

# **MVR Series Development Kit**

**Programmer's Manual**

**Version 3.40J**

The logo for Canopus, featuring the word "canopus" in a bold, lowercase, sans-serif font. The letters are dark green with a slight shadow effect, giving it a three-dimensional appearance.

## ■ご購入製品を使用される際の注意事項

ここでは、プログラムを行うハードウェア(MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000)をご使用になられるときにご注意いただきたい事項について説明しています。ハードウェアのご使用方法や、本注意事項の内容についてご不明な点、疑問点などございましたら、カノープス株式会社テクニカルサポートまでお問い合わせください。

MVR Series Development Kit のサポートは、カノープスシステム開発サポート(p.19 参照)で承っております。

カノープス株式会社

〒651-2241

神戸市西区室谷 1-2-2(神戸ハイテクパーク内)

テクニカルサポート TEL.078-992-6830

(祝祭日および当社指定休日を除く月～金 10:00～12:00 13:00～17:00)

## ●ご利用目的に関する注意事項

医療機器や人命に関するシステムでは、絶対にご利用にならないでください。製品の性質上、これらのシステムへの導入は適しません。

## ●製品の取り付けおよび取り外しに関する注意事項

製品の取り付けや取り外しを行う場合、必ずパソコン本体および周辺機器の電源を切り、さらに電源ケーブルをコンセントから抜いた状態で行ってください。

パソコン本体および周辺機器の電源を入れたまま製品を取り付けたり取り外したりした場合、製品やパソコン本体、周辺機器および周辺機器に接続されている機器の一部が破壊される恐れがあります。また、パソコン本体および周辺機器の電源ケーブルをコンセントから抜かず、パソコン本体や周辺機器の筐体(電源ユニットなど)、機器の金属部分を触った場合には感電する恐れがあります。

## ●静電気に関する注意事項

製品に静電気が流れると製品上の部品が破壊される恐れがあります。各コネクタや部品面(MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000)には直接手を触れないでください。

静電気は衣服や人体からも発生します。製品に触る前に、一旦接地された金属製のものに触れてください(体内の静電気を放電することになります)。

●消費電流に関する注意事項

複数の拡張ボードをパソコンに取り付けるときは、ご購入製品を含めた全ての製品の消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を越えていないことを必ず確認してください。全ボードの消費電流の合計がパソコンの最大供給電流を越えたりするなどの動作条件を満たさない環境で使用し続けると、システムが正常に動作しない場合やシステムに負荷がかかり、パソコンが故障する原因となる恐れがあります。

消費電流のわからない製品については、その製品の取扱説明書をご覧くださいか、メーカーに直接お問い合わせいただいております。

●他社製品との併用に関する注意事項

他社製品と併用されるとご購入製品は正常に動作しないことがあります、そのためにシステムが本来の目的を達成することができないこともあります。あらかじめ、製品単体の環境でご購入製品が正常に動作することをご確認ください。また、他社製品との併用でご購入製品が正常に動作しないのであれば、その他社製品とご購入製品との併用はお止めください。

●その他の注意事項

製品は指定された位置に指示通り取り付けてください。指示通りに取り付けられてない場合、製品 (MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000) の金属部とパソコンの金属部が接触してショートするなどの要因で、製品やパソコン本体・周辺機器が破壊される恐れがあります。

製品を取り扱うときは手など皮膚を傷つけないよう十分にご注意ください。ハードウェアの仕様上、製品のパネル、コネクタ、エッジ、裏面は金属のピンが突出していることがあります。製品を取り付けたり取り外したりするときは、製品全体を軽く包み込むようにお持ちください。

