

SKEye-Unity-SDK说明文档V1.0.0

1.概述

SKEye-Unity-SDK是一套基于SKEye人工智能开放平台的图像服务，集成于Unity3d实现图像识别的SDK开发包，并使用SKEye人工智能开放平台图像服务。

2.开发环境

- 操作系统：Win7、Win8、Win10、MacOS 10.x
- Unity3d 64位，建议使用Unity5.5.1

3.跨平台支持

- Windows：支持
- iOS：支持
- Android：支持

4.SDK包含内容

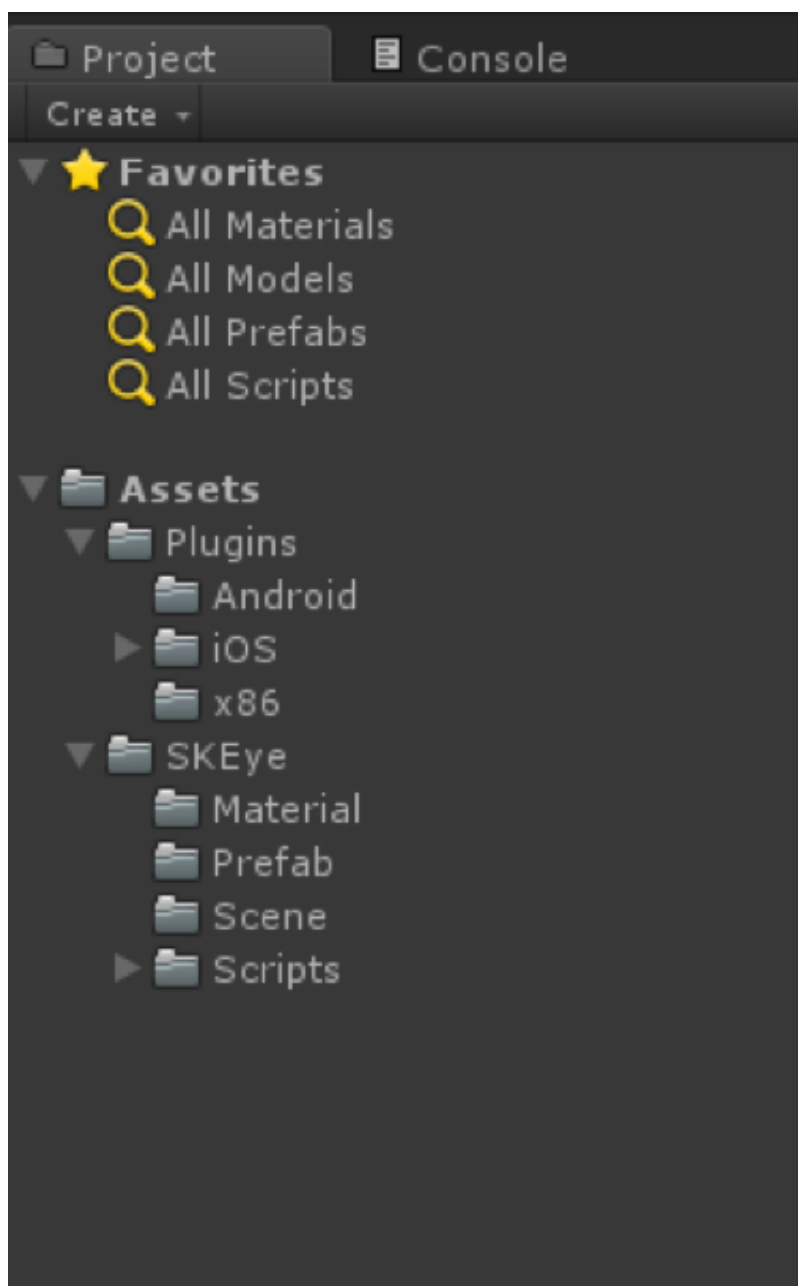
- SDK初始化
- 图像识别接口调用

5.Demo说明

