

Instalando Opencv 3.1 + xfeatures2d (mac/linux)

Pré-requisito:

- instala o CMake na máquina e tenha um compilador de C

Passos:

1) Baixa o opencv 3.1 para mac/linux

(<https://github.com/Itseez/opencv/archive/3.1.0.zip>)

2) Baixa o opencv_contrib - é nele que está o xfeatures2d

(https://github.com/Itseez/opencv_contrib/archive/master.zip)

Descompacta tudo

3) abra a pasta do opencv_contrib, e vá até a pasta modules

3.1) dentro da pasta modules, deixe apenas a pasta xfeatures2d (isso se quiser compilar apenas esse, caso queira outros módulos junto com o opencv, deixa eles na pasta modules)

3.2) encontre dentro da pasta xfeature2d/src o arquivo sift.cpp

3.3) adicione a seguinte linha de código em sift.cpp (se não existir):

```
#include <opencv2/core/hal/hal.hpp>
```

4) vá na pasta do opencv e crie uma pasta build

```
mkdir build
```

5) entre na pasta build

```
cd build
```

6) rode o comande configure do cmake (comando abaixo):

```
cmake -D WITH_CUDA=OFF -D
```

```
OPENCV_EXTRA_MODULES_PATH=/caminho/para/pasta/opencv_contrib/modules -D
```

```
CMAKE_INSTALL_PREFIX=/caminho/para/pasta/opencv/build -D
```

```
CMAKE_BUILD_TYPE=RELEASE ..
```

e aguarde

7) Compile

```
make
```

8)Instale

```
sudo make install
```

Esse comando colocará a versão instalada dentro do caminho informado em

CMAKE_INSTALL_PREFIX do comando cmake. No exemplo acima:

```
/caminho/para/pasta/opencv/build
```

9) Se preferir copie os .h para /usr/local/include e as LIBS para /usr/local/lib

Depois aproveite!