

腾讯特效 SDK

常见问题

产品文档



腾讯云

【版权声明】

©2013-2024 腾讯云版权所有

本文档著作权归腾讯云单独所有，未经腾讯云事先书面许可，任何主体不得以任何形式复制、修改、抄袭、传播全部或部分本文档内容。

【商标声明】

及其它腾讯云服务相关的商标均为腾讯云计算（北京）有限责任公司及其关联公司所有。本文档涉及的第三方主体的商标，依法由权利人所有。

【服务声明】

本文档意在向客户介绍腾讯云全部或部分产品、服务的当时的整体概况，部分产品、服务的内容可能有所调整。您所购买的腾讯云产品、服务的种类、服务标准等应由您与腾讯云之间的商业合同约定，除非双方另有约定，否则，腾讯云对本文档内容不做任何明示或模式的承诺或保证。

文档目录

常见问题

通用类相关

技术类相关

License 相关

常见问题

通用类相关

最近更新时间：2023-12-12 15:20:57

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 是什么？

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK（Tencent Effect）是音视频终端 SDK（腾讯云视立方）的子产品 SDK 之一，提供美颜特效功能。基于优图精准的 AI 能力和天天 P 图丰富的实时特效处理，为各类视频处理场景提供丰富的产品能力。腾讯特效 SDK 支持与直播 SDK、短视频 SDK、音视频通话 SDK 等音视频终端产品集成，高效便捷，优势尤为明显。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 是否收费？如何获取？

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 需根据具体需求场景，购买对应 SDK 套餐后获得授权方可使用。套餐费用详情请参见[价格总览](#)。您也可通过联系商务咨询。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 如何售卖？

腾讯特效 SDK 分为 4 个系列：**A 系列基础套餐**、**S 系列高级套餐**、**V 系列虚拟人套餐**和**X 系列原子能力**。不同系列的不同套餐对应不同功能，您可以基于自身需求，灵活选择合适的套餐。具体请参见[价格总览](#)。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 按什么周期付费购买套餐包？

腾讯特效 SDK 套餐包支持**按年**付费购买。其中，A 系列基础套餐的 A1 - 00、A1 - 01、A1 - 02、A1 - 03 和 X 系列原子能力 X1 - 01 支持**按月**付费购买套餐包，付费详情参见[计费价格](#)。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 支持微信小程序吗？

支持。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 支持哪些端？

支持的开发端包括 iOS、Android、Win、Mac、Web、Flutter、uin-app 和小程序。

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 的应用场景有哪些？

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 可以集成于直播、短视频等场景。对于使用腾讯云视立方其他子产品 SDK 的用户，集成方式更加高效便捷。

美妆模块的优势有什么？

腾讯云视立方·腾讯特效 SDK 的整装和单点妆容可以叠加使用，效果更加灵活。

是否支持横屏？

支持的。

产品中的分割功能，可以自己换背景嘛？

可以，Demo 和 SDK 中均支持更换图片和视频背景。

机型兼容性如何？

产品已进行过高中低三档机型测试，测试结果通过且表现良好。

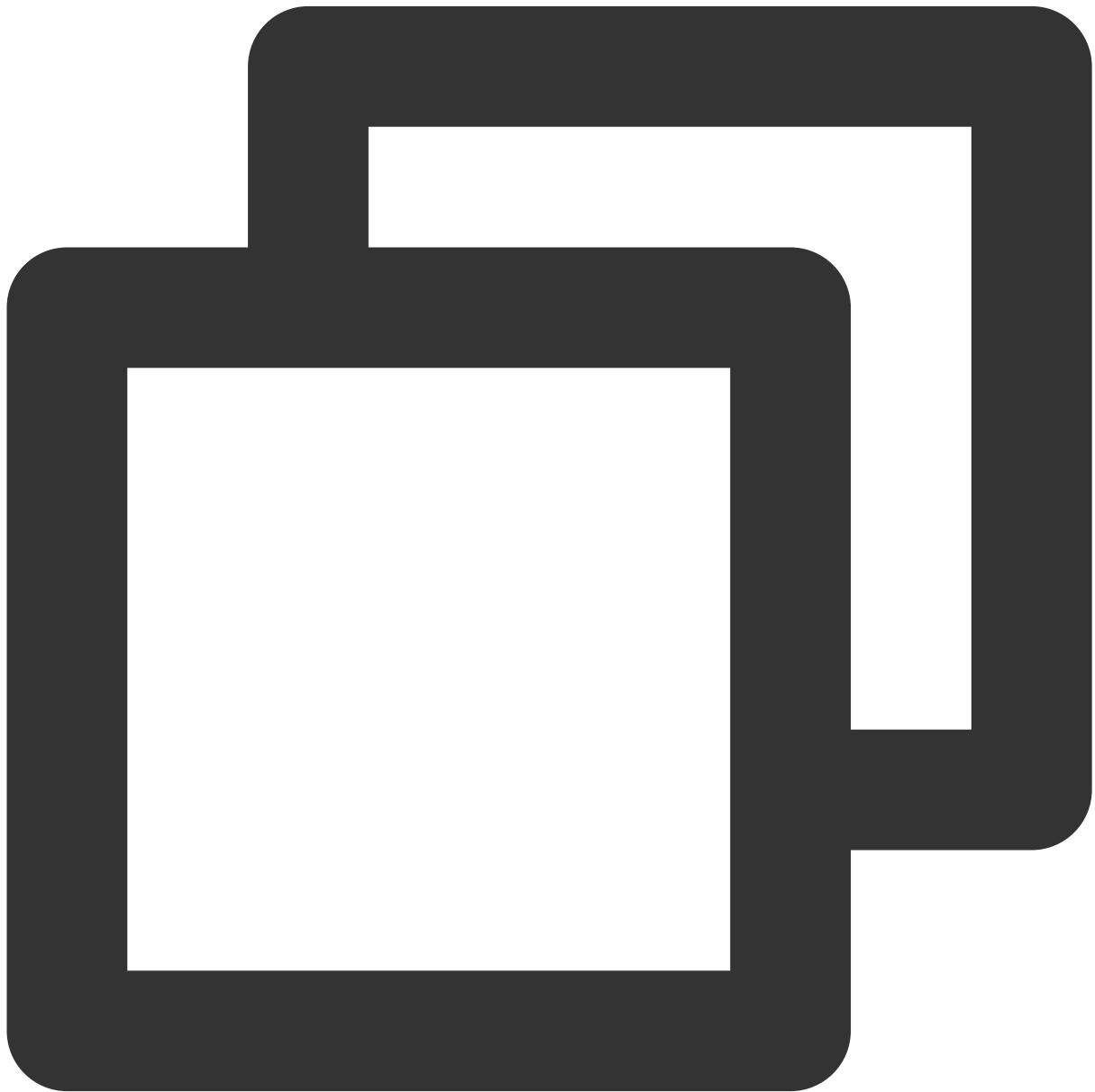
技术类相关

最近更新时间：2024-02-19 17:15:02

Android release 包报错找不到某些方法，如何解决？

如果您在打 release 包时，启用了编译优化（把 `minifyEnabled` 设置为 `true`），会裁掉一些未在 java 层调用的代码，而这些代码有可能会被 native 层调用，从而引起 `no xxx method` 的异常。