動作中の製品は熱により非常に熱くなります。長時間使用した製品に手を触れる際には、十分ご注意ください。



## ご注意

- (1)本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2)本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3)本製品は内容について万全を期して作成いたしました。万が一不審な点や誤り、記載漏れなどお気づきの事がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4)運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
- (5)本製品付属のソフトウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアセンブリを禁じます。
- (6)カノープス、Canopus およびそのロゴはカノープス株式会社の登録商標です。  
MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000 および MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000 Development Kit はカノープス株式会社の商標です。
- (7)MS、Windows は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。またその他の商品名やそれに類するものは各社の商標または登録商標です。



## 表記について

- 本書では Microsoft® Windows® operating system を単に『Windows』、Microsoft® WindowsNT® operating system を単に『WindowsNT』と表記します。
- 本書は Windows 上でプログラムを作成することができる方を対象に書かれています。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。プログラム上の基本的な事項、プログラムの方法などについては記載していません。
- 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、ディスクに添付のテキストファイルも必ずお読みください。

## 目次

<b>CHAPTER 0 Preliminaries .....</b>	<b>10</b>
1. 関数の仕様変更.....	10
2. 開発キットの内容.....	12
3. 開発キットのインストール.....	14
4. Visual C++でのアプリケーション開発.....	15
5. 他の開発ツールでのアプリケーション開発.....	16
6. サンプルプログラム.....	17
7. 開発キットに含まれるソースコードの取り扱いについて.....	18
8. プログラム作成時の注意事項.....	19
<b>CHAPTER 1 Tutorial .....</b>	<b>20</b>
1. エンコードアプリケーションの作成.....	20
カードの選択.....	21
エンコーダの使用開始.....	22
オーバーレイウィンドウの生成.....	24
ウィンドウの移動およびサイズ変更.....	25
エンコードの開始.....	26
エンコードの停止.....	27
オーバーレイウィンドウの破棄.....	27
エンコーダの使用終了.....	27
2. デコードアプリケーションの作成.....	28
カードの選択.....	29
デコーダの使用開始.....	30
オーバーレイウィンドウの生成.....	32
ウィンドウの移動およびサイズ変更.....	33
デコードの開始.....	34
デコードの停止.....	35
オーバーレイウィンドウの破棄.....	35
デコーダの使用終了.....	35
<b>CHAPTER 2 Quick Reference.....</b>	<b>36</b>
<b>CHAPTER 3 Video Encoder Functions .....</b>	<b>40</b>
ENC_Set_Callback.....	40
ENC_Can_Initialize.....	42
ENC_Get_Codec_Config.....	43

ENC_Set_Codec_Number .....	45
ENC_Initialize .....	46
ENC_Initialize_Ex .....	47
ENC_Terminate .....	49
ENC_Get_Media .....	50
ENC_Set_Media .....	51
ENC_Can_Record .....	52
ENC_Get_Status .....	53
ENC_Can_Overlay_Window .....	54
ENC_Create_Overlay_Window .....	55
ENC_Destroy_Overlay_Window .....	56
ENC_Move_Overlay_Window .....	57
ENC_Resize_Overlay_Window .....	58
ENC_Show_Overlay_Window .....	59
ENC_Get_Overlay_Window .....	60
ENC_Get_Overlay_Rect .....	61
ENC_Set_Overlay_Rect .....	62
ENC_Start_Monitor .....	63
ENC_Stop_Monitor .....	64
ENC_Get_Monitor_Status .....	65
ENC_Get_VideoCD_Mode .....	66
ENC_Set_VideoCD_Mode .....	67
ENC_Get_BSS_Parameter .....	68
ENC_Set_BSS_Parameter .....	69
ENC_Get_BSS_Parameter_AV .....	70
ENC_Set_BSS_Parameter_AV .....	71
ENC_Get_Overlay_Parameter .....	72
ENC_Set_Overlay_Parameter .....	74
ENC_Get_Video_Parameter .....	75
ENC_Set_Video_Parameter .....	77
ENC_Get_Video_Parameter2 .....	79
ENC_Set_Video_Parameter2 .....	81
ENC_Get_Video_Encode_Parameter .....	82
ENC_Set_Video_Encode_Parameter .....	85
ENC_Get_Video_Encode_Parameter_Ex .....	86
ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex .....	88

