【Chunk Data の使い方】

Chunk Data の使い方

● 背景:

最新の JAI カメラ(GO-2400-PGE 及び GO-5100-PGE)及び JAI SDK(バージョン 3.0.1 以後)は Chunk Data をサポートしています。ご使用のカメラのマニュアルで Chunk Data がサポートされているかどうかを確認できます。このドキュメントでは、Chunk Data の使用方法について説明します。

Chunk Data:

カメラの Chunk Data は GigE Vision 及び USB3 Vision で定義されており、広い意味を持っています。

JAI のカメラでは Chunk Data はカメラから転送される画像のメタデータになります。メタデータは各画像についてきます。これらの Chunk Data を利用して、ユーザーは画像キャプチャ時の ROI、露光時間などの各種情報を取得できます。

● 使用可能な Chunk Data アイテム:

各カメラの使用可能な Chunk Data アイテムはカメラのマニュアルに書かれています。このドキュメントの付録で、Chunk Data の例を挙げています。

● 必要な Chunk Data を有効にする:

画像に Chunk Data を添付するために、ユーザーは必要なアイテムを有効にする必要があります。

1) Chunk Data を有効にする:

カメラパラメータリスト: m) Chunk Data Control -> Chunk Mode Active を「True」にします。

- 2) Chunk Data のアイテムを選択する:
- m) Chunk Data Control -> Chunk Selector で必要なアイテムに切り替えて、「Chunk Enable」欄で「True」にします。

例として図1ではChunk Dataの「Offset X」を有効にしています。



【Chunk Data の使い方】

実際図 1 では「Offset X」と「Offset Y」の両方を有効しました。画像キャプチャ中に、「Chunk Offset X」と「Chunk Offset Y」が更新されています。

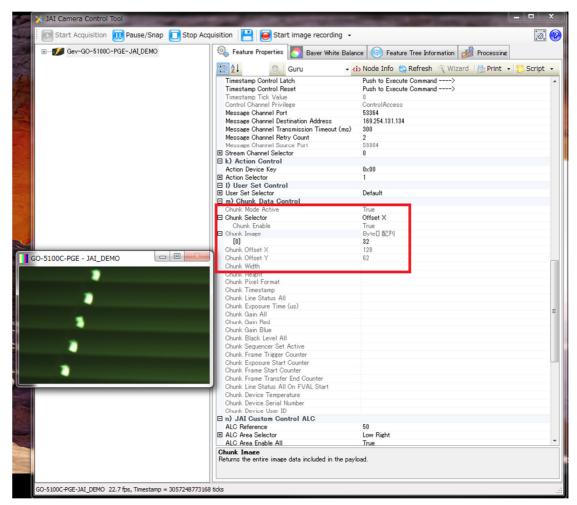


図1: Chunk Data の選択と設定

● アプリケーションで Chunk Data を取得する:

アプリケーションを作成するとき2種類があります:コールバック方式とエキスパート方式。

1) コールバック 方式:



【Chunk Data の使い方】

Chunk Data を取得するに最もシンプルな方法です。JAI SDK はデータストリームからの Chunk Data を解析し、カメラのノードマップに添付します。ユーザーはコールバック関数でカメラのノードマップを読み取るだけで Chunk Data を取得できます。

サンプルプログラム StreamCallbackSample でのコード:

StreamCallbackSampleDlg.cpp ファイル内にあります。

関数 J_Camera_GetValuexxx()を使用して、カメラのノードマップから Chunk Data の情報を取得できます。ノードマップはコールバック関数の Return まで使用可能です。

2) エキスパート方式:

ユーザーはデータストリームを自分で解析したい場合、データストリームのダイレクトアクセスも可能です。下記 JAI SDK の下記 API を使用できます:

- J_DataStream_GetBufferChunkData()
- J_Camera_AttachChunkData()
- J_Camera_UpdateChunkData()
- J_Camera_DetachChunkData()

サンプルコードは StreamThreadSample の中でご参照ください。この方式を使用するには、Chunk Data のフォーマットに対する知識が必要になります。



【Chunk Data の使い方】

● 付録:

使用可能な Chunk Data アイテム: GO-5100-PGE の場合

表1: Chunk Data の例 (GO-5100-PGE)

Feature	Genicam Name	Chunk ID	Data size (bytes)	Interface	Memo	
Image	ChunkImage	1000h	-	IRegister		
OffsetX	ChunkOffsetX	2000h	4	I I nteger		
OffsetY	ChunkOffsetY	2001h	4	II nteger		
Width	ChunkWidth	2002h	4	IInteger		
Height	ChunkHeight	2003h	4	IInteger		
ExposureTime	ChunkExposure Time	2004h	4	IF oat	Timed only	
GainAll	Chunk Gain All	2005h	4	IF oat		
GainRed	ChunkGainRed	2006h	4	IF oat	Color only	
GainBlue	Chunk Gain Blue	2007h	4	IFloat	Color only	
Black Level All	ChunkBlackLevelAll	2008h	4	IFloat		
BlackLevelRed	ChunkBlackLevelRed	2009h	4	IF oat	Color only	
Black Level Blue	ChunkBlackLevelBlue	200Ah	4	IFloat	Color only	
BinningHV_LUTEnable	ChunkBinningHV_LUTEnable	200Bh	4	IInteger	[0]: H-Binning Enable (Mono only) [1]: V-Binning Enable (Mono only) [2]: Binning MODE (Mono only) [3]: LUT Enable [4]: Sensor V-Binning (Mono only) [5]: Sensor H-Binning (Mono only)	
SequencerSetActive	ChunkSequencerSetActive	200Ch	4	II nteger		
FrametriggerCounter	ChunkFrametriggerCounter	200Eh	4	I I nteger		
ExposureStartCounter	ChunkExposureStartCounter	200Fh	4	I I nteger		
FrameStartCounter	ChunkFrameStartCounter	2010h	4	I I nteger		
FrameTransferEndCounter	ChunkFrameTransferEndCounter	2011h	4	IInteger		
PixelFormat	ChunkPixelFormat	2012h	4	IEnumerat ion		

4



【Chunk Data の使い方】

LineStatusAII	ChunkLineStatusAll	2013h	4	IInteger	[0]: Line1 - TTL Out 1 [1]: Line2 - Opt Out 1 [2]: Line3 - Opt Out 2 [3]: Line4 - TTL In 1 [4]: Line5 - Opt In 1 [5]: Line6 - Opt In 2 [6]: Line7 - CC1/CXP In [7]: Line8 - TTL Out 2(Option) [8]: Line9 - TTL Out 3(Option) [9]: Line10 - TTL In 2(Option) [10]: Line11 - LVDS In(Option) [11]: TimeStampReset [12]: Nand0_In_1 [13]: Nand0_In_2 [14]: Nand1_In_2
Timestamp	ChunkTimestamp	2014h	8	II nteger	
LineStatusAllOnFVALStart	ChunkLineStatusAllOnFVALStart	2016h	4	IInteger	same as LineStatusAll
DeviceSerialNumber	ChunkDeviceSerialNumber	2017h	64	IString	
DeviceUserID	ChunkDevice UserID	2018h	64	IString	
DeviceTemperature	ChunkDevice Temperature ChunkDevice Temperature	2019h	4	IF∣oat	
UserData	ChunkUserData	201Ah	128	IRegister	

End.



【Chunk Data の使い方】

Revision history

Revision	Date	Changes
1	2017.2.28	New release