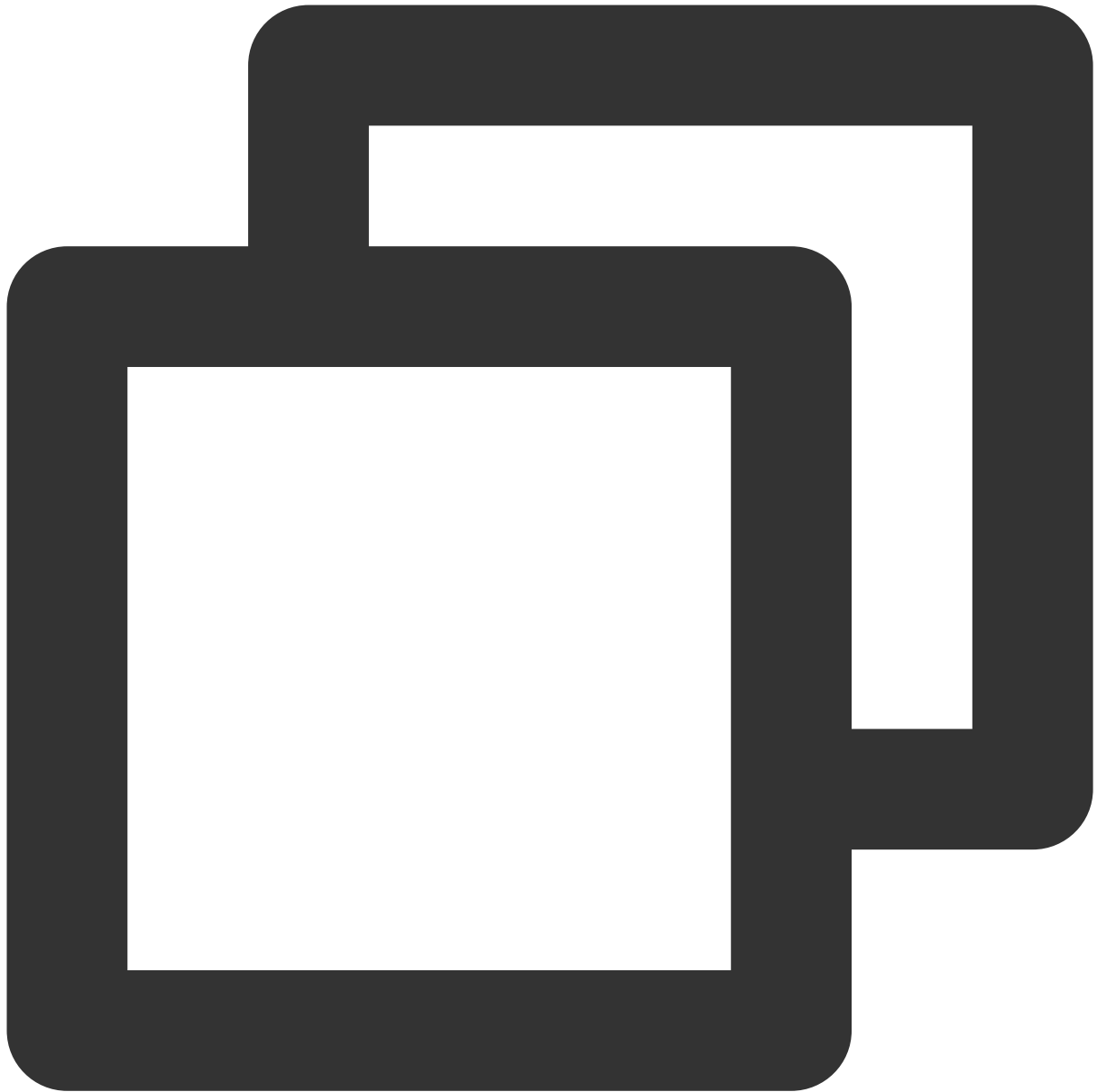
如果您启用了这样的编译优化，那就要添加这些 `keep` 规则，防止 `xmagic` 的代码被裁掉：



```
-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.** { *;}
-keep class androidx.exifinterface.** { *;}
```

Android SDK 集成到宿主工程报 gson 库冲突，如何解决？

在宿主工程 `build.gradle` 文件中添加如下代码：



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

Android targetSdkVersion 为31或更高时，so 库没有加载成功？

Android targetSdkVersion 为31或更高版本时需要在 app 模块下找到 `AndroidManifest.xml` 文件，在 application 标签内加入如下标签：

