

Logiciel Développeur Pixelink-SDK-Version-4



Stock #58-179 **1 In Stock**

- 1 + €650^{.00}

AJOUTER AU PANIER

Prix sur Quantité

Qté 1+	€650,00 prix unitaire
Need More?	Demande de Devis

Les prix sont indiqués hors TVA et droits applicables.

Espace téléchargement

Caractéristiques du produit

Camera Accessory **Type:**

Conformité réglementaire

Conforme RoHS 2015:

Conforme Reach 224:

Certificate of Conformance:

Description produit

Logiciel Développeur #58-179

Le SDK Pixelink donne accès à l'interface de programmation d'applications (API), à des exemples d'applications avec le code source complet, à des wrappers pour des contrôles tiers tels que LabVIEW, ainsi qu'à une documentation complète. Le SDK est compatible avec Visual Basic, Visual C et Visual C++ sur les plateformes Windows™ (32 bits et 64 bits) et Linux Ubuntu (versions bureau 32 bits et 64 bits). Avec le SDK Pixelink, les développeurs peuvent facilement intégrer les caméras Pixelink dans leurs applications personnalisées. L'API permet d'interroger et de contrôler l'ensemble des fonctionnalités offertes par la caméra Pixelink. Le SDK fournit également un mécanisme de journalisation des appels de fonction de l'API, qui montre la séquence des appels de l'API utilisés et les valeurs de leurs paramètres pour aider les développeurs d'applications.

Afin de tenir les clients au courant des nouveaux correctifs, des nouvelles versions et du code source, Pixelink® envoie une carte d'enregistrement et un numéro d'enregistrement avec chaque achat du SDK Pixelink®. Une fois les clients enregistrés, via le centre d'enregistrement en ligne, Pixelink® leur fournira le logiciel le plus récent, des exemples de code source et de la documentation.

Remarque : **Pixel Capture** est un logiciel de contrôle de caméra téléchargeable gratuitement qui permet aux utilisateurs de régler les caractéristiques de la caméra à partir d'une interface graphique conviviale. **Pixelink SDK 4** est un kit de développement logiciel payant principalement conçu pour les clients qui souhaitent développer leurs propres applications de caméra. Le SDK Pixelink comprend les outils nécessaires au développement de vos propres applications utilisant l'API Pixelink. Cela signifie que les fichiers d'en-tête et de bibliothèque C/C++ sont inclus afin que vous puissiez écrire des codes en C, C++ ou .net qui fait appel aux fonctions de l'API Pixelink.

- Intégration parfaite des lentilles liquides
- Autofocus one-push, mouvement de focalisation haute vitesse
- Interface USB 3.0 facile à utiliser

Les Caméras pour Lentille Liquide Autofocus PixelINK® USB 3.0 permettent une intégration et un contrôle parfaits des lentilles liquides. En connectant directement la lentille liquide à la caméra, la caméra peut piloter et contrôler la lentille liquide sans avoir besoin d'un pilote séparé pour obtenir un contrôle rapide et continu de la mise au point. Grâce à ce système autofocus simple, ces caméras sont parfaites pour des applications haute vitesse telles que la lecture de codes-barres, l'inspection et les applications biomédicales. Les Caméras pour Lentille Liquide Autofocus PixelINK® USB 3.0 sont compatibles avec nos [Objectifs à Distance Focale Fixe Série Cx à Lentille Liquide TECHSPEC®](#) qui combinent des performances d'image haute résolution avec l'intégration d'une lentille liquide.

Pour commencer, choisissez une caméra et trouvez les options appropriées d'Objectif Cx à Lentille Liquide répertoriées dans la rubrique « Accessoires ». Ces objectifs sont disponibles avec des distances focales de 12 mm, 16 mm, 25 mm, 35 mm et 50 mm et sont prêts à être montés sur les Caméras pour Lentille Liquide Autofocus PixelINK® USB 3.0.

Remarque : Objectif d'imagerie à lentille liquide vendu séparément. Choisissez l'un des Objectifs à Distance Focale Fixe Série Cx à Lentille Liquide.

Pixelink Capture est une application gratuite et conviviale fournie avec toutes les caméras Pixelink. Elle permet de capturer des images et des vidéos en temps réel grâce à une interface graphique intuitive. En revanche, le SDK Pixelink est une boîte à outils de développement complète pour Windows et Linux qui permet aux développeurs de créer des applications personnalisées avec un contrôle total de la caméra via C/C++, .NET ou Python. Le SDK est disponible en téléchargement à titre d'essai, ce qui permet aux utilisateurs d'évaluer ses capacités avant d'acheter une licence. Des liens vers les téléchargements de logiciels (SDK et Capture) sont disponibles sur les pages des produits individuels.