

C#上の引数型	列挙体	コールバック	ポインタ	構造体	32bit			64bit			備考
					HSPマクロ名	パラメータBytes	データBytes	HSPマクロ名	パラメータBytes	データBytes	
string			●	●	str	4	可変	str	8	可変	
[Out] DetectorParameters.NativeStruct			●	●	var	4	176	var	8	176	
IntPtr			●	●	sptr	4	可変	sptr	8	可変	
[Ref] DetectorParameters.NativeStruct			●	●	var	4	176	var	8	176	
IntPtr[]			●	●	sptr	4	可変	sptr	8	可変	
int			●	●	int	4	4	int	4	4	
int[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Scalar			△	●	double,double,double,double	ARGS_SCALAR	32	32	var	8	32 ※ 64bit はポインタ
float				●	float	4	4	float	8	4	
[Out] IntPtr			●	●	var	4	4	var	8	8	
[Out] int			●	●	var	4	4	var	8	4	
double				●	double	8	8	double	8	8	
[Out] double			●	●	var	4	8	var	8	8	
string[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
float[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
string?			●	●	str	4	可変	str	8	可変	varだとnull渡せぬ
FlannCentersInit	●			●	int	4	4	int	4	4	
[Out] Rect			●	●	var	4	16	var	8	16	
MouseCallback		●		●	sptr	4	4	sptr	8	8	
TrackbarCallbackNative?		●		●	sptr	4	4	sptr	8	8	varだとnull渡せぬ
[Ref] int			●	●	var	4	4	var	8	4	
byte*			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
[Out] float			●	●	var	4	4	var	8	4	
[Out] Scalar			●	●	var	4	32	var	8	32	
byte[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
uint			●	●	sptr	4	4	sptr	8	8	UIntPtr
double[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Vec4f[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Vec4i[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Point[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Point2f[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Point3f[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Rect[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Rect2d[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
RotatedRect[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
KeyPoint[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
DMatch[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
uint			●	●	int	4	4	int	4	4	
uint[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
WImageFeatures[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
long				●	int,int	ARGS_LONG	8	8	int	ARGS_LONG	8 ※ 64bit は Int64
Size				●	int,int	ARGS_SIZE	8	8	int	ARGS_SIZE	8 ※ 64bit は Int64
sbyte			●	●	int	4	1	int	8	1	
int[]?			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Point2d[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
[Out] Vec3d			●	●	var	4	24	var	8	24	
double*			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
double[]?			●	●	var	4	可変	var	8	可変	varだとnull渡せぬ
TermCriteria			△	●	int,int,double	ARGS_TERMCriteria	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
[Out] Point2d			●	●	var	4	16	var	8	16	
double[,]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	2次元配列
Vec2f[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Vec3f[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Point3d[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Vec4d[]			●	●	var	4	可変	var	8	可変	
Rect			△	●	int,int,int,int	ARGS_RECT	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Point3d			△	●	double,double,double	ARGS_POINT3D	24	24	var	8	24 ※ 64bit はポインタ
ulong				●	int,int	ARGS_ULONG	8	8	int	ARGS_ULONG	8 ※ 64bit は Int64
Point2d			△	●	double,double	ARGS_POINT2D	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
CvErrorCallback		●		●	sptr	4	4	sptr	8	8	
