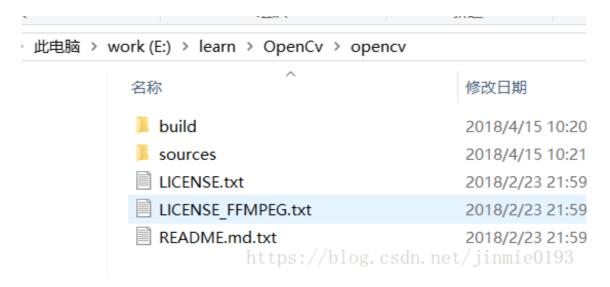
OpenCV3.4.1+Visual Studio2017 环境配置

blog.csdn.net/jinmie0193/article/details/79948040

通过以下配置,以后新建工程就不需要频繁配置了

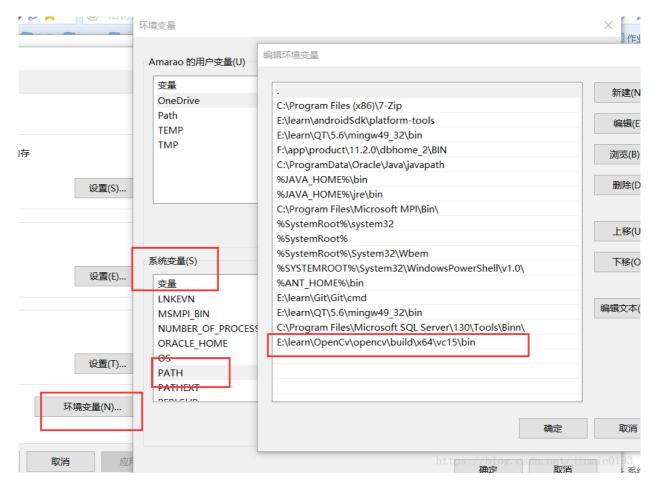


1.opencv 3.4.1环境变量

计算机属性 ->高级系统设置-> 环境变量 ->系统环境变量 ->PATH ->新建

输入E:\learn\OpenCv\opencv\build\x64\vc15\bin

指定为



之后win+R输入 shutdown.exe -l //注销电脑

再次登录win+R输入 cmd

在cmd中输入 opencv_version



显示版本则配置成功

2.visula studio 2017

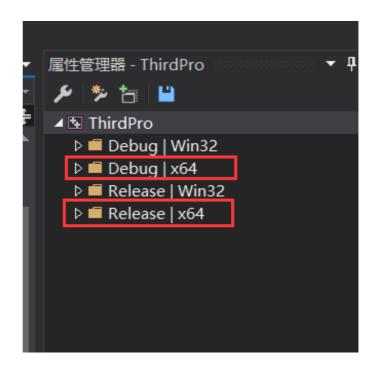
视图 其他窗口 属性管理器

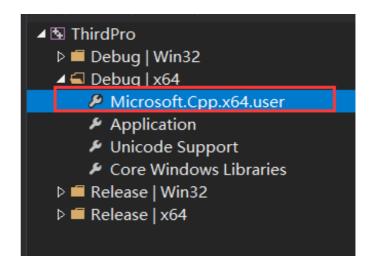


(这时候能看到自己的工程名字,点开)如下:

因为我的都是64版本,所以选中 Debug64或Release 64那项(都是通用 配置,哪个都行),双击Microsoft:

选中vc++目录->包含目录:添加三行-> 确定





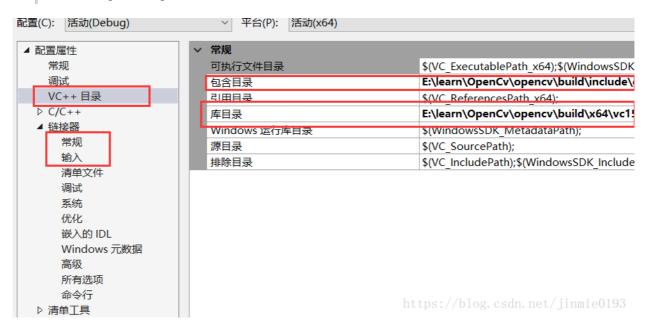
E:\learn\OpenCv\opencv\build\include

E:\learn\OpenCv\opencv\build\include\opencv

E:\learn\OpenCv\opencv\build\include\opencv2

选中库目录:添加新行->确定

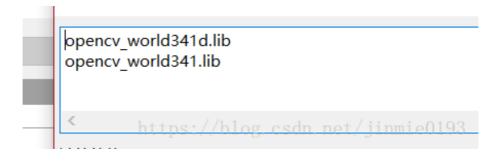
E:\learn\OpenCv\opencv\build\x64\vc15\lib



最后一个比较坑人的地方:链接器输入

opencv world341d.lib

opencv world341.lib



注意:

因为之前都是通用配置,所以当你输入上面内容时,

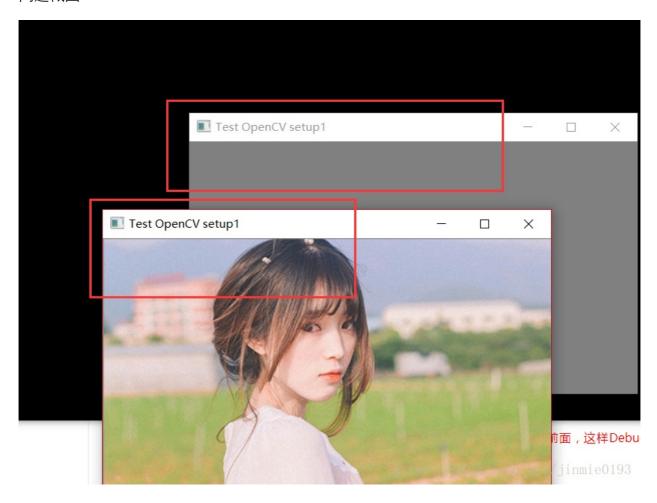
若opencv_world341d.lib在前,Debug能过,Release也能过,但是退出时会异常,会出现灰色窗口;

若opencv_world341.lib在前,Release能过,Debug也能过,但是退出时无异常,会出现灰色窗口。

两个都输入只是让你可以编译通过。

建议把常用的调试模式放到前面,如常用Debug就把opencv_world341d.lib放前面,这样Debug模式就不会出错,只用不用Relsase就行,后面会有解决办法:

问题截图:



解决办法: (这个对于每个项目都要重新设置)

在解决方案资源管理器中,右键项目名 属性 链接器 输入

在Debug模式下只输入 opencv_world341d.lib

在Release模式下只输入 opencv_world341.lib

提示一定要写对,否则可能出现图像无法加载,线程阻塞等问题







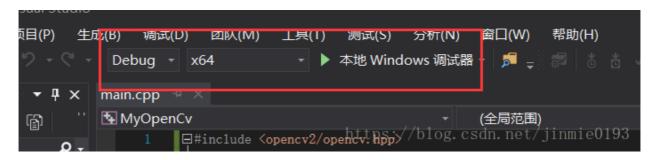
3.添加main.cpp

[cpp] view plain copy

- 1. #include "stdafx.h"
- 2. #include <opencv2/opencv.hpp>
- 3. #include <iostream>
- 4. usingnamespace cv;
- 5. int main(int argc, char* argv[])
- 6. {
- 7. Mat src = imread("321.jpg");
- 8. if (src.empty())
- 9. {
- 10. printf("Could not load image.");
- 11. return -1;
- 12. }
- 13. namedWindow("Test OpenCV setup1", CV_WINDOW_AUTOSIZE);

```
14. imshow("Test OpenCV setup1", src);15. waitKey(0);16. return 0;17. }
```

注意运行调试时,选择正确的调试模式,如我的64版本



简单点的加载图片:

[cpp] view plain copy

- 1. void bookDemo()
- 2. {
- 3. Mat src = imread("321.jpg");
- 4. imshow("原图", src);
- 5. printf("按下键盘退出\n");
- 6. waitKey(0);
- 7. }



运行效果