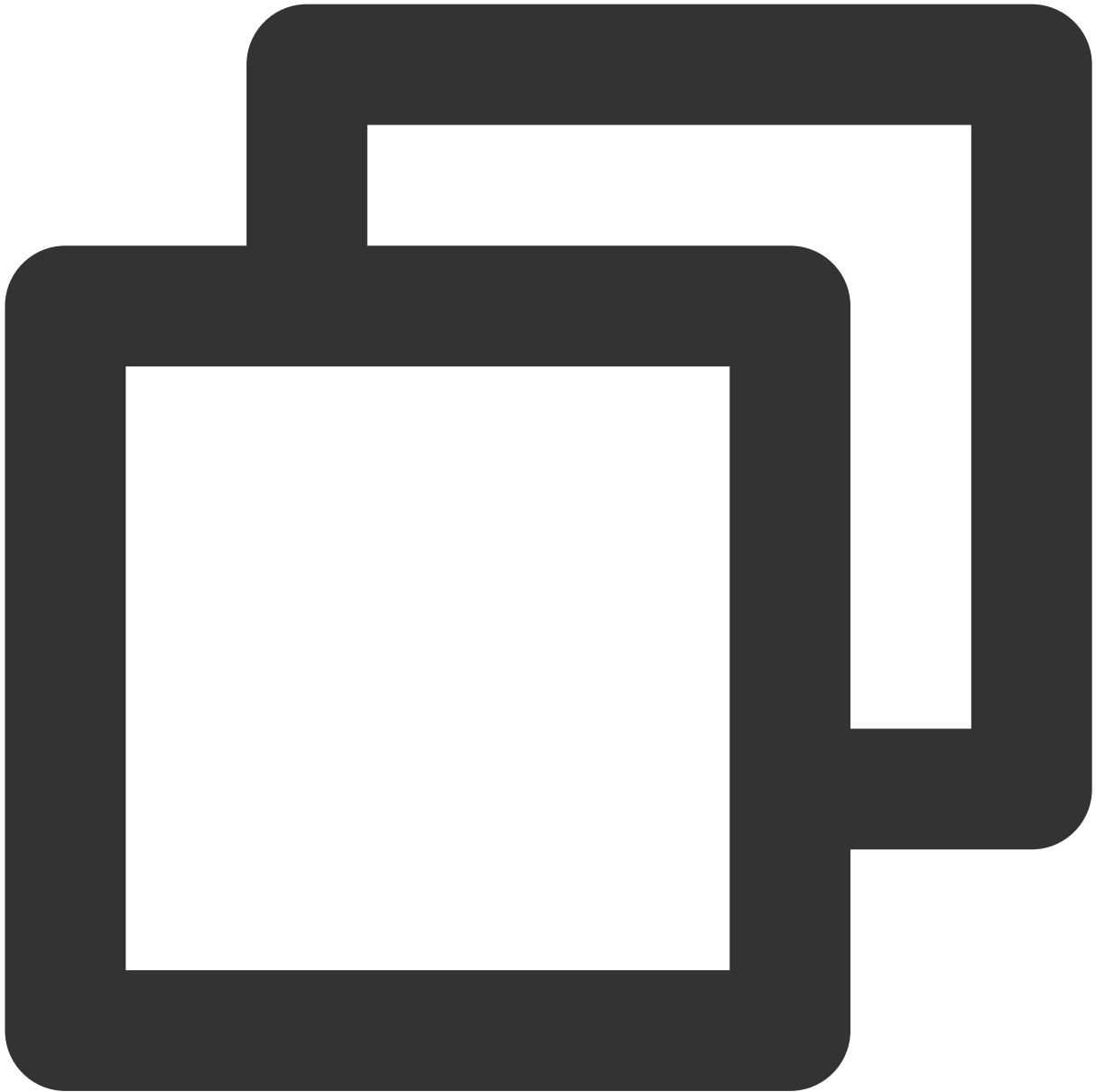


```
<uses-native-library
    android:name="libOpenCL.so"
    android:required="true" />
//此处的true 表示如果没有此库，则应用将无法正常运行。系统不允许在没有此库的设备上安装应用
//false表示应用可以使用此库（如果存在），但专门在没有此库的情况下运行（如果有必要）。系统
//Android 官网介绍：https://developer.android.com/guide/topics/manifest/uses-
```

具体请参见 [开发指引](#)。

使用美颜时传递的纹理是横向纹理，如何解决？

可以使用demo中工具类 `TextureConverter.java` 的 `convert` 方法对纹理进行旋转，转换为竖屏，然后再传递给美颜 SDK。

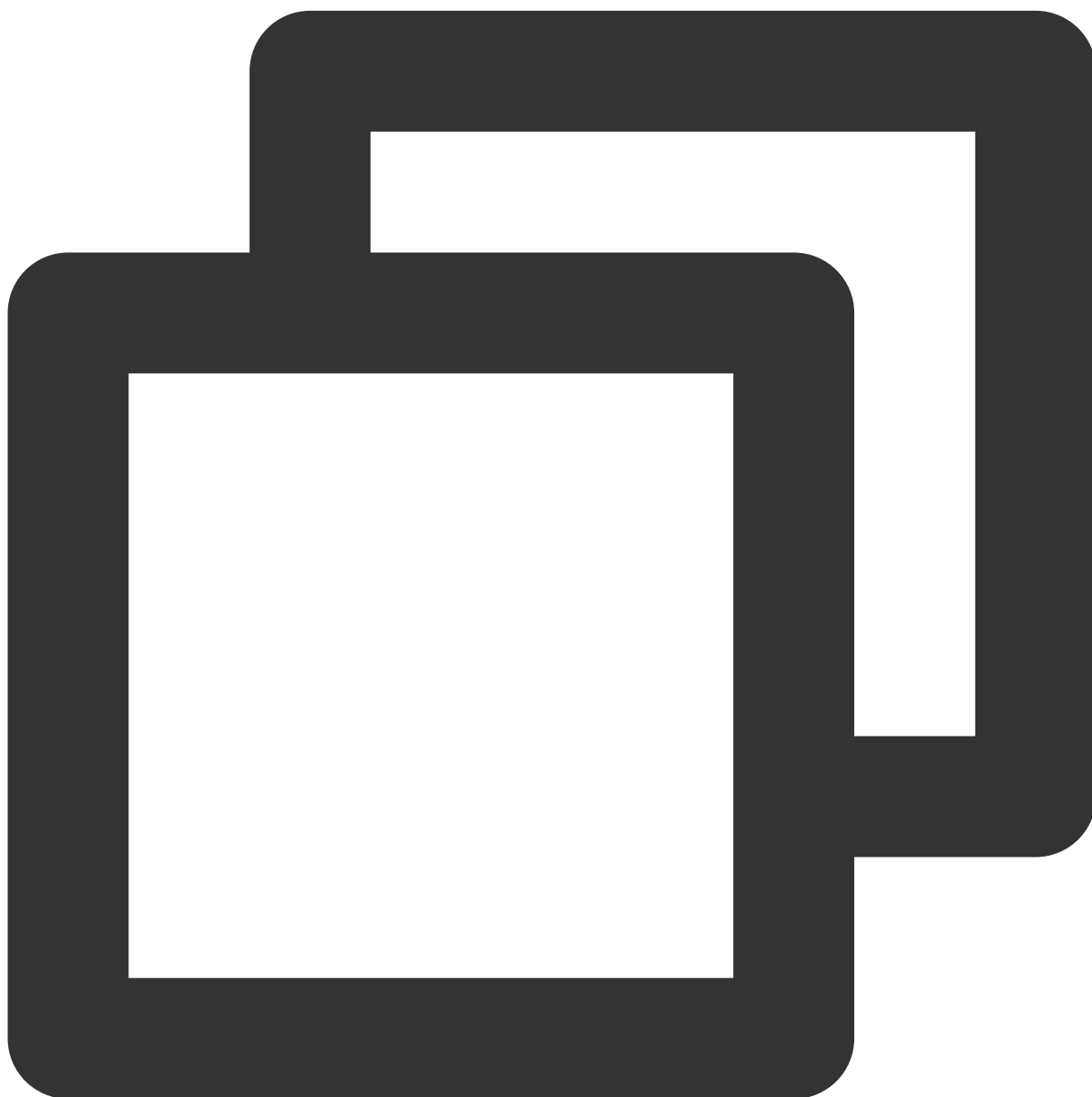


```
/**
 * 此方法用于对rgba纹理进行旋转和镜像处理。处理过程为：先顺时针旋转rotation度（可取值0, 90, 180, 270）
 * 使用场景：某些推流SDK返回的纹理是横屏纹理或者画面中人物朝向不对，而腾讯特效SDK要求纹理中的
 * 纹理是竖屏的
 * @param srcID      rgba纹理
 * @param width      纹理宽度
 * @param height     纹理高度
 * @param rotation   需要进行旋转的角度。
```

```
* @return 旋转后的纹理，注意：如果旋转90或者270度，那么宽度需要进行交换。  
*/  
public int convert(int srcID, int width, int height, @RotationDegreesValue int
```