[Ref] IntPtr			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] long			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Point			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] ulong			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Ref] ulong			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Range			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] KeyPoint			●	●	var	4	28	var	8	28	
[Out] DMatch			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Point2f			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Point3i			●	●	var	4	12	var	8	12	
[Out] Point3f			●	●	var	4	12	var	8	12	
[Out] Point3d			●	●	var	4	24	var	8	24	
[Out] Size			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Size2f			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Size2d			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Rect2f			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Rect2d			●	●	var	4	32	var	8	32	
[Out] Vec2i			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Vec3i			●	●	var	4	12	var	8	12	
[Out] Vec4i			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Vec6i			●	●	var	4	24	var	8	24	
[Out] Vec2d			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Vec4d			●	●	var	4	32	var	8	32	
[Out] Vec6d			●	●	var	4	48	var	8	48	
[Out] Vec2f			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Vec3f			●	●	var	4	12	var	8	12	
[Out] Vec4f			●	●	var	4	16	var	8	16	
[Out] Vec6f			●	●	var	4	24	var	8	24	
[Out] Vec2b			●	●	var	4	2	var	8	2	
[Out] Vec3b			●	●	var	4	3	var	8	3	
[Out] Vec4b			●	●	var	4	4	var	8	4	
[Out] Vec5b			●	●	var	4	6	var	8	6	
[Out] Vec2s			●	●	var	4	4	var	8	4	
[Out] Vec3s			●	●	var	4	6	var	8	6	
[Out] Vec4s			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Vec6s			●	●	var	4	12	var	8	12	
[Out] Vec2w			●	●	var	4	4	var	8	4	
[Out] Vec3w			●	●	var	4	6	var	8	6	
[Out] Vec4w			●	●	var	4	8	var	8	8	
[Out] Vec6w			●	●	var	4	12	var	8	12	
Range			●	●	int,int	ARGS_RANGE	8	8	int	ARGS_RANGE	8 ※ 64bit は Int64
KeyPoint			△	●	float,float,float,float,int,int	ARGS_KEYPOINT	28	28	var	8	28 ※ 64bit はポインタ
DMatch			△	●	int,int,int,float	ARGS_DMATCH	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Point			●	●	int,int	ARGS_POINT	8	8	int	ARGS_POINT	8 ※ 64bit は Int64
Point2f			●	●	float,float	ARGS_POINT2F	8	8	int	ARGS_POINT2F	8 ※ 64bit は Int64
Point3i			△	●	int,int,int	ARGS_POINT3I	12	12	var	8	12 ※ 64bit はポインタ
Point3f			△	●	float,float,float	ARGS_POINT3F	12	12	var	8	12 ※ 64bit はポインタ
Size2f			△	●	float,float	ARGS_SIZE2F	8	8	int	ARGS_SIZE2F	8 ※ 64bit は Int64
Size2d			△	●	double,double	ARGS_SIZE2D	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Rect2f			△	●	float,float,float,float	ARGS_RECT2F	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Rect2d			△	●	double,double,double,double	ARGS_RECT2D	32	32	var	8	32 ※ 64bit はポインタ
Vec2i			△	●	int,int	ARGS_VEC2I	8	8	int	ARGS_VEC2I	8 ※ 64bit は Int64
Vec3i			△	●	int,int,int	ARGS_VEC3I	12	12	var	8	12 ※ 64bit はポインタ
Vec4i			△	●	int,int,int,int	ARGS_VEC4I	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Vec6i			△	●	int,int,int,int,int,int	ARGS_VEC6I	24	24	var	8	24 ※ 64bit はポインタ
Vec2d			△	●	double,double	ARGS_VEC2D	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Vec3d			△	●	double,double,double,double	ARGS_VEC3D	24	24	var	8	24 ※ 64bit はポインタ
Vec4d			△	●	double,double,double,double	ARGS_VEC4D	32	32	var	8	32 ※ 64bit はポインタ
Vec6d			△	●	double,double,double,double,double,double	ARGS_VEC6D	48	48	var	8	48 ※ 64bit はポインタ
Vec2f			△	●	float,float	ARGS_VEC2F	8	8	int	ARGS_VEC2F	8 ※ 64bit は Int64
Vec3f			△	●	float,float,float	ARGS_VEC3F	12	12	var	8	12 ※ 64bit はポインタ
Vec4f			△	●	float,float,float,float	ARGS_VEC4F	16	16	var	8	16 ※ 64bit はポインタ
Vec6f			△	●	float,float,float,float,float,float	ARGS_VEC6F	24	24	var	8	24 ※ 64bit はポインタ
