

SKEye-Unity-SDK说明文档V1.0.1

一.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。

二：开发环境需求：

操作系统 Win7 Win8 Win10 MacOS 10.x

Unity3d 64位 建议使用Unity5.5.1

三：跨平台支持情况：

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

Demo工程是Android Studio工程，Demo展示如何调用SKEyeSDK API接口，网络请求返回值数据会在Demo的界面上展示，并以log形式打印。

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: 需要使用的识别服务名称（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 class ConstConfig {
// 常见物品识别
public static final String SKEyeSDK_SERVICE_NAME_OBJECT = "objects";

// 水果识别

```
public static final String SKEyeSDK_SERVICE_NAME_FRUITS = "fruits"; ... .. }
```

- Bitmap: Bitmap图
- image_url: 图片的网络url/本地路径
- image_YUVData: 图像的YUV数据byte数组
- image_width: 图片的宽度
- image_height: 图片的高度

7.接口说明

7.1 SDK初始化

//Android 初始化

```
public bool Initialise(string key, string secret, string version)
{
    GetJavaClass().Call("SKEyeSDKInit", key, secret, SystemInfo.deviceUniqueIdentif:
    return true;
}
```

//ios 初始化

```
public bool Initialise(string key, string secret, string version)
{
    SKEyeSDK_InitWithApiKey(key, secret, version);
    return true;
}
```

//windows 初始化

```
public bool Initialise(string key, string secret, string version)
{
    byte[] by = Encoding.Default.GetBytes(version);
    SKEyeSDK_Init(Encoding.Default.GetBytes(key), Encoding.Default.GetBytes(secret), by);
    return true;
}
```

参数:

- key: 当前APP的APP KEY
- secret: 当前APP的APP SECRET
- version: 当前版本号

示例代码:

//Android 初始化

```
string key="aslkjd54s5df545";
```

```

string secret="a2s1da5sd12asd";
string version="1.0.0";

public bool Initialise(string key, string secret, string version)
{
    GetJavaClass().Call("SKEyeSDKInit", key, secret, SystemInfo.deviceUniqueIdentif:
    return true;
}

```

7.2 调用图像识别接口

(1) Windows: 把拍摄的照片作为识别对象

①调用方法

```

public void SKEyeSDK_ImageData(byte[] imageData, string _serviceName, byte[] temp_str)
{
    byte[] name = Encoding.Default.GetBytes(_serviceName);
    SKEyeSDK_Jpg(imageData, imageData.Length, name, temp_str);
}

```

• 参数:

- imageData: 图片数据
- _serviceName: 服务器名称
- temp_str: 识别结果的存储空间

(2) Android: 把拍摄的照片作为识别对象

①调用方法

```

public void SKEyeSDK_ImageData(byte[] imageData, string _serviceName)
{
    if (imageData.Length <= 0)
    {
        return;
    }

    string resultStr;
    try
    {
        GetJavaClass().Call("SKEyeSDK_Image", _serviceName, imageData);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        resultStr = ex.ToString();
    }
}

```

}

- 参数：
 - imageData: 图片数据
 - _serviceName: 服务器名称

(3) ios: 把拍摄的照片作为识别对象

①调用方法

```
ppublic void SKEyeSDK_ImageData(byte[] imageData, string _serviceName, byte[] temp_str)
{
    string str = Convert.ToBase64String(imageData);
    SKEyeSDK_CallBack_Image (str, _serviceName, temp_str);
}
```

- 参数：
 - imageData: 图片数据
 - _serviceName: 服务器名称

7.3 图像偏色处理

对于拍出来的图片有时偏暗偏绿等情况，调用此方法可改善图片 提高识别效率

①调用方法

//如需使用该接口，请在SDK初始化后调用一次即可。如果图像不需要偏色处理，则不需要调用该接口。
public void SKEyeSDKColorCast(float rRateValue, float gRateValue, float bRateValue)

- 参数：
 - rRateValue: 红色R值偏色率
 - gRateValue: 绿色G值偏色率
 - bRateValue: 蓝色B值偏色率

(偏色率计算公式: 当前图片合适的RGB值/255 (float类型)，如果某个颜色值不需改变，则传入1，默认值为1，则不对该颜色值做处理)

- 示例代码：
 - skEyeSDK.SKEyeSDKColorCast(1, (float)0.9, 1);

8.补充

路径识别同理，demo中有演示。

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