ENC_Get_Video_Encode_Parameter_Ex2.....	90
ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex2 .....	92
ENC_Get_Audio_Format .....	93
ENC_Set_Audio_Format.....	94
ENC_Get_Audio_Parameter.....	95
ENC_Set_Audio_Parameter .....	97
ENC_Get_Audio_Encode_Parameter.....	98
ENC_Set_Audio_Encode_Parameter .....	100
ENC_Init_Movie .....	101
ENC_Record_Movie.....	102
ENC_Stop.....	103
ENC_Get_BitmapBits.....	104
ENC_Save_DIB.....	106
ENC_Save_JPEG.....	107
ENC_Get_Record_Time.....	108
ENC_Set_Record_Time.....	109
ENC_Get_Movie_File.....	110
ENC_Set_Movie_File.....	111
ENC_Get_Frame_Count.....	112
ENC_Get_Time .....	113
ENC_Detect_Video_Input_Source.....	114
ENC_Set_Digital_Video_Input .....	115
ENC_Get_Digital_Video_Input.....	116
ENC_Set_Video_Encode_File.....	117
ENC_Get_Last_Error .....	118
<b>CHAPTER 4 Video Decoder Functions .....</b>	<b>119</b>
DEC_Set_Callback.....	119
DEC_Can_Initialize.....	121
DEC_Get_Codec_Config .....	122
DEC_Set_Codec_Number .....	124
DEC_Initialize .....	125
DEC_Initialize_Ex.....	126
DEC_Terminate .....	128
DEC_Get_Media .....	129
DEC_Set_Media.....	130
DEC_Can_Playback .....	131

DEC_Get_Status.....	132
DEC_Can_Overlay_Window.....	133
DEC_Create_Overlay_Window.....	134
DEC_Can_VideoPort_Overlay_Window.....	135
DEC_Create_VideoPort_Overlay_Window.....	136
DEC_Destroy_Overlay_Window.....	137
DEC_Move_Overlay_Window.....	138
DEC_Resize_Overlay_Window.....	139
DEC_Show_Overlay_Window.....	140
DEC_Get_Overlay_Window.....	141
DEC_Get_Overlay_Rect.....	142
DEC_Set_Overlay_Rect.....	143
DEC_Start_Monitor.....	144
DEC_Stop_Monitor.....	145
DEC_Get_Monitor_Status.....	146
DEC_Get_BSR_Parameter.....	147
DEC_Set_BSR_Parameter.....	148
DEC_Get_Overlay_Parameter.....	149
DEC_Set_Overlay_Parameter.....	151
DEC_Get_Video_Parameter.....	152
DEC_Set_Video_Parameter.....	153
DEC_Get_Audio_Parameter.....	154
DEC_Set_Audio_Parameter.....	155
DEC_Get_Decode_Parameter.....	156
DEC_Set_Decode_Parameter.....	158
DEC_Play.....	160
DEC_Play_From.....	161
DEC_Pause.....	162
DEC_Resume.....	163
DEC_Stop.....	164
DEC_Get_BitmapBits.....	165
DEC_Save_DIB.....	166
DEC_Save_JPEG.....	167
DEC_Get_Repeat.....	168
DEC_Set_Repeat.....	169
DEC_Get_Movie_File.....	170

DEC_Set_Movie_File.....	171
DEC_Get_Image_Size.....	172
DEC_Get_Frame_Count.....	173
DEC_Get_Time .....	174
DEC_Get_Type.....	175
DEC_Get_File_Type.....	176
DEC_Get_Playback_Time.....	177
DEC_Seek.....	178
DEC_Get_Sync_Stc_Value.....	179
DEC_Get_Last_Error .....	180
<b>APPENDIX .....</b>	<b>181</b>
1. エラーコード一覧.....	181