使用美颜时传递的纹理是 oes 纹理，如何解决？

可以使用 demo 中工具类 `TextureConverter.java` 的 `oes2Rgba` 方法对纹理进行转换，转换为 RGBA 纹理，然后再传递给美颜 SDK。



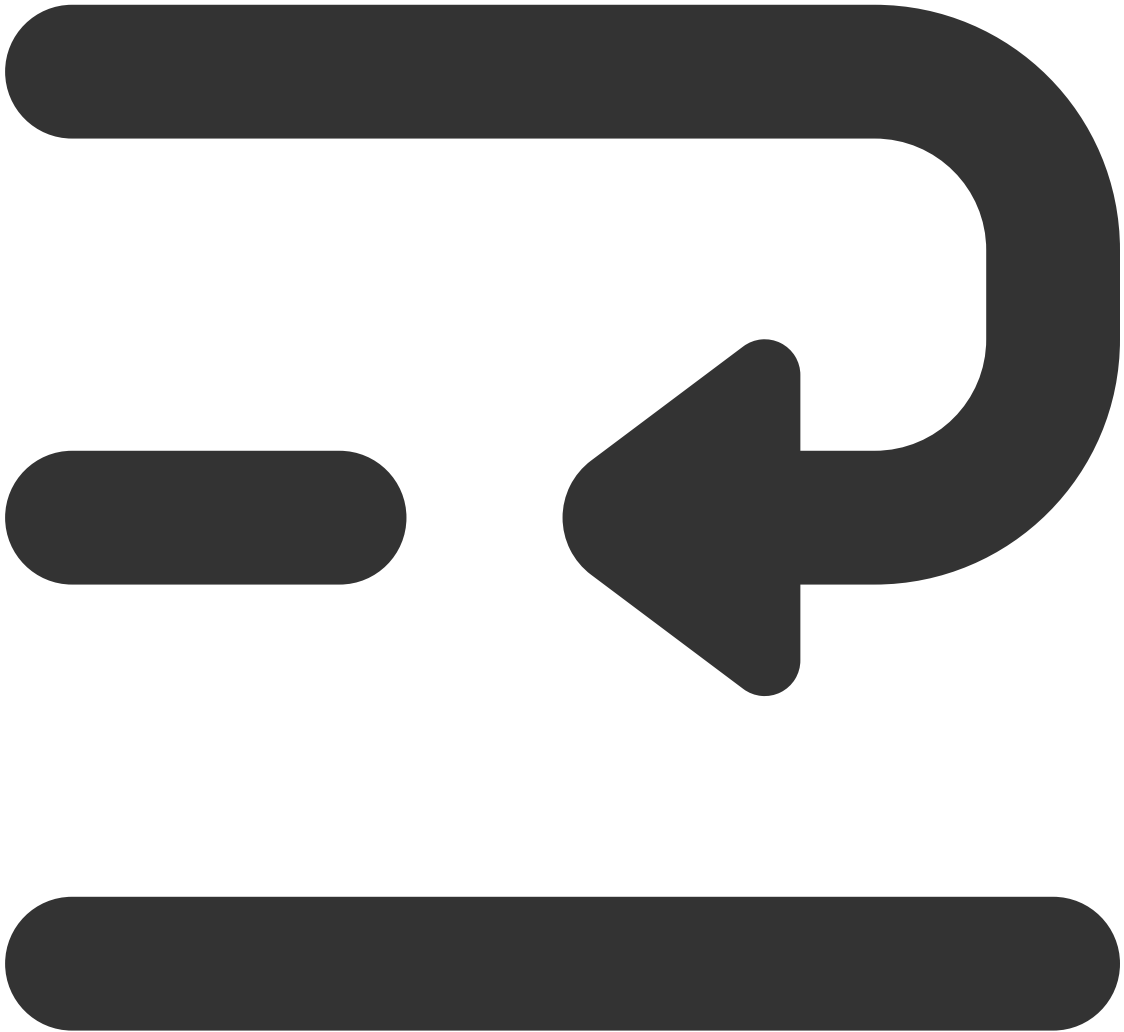
```
/**  
 * 此方法用于将oes纹理转换为rgba纹理
```

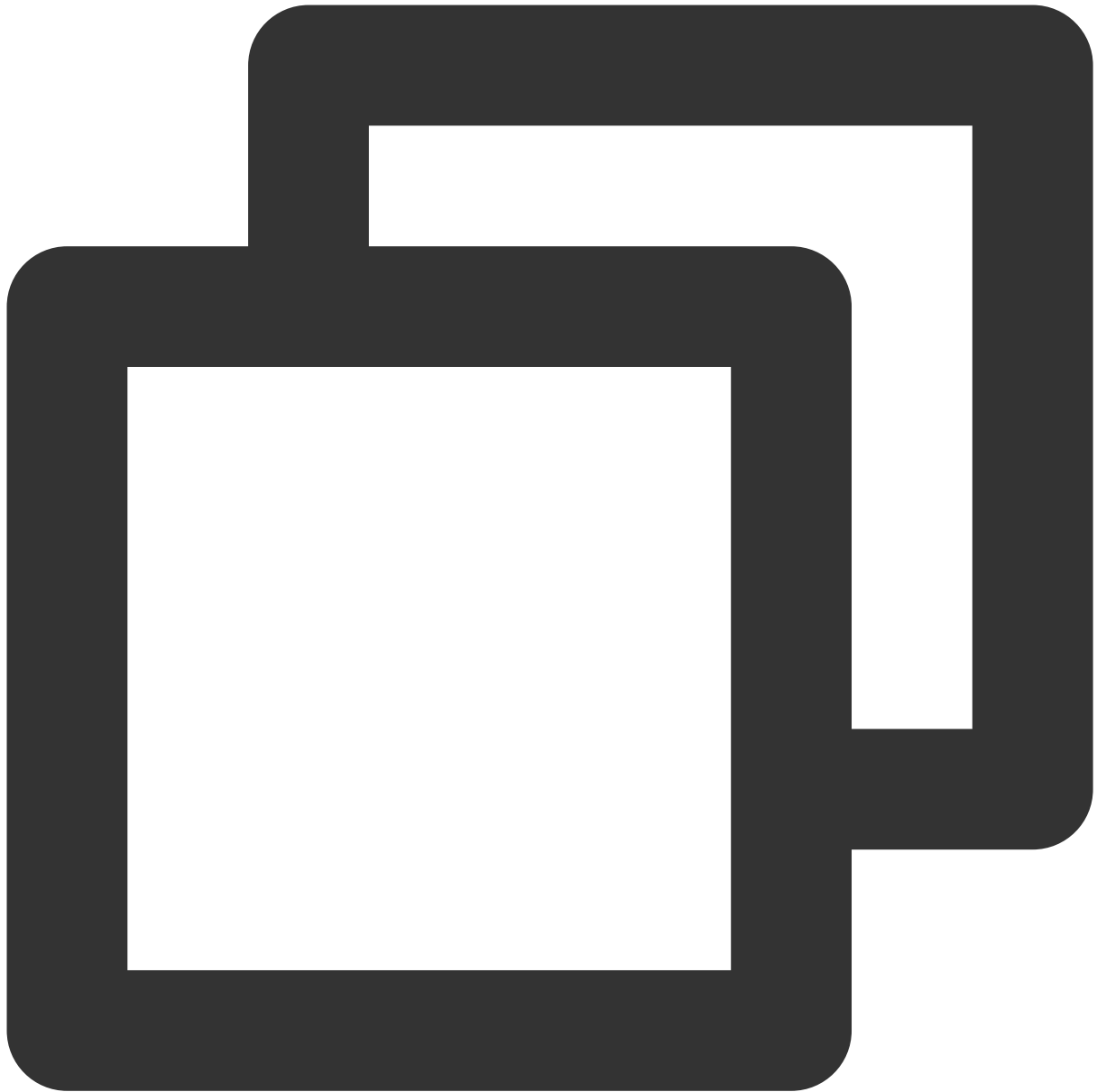
```
*
* @param srcID oes 纹理
* @param width 纹理宽度
* @param height 纹理高度
* @return rgba纹理ID
