

Konfiguracja środowiska.

1. Zainstalować Microsoft Visual Studio (zalecana wersja 2015).

<https://www.visualstudio.com/pl/vs/older-downloads/>

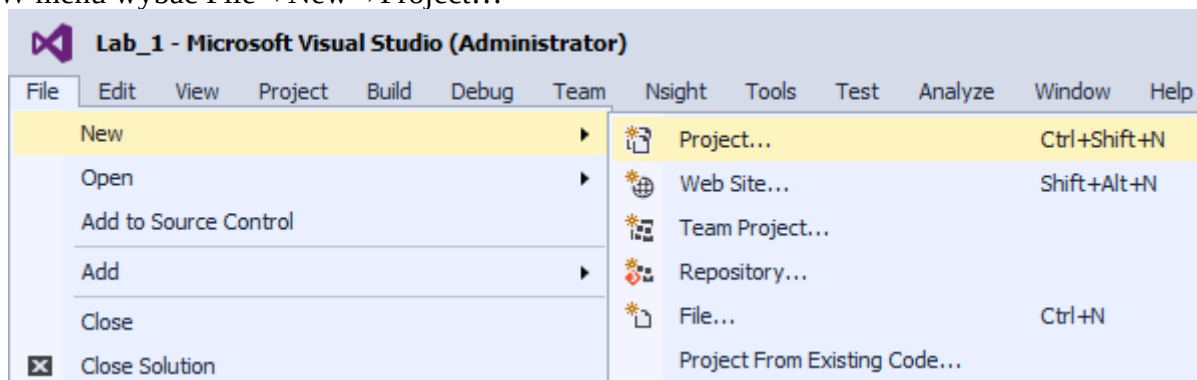
2. Zainstalować bibliotekę EmguCV.