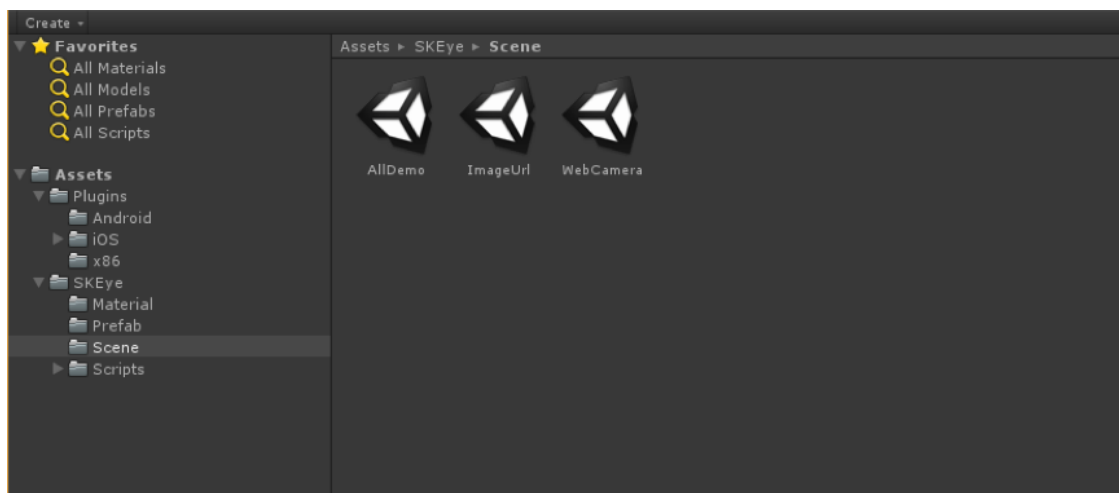
5.1 首先安装Unity3d,建议使用unity5.5.1 (64位)

5.2 打开Unity3d，新建一个工程,右键点击Assets,选择Import Package ,继续选择Custom Package.选择SKEye-Unity-SDK.unitypackage.(注意存放unitypackage的路径请不要有中文否则会导入不成功)

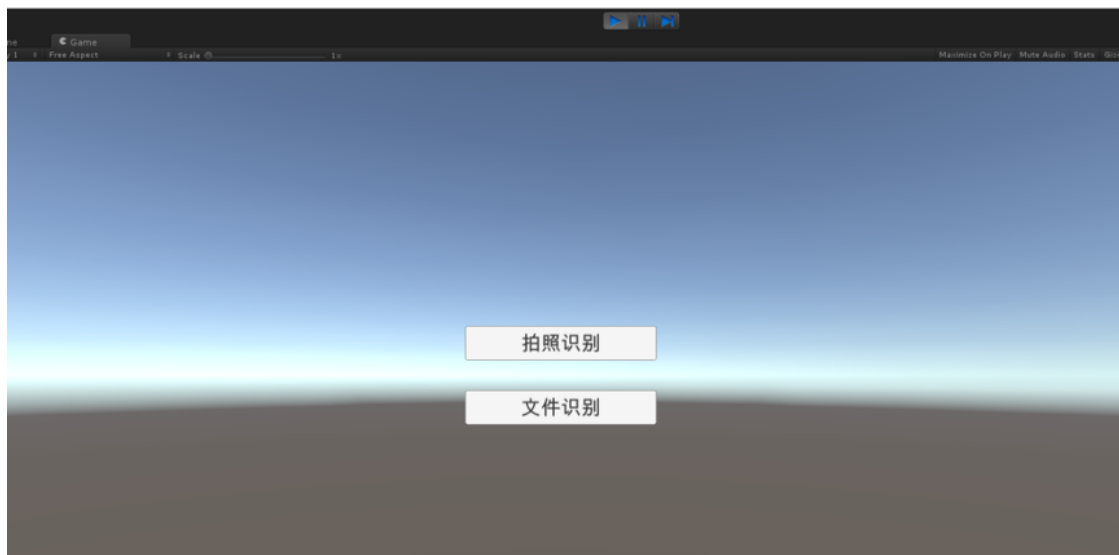
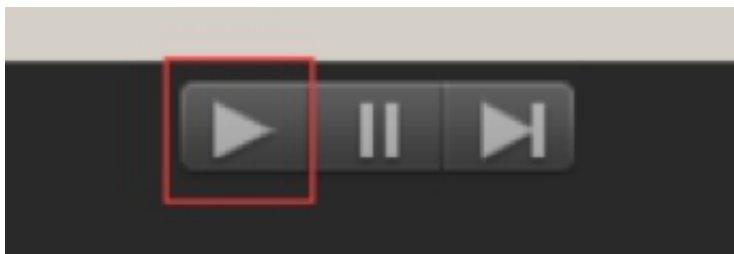
5.3 导入package完毕后,Assets下面的结构如下：