*/
public int oes2Rgba(int srcID, int width, int height)
```

如果想使用别的版本的 pag 怎么办？V3.5.0支持

客户集成美颜 SDK 时：

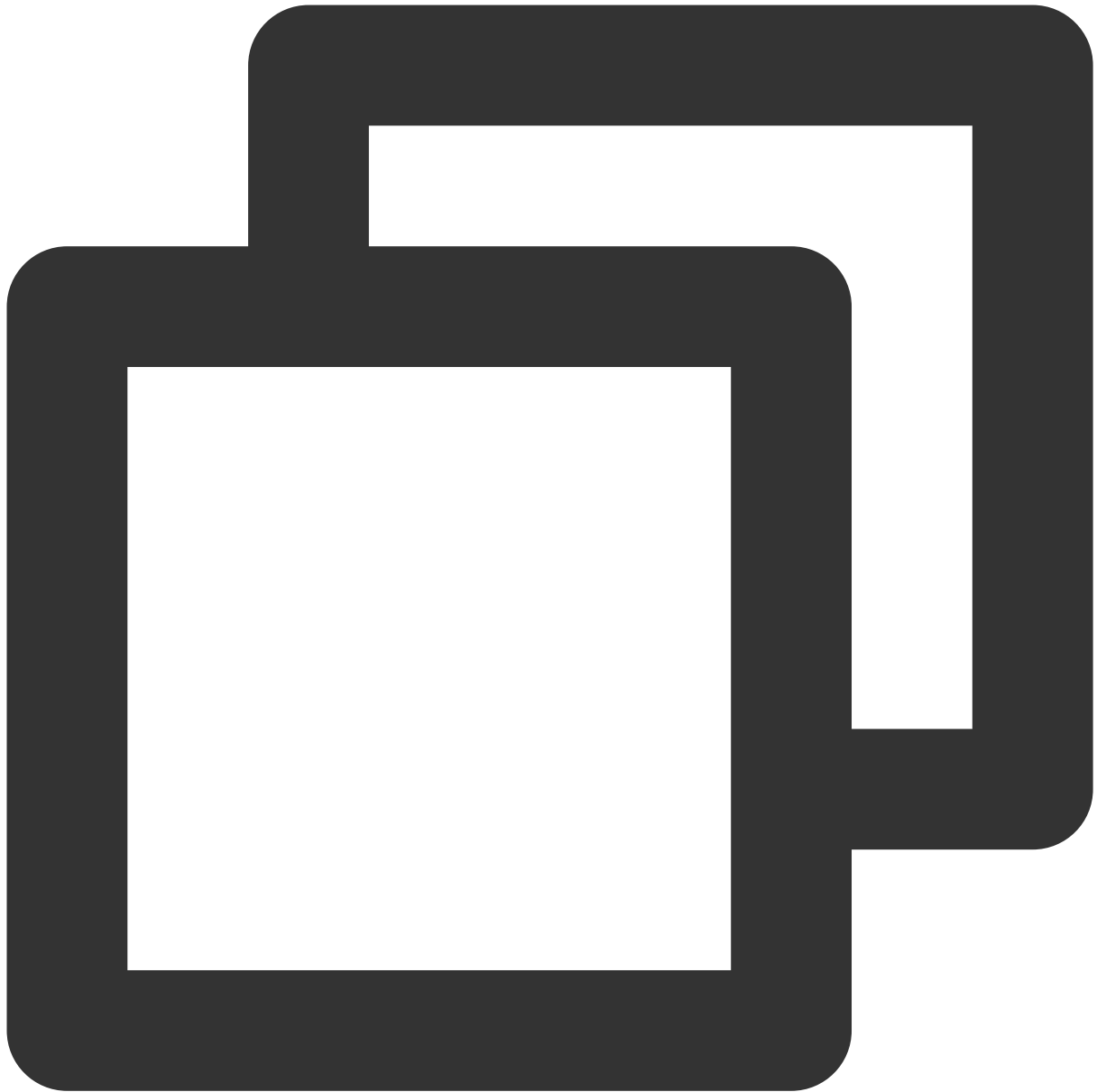
如果是通过 Maven 集成，通过 `implement TencentEffect` 就能引入 pag。如果您不想用这个版本的 pag，可以通过 `exclude` 排除：





```
implementation ('com.tencent.mediacloud:TencentEffect_S1-04:版本号'){  
}
```

