IEngine\_Image 图形图像处理文档

目录

[IEngine\_Image 图形图像处理文档 1](#_Toc21577)

[前言 3](#_Toc6783)

[阅读者 3](#_Toc20282)

[概述 3](#_Toc28198)

[一 技术结构 3](#_Toc8310)

[二 配置环境 3](#_Toc18685)

[2.1 配置环境 3](#_Toc2806)

[2.2 Windows 4](#_Toc25742)

[2.3 LINUX 4](#_Toc17069)

[2.3 版本要求 4](#_Toc19279)

[2.3.1 系统版本 4](#_Toc23895)

[三 接口协议 4](#_Toc9380)

[附录 4](#_Toc4865)

[附录1 类型定义 4](#_Toc1488)

[附录2 更新历史 4](#_Toc5022)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [√] 正式发布 | 文件名称： | IEngin\_Image 图形图像文档 | |
| 适用版本： | V1.0.0.1001 | |
| 发布日期： | 2022-04-29 | |
| 拟 制： qyt | | |

# 前言

## 阅读者

开发人员,测试人员,QA

## **概述**

此文档包含了图形图像相关技术说明和接口定义!

# 一 技术结构

SDK基于C/C++实现,基础识别基于OPenCV实现

# 二 配置环境

## 2.1 配置环境

参考readme文档

## 2.2 Windows

在完成环境配置后.你可以进入代码目录.使用VS打开XEngine.sln,然后选择编译.

如果环境没有错误,编译会直接成功

## 2.3 LINUX

配置完环境后,你可以编译它,打开终端,进入源码目录执行以下命令

编译:make

安装:make FLAGS=InstallAll

清理:make FLAGS=CleanAll

如果没有错误,你可以在XEngine\_Release目录下看到编译的XEngine\_\*App

## 2.3 版本要求

### 2.3.1 系统版本

最低版本要求:

WINDOWS: win7 sp1

Ubuntu:20.04

Centos:8.x

# 三 接口协议

# 附录

## 附录1 类型定义

参考文件 IEngine\_CommHdr.h

## 附录2 更新历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 更新日期 | 更新说明 | 修改者 | 适用版本 |