5.4 选中Assets/SKEye/Scene,文件里存放了Vu1.0.0版本的所有demo. WebCamera ,ImageUrl



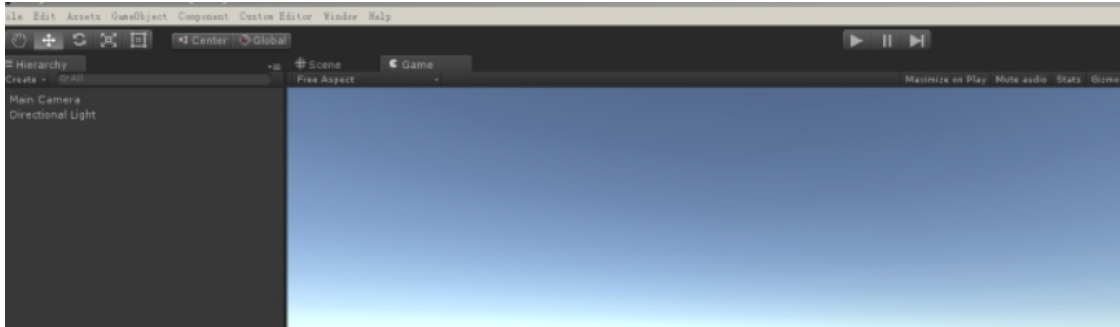
5.5 双击AllDemo,即可打开所有Demo的入口场景。点击开始按钮,即可运行DEMO程序。效果如下:



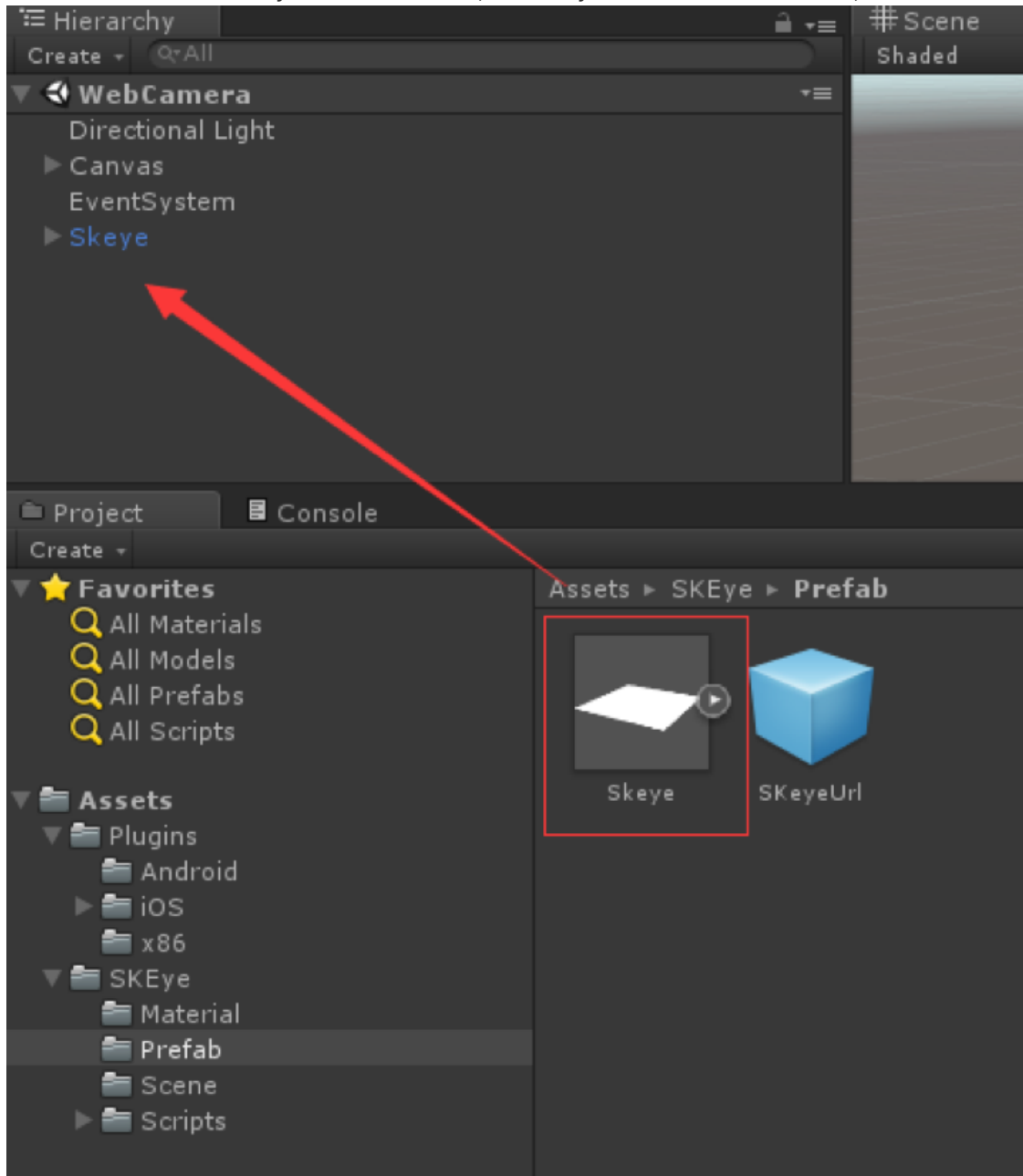
- WebCamera:拍照识别, 通过摄像头采集物体图像, 进行精准识别
- ImageUrl:路径识别, 如果图片路径(分为网络路径与本地路径)获取图片,进行精准识别。