## CHAPTER 0 Preliminaries

### 1. 関数の仕様変更

#### Version1.10 から Version2.00 への変更点

- **Version1.10 から Version2.00** へのアップデートにより、次の関数について引数の変更や構造体のメンバー追加など仕様が変更になりました。詳細については、**CHAPTER3** および **CHAPTER4** の各関数についての説明をご覧ください。

関数	変更内容
<b>ENC_Set_Callback</b>	引数の <b>ENC_CB_TMAP</b> が <b>ENC_VOBU_ENT</b> に変わりました。また、新たに引数は2つ追加されました。
<b>ENC_Initialize</b>	引数の <b>ENC_MEDIA</b> が削除されました。 <b>ENC_MEDIA</b> の取得／設定については、 <b>ENC_Get_Media</b> 関数／ <b>ENC_Set_Media</b> 関数で行ないます。
<b>ENC_Can_Overlay_Window</b>	引数が1つ追加されました。
<b>ENC_Create_Overlay_Window</b>	引数が2つ追加されました。
<b>ENC_Get_Video_Encoder_Parameter_Ex</b>	<b>ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX</b> 構造体の <b>reserved</b> メンバーが削除され、新たに3つのメンバーが追加されました。
<b>ENC_Set_Video_Encoder_Parameter_Ex</b>	同上
<b>ENC_Init_Movie</b>	引数の <b>ENC_MODE</b> が削除されました。
<b>DEC_Can_Overlay_Window</b>	引数が1つ追加されました。
<b>DEC_Create_Overlay_Window</b>	引数が2つ追加されました。
<b>DEC_Get_Decode_Parameter</b>	<b>DEC_DECODE_PARAMETER</b> 構造体にメンバーが2つ追加されました。
<b>DEC_Set_Decode_Parameter</b>	同上

※お試し版で追加された関数で、仕様が変更になったものについては記述しておりません。

**Version2.00 から Version2.10 への変更点**

Version2.00 から Version2.10 へのアップデートにより、仕様に変更になりました。変更内容は以下のとおりです。

- 次の関数について引数の変更や構造体のメンバー追加など仕様に変更になりました。詳細については、CHAPTER3 および CHAPTER4 の各関数についての説明をご覧ください。

関数	変更内容
DEC_Get_Decode_Parameter	DEC_DECODE_PARAMETER 構造体にメンバーが1つ追加されました。
DEC_Set_Decode_Parameter	同上

- この開発キットは、マイクロソフト株式会社の Visual C++ 4.2 用から Visual C++ 6.0 用に変更になりました。

**Version2.10 から Version3.00 への変更点**

- Version2.10 から Version3.00 へのアップデートにより、次の関数について引数の変更や構造体のメンバー追加など仕様に変更になりました。詳細については、CHAPTER3 および CHAPTER4 の各関数についての説明をご覧ください。

関数	変更内容
ENC_Get_Video_Encoder_Parameter_Ex	ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX 構造体にメンバーが1つ追加されました。
ENC_Set_Video_Encoder_Parameter_Ex	同上

※新規追加された API については、ここでは記述しておりません。

## 2. 開発キットの内容

**MVR Series Development Kit** (以下、開発キットと記します) は、ビデオ映像を MPEG2/MPEG1 フォーマットでキャプチャしたり、その逆に MPEG2/MPEG1 フォーマットのファイルをビデオ信号として出力する **MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** の機能をアプリケーションに組み込むためのコンポーネントです。

この開発キットには以下に示すように、インクルードファイルおよびサンプルプログラム(ソースコードと実行ファイル)で構成されています。

### C/C++用インクルードファイル

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Include\Mvrapidef.h**

### C/C++用ライブラリファイル

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Lib\Mvrapi.lib**

### C/C++用サンプルプログラム(ソースコード)

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Encode**  
…エンコード

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Encode Memory**  
…エンコード(メモリ渡し)

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Com\Encode communication Ex**  
…エンコード(通信)

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Decode**  
…デコード

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Decode Memory**  
…デコード(メモリ渡し)

