

SV シリーズ用プレーヤーソフト
「NVFilePlayer」
ソフトウェアマニュアル

Rev.3.0

株式会社ネットビジョン

改訂履歴

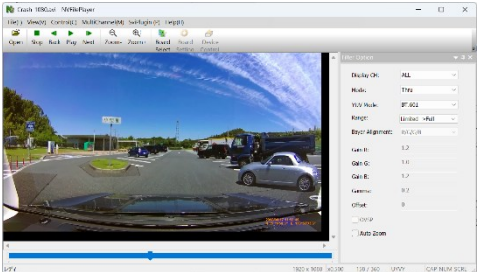
版数	日付	内容	担当
1.0	2021/09/24	Preliminary, 新規作成	山田
2.0	2022/08/04	4 章追加、軽微な記述内容の拡充	折笠
2.1	2022/10/12	RGB24 の AVI 入力時の Flip オプションを追加 ファイル名から Rev 番号を削除 ブロック図を更新 出力タイミング設定ツール (TimingGenXXX.exe) の説明を 単独の説明書に分割	山田
2.2	2023/12/01	2.6. RAW フォーマット読み込み設定を変更	柏木
2.3	2024/05/30	2.7, マルチチャンネル動作設定の説明を加筆しました。 3.3.1 マルチチャンネル動作時の説明を加筆しました。	今野
2.4,	2024/07/31	4 章としてアプリケーション・エラーメッセージ一覧を追加しました。	今野
2.41	2024/08/31	誤記を修正しました	今野
2.5	2024/12/20	新フォーマットに移行	今野
2.6	2026/01/08	対応ボードに SVL-03-GEN を追加しました。 2.画面の説明, 3.操作方法 の項目に記載されている画面のスクリーンショットを 最新のものに更新しました	今野
3.0	2026/04/27	SVL シリーズ以降の対応ソフトとして、SVGEN_API.dll を使用したアプリケーション 群に変更になっています。SVL シリーズ以降を対象とした表記に変更になっ ています。	今野

目次

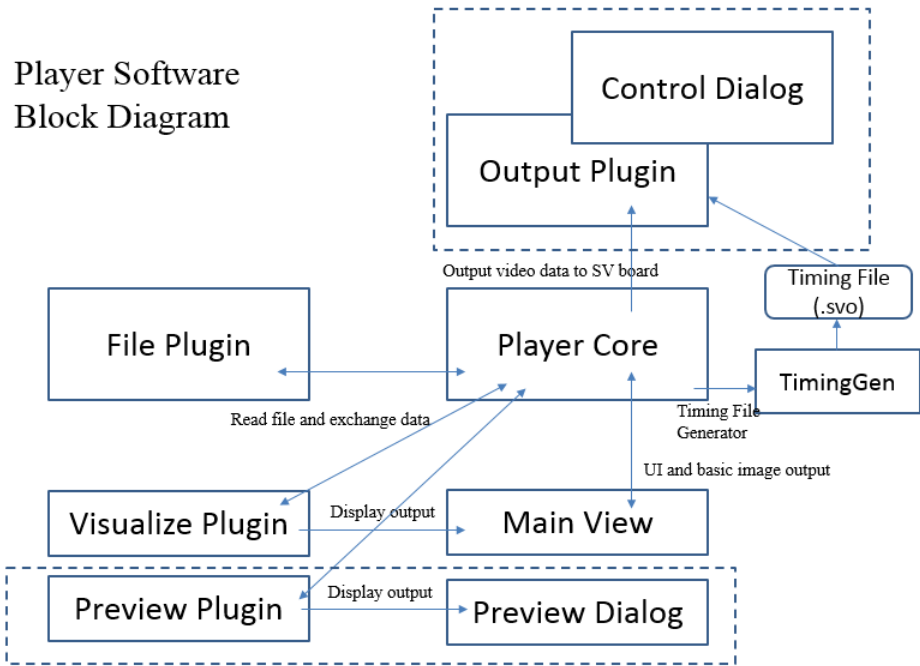
1. 概要	1
1.1. 仕様	1
1.2. 動作環境	2
1.3. インストール	3
2. 画面の説明	3
2.1. ツールバー	3
2.2. ツールバーのカスタマイズ	4
2.3. Filter Option 画面のカスタマイズ	5
2.4. Filter Option 画面の詳細	7
2.5. AVI フォーマット読み込み設定	7
2.6. RAW フォーマット読み込み設定	8
2.7. テストパターン出力設定	8
2.8. マルチチャンネル動作初期設定	9
3. 操作方法	10
3.1. 動画を開く	11
3.2. ボード 1 台を接続したときの操作	11
3.2.1. Board Select 画面の操作	11
3.2.2. Board Setting 画面	12
3.2.3. Device Control 画面	13
3.3. ボード複数台を接続したときの操作 (マルチチャンネル動作)	14
3.3.1. マルチチャンネル動作の操作手順	15
3.4. 複数の動画ファイルの同期プレビュー	16
3.5. リスト形式の動画読み込み	17
3.6. NVFilePlayer 起動時の設定ファイル自動送信	18
3.7. Pixel Picker の使い方	18
4. アプリケーション・エラーメッセージ一覧	18
4.1. アプリケーションエラー	18
4.2. SVGEN_API エラー	20
5. FRM 形式のデータフォーマット	21

1. 概要

本書は、弊社「SVL-03-GEN」ボード(以後ジェネレーターボードと表記)用映像出力ソフトウェア「NVFilePlayer」のソフトウェアマニュアルです。「NVFilePlayer」は非圧縮 .avi フォーマットの映像を読み込み、PC に接続された ジェネレーターボードに USB 経由で映像データを出力し、ボードから映像信号を出力することができます。また、「NVFilePlayer」は ジェネレーターボードを接続していない状態でも使用できるため、UYVY / RGB 形式の非圧縮動画ファイルの再生ソフトとしても使用することができます(音声



Player Software Block Diagram



は出力されません)。

「NVFilePlayer」はファイル読み込みや画面表示をプラグイン化しており、ソフトウェア本体といくつかのプラグインによって構成されます。標準版の「NVFilePlayer」では、File Plugin に AVI と RAW 形式の動画ファイルを読み込むためのプラグイン、Visualize Plugin にこれらの動画ファイルを表示するためのプラグインを同梱しています。また、ジェネレーターボードのボードを制御するための Output Plugin にあたる機能はソフトウェア本体に組み込まれています。「NVFilePlayer」はカスタマイズされたプラグインを提供することで、ユーザの要求にフレキシブルに対応することができる構成となっています。

本書では ジェネレーターボードを操作するためのプラグインが付属されている、標準版「NVFilePlayer」の機能について説明します。

1.1. 仕様

項目	値	備考
----	---	----

対応ボード	SVL-03-GEN	
入力ファイルフォーマット	AVI (.avi) RAW(.dat, .raw) FRM(.frm) ファイルリスト (.lst, .avit, .frmt)	.avi: いわゆる AVI2.0 形式で、YUV422, RGB24 フォーマットのものに限りません。読み込みに CODEC が必要なものは読み込みません。 FourCC が "YUY2", "UYVY", "DIB " に対応します。また、ffmpeg や ffdshow で作成した YUV422 の AVI ファイルも読み込み可能です。 .dat, .raw: 16bit/pixel でファイル先頭からフレームデータがバイナリで書かれた RAW フォーマットに対応します。解像度はソフトウェア上のオプション画面で設定します。デジタルカメラなどの出力する静止画 RAW フォーマットには対応していません。 .frm: 弊社独自の非圧縮映像フォーマットです。RGB888, YUV2, UYVU, RAW 等多くの画像形式に対応しており、弊社ツール FrmFileConverter により、ビットマップ形式や AVI 形式から変換することが可能です。 FRM 形式のデータフォーマットの詳細は、各ジェネレーターボードのハードウェア仕様書巻末をご確認下さい。 オーディオ読み込みには対応しません。
同時表示動画数	6 (ビューワとして)	
同時出力動画数	1	ただし、ファイルリスト読み込みで複数ファイルの連続出力可能
複数起動	可能	
YUV - RGB 変換式	Full/Limited, BT.601/BT.709 方式から選択可能	

