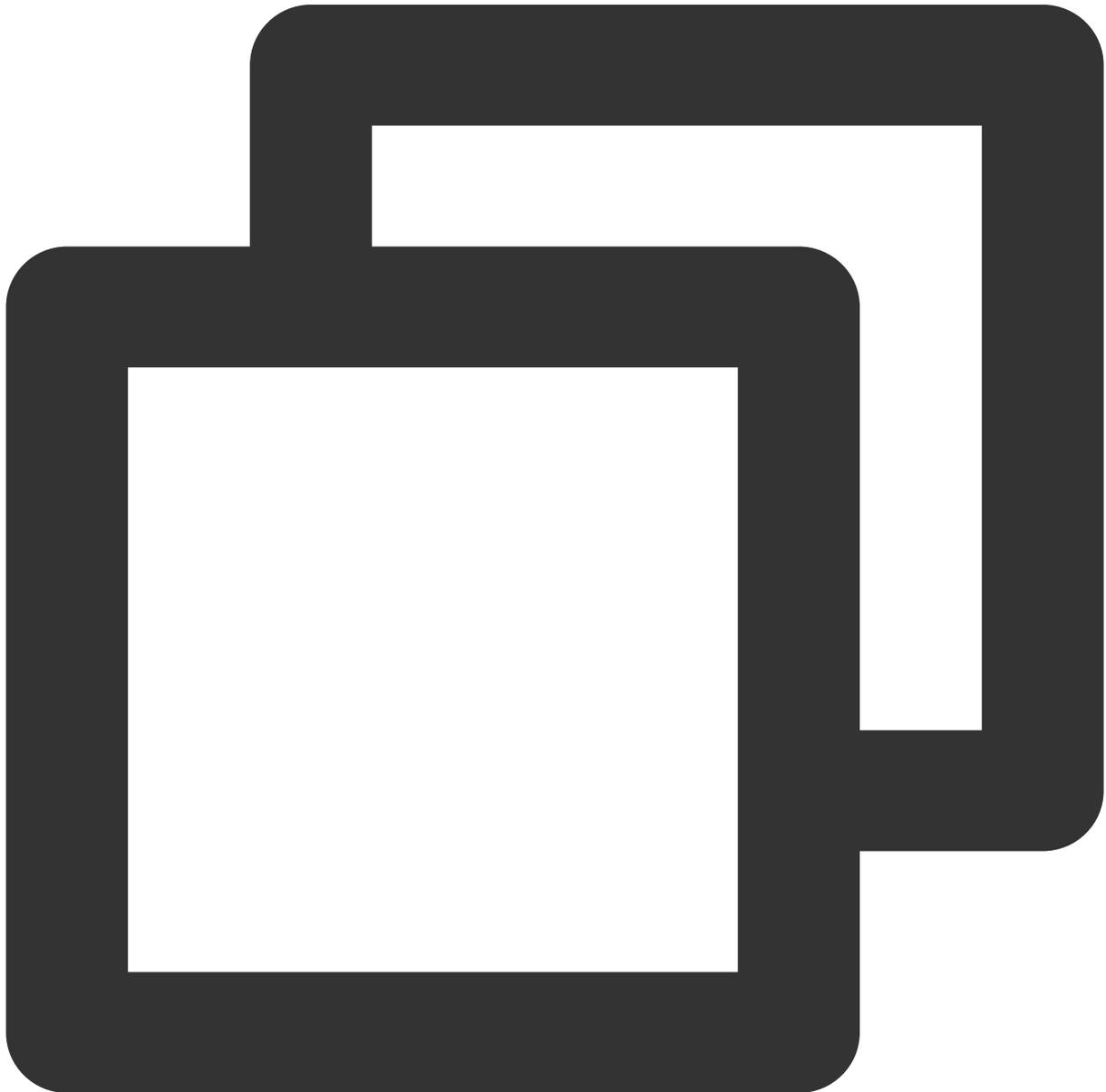
1.3 署名 Apple Development: をご自身のアカウントに変更します。

iOS Demoで、メインページに進むと権限承認エラーと表示されます。

ログに表示された検証承認失敗のエラーコードを確認します。ローカルのLicenseファイルを使用している場合は、ファイルがプロジェクトに追加されているかをチェックします。

iOS Demoのコンパイルにエラーが発生しました。

エラーメッセージ：



```
unexpected service error: build aborted due to an internal error: unable to write m
```

解決方法：

1.1 **File > Project settings > Build System**で**Legacy Build System**を選択します。

1.2 Xcode 13.0++の場合は**File > Workspace Settings**で**Do not show a diagnostic issue about build system deprecation**にチェックを入れます。

Tencent Effectの各属性同士の効果には、どのような関係がありますか。



License関連

最終更新日：2022-11-17 16:10:21

License使用の過程で、次のような疑問が生じる場合があるかもしれません。その場合はこちらの回答を参考にしてください。

License、License KeyとTencent Effect SDKとの関係はなんですか。

Tencent Effect SDKを合法的に使用するには、Tencentに許可されたLicenseを取得する必要があります。Licenseは、SDKを試用または購入する前に取得する必要がある許可です。Licenseの許可なしに製品を使用すると、権利侵害と見なされます。テストLicenseと公式Licenseの2種類のLicenseを取得できます。

SDKは、サービス全体に固有のソフトウェアパッケージ、ソフトウェアフレームワーク、OSなどを使用してアプリケーションソフトウェアを構築するための開発ツールのセットです。TencentからSDKを使用するためのLicenseを取得すると、License KeyとLicense URL情報のペアを取得します。Tencent Effect機能を有効にするには、SDKの対応する位置に有効な認証License KeyとLicense URLを入力する必要があります。

Tencent Effectの正式版Licenseを取得するにはどうすればよいですか。

業務の中でTencent Effect SDK機能を使用したい場合は、課金概要を参照し、ニーズに合ったSDKパッケージを選択して購入することができます。該当のSDKパッケージを購入するとLicenseのロック解除権限を取得でき、パッケージの購入後にTencent Cloud View Cubeコンソールでバインドすることで、対応する機能を使用できます。具体的な操作については、[正式版Licenseの購入](#)をご参照ください。

Licenseの有効期限はいつまでですか。期限切れとなった後はどのようにLicenseを更新しますか。

- **テスト版License**の有効期間は、審査で承認された後、Licenseが発行された日から数えて1か月間（28日間）となります。例えば、2022年1月1日にテスト版Licenseを申請し、2022年1月2日に承認されて自動的にLicenseが発行された場合、テスト版Licenseは2022年1月31日の00:00:00に期限切れとなります。
- **正式版License**の有効期間は、Licenseをバインドした日から数えて1年間（365日間）となります。例えば、2022年1月1日に正式版Licenseをバインドした場合、正式版Licenseは2023年1月2日の00:00:00に期限切れとなります。
- 正式版Licenseが期限切れとなった後は、再度Licenseを購入して更新を行う必要があります。正式版Licenseの更新ガイドについては、[正式Licenseの更新](#)をご参照ください。

発行後のLicenseはパッケージ名を変更できますか。

テスト版Licenseの場合は、AndroidのPackage NameとiOSのBundle IDを変更することができます。

正式版Licenseは一度追加してバインドすると、Package NameとBundle IDを変更することはできません。

- サブアカウントに対し、License照会の権限のみを提供する必要がある場合は、QcloudVCUBEReadOnlyAccessポリシーの権限を承認してください。
- サブアカウントに対し、すべてのLicense操作権限を提供する必要がある場合は、QcloudVCUBEFullAccessポリシーの権限を承認してください。