<https://sourceforge.net/projects/emgucv/>

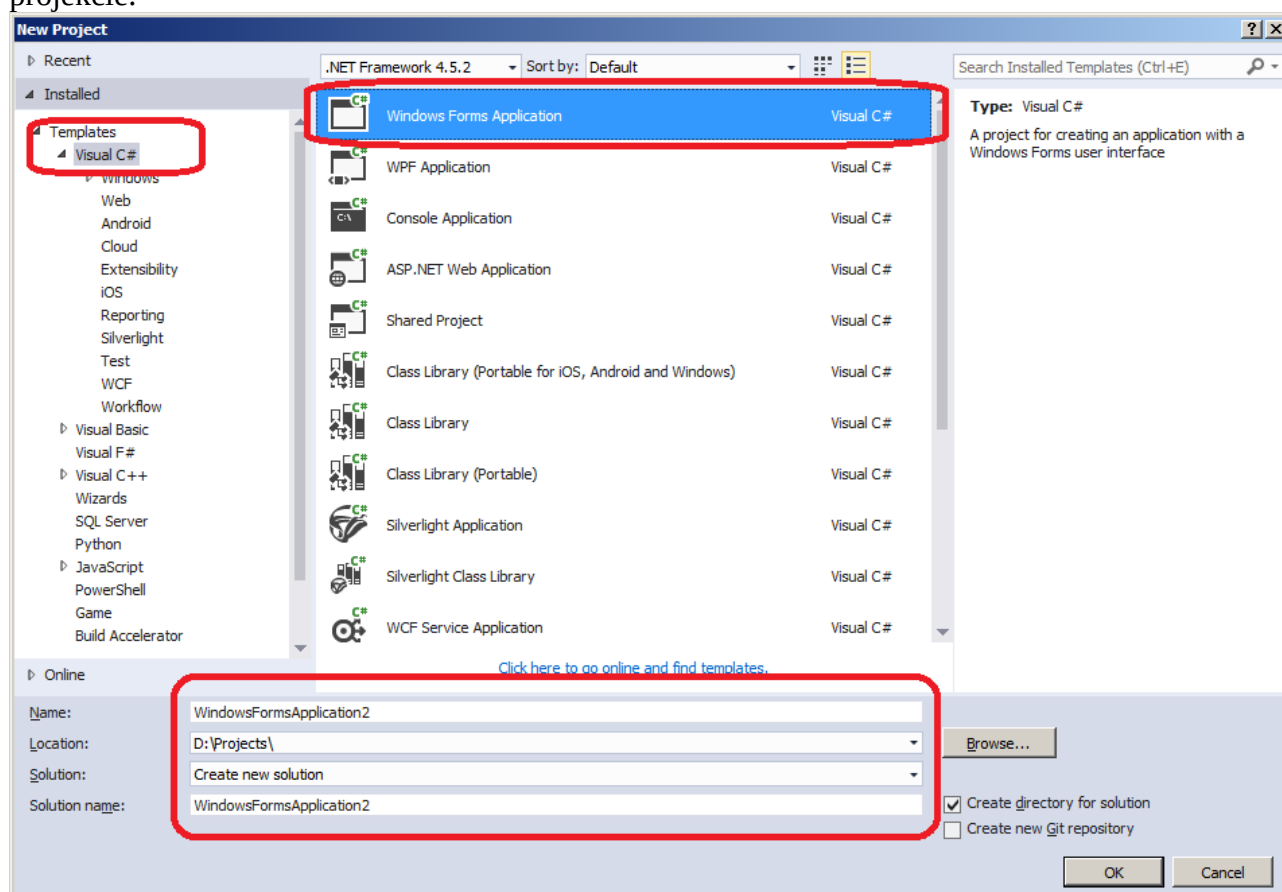
3. Uruchomić program Visual Studio

4. W menu wybrać File → New → Project...

5.

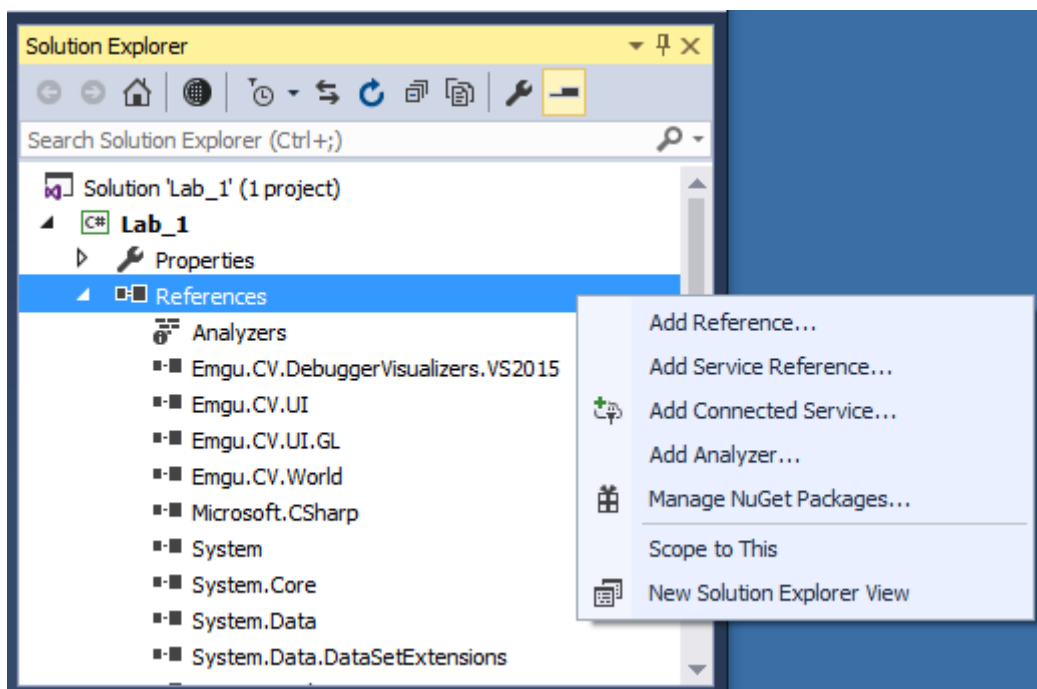


Wybrać język C# typ projektu „Windows Forms Application” oraz uzupełnić informacje o projekcie.