Vec2b			△	●	int	ARGS_VEC2B	4	2	int	8	2
Vec3b			●	●	int	ARGS_VEC3B	4	3	int	8	3
Vec4b			●	●	int	ARGS_VEC4B	4	4	int	8	4
Vec6b			●	●	int,int	ARGS_VEC6B	8	6	int	ARGS_VEC6B	8 ※ 64bit は Int64
Vec2s			●	●	int	ARGS_VEC2S	4	4	int	8	4
Vec3s			●	●	int,int	ARGS_VEC3S	8	6	int	ARGS_VEC3S	8 ※ 64bit は Int64
Vec4s			●	●	int,int	ARGS_VEC4S	8	8	int	ARGS_VEC4S	8 ※ 64bit は Int64
Vec6s			△	●	int,int,int	ARGS_VEC6S	12	12	var	8	12 ※ 64bit はポインタ
Vec2w			●	●	int	ARGS_VEC2W	4	4	int	8	4
Vec3w			●	●	int,int	ARGS_VEC3W	8	6	int	ARGS_VEC3W	8 ※ 64bit は Int64

Vec4w			●	int,int	ARGS_VEC4W	8	8	int	ARGS_VEC4W	8	8	※ 64bit は Int64
Vec6w		△	●	int,int,int	ARGS_VEC6W	12	12	var		8	12	※ 64bit はポインタ
Range[]			●	var		4	可変	var		8	可変	
[Out] byte*			●	var		4	可変	var		8	可変	
byte				int		4	1	int		8	1	
short				int		4	2	int		8	2	
ushort				int		4	2	int		8	2	
MatForeachFunctionByte		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec2b		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec3b		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec4b		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec6b		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionInt16		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec2s		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec3s		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec4s		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec6s		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionInt32		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec2i		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec3i		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec4i		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec6i		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionFloat		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec2f		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec3f		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec4f		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec6f		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionDouble		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec2d		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec3d		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec4d		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
MatForeachFunctionVec6d		●	●	sptr		4	4	sptr		8	8	
ulong*			●	var		4	8	var		8	8	
[Out] uint			●	var		4	4	var		8	4	
byte[]?			●	var		4	可変	var		8	可変	varは2null回避せぬ
IntPtr[]?			●	var		4	可変	var		8	可変	varは2null回避せぬ
[Ref] SimpleBlobDetector.WParams			●	var		4	76	var		4	76	
BorderTypes	●			int		4	4	int		4	4	
float[,]			●	var		4	可変	var		8	可変	2次元配列
[Out] Moments.NativeStruct			●	var		4	144	var		8	144	
[Out] RotatedRect			●	var		4	20	var		8	20	
RotatedRect		△	●	float,float,float,float,float	ARGS_ROTATEDRECT	20	20	var		8	20	
Point3i[]			●	var		4	可変	var		8	可変	
[Ref] Point			●	var		4	8	var		8	8	
[Out] TermCriteria			●	var		4	16	var		8	16	
[Out] ParamGrid			●	var		4	24	var		8	24	
HistogramNormType	●			int		4	4	int		4	4	
Point[]?			●	var		4	可変	var		8	可変	varは2null回避せぬ
WImageFeatures*			●	var		4	20	var		8	32	
[Ref] WImageFeatures			●	var		4	20	var		8	32	
Size[]			●	var		4	可変	var		8	可変	
TrackerKCF.Params		△	●	float,float,float,float,float,int,int,int,int	ARGS_TRACKERKCF_PARAMS	44	44	var		8	44	※ 64bit はポインタ
[Ref] TrackerCSRT.Params			●	var		4	108	var		8	112	
[Ref] Rect			●	var		4	16	var		8	16	
TrackerMIL.Params*			●	var		4	28	var		8	28	
TrackerGOTURN.Params*			●	var		4	0	var		8	0	
nint			●	sptr		4	4	sptr		8	8	IntPtr