

# 静态人像分割 SDK 接口文档

## 1. 引用库文件

### 1.1 拷贝库文件

将 `libs` 的 `wx_human_seg_sdk.jar` 文件拷到项目的 `libs` 目录下;

将 `libs` 的 `arm64-v8a` 和 `armeabi-v7a` 目录下的 `libwx_human_seg_sdk_jni.so` 文件拷到项目的 `libs` 对应的 `arm64-v8a` 和 `armeabi-v7a` 目录下;

### 1.2 配置 `build.gradle`

配置项目的 `build.gradle` 文件:

1.2.1 在 `android` 节点下, 添加以下内容:

```
sourceSets {  
    main {  
        jniLibs.srcDirs = ['libs']  
    }  
}
```

1.2.2 在 `dependencies` 节点添加以下内容:

```
implementation fileTree(dir: "libs", include: ["*.jar"])
```

注: `build.gradle` 具体配置可参考 `demo` 中的 `build.gradle`。

## 2. 配置 `AndroidManifest.xml`

```
<uses-permission  
android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
```

```
<uses-permission  
android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE" />
```

```
<uses-permission android:name="android.permission.CAMERA" />
```

```
<uses-feature android:name="android.hardware.camera" />
```

注： AndroidManifest.xml 具体配置可参考 demo 中的 AndroidManifest.xml。

## 3. 接口说明

### 3.1 com.wonxing.humanseg.WXSDKAndroid

此类中包含 SDK 进行初始化授权以及 Bitmap 与 SDK 自定义的 WXImage 格式之间的转换的相关接口，类中的所有方法均为静态函数，要使用之前，必须先进行授权。

#### 3.1.1 initWithLicensePath ()

**static void initWithLicensePath (Context appContext, String appKey, String licPath)  
throws WXException**

静态函数，使用授权文件路径的方式进行初始化

**参数:**

appContext - APP 的上下文对象，不能为 null  
appKey - appKey 由玩星下发  
licPath - 授权文件路径

**返回值:**

无

**异常:**

WXException - 若初始化失败，则抛出异常

**使用说明:**

无

**示例:**

```
WXSDKAndroid.initWithLicensePath(appContext, AppKey, licPath);
```

### 3.1.2 initWithLicenseData()

**static void initWithLicenseData (Context appContext, String appKey, byte[] licData)  
throws WXException**

静态函数，使用授权字节数据的方式进行初始化

**参数:**

appContext - APP 的上下文对象，不能为 null  
appKey - appKey 由玩星下发  
licData - 授权字节数据

**返回值:**

无

**异常:**

WXException - 若初始化失败，则抛出异常

**使用说明:**

无

**示例:**

```
WXSDKAndroid.initWithLicenseData(appContext, AppKey, licData);
```

### 3.1.3 bitmapToWXImage()

**static WXImage bitmapToWXImage(Bitmap bitmap) throws WXException**

静态函数，将 Bitmap 转换为 SDK 自定义的 WXImage 格式。

**参数:**

bitmap - 待转换的 Bitmap

**返回值:**

WXImage

**异常:**

WXException - 若转换失败，则抛出异常

**使用说明:**

无

**示例:**

```
WXImage inImage = WXSDKAndroid.bitmapToWXImage(inBitmap);
```

### 3.1.4 wxImageToBitmap()

**static Bitmap wxImageToBitmap (WXImage inImage) throws WXException**

静态函数，将 SDK 自定义的 WXImage 格式转换为 Bitmap。

**参数:**

inImage - 待转换的 WXImage

**返回值:**

Bitmap

**异常:**

WXException - 若转换失败，则抛出异常

**使用说明:**

无

**示例:**

```
Bitmap outBitmap = WXSDKAndroid.wxImageToBitmap(outImage);
```

## 3.2 com.wonxing.humanseg.WXHumanMatting

此类中包含 SDK 静态人像分割相关接口，实例化之后调用人像分割接口。

### 3.2.1 removeBackground()

**WXImage removeBackground(WXImage inImage, WXImage bkImage) throws WXException**

实例函数，删除人像背景，即人像分割。

**参数:**

inImage - 进行人像分割的图片，WXImage 格式

bkImage - 背景图片，WXImage 格式。若 bkImage 不为 null，则返回 inImage 与 bkImage 的融合图像；若 bkImage 为 null，则返回去掉背景的人像 PNG 图像；

**返回值:**

WXImage

**异常:**

WXException - 若人像分割失败，则抛出异常

**使用说明:**

无

**示例:**

```
outImage = wxHumanMatting.removeBackground(inImage, bkImage);
```

### 3.2.2 release()

**void release()**

实例函数，释放资源。

**参数:**

无

**返回值:**

无

**使用说明:**

无

**示例:**

```
wxHumanMatting.release();
```

注：所有接口的具体调用可参考 demo 中的 MainActivity.java。