

# Chuẩn bị

---

- Tải opencv

```
cd frameworks
wget https://sourceforge.net/projects/opencvlibrary/files/3.4.13/opencv-3.4.13-ios-framework.zip
unzip -q opencv-3.4.13-ios-framework.zip
```

- Thêm opencv vào project `Link binary With Libraries`
- Thêm các files trong `playground/faceengine/**` vào `Compile Sources`
- Thêm các ảnh `iOS/playground/assets/*.jpg` và các trọng số `iOS/playground/assets/models/*` vào `Copy Bundle Resources`
- Mở `playground.xcworkspace`

## Thử nghiệm

---

- Ảnh load lưu bằng `UIImage`, chuyển sang `cv::Mat` bằng `mirror::cvMatFromUIImage` trong `common.h`; chuyển từ `cv::Mat` sang `UIImage` bằng `mirror::UIImageFromCVMat` (`iOS/playground/faceengine/common/common.h`)
- Ảnh đầu vào cho `mirror::FaceEngine` (`iOS/playground/faceengine/face_engine.h`) là `cv::Mat`

Hạn chế: ảnh lấy bởi camera có 4 kênh màu, ảnh thông thường có 3 kênh màu. Mặc định `mirror::cvMatFromUIImage` sử dụng ảnh từ `UIImage` 4 kênh màu

---

Code demo `iOS/playground/ViewController.mm`