如果是下载美颜 SDK 手动集成，依赖 TencentEffect.aar，是不带 pag 的，您还需要在 app 的 build.gradle 加一句 implement pag 引入 pag 才能用：



```
implementation 'com.tencent.tav:libpag:4.3.33-noffavc'
```

如果想动态下载 so，需要从官网下载 pag 版本，提取出其中的 so，仅引入 aar。

iOS 导入资源运行后报错：Xcode 12.X 版本编译提示：“Building for iOS Simulator, but the linked and embedded framework 'framework'...”？

在 **Build Settings > Build Options > Validate Workspace** 改为 Yes，再单击运行。

说明：

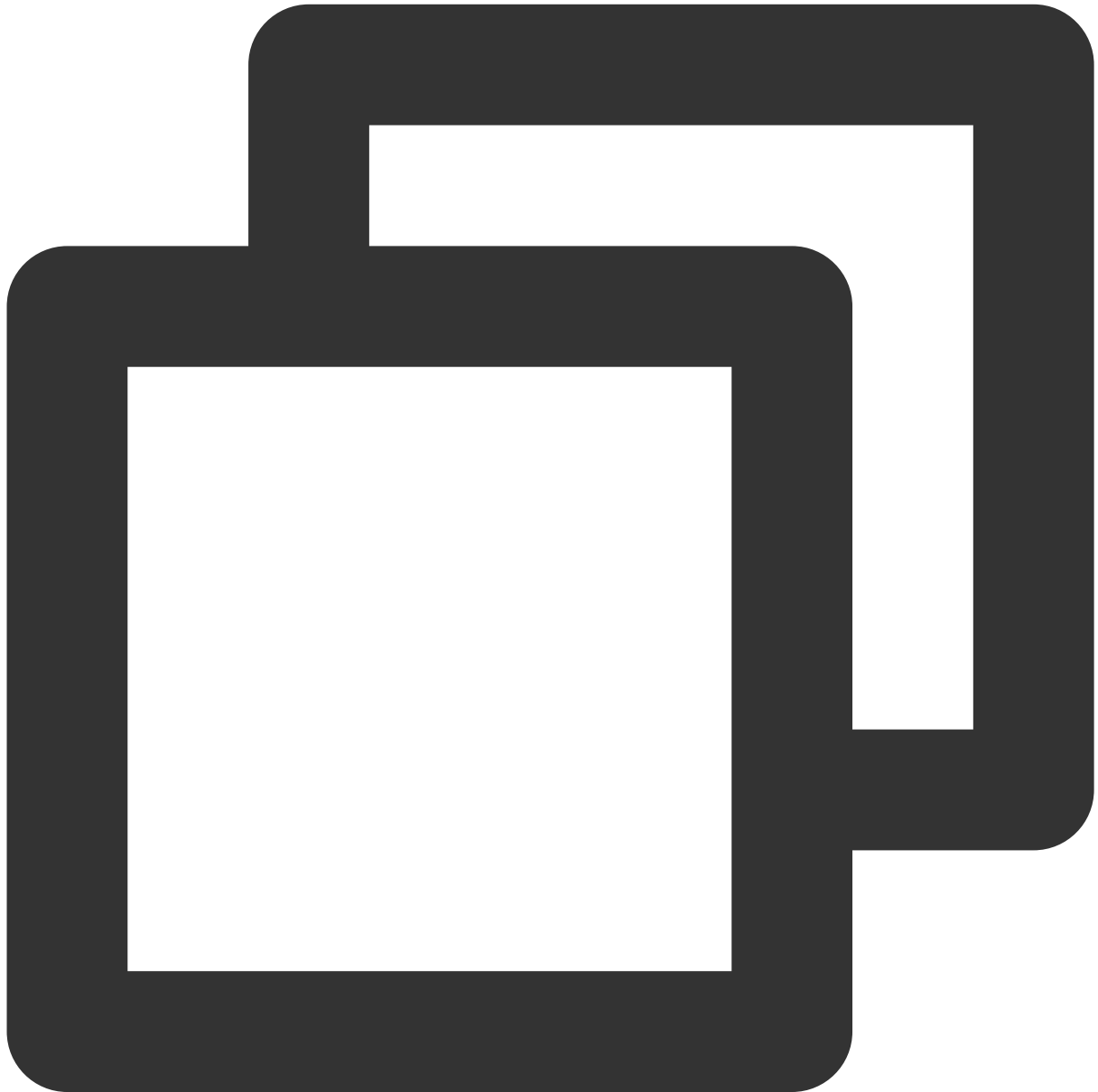
Validate Workspace 改为 Yes 之后编译完成，再改回 No，也可以正常运行，所以这里有这个问题注意下即可。