- 本ソフトウェアの設定の一部は、レジストリに保存されます。ご了承ください。
- 今後のバージョンアップにより、仕様は予告なく変更することがあります。

1.2. 動作環境

OS: Windows8.1 x64, Windows 10 x64, Windows 11 x64

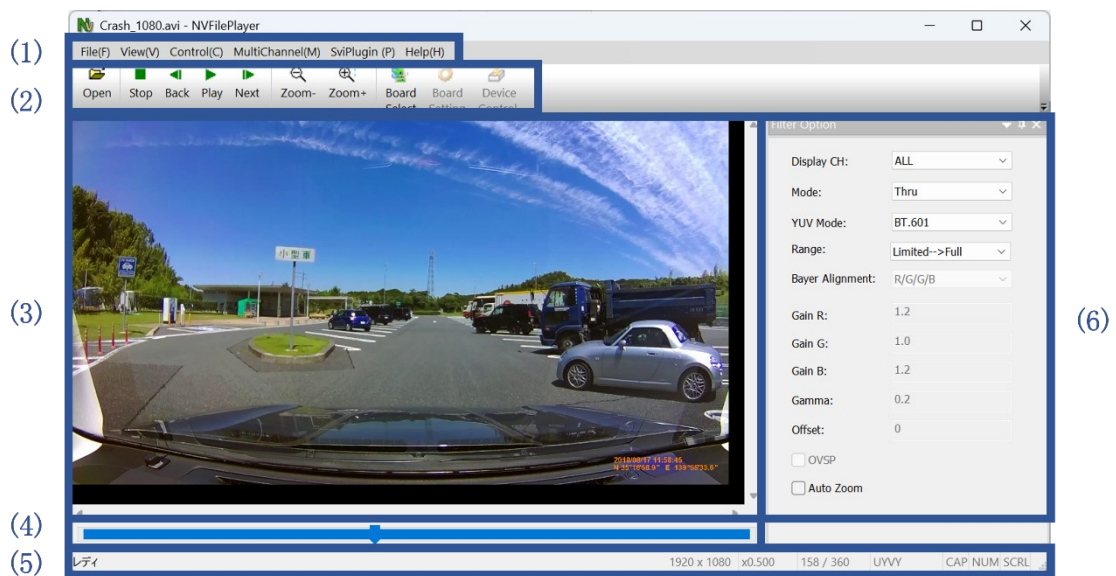
SVL-03-GEN 等の USB Type C 接続のボード: USB 3.2 Gen1/Gen2 以上のポート搭載の PC

ストレージは SATA や NVMe 接続の SSD を使用することを推奨します。

1.3. インストール

フォルダごとローカルに展開してご使用ください。ソフトウェアの実行には Visual C++ 2015-2019 ランタイムが必要です。コンピュータにランタイムがインストールされていない場合、付属の VC_redist.x64.exe を実行してランタイムのインストールを行ってください。

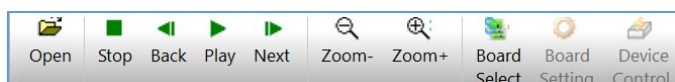
2. 画面の説明



－ 画面に表示される内容はプラグインやソフトウェアの設定に依存します。また、表示位置や表示の有無はユーザの操作により変更することが可能です。

- (1) メニューバー
- (2) ツールバー
- (3) 映像表示画面
- (4) シークバー
- (5) ステータスバー
- (6) Filter Option 画面

2.1. ツールバー

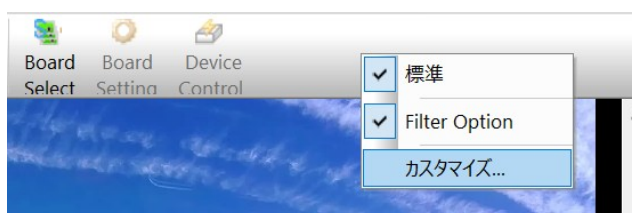


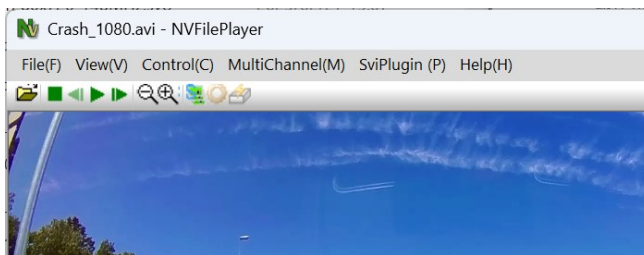
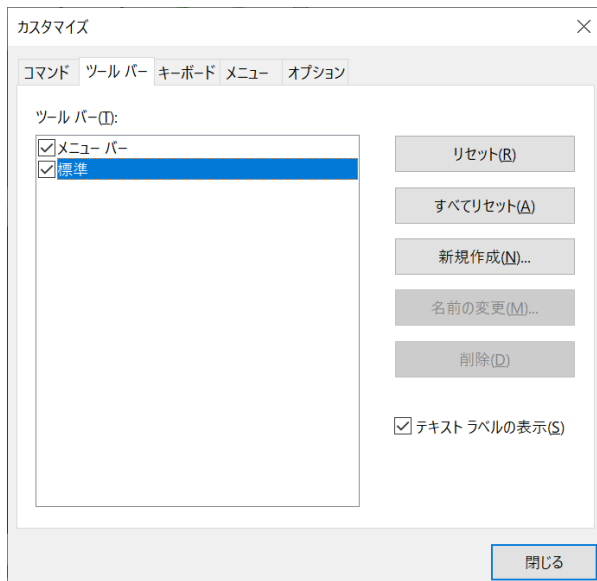
名前	説明
Open	ファイルを開きます。
Stop	動画の再生を停止します。
Back	1 つ前のフレームに移動します。
Play	動画の再生を開始します。(映像出力ではなくプレビューです)
Next	1 つ後のフレームに移動します。
Zoom -	表示倍率を縮小します。Auto Zoom = Enable のとき、表示倍率設定は無視されます。
Zoom +	表示倍率を拡大します。Auto Zoom = Enable のとき、表示倍率設定は無視されます。
Board Select	制御するジェネレーターボードを選択します。
Board Setting	出力する映像のタイミングや、信号の極性、MIPI レーン数、同期設定等を行います。 設定した内容は、NVFilePlayer のディレクトリ内に、SVOGenerator.svo という名前で保存されるため、全ての設定内容を他の NVFilePlayer に複製することが可能です。
Device Control	動画出力コントロールウインドウを表示します。

2.2. ツールバーのカスタマイズ

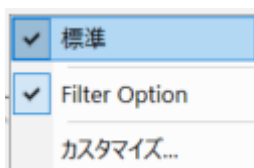
ツールバーを右クリックし、カスタマイズを選択することで、ツールバーのカスタマイズが可能です。

カスタマイズ -> ツールバータブ -> 標準と順に選択し、右下に表示される「テキストラベルの表示」にチェックを外すことで、ツールバーの下機能の説明を非表示にできます。