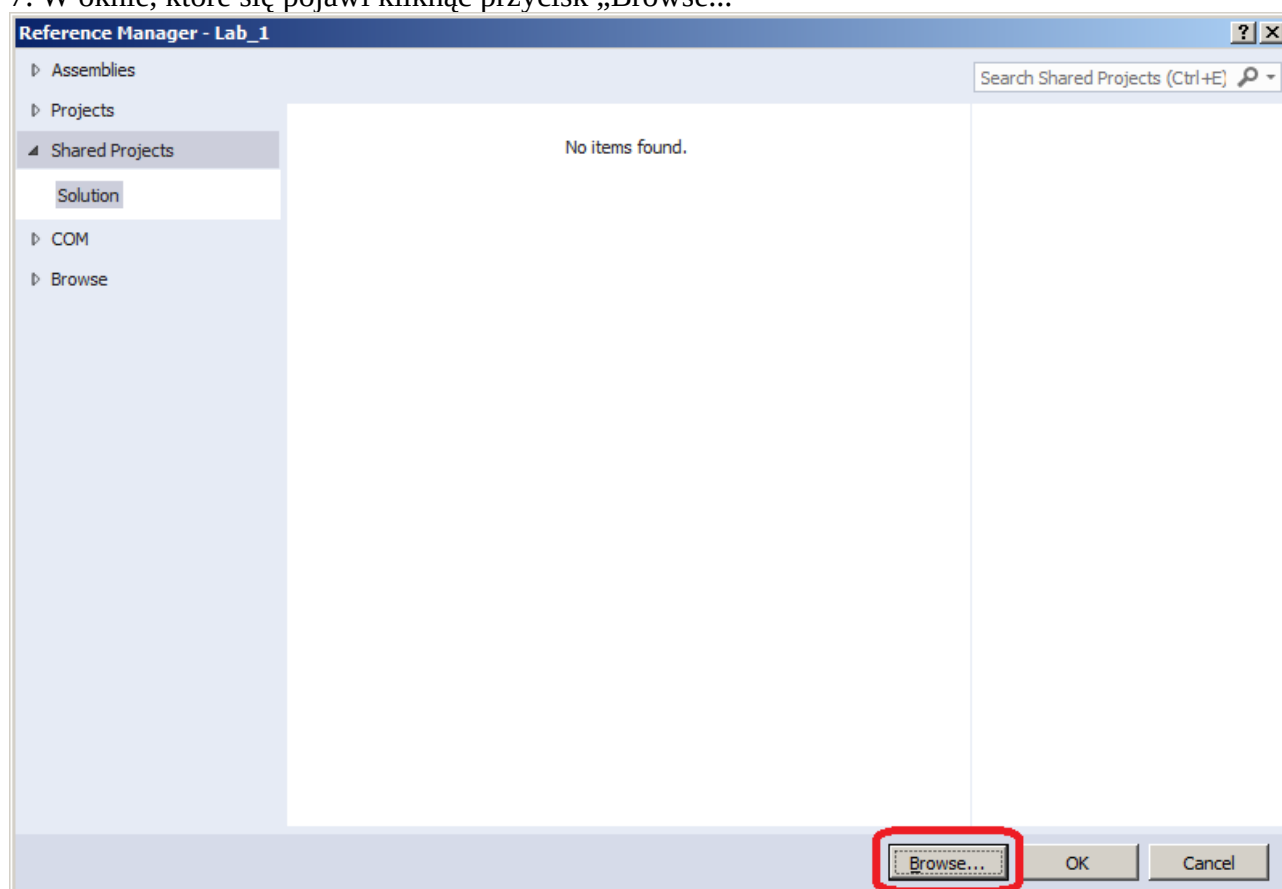


6. Dodać odwołania do biblioteki.

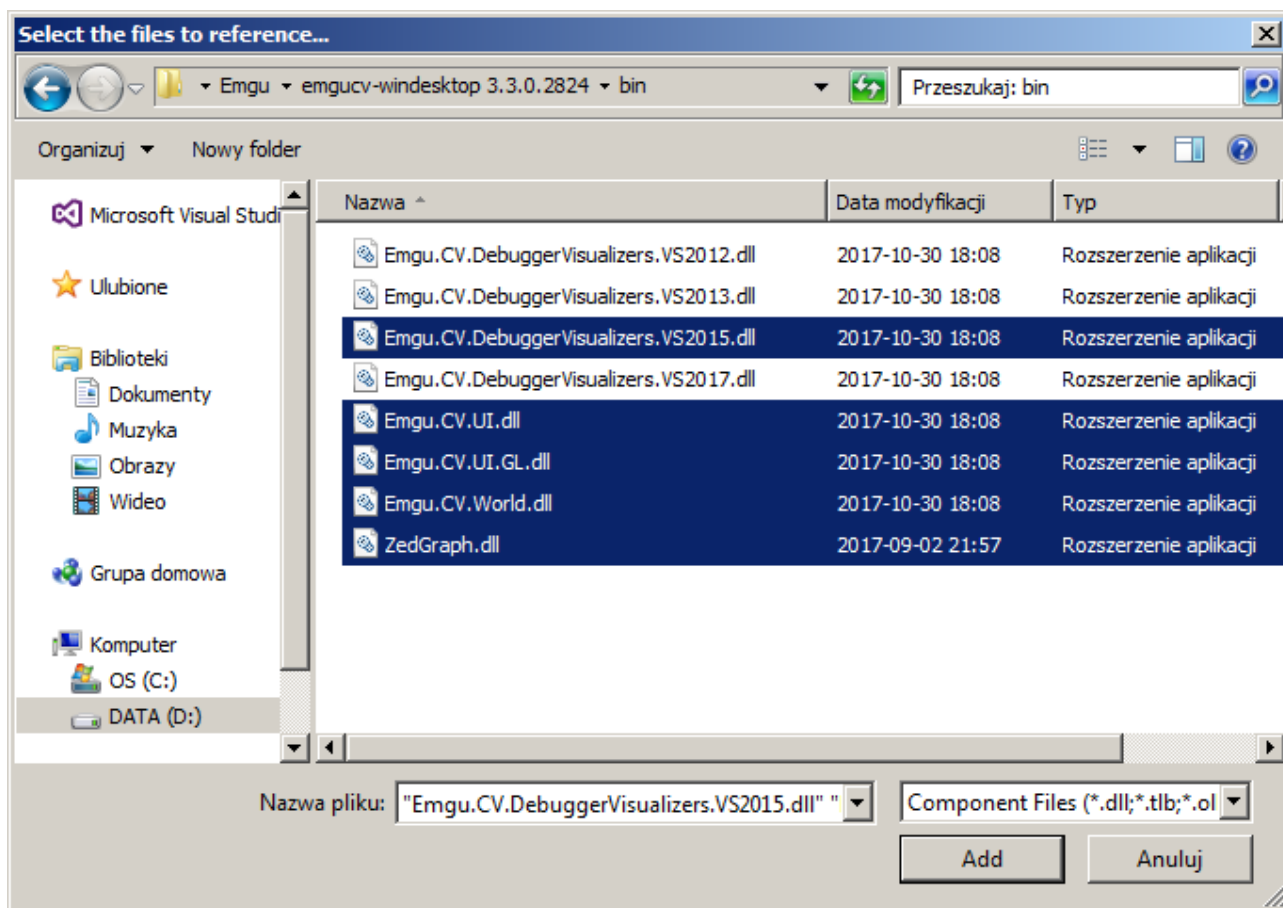
W okienku „Solution Explorer” kliknąć prawym przyciskiem myszki na „References” i wybrać opcję „Add Reference...”