滤镜设置没反应？

检查下设置的值是否正确，范围为0~100，可能值太小了效果不明显。

iOS Demo 编译，生成 dSYM 时报错？

报错信息：



```
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
```

问题解析：原因是 `libpag.framework` 和 `Masonry.framework` 重签名失败。

解决方法：

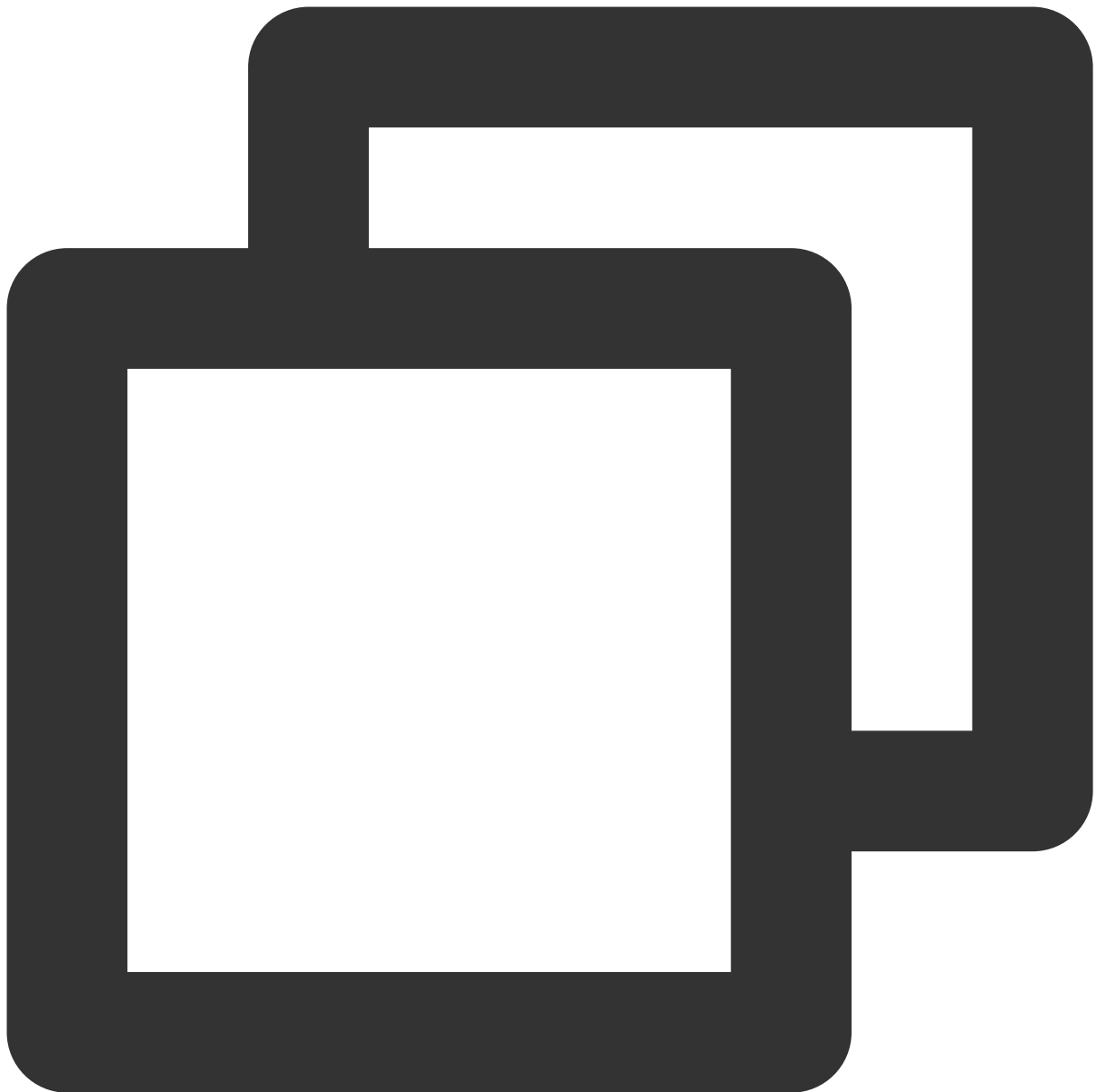
- 1.1 打开 `demo/copy_framework.sh`。
- 1.2 `$(which cmake)` 改为本地 `cmake` 绝对路径。
- 1.3 签名 `Apple Development:` 改为自己的账号。

iOS Demo, 进入主页显示授权错误?

查看日志中打印的授权失败错误码。如果使用的是本地 `License` 文件, 检查文件是否添加进工程。

iOS Demo 编译报错?

报错信息：



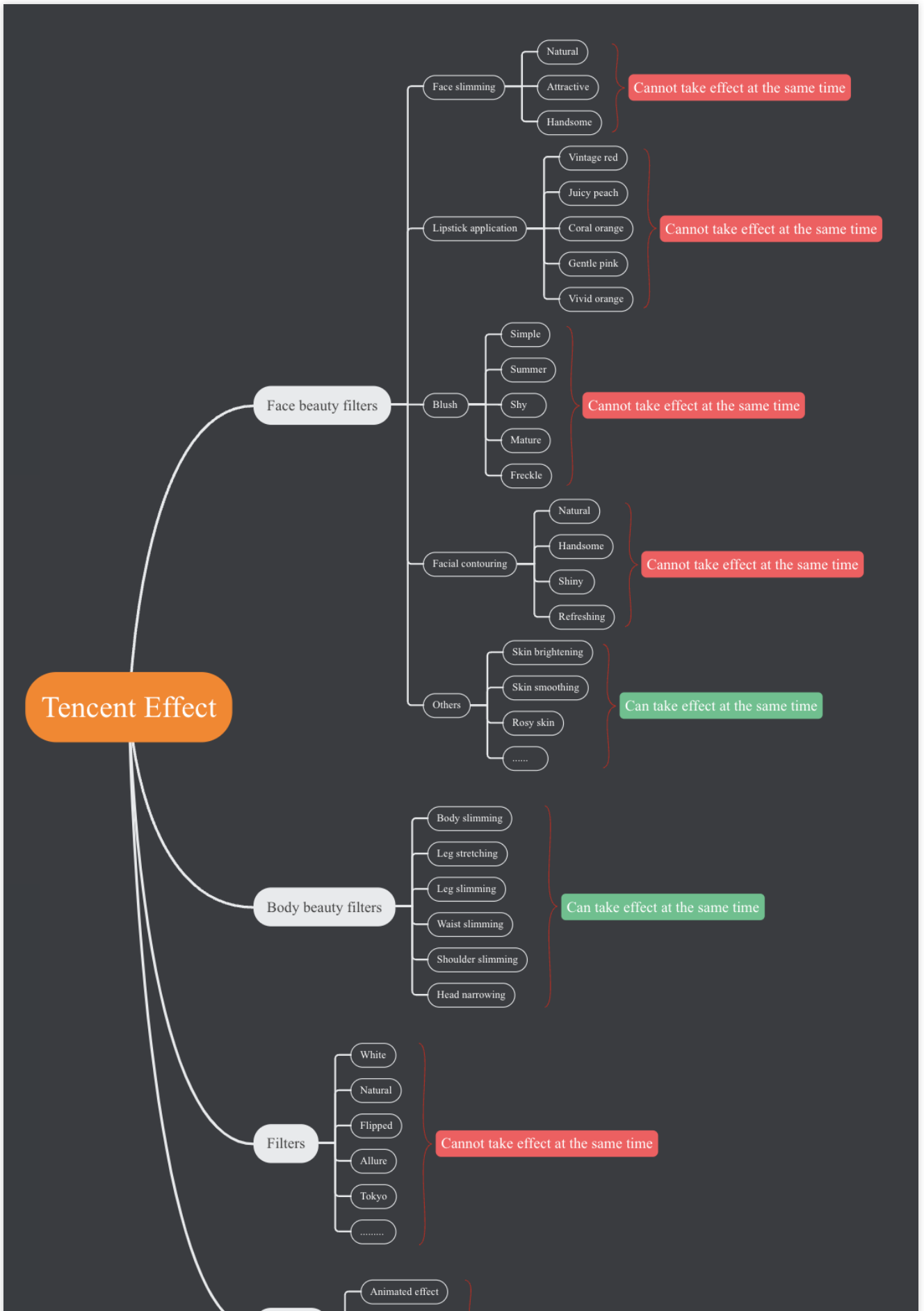
```
unexpected service error: build aborted due to an internal error: unable to write m
```