ツールバーの表示/非表示は、ツールバーを右クリックし、標準を選択することで切替が可能です。

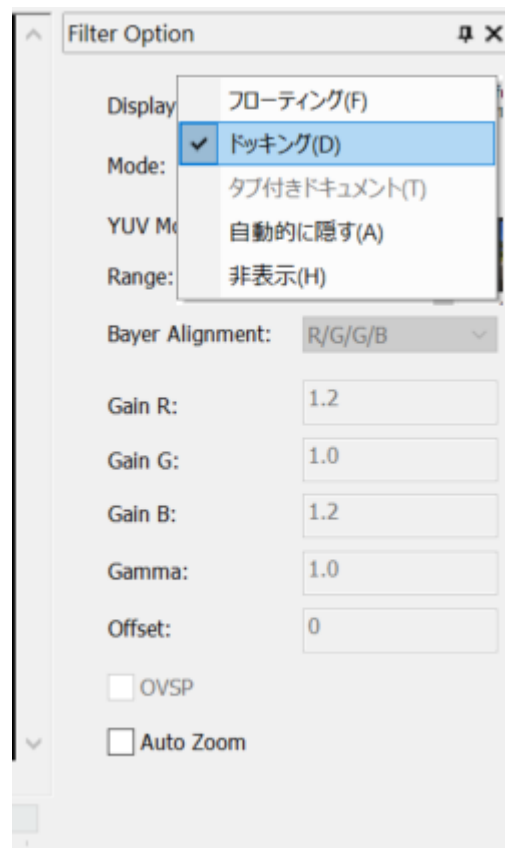
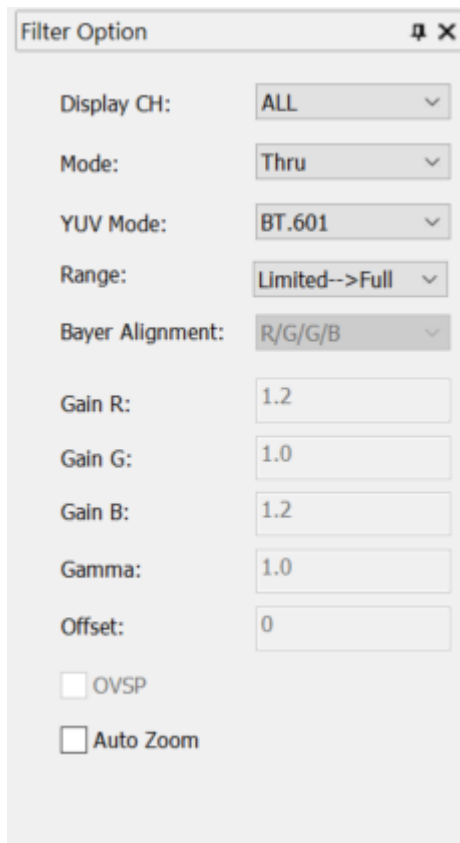


2.3. Filter Option 画面のカスタマイズ

同様に、Filter Option の表示有無も切り替えが可能です。

また、Filter Option はドッキング表示、フローティング表示、自動非表示にも対応しています。

Filter Option を右クリックするメニューで設定が可能です。

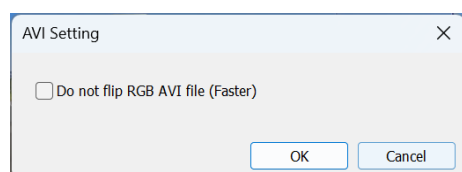


2.4. Filter Option 画面の詳細

項目	説明
Display CH	複数 CH の AVI ファイルを読み込んだ場合、表示する CH を指定します。ALL を指定した場合、複数の AVI ファイルを同時に表示します。
Mode	RAW 画像を表示するための表示モードを指定します。YUV422 フォーマットの場合、Thru を指定してください。 Thru: AVI ファイルのピクセルフォーマットに応じて表示します。 RAWxx/Gray: グレースケールの RAW とみなし、モノクロ画像として表示します。 RAWxx/Color: ベイヤーフォーマットの RAW とみなし、デモザイク処理を行って表示します。
YUV Mode	YUV → RGB 変換式を指定します。
Range	YUV → RGB 変換を行う際のレンジ拡張方法を指定します。
Bayer Alignment	Mode = RAWxx/Color のとき、ベイヤーフォーマットを指定します。
Gain R/G/B	Mode = RAWxx/Color のとき、RGB Gain を指定します。 Mode = RAWxx/Gray のとき、Gain R に輝度成分のゲインを指定します。 1.0 を指定したとき、入力 = 出力となります。
Gamma	Mode = RAW のとき有効です。 ガンマカーブの係数を指定します。一般的なガンマ値の逆数を指定します。
Offset	Mode = RAW のとき有効です。 輝度成分に付加するオフセット値を指定します。
OVSP	Mode = RAW のとき有効です。 チェックを入れると、LSb/MSb を反転してデコードします。
Auto Zoom	チェックを入れると、画像をウィンドウサイズに合わせて拡大・縮小します。 チェックを外すと、ズーム設定で指定した倍率で表示します。

2.5. AVI フォーマット読み込み設定

メニューから **File - File Plugin - NVFilePlugin_AVI** をクリックすると AVI フォーマット読み込み設定が開きます。

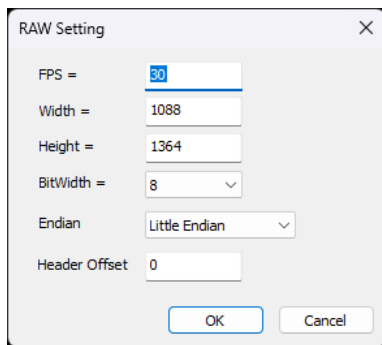


項目	説明
Do not flip RGB AVI file	RGB24 形式の AVI ファイルは映像中のラインが下から上の順に格納されており、YUV 形式などの上から下の順とは逆になっています。このオプションは RGB24 形式の AVI ファイルを開いた際のデータ格納順を指定します。UYVY, YUY2 形式のときは無視されます。

	チェックを入れると、AVI ファイル中のフレームは先頭から順に、上から下の向きで表示されます。このときの処理は SVOGenerator と同じとなり、通常のプレーヤソフトとは上下反転されて表示されます。 チェックを外すと、AVI ファイルは上下反転されて、先頭から順に下から上の向きに表示されます。通常のプレーヤソフトと同じ表示となります。 ジェネレーターボードを使用した映像出力の際は、再生画面と同じ画像が出力されます。 チェックを外すとフレームに対するラインスワップ処理が追加されるため、チェックを入れている方が処理時間は高速になります。
--	--

2.6. RAW フォーマット読み込み設定

メニューから **File - File Plugin - NVFilePlugin_RAW** をクリックすると RAW フォーマット読み込み設定が開きます。NVCap で Capture したときに作成される.dat は、読み込み時に解像度設定が自動的に読み込まれないため、この設定を変更して、正しい解像度・ビット幅設定に変更する必要があります。