5.6 Demo可以正常运行后, 用户可参考示例实现自己的场景。方式如下:

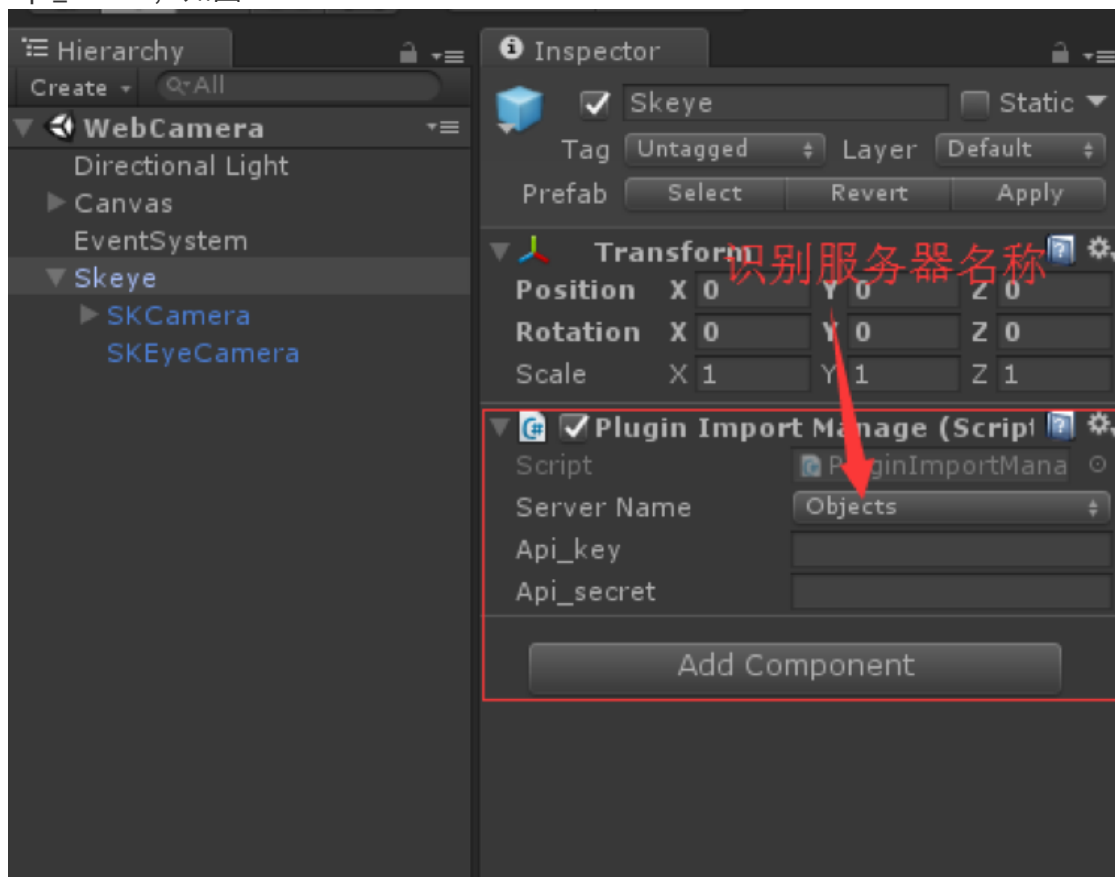
(1) 创建一个新的Scene,如图



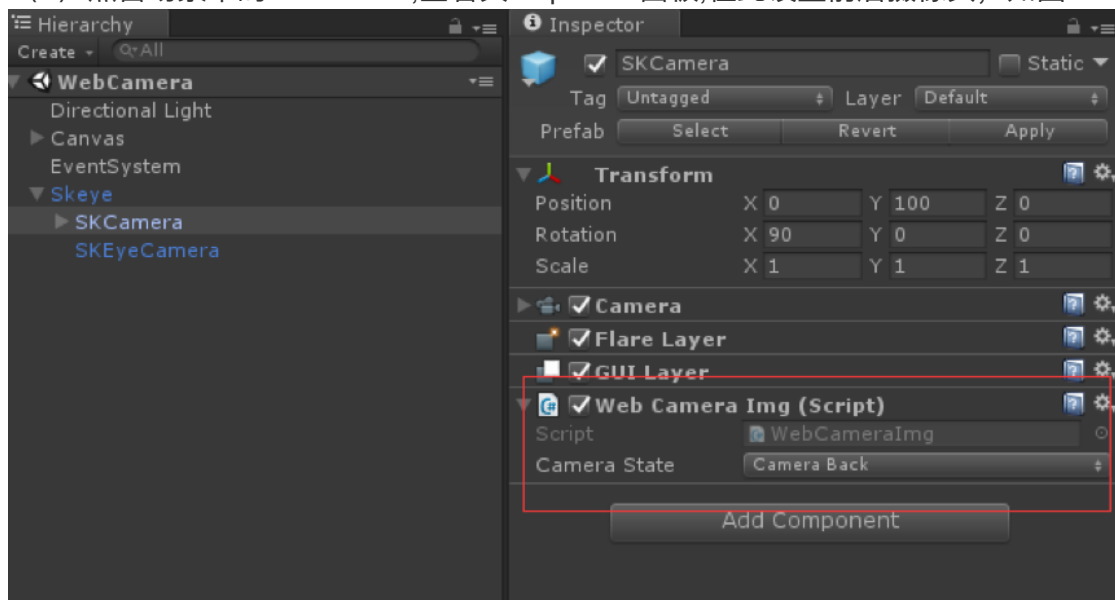
(2) 选中Assets/SKEye/Prefab文件夹，将Skeye预制件拖入到场景中，如图：



(3) 点击场景中的Skeye，查看其Inspector面板,需要填写Api_Key 以及Api_secret，如图：



(4) 点击场景中的SKCamera,查看其Inspector面板,在此设置前后摄像头，如图：



(5) 完成以上操作后，可以调用接口，完成物体识别：

```

void Start () {
    PluginImportManage.Instance.MouseOver += Listener;

    PSRec = GameObject.Find("PSRec").GetComponent<Button>();
    FHRec = GameObject.Find("FHRec").GetComponent<Button>();
    PSRec.onClick.AddListener(() => PSRecClick());
    FHRec.onClick.AddListener(() => FHRecClick());
}

#region

void PSRecClick()
{
    Flag = true;
    PluginImportManage.Instance.SKEyeSDKPhotograph();
    WebCameraImg.Instance.StopWebCamera();
}

void FHRecClick()
{
    WebCameraImg.Instance.StopWebCamera();
    SceneManager.LoadScene("AllDemo");
}

// Update is called once per frame
void Listener(string _ResurtStr) {
    textResurt.text = _ResurtStr;
}