解决方法：

1.1 在 **File > Project settings > Build System** 选择 **Legacy Build System**。

1.2 Xcode 13.0++ 需要在 **File > Workspace Settings** 勾选 **Do not show a diagnostic issue about build system deprecation**。

腾讯特效各个属性之间的生效关系？





License 相关

最近更新时间：2023-06-25 09:49:41

在使用 License 的过程中，您可能会遇见以下问题，可以参考本文的解答。

腾讯特效 License 与 腾讯特效 SDK 的关系？

腾讯特效 License 可以理解是为获取腾讯特效 SDK 功能授权所需要的密钥和路径，而腾讯特效 SDK 是为了更好的使用整个服务所特定的软件包、软件框架、操作系统等建立应用软件时的开发工具集合。腾讯特效 SDK 的 License 信息是由一对 Key 和 LicenseURL /Token组成，获取生效授权的 Key 和 LicenseURL/Token 并填入到 SDK 中相应位置，便能启用腾讯特效功能。

如何获取腾讯特效正式版 License ？

若您需要在您的业务中使用腾讯特效 SDK 功能，您可参见计费概述，根据您的需求选择 SDK 套餐进行购买。通过购买相应的 SDK 套餐获取腾讯特效 License 解锁授权，在腾讯云腾讯特效控制台进行绑定，使用相应的功能。具体操作请参见 [购买正式版 License](#)。

【移动端/PC端】腾讯特效 License 的有效期限是多长？过期后如何更新腾讯特效 License ？

腾讯特效测试版 License：的有效期限是审批通过后，从签发 License 之日开始往后计算14天的时长（可续期一次增加14天，共28天）。比如您在2022年01月01日申请了测试版 License，2022年01月02日申请通过审批并自动签发了 License，测试版 License 将在2022年01月31日的00:00:00过期。

腾讯特效正式版 License：的有效期限是购买成功之日开始往后计算一年（365天）的时长。比如您在2022年01月01日购买成功正式版 License，正式版 License 将在2023年01月02日的00:00:00过期。

正式版 License 过期后需要重新购买新的 License 进行续期，正式版 License 续期指引，请参见 [续期正式 License](#)。

【移动端/PC端】签发后的腾讯特效 License 支持修改包名吗？

测试版 License 可以支持项目信息的编辑。

具体操作：进入 [腾讯云腾讯特效控制台](#) > **测试License**，单击测试版 License 信息右侧的 **编辑**，进入编辑页面即可修改。

腾讯特效正式版 License 一旦添加绑定后，是不支持更改 Package Name/Bundle ID或WinProcess Name/MacBundle ID。

【移动端/PC端】腾讯特效 SDK 如何升降级？

腾讯特效 SDK 一共提供了 16个版本，各版本功能差异请参见 [计费概述](#)。您可以在腾讯特效正式版 License 到期之后，选择购买切换为更符合您场景需求的版本。当前 License 仍在有效期内时，我们不支持 SDK 的升降级切换。

腾讯特效测试版 License 是统一签发的最高级版本 S1 - 04 的授权，您可以测试腾讯特效 SDK 的全功能。测试期结束前，您可以更换为与您使用场景匹配的正式版腾讯特效 SDK 和腾讯特效 License。

【移动端/PC端】腾讯特效 License 支持的包名个数是多少？授权台数是多少？

单个腾讯特效终端 License 可以支持绑定移动端或 PC 端，一经绑定不可更改。绑定移动端，仅支持 Bundle ID 和 Package Name 两个不同的包名。绑定 PC 端，仅支持 WinProcess Name 和 MacBundle ID 两个包名。不支持单个 license 同时绑定移动端和 PC 端，若需绑定多平台，需要购买多个 license。

整个账号可以添加的 License 数量是没有限制的。目前 License 对授权终端的台数也是没有限制的。

【Web端】腾讯特效 License 的有效期是多长？过期后如何更新腾讯特效 License？

测试版 License：的有效期是绑定项目信息后始往后计算一个月（28天）的时长。

正式版 License：Web端 License 自购买生效开始计算有效期。比如您在2023年01月01日购买1个月正式基础版 License，正式版 License 将在2023年02月01日到期。

正式版本 license 续期可以前往[续期管理](#)对资源进行续期管理，详细续期指引可参见[续期正式License](#)。

【Web端】SDK 接入后报错（referer 或者 WeChatAppId 不匹配）？

请检查您控制台的 Domain 或者 WeChatAppId 配置是否与您实际使用的 Web 域名或 WeChatAppId 匹配，Web 域名如果有特殊端口（除80和443）需要加上端口号。

【Web端】签发后的腾讯特效 License 支持修改域名吗？

测试版 License 可以支持项目信息的编辑。

具体操作：进入 [腾讯云腾讯特效控制台](#) > **测试License**，单击测试版 License 信息右侧的 **编辑**，进入编辑页面即可修改。

腾讯特效正式版 License 一旦添加绑定后，是不支持更改 Domain 和小程序 Appid 的。