

Pixelink SDK Version 4

Produkt #58-179 [KONTAKT](#) - 1 + €625^{.00}[+ WARENKORB](#)

| Mengenrabatte | |
|---------------|---------------------------------|
| Stk. 1+ | €625,00 stückpreis |
| Need More? | Angebotsanfrage |

Preise exklusiv der geltenden Mehrwertsteuer und Abgaben

Downloadbereich

SPEZIFIKATIONEN

Produktdetails

Typ:

Camera Accessory

Konformität mit Standards

PRODUKTDATEN

Software für Entwickler #58-179

Das Pixelink SDK bietet Zugriff auf die vollständige Anwendungsprogrammierschnittstelle (API), Beispieldaten mit vollständigem Quellcode, Wrapper für Steuerungen von Drittanbietern wie LabVIEW sowie eine umfassende Dokumentation. Das SDK ist kompatibel mit Visual Basic, Visual C und Visual C++ auf den Plattformen Windows™ (32-Bit und 64-Bit) und Linux Ubuntu (32-Bit und 64-Bit Desktop-Varianten). Mit dem Pixelink SDK können Entwickler Pixelink-Kameras ganz einfach in ihre eigenen Anwendungen integrieren. Mit der API können die von der Pixelink-Kamera unterstützten Funktionen abgefragt und gesteuert werden. Das SDK bietet auch einen Mechanismus zur Protokollierung von API-Funktionsaufrufen, der die Reihenfolge der verwendeten API-Aufrufe und ihre Parameterwerte anzeigt, um Anwendungsentwickler zu unterstützen.

Um die Kunden über neue Software-Patches, Releases und Quellcode auf dem Laufenden zu halten, liefert Pixelink® bei jedem Kauf des Pixelink® SDK eine Registrierungskarte und eine Registrierungsnummer mit. Sobald Kunden über das Online-Registrierungszentrum registriert sind, stellt Pixelink® die aktuellste Software, Beispiel-Quelltexte und Dokumentation zur Verfügung.

Bitte beachten Sie: Pixel Capture ist eine kostenlose Software zur Kamerasteuerung, mit der Kameraeinstellungen über eine benutzerfreundliche GUI verändert werden können. **Pixelink SDK 4** ist ein kostenpflichtiges Software Development Kit und vor allem für Kunden geeignet, die ihre eigenen Kameraanwendungen entwickeln möchten. Das Pixelink SDK beinhaltet alle Werkzeuge, die für die Entwicklung eigener Anwendungen unter Verwendung der Pixelink API benötigt werden. So sind C/C++ Header- und Bibliotheksdateien enthalten und Sie können Code in C, C++ oder .NET schreiben, der Funktionen in der Pixelink API aufruft.

- Problemlose Integration von Flüssiglinsen
- One-Push-Autofokus, Hochgeschwindigkeitsfokus
- Benutzerfreundliche Schnittstelle USB 3.0

Die Pixelink® Autofokus-Kameras für Flüssiglinsen mit USB 3.0 erlauben eine problemlose Integration und Steuerung der Flüssiglinsen. Da die Flüssiglinse an die Kamera angeschlossen wird, kann die Flüssiglinse auch direkt über die Kamera gesteuert werden. Es ist kein separater Treiber notwendig, um eine schnelle und kontinuierliche Fokussteuerung zu erreichen. Dank dieses einfachen Autofokussystems eignen sich die Kameras ideal für Hochgeschwindigkeitsanwendungen wie Barcodeleser, Inspektionen und biomedizinische Anwendungen. Die Pixelink® Autofokus-Kameras mit USB 3.0 sind kompatibel mit unseren **TECHSPEC® Objektiven mit Festbrennweite der Cx-Flüssiglinsen-Serie**, die sich durch eine hohe Bildauflösung auszeichnen und die Integration einer Flüssiglinse erlauben.

Bitte wählen Sie eine Kamera und unter "Zubehör" das entsprechende Cx-Flüssiglinsen-Objektiv. Die Objektive sind mit Brennweiten von 12 mm, 16 mm, 25 mm, 35 mm und 50 mm erhältlich und können sofort an die Autofokus-Kameras für Flüssiglinsen angeschlossen werden.

Bitte beachten Sie: Das Bildverarbeitungsobjektiv mit Flüssiglinse gehört nicht zum Lieferumfang. Wählen Sie ein Objektiv mit Festbrennweite aus unserer Cx-Flüssiglinsen-Serie aus.

Pixelink Capture ist eine kostenlose, benutzerfreundliche Anwendung, die im Lieferumfang aller Pixelink-Kameras enthalten ist. Sie bietet Bild- und Videoaufnahmen in Echtzeit über eine intuitive grafische Oberfläche. Im Gegensatz dazu ist das Pixelink SDK ein umfassendes Entwicklungs-Toolkit für Windows und Linux, mit dem Entwickler benutzerdefinierte Anwendungen mit vollständiger Kamerasteuerung über C/C++, .NET oder Python erstellen können. Das SDK steht als Testversion zum Herunterladen zur Verfügung, so dass Benutzer die Funktionen vor dem Kauf einer Lizenz testen können. Links zu Software-Downloads (SDK und Capture) finden Sie auf den einzelnen Produktseiten.