```

6.关键参数说明

- api_key: 当前APP的APP KEY
- api_secret: 当前APP的APP SECRET
- service_name: 需要使用的服务组别（请直接使用SDK内置常量进行传参，以避免传错影响接口调用）

```

public enum ServerName
{
    Objects,          //常见物品识别
    Fruits,           //水果识别
}
public ServerName serverName = ServerName.Objects;

```

7.接口说明

7.1 SDK初始化

7.2 调用图像标签识别接口

(1) 拍摄识别

```
PluginImportManage.Instance.SKEyeSDKPhotograph();
```

可以参考CameraRecognition.cs

(2) 图片路径识别 图片路径URL = "http://www.sk-ai.com/Public/objects_big/object_test_1.jpg";

```
PluginImportManage.Instance.SKEyeSDKRoute(URL);
```

可以参考RouteRecognition.cs

(3) 识别结果接收

```
void Start()  
{  
    PluginImportManage.Instance.MouseOver += Listener;  
}  
void Listener(string _ResurtStr)  
{  
    Debug.Log("识别结果 =" + _ResurtStr);  
}
```

注：结果为Json格式的字符串

(4) 开启摄像头

```
WebCameraImg.Instance.PlayWebCamera();
```

(5) 关闭摄像头

```
WebCameraImg.Instance.StopWebCamera();
```

8.打包

8.1 打包Android版

- 将unity3D的平台切换至Android平台,打包。

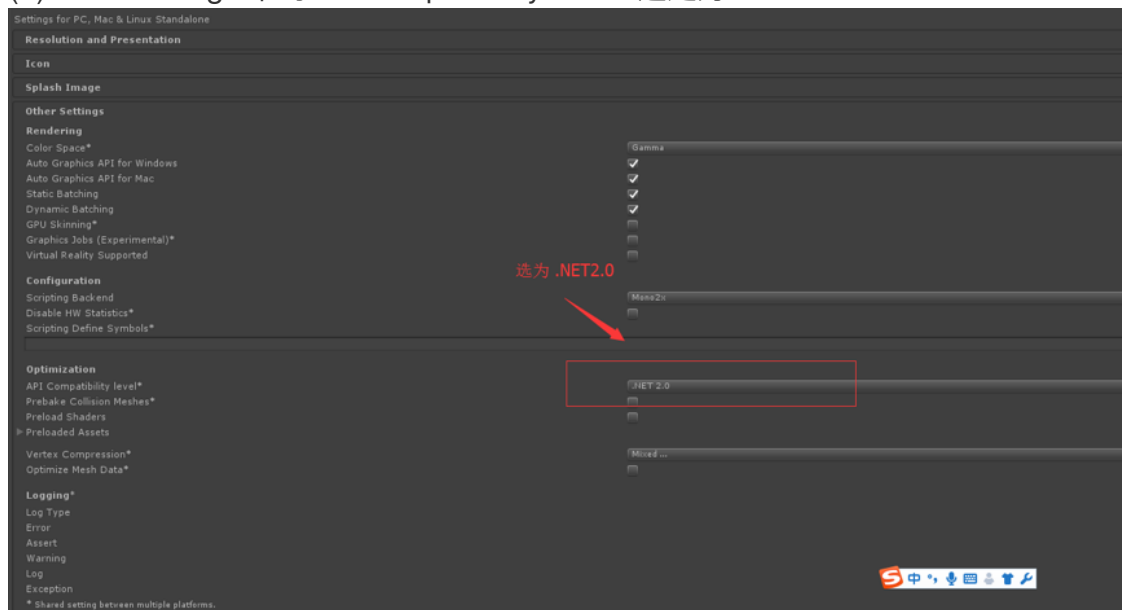
8.2 打包iOS版

- (1) 将unity3d的平台切换至IOS平台
- (2) 将unity3d输出的Project 拷贝至mac系统
- (3) 在mac系统下用x-code 打开Project
- (4) 添加Camera权限
- (5) 连接真机运行

**8.3 **打包PC版EXE

- (1)将unity3d的平台切换至Pc平台。

- (2)OtherSettings 中的API Compatibility level* 选定为 .NET 2.0



9.补充

如果遇到问题，请按以下步骤尝试解决：

- 仔细阅读Demo接口调用源码
- 查看SKEye人工智能开放平台API文档
- 联系我们的工作人员
 - 客服电话：010-62538800
 - 技术支持邮箱：support@interjoy.com.cn
 - 开发平台用户QQ群:617518775