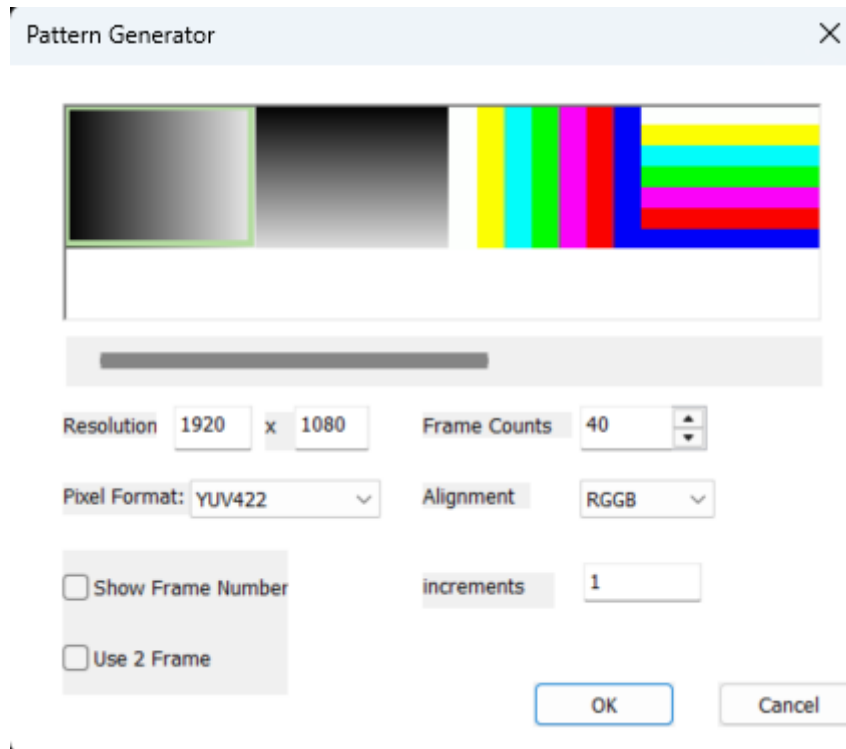


項目	説明
FPS	NVFilePlayer で再生したときのフレームレート (FPS) を設定します。再生ボタンをおしたときの速度に影響しますが、映像信号出力のフレームレートには影響しません。
Width	1 フレームの幅を pixel 単位で指定します。
Height	1 フレームあたりの高さを pixel 単位で指定します。
BitWidth	1 ピクセルあたりのデータサイズをビット単位で指定します。
Endian	バイナリデータに応じて、Big Endian / Little Endian のいずれかを選択します。
Header Offset	映像ファイルの先頭に格納されているヘッダー領域のバイト数を指定します。ヘッダーをスキップして読み込むことができます。

2.7. テストパターン出力設定

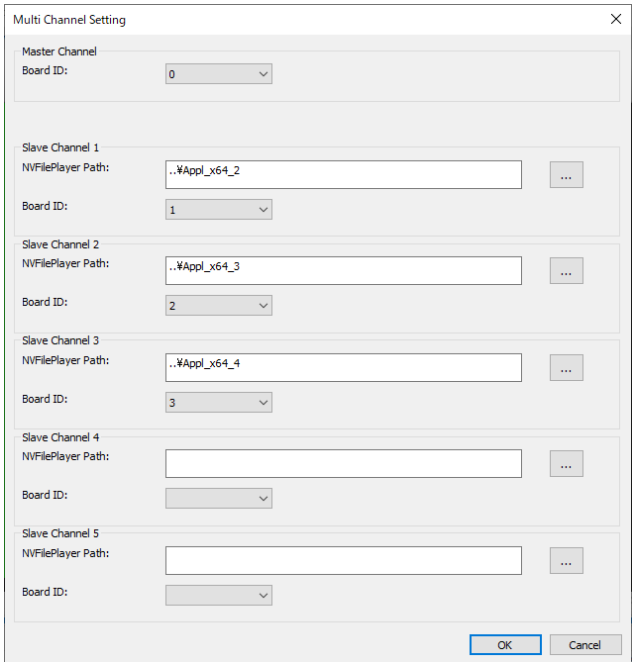
メニューから **File - File Plugin - NVFilePlugin_PatternGenerator** をクリックすると、画像のようなテストパターン出

力設定用画面が開きます。このプラグイン機能を使用することで、計 7 パターンのフレームを使用して、RAW8,10,12,16, RGB24, YUV422 の任意の解像度・フレーム数の映像を出力できます。詳しくは NVFilePlayer_PatternGenerator 説明書をご覧ください。



2.8. マルチチャンネル動作初期設定

1台の PC に接続した複数のジェネレーターボードから動画出力を行う際に、1 つの NVFilePlayer をマスタとし、最大 5CH 分の NVFilePlayer をスレーブとして設定することで、マスタからスレーブの再生を制御することが可能です。

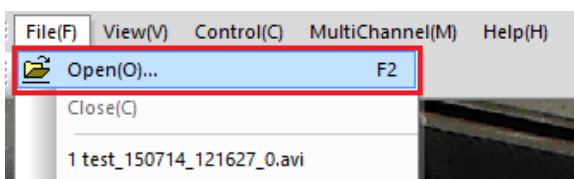


メニューから **MultiChannel - Setting** をクリックすると、マルチチャンネル動作の初期設定画面が開きます。この画面では、マスタチャンネルのボード ID とスレーブチャンネルのボード ID 、スレーブチャンネルの「NVFilePlayer」のパスを指定します。

項目	説明
Master Channel Board ID	マスタとなるボードのボード ID を指定します。 ボード ID については (Board Select 画面の操作) を参照してください。
Slave Channel 1-5 NVFilePlayer Path	スレーブとなる NVFilePlayer.exe が格納されているフォルダを指定します。各スレーブの分フォルダをコピーするなどして すべての Ch に別々のフォルダが指定されている状態にしてください。 使用しないスレーブチャンネルは[NVFilePlayer Path]を空欄にしてください 相対パスに対応していますので、親ディレクトリが異なる環境で実行する際にも設定の変更が不要です。 (例)マスタとなる NVFilePlayer の一つ上位ディレクトリ内にある”Slave1”フォルダを指定する場合”..¥Slave1”となります。
Slave Channel 1-5 Board ID	スレーブとなる NVFilePlayer が操作する対象のボード ID を指定します。各チャンネルで異なる値を設定する必要があります。

3. 操作方法

3.1. 動画を開く

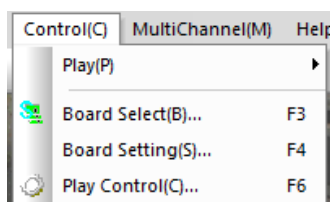


メニューより **File - Open (F2)** を選択するか、ツールバーの「開く」アイコンをクリックするか、ファイルをドラッグ & ドロップすることで動画ファイルを読み込みます。正常にファイルが読み込めると、表示画面とシークバーが更新されます。ツールバーやシークバーの操作により再生、停止、表示倍率、表示フレームを変更することができます。RAW フォーマットのファイル (SVM ボードに RAW カメラを接続して録画したデータ) を表示する場合は、Filter Option 画面の設定により表示方法を変更します。

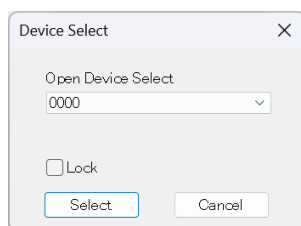
3.2. ボード 1 台を接続したときの操作

1 台のジェネレーターボード (USB モード) を接続して映像信号を出力する場合は、動画ファイル読み込み⇒ボードを選択⇒出力タイミング設定⇒出力操作の手順で操作を行います。

3.2.1. Board Select 画面の操作

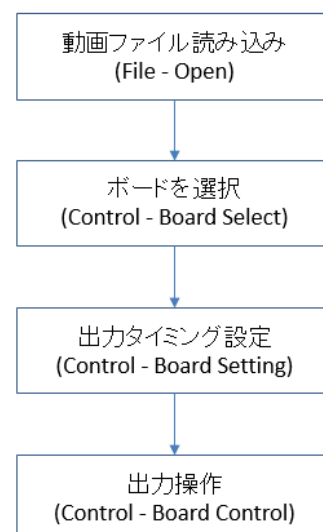


動画ファイルを読み込んだら、メニューより **Control - Board Select** を選択 (もしくは F3 キー) して、「NVFilePlayer」から操作する対象の ジェネレーターボードを選択します。動画ファイルの読み込みとの順番は前後しても問題ありません。なお、他の NVFilePlayer や SVOGenerator で開いているボードを開くことはできません。



