系统里加了人群检测的算法，基于帧插法和计算梯度幅度熵

1. 帧插法需要提供一张背景图片，可以直接拍摄，但是实际应用的时候摄像头就不要动了，这里client\utile \ViBePretreat是vibe的预处理代码，就是录制一段视频，然后生成一张背景图
2. client\utils\VibeDetection里的代码是vibe的具体部分，就是输入一段视频和刚才得到的背景图，输出里面有多少个运动的框，框有重叠部分就合并
3. client\utils\GME里的代码是计算梯度幅度熵的方法，来计算图片内的混乱程度，人多的话数值大，一般差距在小数点后第二位，输入几张背景相同，里面人数不同的图片即可测试，可以明显看出人多的picture输出的数值大

sum：以上2和3已经集成到系统里了，启动系统之前，需要先用1或者保持摄像头在系统工作场景相同的位置找一张背景图