7. W oknie, które się pojawi kliknąć przycisk „Browse...”



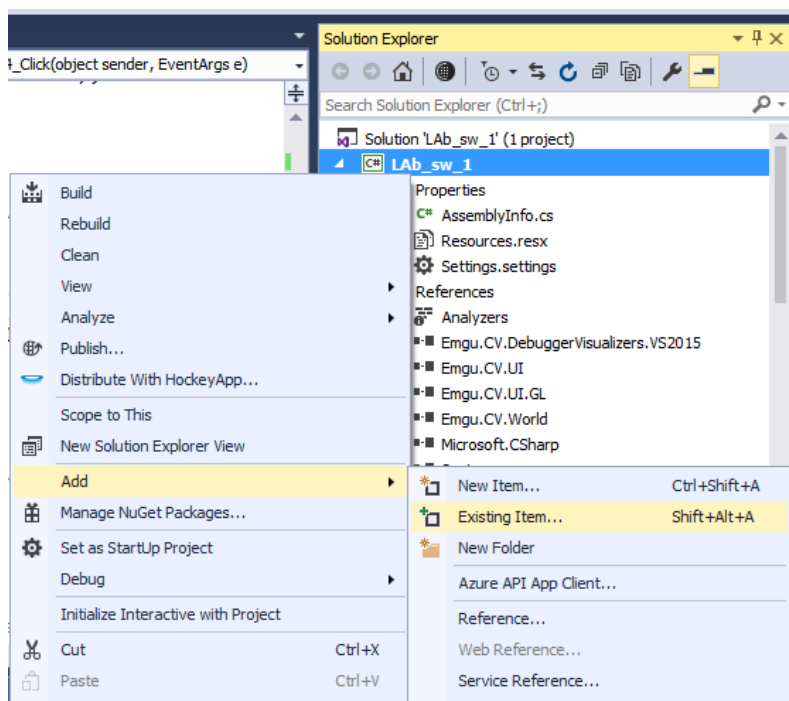
8. Przejść do lokalizacji, w której została zainstalowana biblioteka EmguCV, przejść do katalogu „bin” i wybrać pliki .dll jak na rysunku poniżej. Plik „Emgu.CV.DebuggerVisualizers.VS20XX” wybrać zgodnie z zainstalowaną wersją programu Visual Studio.