Open Device Select には ジェネレーターボードの DIP SW で設定するボード ID を指定します。各 ジェネレーターボードには最大 16 通りの ID を割り当てることができます。DIP SW とボード ID の対応は下記の通りです。

#1	#4	#5	#6	Board ID
OFF	OFF	OFF	OFF	0
OFF	ON	OFF	OFF	1



OFF	OFF	ON	OFF	2
OFF	ON	ON	OFF	3
OFF	OFF	OFF	ON	4
OFF	ON	OF	ON	5
OFF	OFF	ON	ON	6
OFF	ON	ON	ON	7
ON	OFF	OFF	OFF	8
中略				
ON	ON	ON	ON	15

「Lock」にチェックを入れることで、ソフトウェアから開くデバイスのボード ID を固定することができます。「Lock」状態で Board Select 画面を開いたときに選択されたボードが見つからない場合や、同じボード ID のボードが複数検出された場合には、エラーダイアログを表示します。

「Select」をクリックすると、ボードが選択されてダイアログは閉じられます。

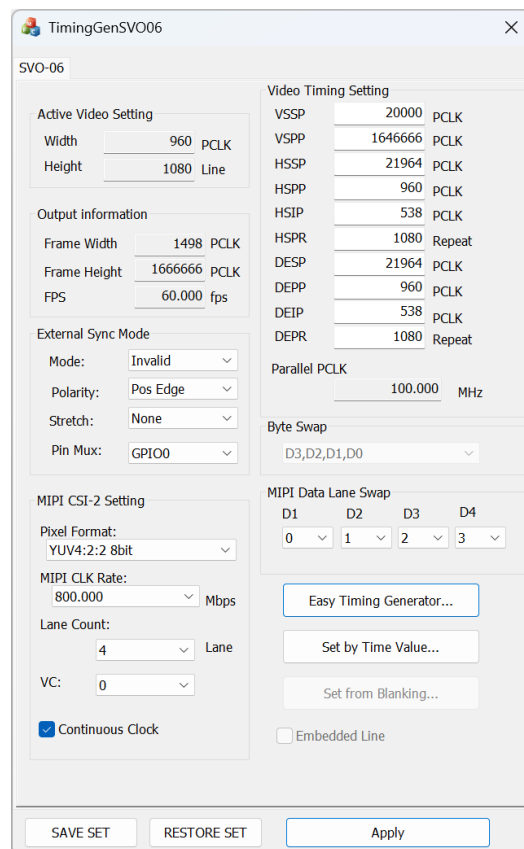
3.2.2. Board Setting 画面

次に、メニューより **Control - Board Setting** を選択（もしくは F4 キー）して、出力タイミング設定を行います。出力タイミング設定画面は、NVFilePlayer が付属の「TimingGen」プログラムを呼び出すことで表示されます。「TimingGen」はボードごとに個別のソフトウェアとして用意されており、exe ファイル単体で実行することも可能です。ジェネレーターボードはこの画面で設定したタイミングの映像信号を生成します。

設定ダイアログは Board Select で開いたボードの種類に依存します。SVL-03-GEN ボードを開いた場合の出力タイミング設定画面を右図に示します。設定の詳細は「TimingGen ソフトウェアマニュアル」や各基板のハードウェア仕様書を参照してください。

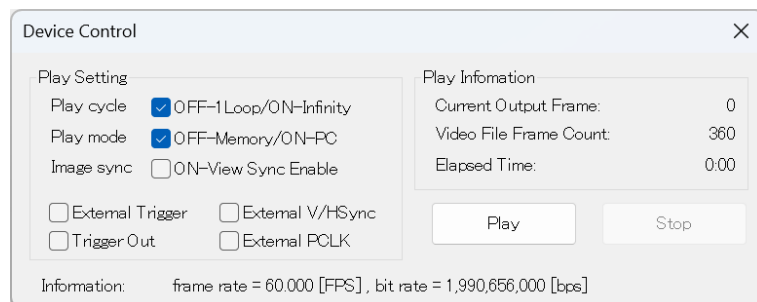
設定ダイアログを開くと以前の設定が読み込まれるので、一度設定してしまえば毎回値を変更する必要はありません。同じボードを同じ設定で使用する場合は、Board Setting 画面を省略することができます。

SAVE SET ボタンをクリックすると、現在の設定をファイルに出力することができます。RESTORE SET をクリックすると、ファイルから設定を読み込みことができます。Easy Timing Generator ボタンをクリックすると、フレームの解像度とピクセルフォーマット、フレームレートから簡単にタイミング設定を作成することができます。



3.2.3. Device Control 画面

全ての設定が完了してからメニューより **Control - Device Control** を選択(もしくは F6 キー) すると、ボード出力を制御する Device Control 画面が表示されます。



「Play」ボタンを押すと ジェネレーターボードからの映像出力が開始されます。映像出力が始まると「Play」ボタンが無効状態になり、「Current Output Frame」がカウントアップされます。

映像出力中に「Stop」ボタンを押すと、映像出力を停止することができます。ファイル全てを転送し終わると、再び「Play」ボタンが有効状態になります。

Play Setting の設定項目

項目	説明
Play cycle	チェックされている場合、繰り返し映像出力(ループ再生)を行います。 チェックされていない場合、1 回再生後出力信号は停止します。
Play mode	チェックされている場合、動画ファイルの全体を順次 ボード上 DRAM のフレームバッファを介して出力することで、動画ファイルの全体を再生します。PC 側の転送帯域が間に合わない場合、出力映像データは不正なデータとなります。 チェックされていない場合、動画ファイルの先頭のみボード上 DRAM に転送して、DRAM の内容を繰り返し出力します。この場合 PC からの動画転送は最初の 1 回のみ行われます。1 台の PC に複数の SV ボードを接続し、USB 帯域、CPU バス帯域の逼迫が予測される場合、また数フレームの連続再生で問題ない場合は、チェックを外し、ボード上の DRAM からの出力モードでの使用を推奨します。
Image sync	Play mode が ON-PC の場合、本項目にチェックをすることで、映像出力と同時に NVFilePlayer 側のプレビュー画面を更新します。 画面更新頻度は PC からボード上フレームメモリへの転送が行われるタイミングなので、数秒に 1 回の更新となります。
External Trigger	外部同期入力端子を有効とします。外部同期信号のフォーマットは Board Setting から設定します。Board Setting で外部同期(External Sync Mode)が無効となっている場合は、このチェックボックスは無効です。 外部同期の動作モードは映像出力開始同期、映像出力開始/停止同期、FSYNC によるフレーム同期の 3 種類に対応しています。
External V/HSync	通常はチェックを外してください。
External PCLK	通常はチェックを外してください。
Trigger Out	チェックされている場合、GPIO から FSYNC 信号を出力します。

