

Manuel d'utilisation

void ImageFusion(char* input1, char* input2, char* output, int block_height, int block_width, double threshold)	Fusion d'images multifocales avec prise en charge des images BMP 8 bits. block_height = 8, block_width = 8, threshold = 1,75.
void ImageFusion(char* input1, char* input2, char* MaskImage, char* output, int dx[], int dy[], int a, double b1, int DX1, int DY1, double EPS)	Fusion d'images. Référence: a=3, b1=4, DX1=-68, DY1=-99, EPS=1, input1=" Fusion d'images1.jpg", input2=" Fusion d'images2.jpg", MaskImage=" Le masque.png", output="output.jpg". int dx[] = {0,0,-1,1}; int dy[] = {-1,1,0,0};
void ImageFusion(char* input1, char* input2, char* inputUniqel, char* inputUniqe2, char* output)	Fusion d'image, supporte les images PNG. Référence: input1=" Fusion d'images1.png", input2=" Fusion d'images2.png", inputUniqel=" Fusion d'images1_unique.txt", inputUniqe2=" Fusion d'images2_unique.txt".
void Unique(char* input, char* inputUniqe, char* output, double R, double G, double B)	Fusion d'image, supporte les images PNG. Référence: input=" Fusion d'images1.png", inputUniqe=" Fusion d'images1_unique.txt". R=255, G=0, B=0.
void Screenshot1(HWND hWnd, LPCWSTR OutputImage)	Fonction de capture d'écran. hWnd est le Handle de la fenêtre à capturer, comme : GetDesktopWindow(); Outputimage est le nom de la capture d'écran.
void Screenshot2(HWND hWnd, LPCWSTR OutputImage)	Fonction de capture d'écran. hWnd est le Handle de la fenêtre à capturer, comme : GetDesktopWindow(); Outputimage est le nom de la capture d'écran.
void Screenshot3(HWND hWnd, LPCWSTR OutputImage)	Fonction de capture d'écran. hWnd est le Handle de la fenêtre à capturer, comme : GetDesktopWindow(); Outputimage est le nom de la capture d'écran.
uint8_t* AESencrypt(uint8_t* input, uint8_t* key, int size)	Fonction de chiffrement AES, input est la donnée brute, key est la clé et size est la taille de input. Retourne les données de résultat

	chiffrées.
uint8_t* AESdecrypt(uint8_t* input, uint8_t* key, int size)	Fonction de déchiffrement AES, input est la donnée chiffrée, key est la clé et size est la taille de input. Retourne les données de résultat déchiffrées.
void DES_Encrypt(char *PlainFile, char *Key, char *CipherFile)	Fonction de chiffrement des, prend en charge plusieurs types de fichiers. PlainFile est le nom de fichier du fichier original, Key est le caractère clé et CipherFile est le nom de fichier chiffré.
void DES_Decrypt(char *CipherFile, char *Key, char *PlainFile)	Fonction de décryptage des, support de plusieurs types de fichiers. CipherFile est le nom de fichier du fichier chiffré, Key est le caractère clé et PlainFile est le nom de fichier après déchiffrement.
int Equal(char* input1, char* input2, double c)	Passe si la valeur de l'écart de similarité de l'amplitude de gradient de l'image alignée est égale à c. Input1 et input2 sont les deux images à aligner. c est le seuil de référence. Prend en charge les images BMP 24 bits.
int GreaterThan(char* input1, char* input2, double c)	Passe si la valeur de l'écart de similarité d'amplitude de gradient de l'image alignée est supérieure à c. Input1 et input2 sont les deux images à aligner. c est le seuil de référence. Prend en charge les images BMP 24 bits.
int LessThan(char* input1, char* input2, double c)	Passe si la valeur de l'écart de similitude d'amplitude de gradient de l'image alignée est inférieure à c. Input1 et input2 sont les deux images à aligner. c est le seuil de référence. Prend en charge les images BMP 24 bits.
double GMSD(char* input1, char* input2)	Déterminez la valeur de l'écart de similitude d'amplitude de gradient pour les deux images et retournez le résultat. input1 et input2 sont les deux images à aligner. Prend en