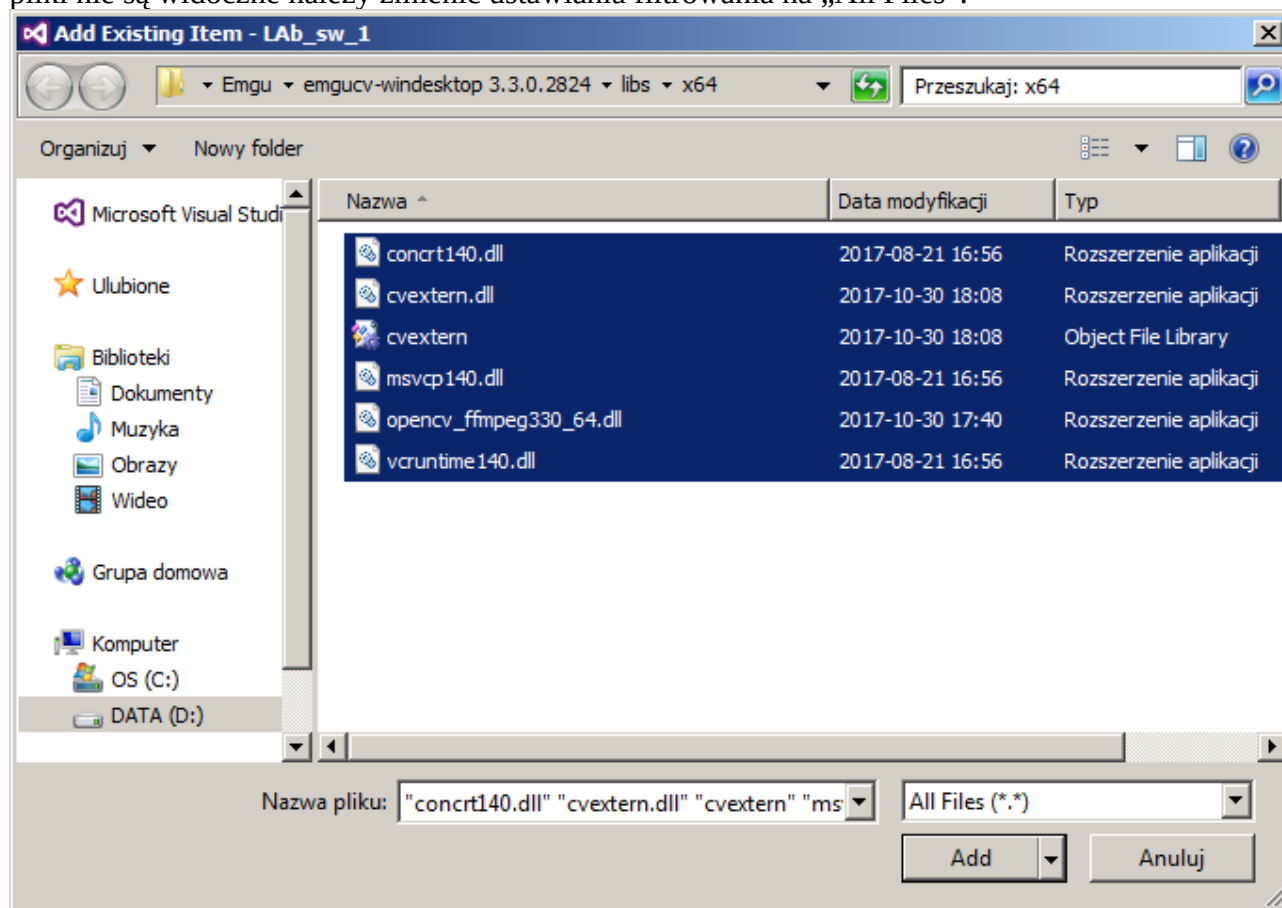
9. Po powrocie do okna wyboru bibliotek kliknąć przycisk „Ok”

10. W zakładce „References” może pojawić się dodatkowe odwołanie do „Emgu.Cv.World” i równocześnie drugie zaczynające się od „Emgu.Cv.World” ale odwołujące dłuższej nazwie. Oprogramowanie będzie zgłaszać błąd przy tworzeniu obiektu typu Mat. W takim przypadku należy usunąć niepotrzebne z dwóch odwołań i **pozostawić** tylko „Emgu.Cv.World”