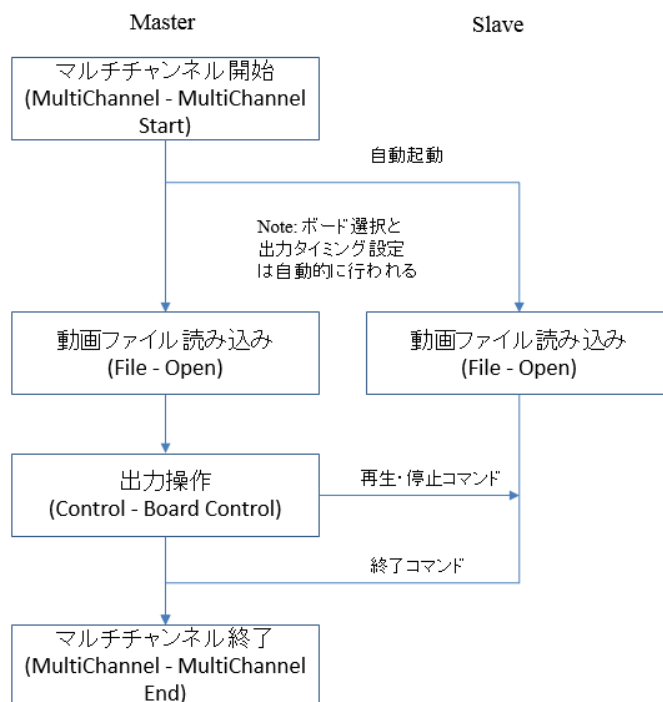
	通常はチェックを外して下さい。
--	-----------------

Play Information の表示項目

項目	説明
Current Output Frame	Play ボタンをクリックしてから出力されたフレーム数を表示します。
Video File Frame Count	現在の設定で出力されるフレーム数を表示します。
Elapsed Time	Play ボタンをクリックしてから経過した時間を表示します。

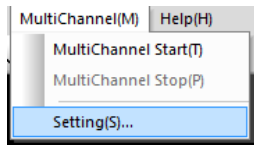
3.3. ボード複数台を接続したときの操作 (マルチチャンネル動作)

複数の「NVFilePlayer」を使って、1 台の PC に接続した複数台の ジェネレーターボードを使った映像信号出力 (マルチチャンネル動作) が可能です。マルチチャンネル動作では複数台の ジェネレーターボードのうち、1 台をメインの操作対象 (マスタチャンネル)、残りのボードを自動操作 (スレーブチャンネル) として使用します。

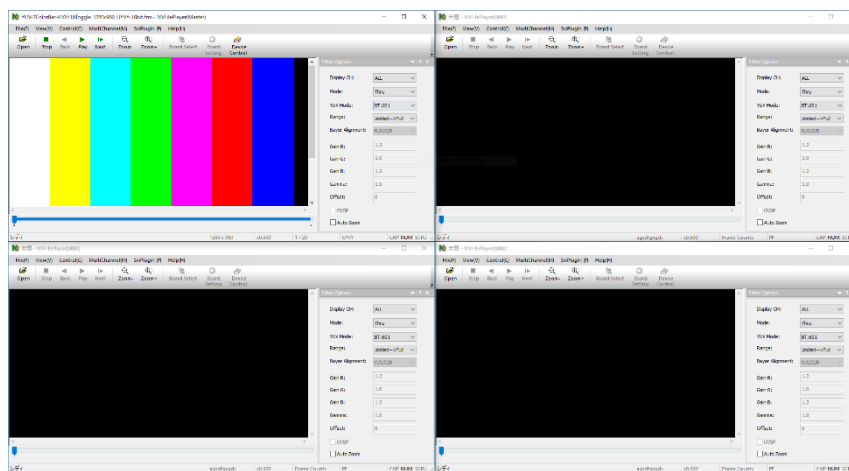
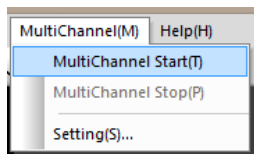


マスタとなる「NVFilePlayer」からマルチチャンネル開始操作 (MultiChannel - MultiChannel Start) を行くと、マルチチャンネル動作モードに入ります。マルチチャンネル動作モードに入ると、[設定画面](#) で設定した個数分の「NVFilePlayer」が起動します。起動と同時にマスタチャンネルとスレーブチャンネルのボード選択と出力タイミング設定が内部で行われます。その過程でエラーが発生した場合、マスタチャンネルにエラーダイアログが表示されます。

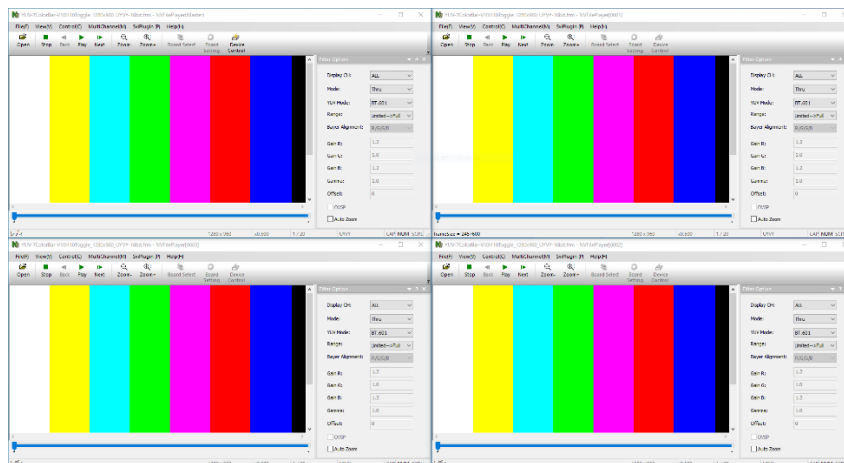
3.3.1. マルチチャンネル動作の操作手順



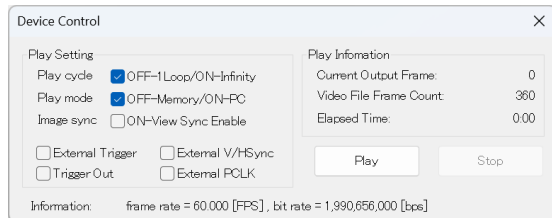
最初にマルチチャンネル動作を行う際は、MultiChannel(M) - Setting(S)... で初期設定を行います。[設定画面](#)のセクションを参照してください。



MultiChannel(M) - MultiChannel Start(T) によりマルチチャンネル動作を開始します。このとき、スレーブチャンネルの「NVFilePlayer」が起動され、対応する ジェネレーターボードを開きます。この時点で、各ボードの出力タイミング設定も行われます。設定画面で選択した Board ID の ジェネレーターボードが見つからない場合、エラー画面が表示されます。

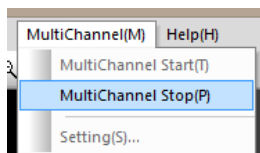


マルチチャンネル動作を開始したら、出力する動画ファイルをそれぞれの「NVFilePlayer」で開きます。もしチャンネルごとに動画ファイルのフレーム数に違いがある場合、映像信号出力時は最もフレーム数の少ない動画ファイルに合わせて出力されます。フレーム数が多いチャンネルの末尾フレーム部分は映像信号としては出力されません。



動画ファイルを開いて、マスターチャンネルから **Control - Device Control** を選択（もしくは F6 キー）すると、ボード出力を制御する Device Control 画面 が表示されます。Device Control 画面で再生・停止操作を行うと、全てのボードに対して再生・停止操作が発行されます。