	charge les images BMP 24 bits.
void FileWrite(char* BMP, char* TXT)	écriture de fichier en écriture implicite d'image, écriture de fichier texte dans l'image. Prise en charge des images BMP 32 bits. BMP est le nom du fichier image à écrire et txt est le nom du fichier texte à écrire dans l'image.
void FileWriteOut(char* BMP, char* TXT)	Écrire le fichier d'écriture implicite de l'image pour extraire le fichier texte de l'image. Prise en charge des images BMP 32 bits. BMP est le nom du fichier image à écrire et txt est le nom du fichier texte dans lequel les informations sont sauvegardées après l'écriture de l'image.
void Watershed2(char* input, char* inputMarqueurs, char* output, int r, unsigned char R, unsigned char G, unsigned char B)	Algorithme de division de l'image. Inputmarqueurs est une image marquée de l'image d'entrée. R = 230, G = 0, B = 0, r = 1. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void EcrireImage1(char* input, char* output, uint32_t rayon)	Segmentation de l'image. rayon = 5. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void EcrireImage2(char* input, char* inputMarqueurs, char* output, uint32_t rayon)	Segmentation de l'image. rayon = 5. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void EcrireLPECouleur1(char* input, char* inputMarqueurs, char* output, uint32_t rayon)	Segmentation de l'image. rayon = 5. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void Watershed1(char* input, char* inputMarqueurs, char* output, uint32_t rayon)	Algorithme de division de l'image. Inputmarqueurs est une image marquée de l'image d'entrée. rayon = 5. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void EcrireImage3(char* input, char* inputMarqueurs, char* output, uint16_t rayon)	Segmentation de l'image. rayon = 1. Prend en charge les images BMP 24 bits.
void EcrireImageCouleursAleatoires(c	Segmentation de l'image. rayon = 1. Prend en charge les images BMP 24

double SubImgBlackPixelPercentage, int SingleNumberImgBoundary, int Infinite, double NumberImageBlackPixelPercentage)	<p>suivante: coordonnées x en haut à gauche - coordonnées y en haut à gauche - coordonnées x en bas à droite - coordonnées y en bas à droite,</p> <p>YHistogramValleyMaxPixelNumber est un histogramme de direction y, nombre minimum de pixels noirs de la vallée , YHistogramValleyMaxPixelNumber=0, XHistogramValleyMaxPixelNumber est un histogramme indiquant la direction X, le nombre minimum de pixels noirs de la vallée , XHistogramValleyMaxPixelNumber=4, SubImgBlackPixelPercentage est un sous - graphique avec plus d'un certain pourcentage de pixels noirs pour compter les chiffres , SubImgBlackPixelPercentage=0.001, SingleNumberImgBoundary est une image numérique unique bordure remplissage largeur , SingleNumberImgBoundary=5, Infinite comme l'infini, Infinite=249480, NumberImageBlackPixelPercentage est une seule image numérique noir nombre de pixels plus que toutes les images numériques , NumberImageBlackPixelPercentage=0.35.</p>
void CharacterSegmentation(char* input, char* output, int BoundaryRemoveGap, int BinaryGap, int YHistogramValleyMaxPixelNumber, double SubImgBlackPixelPercentage, int Infinite, int XHistogramValleyMaxPixelNumber, double NumberImageBlackPixelPercentage , int SingleNumberImgBoundary)	<p>Segmentation des caractères. Supporte les images BMP.</p> <p>BinaryGap est le seuil global de binarisation d'image , BinaryGap=135 , BoundaryRemoveGap est la distance où les bords sont entièrement mis en blanc , BoundaryRemoveGap=7, Infinite est considéré comme l'infini , Infinite=249480 , SingleNumberImgBoundary est une image numérique unique bordure remplissage largeur ,</p>

	<p>SingleNumberImgBoundary=5 , YHistogramValleyMaxPixelNumber est un histogramme indiquant la direction y, le nombre minimum de pixels noirs de la vallée , YHistogramValleyMaxPixelNumber=0, XHistogramValleyMaxPixelNumber est un histogramme indiquant la direction X, le nombre minimum de pixels noirs de la vallée , XHistogramValleyMaxPixelNumber=4, SubImgBlackPixelPercentage est un sous - graphique avec plus d'un certain pourcentage de pixels noirs pour compter les chiffres , SubImgBlackPixelPercentage=0.001, NumberImageBlackPixelPercentage est une seule image numérique noir nombre de pixels plus que toutes les images numériques , NumberImageBlackPixelPercentage=0.35. Référence: output="output".</p>
<pre>void CodeEncoding(std::string input, char* output, int width, int height, int margin, int eccLevel, int stride_bytes, int comp, int a)</pre>	<p>Code 2D codé. Input est la chaîne à encoder et Output est le nom du fichier image du Code QR généré. margin: marges autour du Code à barres eccLevel: niveau de correction d'erreur, [0-8] a=1: AZTEC a=2: CODABAR a=3: CODE_39 a=4: CODE_93 a=5: CODE_128 a=6: DATA_MATRIX a=7: EAN_8 a=8: EAN_13 a=9: ITF a=10: MAXICODE a=11: PDF_417 a=12: QR_CODE a=13: RSS_14 a=14: RSS_EXPANDED</p>

	a=15: UPC_A a=16: UPC_E a=17: UPC_EAN_EXTENSION Référence: margin=10, eccLevel=-1, stride_bytes=0, comp=1.
std::string CodeDecoding(char* input,int req_comp,int a)	Décodage du code 2D. Input est le nom du fichier image du Code QR entré qui renvoie le résultat du décodage. a=1: Lum a=2: RGB a=3: BGR a=4: RGBX a=5: XRGB a=6: BGRX a=7: XBGR Référence: req_comp=4, a=4.