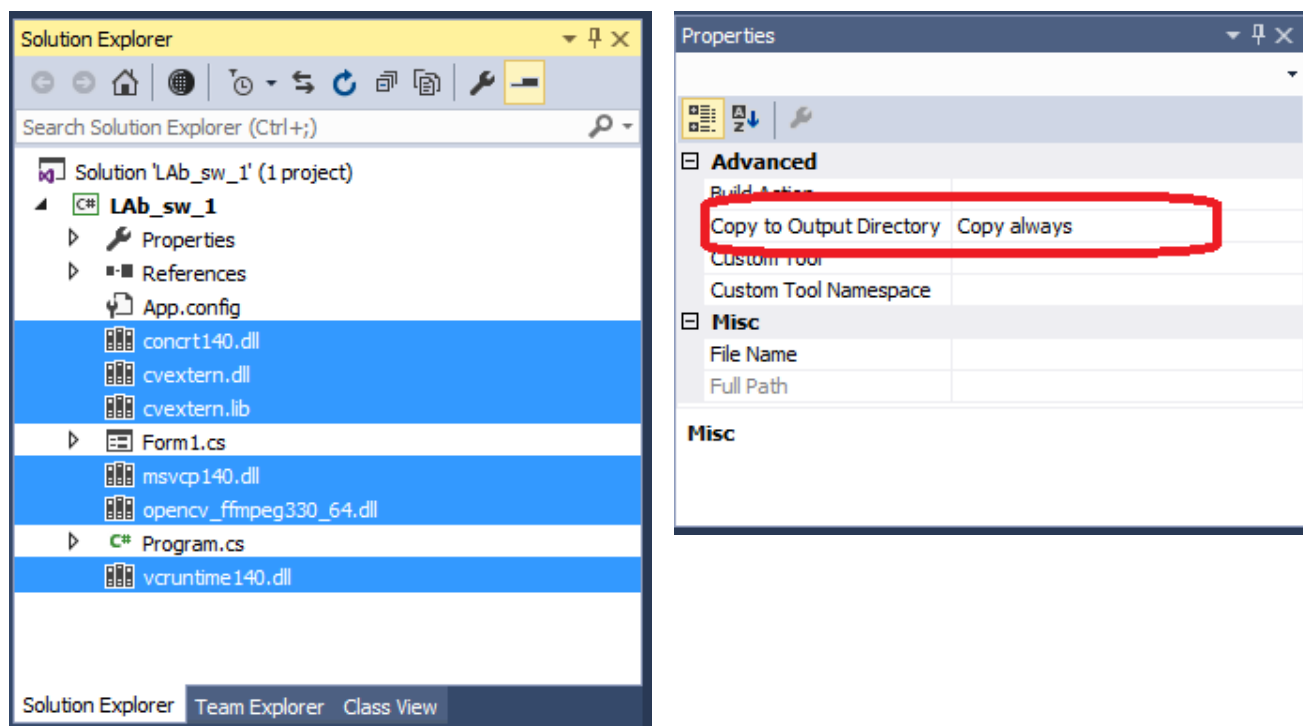
11. Dodać pliki bibliotek do projektu. Należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na projekt w panelu „Solution Explorer” i wybrać „Add” → „Existing item”



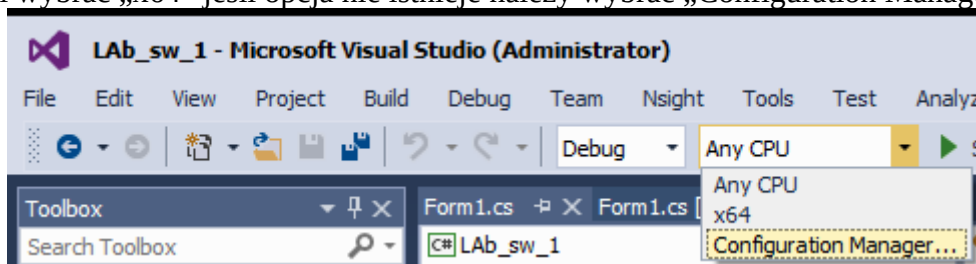
12. Przejdź do katalogu z biblioteką EmguCv i wybrać wszystkie element z podkatalogu „libs”. Jeśli pliki nie są widoczne należy zmienić ustawienia filtrowania na „All Files”.