メニューから MultiChannel(M) - MultiChannel Stop(P) をクリックすると、マルチチャンネル動作を終了します。ス



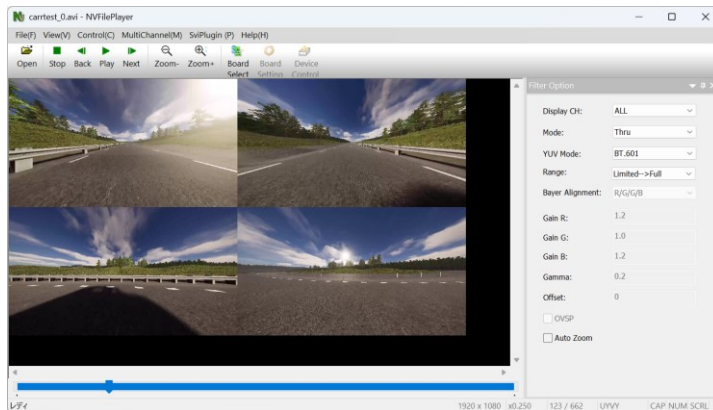
レーブ側の「NVFilePlayer」は自動的に終了されます。

3.4. 複数の動画ファイルの同期プレビュー

「NVFilePlayer」は複数台の SVM ボードで録画した AVI ファイルを読み込み、各ファイルのフレームを同期して表示することができます。複数動画ファイル読み込みは、読み込む動画ファイルのファイル名によって自動的に判断されます。

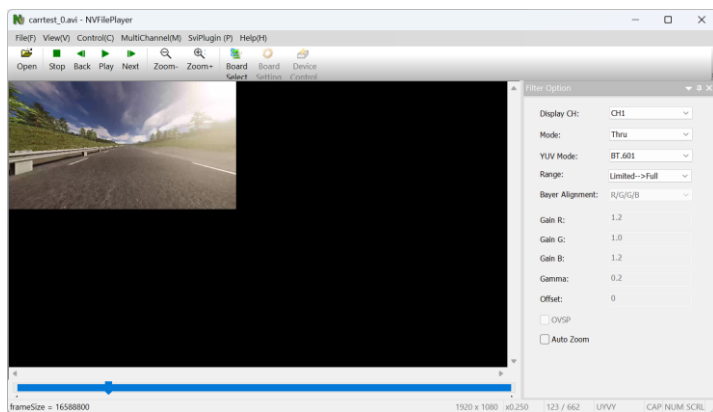
ファイル名の末尾が “_0.avi” - “_5.avi” であるとき、複数 CH のファイルとみなして、他の CH のファイルの読み込みを試行します。“_0.avi” が CH1, “_5.avi” が CH6 に対応します。CH1 から連続した CH 番号のファイルが存在する場合、これらのファイルを開きます。これは SVM ボード付属のキャプチャソフト「NVCap」で複数台の録画を行ったときのファイル命名規則と同じなので、「NVCap」と複数台の SVM ボードを使って録画した AVI ファイルを開くことで、同期して再生することができます。

複数ファイルを読み込んだ場合、Filter Option の Display CH 設定により表示を変更することができます。なお、この機能は動画ファイルの再生時にのみ使用されます。1 台の「NVFilePlayer」が操作可能なジェネレーターボードは 1 台であり、映像信号は CH1 のデータのみ出力されます。



(Display CH = ALL のとき)

左上、右上、左下、右下の順に CH1-CH4 を表示します。



(Display CH = CH1 のとき)

CH1 のみ表示します。

3.5. リスト形式の動画読み込み

テキストファイルを用意することで、複数の動画ファイルを連続して読み込むことができます。1 行 1 ファイルのファイル名を記述したテキストファイルを用意して、拡張子を .avit, .frmt, .lst のいずれかに変更することで、本ソフトで読み出すことができます。リスト内に AVI ファイルと FRM ファイルが混在する場合、エラーとなります。

(リストファイルの例) list_example.avit

```
movie00.avi
movie01.avi
movie02.avi
```

3.6. NVFilePlayer 起動時の設定ファイル自動送信

NVFilePlayer と同じディレクトリに以下名前の設定ファイルを配置することで、特定のタイミングで自動的にジェネレーターボードに対する設定を行うことが可能です。設定ファイルの書式は弊社制御アプリケーション SVMCtl で使用する設定ファイルと同一です。

- Control_Init.txt: Control Dialog 表示後
- Control_Play.txt: Play を押してから映像出力処理前
- Control_Start.txt: Play を押してから映像出力処理後
- Control_Stop.txt: Stop を押してから映像出力停止処理後

3.7. Pixel Picker の使い方

メニューバー → View(V) → Pixel Picker…を選択することで、開いた映像ファイルの任意の箇所の RGB/YUV 要素を表示する、Pixel Picker が起動します。起動すると、マウスカーソルの位置の 1 画素の RGB 要素及び、YUV 要素を常に表示し続けます。



4. アプリケーション・エラーメッセージ一覧

4.1. アプリケーションエラー

項目番号	1
エラーメッセージ	Device UnOpened
エラー内容	ジェネレーターボードの Open 処理に失敗
エラー発生の要因	・ジェネレーターボードの電源が切れた ・ジェネレーターボードの異常 ・アプリケーションからボードが認識できない
対処法	1.一度、アプリケーションを終了し、ジェネレーターボードの電源を OFF にする 2.ボードの電源を入れ、アプリケーション再立ち上げ

項目番号	2
エラーメッセージ	Play Failure (ダイアログの2行目に SVOAPI エラーも表示)
エラー内容	SVO デバイスからのデータ送出処理に失敗
エラー発生の要因	・ジェネレーターボードが処理実行中 ・アプリケーションからボードが認識できない
対処法	・ジェネレーターボードの処理が終了するまで待つ 上記で対処できない場合は項目番号1の対処法を実行

項目番号	3
エラーメッセージ	Shared Memroy UnOpen
エラー内容	SVO メモリーデータ、画像表示用のメモリー領域が確保できない
エラー発生の要因	仮想メモリー領域の不足
対処法	仮想メモリー領域を増やす

項目番号	4
エラーメッセージ	File Open Failure
エラー内容	ファイル Open に失敗
エラー発生の要因	・指定されたファイルがオープンできない。 ・既に別のアプリケーションでオープンされている ・指定したパスにファイルが見つからない
対処法	・ファイルを使用していれば、使用を終了する ・正しいファイルパスを設定する

項目番号	5
エラーメッセージ	Update Incomplete
エラー内容	FPGA もしくは Firmware のアップデートに失敗
エラー発生の要因	・SVO デバイスが Open できない ・ジェネレーターボードが処理中 ・ファイルデータが不正
対処法	・ジェネレーターボードの処理を終了させる ・ファイルを確認する

項目番号	6
エラーメッセージ	Not Data Analyze
エラー内容	データ解析が終了していない
エラー発生の要因	・データを取得していない ・ファイルのデータが解析できない
対処法	・データを取得する ・ファイルを確認する

項目番号	7
エラーメッセージ	Not Selected Device
エラー内容	ジェネレーターボード未選択
エラー発生の要因	ジェネレーターボードの選択を行っていない
対処法	ジェネレーターボードの選択を行う

項目番号	8
エラーメッセージ	Not Idol
エラー内容	ジェネレーターボードが処理実行中
エラー発生の要因	ジェネレーターボードが処理を実行している
対処法	ジェネレーターボードの処理が終了するまで待つ。 項目番号1の対処法を実行する

4.2. SVGEN_API エラー

項目番号	9
エラーメッセージ	Win32API Error (2行目にエラーの詳細情報)
エラー内容	Windows の API エラー
エラー発生の要因	詳細情報による
対処法	詳細情報による

項目番号	10
エラーメッセージ	Connect No Device or Power Off
エラー内容	USB にジェネレーターボードが繋がれていない。または電源が入っていない
エラー発生の要因	- ジェネレーターボードが USB に接続されていない - ジェネレーターボードの電源がはいっていない
対処法	- デバイスマネージャで SVOUSB20 が認識されていることを確認 - ジェネレーターボードを接続する - ジェネレーターボードの電源を入れる

