

1.产品简介

FaceUnity 致力于提供包括但不限于人脸检测、人脸跟踪、人脸特征点检测、人脸表情动作检测、人脸重建、三维模型驱动等功能，对于视频、社交、直播、教育、游戏等领域的多样化应用场景均具备广泛的适应性，是您人脸技术解决方案的理想选择。

2.集成指南

2.1 Nama SDK 即为 Faceunity 人脸跟踪及视频特效开发包, 支持在 iOS、Android、Windows、Mac 以及 Unity3D 上集成。

2.2 SDK 相关的所有调用要求在同一个线程中顺序执行，不支持多线程。少数接口可以异步调用（如道具加载），会在备注中特别注明。

2.3 SDK 所有主线程调用的接口需要保持 OpenGL context 一致，否则会引发纹理数据异常。如果需要用到 SDK 的绘制功能，则主线程的所有调用需要预先初始化 OpenGL 环境，没有初始化或初始化不正确会导致崩溃。我们对 OpenGL 的环境要求为 GLES 2.0 以上。

3.Demo 下载地址及说明文档

iOS: <https://github.com/Faceunity/FULiveDemo>

Android: <https://github.com/Faceunity/FULiveDemoDroid>

PC: <https://github.com/Faceunity/FULivePC>

Mac: <https://github.com/Faceunity/FULiveDemoMac>

Unity: <https://github.com/Faceunity/FULiveUnity>

官网地址: <http://www.faceunity.com>