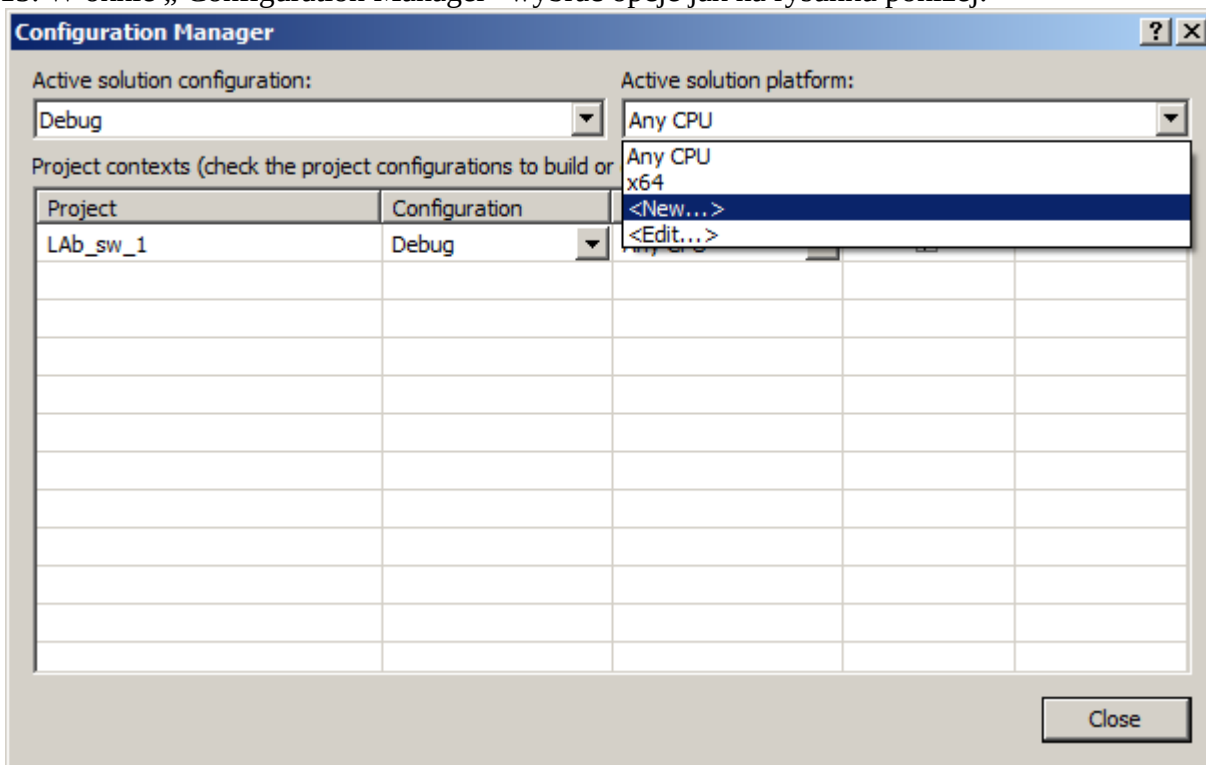
13. Dodane pliki pojawią się na liście elementów projektu. Należy je zaznaczyć i w panelu „Properties” przestawić opcję „Copy to output directory” na „Copy always”



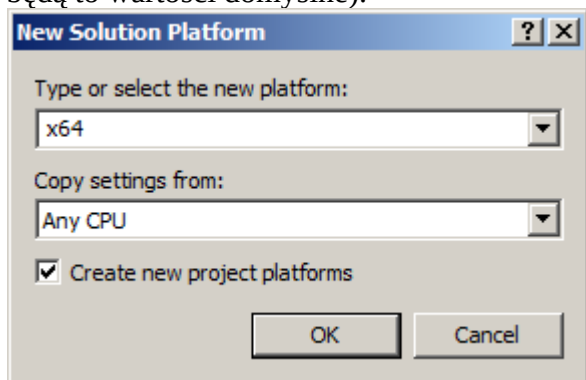
14. Następnie należy zmienić profil budowania projektu na „x64”. Poniżej paska menu w górnej części edytora znajduje się lista rozwijana o domyślnej wartości „Any CPU”. Należy rozwinąć listę i wybrać „x64” jeśli opcja nie istnieje należy wybrać „Configuration Manager...”



15. W oknie „ Configuration Manager” wybrać opcje jak na rysunku poniżej.



16. W okienku, które się pojawi uzupełnić wartości zgodnie z rysunkiem poniżej (prawdopodobnie będą to wartości domyślne).



17. Po zatwierdzeniu konfiguracji należy sprawdzić czy projekt się uruchamia poprzez wciśnięcie przyciski „Start”.