項目番号	11
エラーメッセージ	Device Multi Open
エラー内容	複数のジェネレーターボードを Open しようとしている
エラー発生の要因	- 複数のジェネレーターボードを Open しようとしている 1つのジェネレーターボードに対して2重に Open しようとしている
対処法	2重 Open していないか確認する - 複数のジェネレーターボードを1つのアプリケーションで Open しようとしていないか確認する

項目番号	12
エラーメッセージ	Device UnOpened
エラー内容	ジェネレーターボードが Open していない
エラー発生の要因	Open していないジェネレーターボードに対して処理をしようとしている
対処法	- ジェネレーターボードを Open する - Control ダイアログを閉じて、メニューの Control を選択する。

項目番号	13
エラーメッセージ	Parameter Incorrect
エラー内容	設定パラメータの異常
エラー発生の要因	設定パラメータが間違っている
対処法	設定パラメータの確認

項目番号	14
エラーメッセージ	FW Update TimeOut
エラー内容	Firmware アップデートに失敗
エラー発生の要因	・ジェネレーターボードが処理中 ・ファイルデータが不正
対処法	・ジェネレーターボードの処理を終了させる ・ファイルを確認する

項目番号	15
エラーメッセージ	FPGA Update TimeOut
エラー内容	FPGA アップデートに失敗
エラー発生の要因	・ジェネレーターボードが処理中 ・ファイルデータが不正
対処法	・ジェネレーターボードの処理を終了させる ・ファイルを確認する

項目番号	16
エラーメッセージ	Image Data Not Stored In SVO
エラー内容	ジェネレーターボードのメモリーにデータが格納されていない
エラー発生の要因	ジェネレーターボードのメモリーにデータが格納されていない
対処法	ジェネレーターボードへデータを転送する

項目番号	17
エラーメッセージ	Command Busy
エラー内容	ジェネレーターボードが処理中
エラー発生の要因	ジェネレーターボードが処理実行中
対処法	ジェネレーターボードが処理が終了するまで待つ

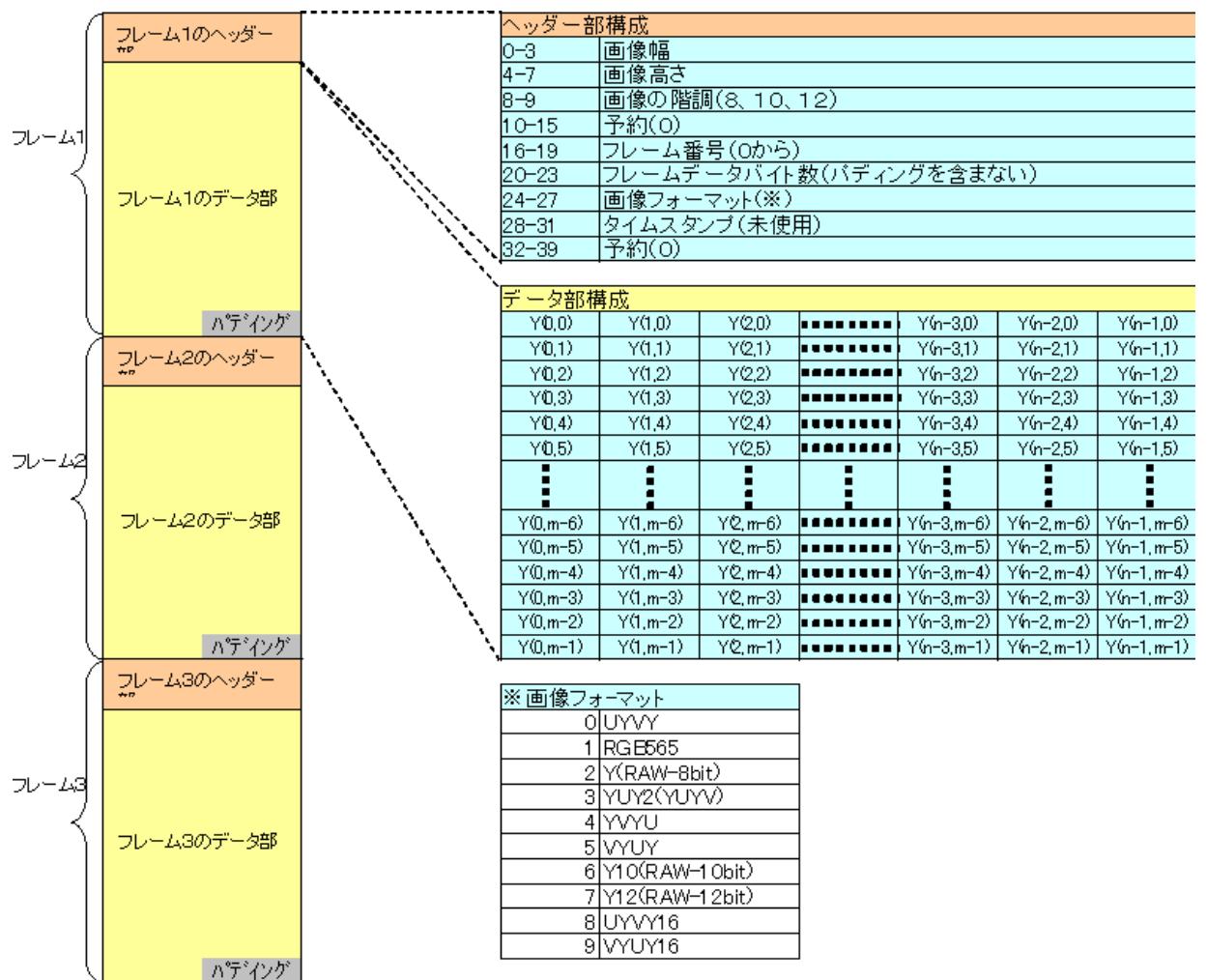
項目番号	18
エラーメッセージ	Command Incorrect
エラー内容	規定されていないコマンドをジェネレーターボードに送った
エラー発生の要因	規定されていないコマンドをジェネレーターボードに送った
対処法	送信コマンドの確認

5. FRM 形式のデータフォーマット

FRM 形式はカメラモジュールまたはイメージセンサから出力されたデータをフレームごとに 40 バイトのヘッダが付加されたもので、フレームの前にヘッダが記録されます。

データ部はカメラから出力されたままを記録します。但しフレーム部のバイト数は 64 で割り切れるようパディングデータが付加されています。

以下に、FRM 形式の画像ファイルフォーマットの詳細を示します。



例) RAW-10bit時のFRM形式データの先頭12バイトのダンプ

	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	0123456789ABCDEF
0000:0000	B4	02	00	00	07	02	00	00	0A	00	00	00	00	00	00	00	
0000:0010	00	00	00	00	00	F6	0A	00	06	00	00	00	8C	00	00	00	
0000:0020	00	00	00	00	00	00	00	00	0E	00	BE	00	FE	00	BE	00	
0000:0030	7E	00	7E	00	7E	00	BE	00	FE	01	BE	01	BE	00	BE	00	
0000:0040	FE	00	BE	00	3E	00	7E	00	FE	00	FE	00	BE	00	BE	00	
0000:0050	FE	00	3E	00	BE	00	FE	00	7E	01	3E	01	FE	00	BE	01	
0000:0060	7E	01	FE	01	FE	00	FE	00	BE	00	FE	00	FE	00	BE	00	

画像の階調が10ビット、12ビット、16ビットのバイト並びはビッグエンディアンとなります。