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Com\Decode Communication Ex**  
…デコード(通信)

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\Multi**  
…複数枚制御

**Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Samples\MvrCtrl**  
…ActiveX コントロール

C/C++用サンプルプログラム(実行ファイル)

<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Encode.exe</b>	…エンコード
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Encode_m.exe</b>	…エンコード(メモリ渡し)
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Encode_cEx.exe</b>	…エンコード(通信)
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Decode.exe</b>	…デコード
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Decode_m.exe</b>	…デコード(メモリ渡し)
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Decode_cEx.exe</b>	…デコード(通信)
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥Multi.exe</b>	…複数枚制御
<b>Program Files¥Canopus¥MVR-D2000¥MvrCtrl.ocx</b>	…ActiveX コントロール

### 3. 開発キットのインストール

本開発キットのインストールは、MVR-D2200/MPL-D2000 ユーザーズマニュアル『2-5.ソフトウェアのインストール』を参考に、「コンポーネントの選択」ダイアログボックスから「Development Kit」を指定し、インストールを行ってください。

## 4. Visual C++でのアプリケーション開発

### ●開発環境

プロジェクトで参照されるインクルードファイルおよびライブラリファイルのフォルダに以下のパスを追加してください。

ポイント:本書では開発キットが組み込まれているフォルダを **C:\Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit**であると想定しています。お使いの環境に合わせて読み替えてください。

インクルードファイル

**C:\Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Include**

ライブラリ

**C:\Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\VC\Lib**

### ●コンパイル

次のファイルをインクルードしてください。

**Mvrapidef.h**

### ●リンク

次のライブラリをリンクしてください。

**Mvrapi.lib**

## 5. 他の開発ツールでのアプリケーション開発

この開発キットはマイクロソフト株式会社の *Visual C++ 6.0* 用です。

他の開発ツール(言語処理系)によるアプリケーションのコンパイル、リンクおよび実行結果に関するお問い合わせには十分にお応えできない場合があります。あらかじめご了承ください。

お使いの開発ツール(言語処理系)の設定や付属ユーティリティの使用により、*Visual C++* のインクルードファイルやライブラリを利用する方法については、開発ツールのメーカーにお問い合わせください。

## 6. サンプルプログラム

開発キットにはこのドキュメントに記載されているファンクションの具体的な使用例として *Visual C++* に対応したサンプルが含まれています。作成しようとしているアプリケーションに組み込む機能に応じて各サンプルを参照してください。

サンプルプログラムの内容は **C:\Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit\SAMPLES.TXT**を参照してください。

ポイント:本書では開発キットが組み込まれているフォルダを **C:\Program Files\Canopus\MVR-D2000 Development Kit**であると想定しています。お使いの環境に合わせて読み替えてください。

<b>VC\Samples\Encode</b>	エンコードプログラム
<b>VC\Samples\Encode Memory</b>	エンコード(メモリ渡し)プログラム
<b>VC\Samples\Com\Encode Communication Ex</b>	エンコード(通信)プログラム
<b>VC\Samples\Decode</b>	デコードプログラム
<b>VC\Samples\Decode Memory</b>	デコード(メモリ渡し)プログラム
<b>VC\Samples\Com\Decode Communication Ex</b>	デコード(通信)プログラム
<b>VC\Samples\Multi</b>	複数枚制御
<b>VC\Samples\MvrCtrl</b>	ActiveX コントロール

*Visual C++* 用のサンプルは MFC を使用して記述しています。

## 7. 開発キットに含まれるソースコードの取り扱いについて

本開発キットに含まれるサンプルプログラムはドキュメントを補うための資料となっています。サンプルプログラムのソースコード(以下、「ソースコード」といいます)自体を改変したり、その一部をお客様のアプリケーションに組み込んで利用してください。ただし、お客様のアプリケーションとそこに組み込まれたソースコードの一部との適合性に関してサポートの範囲を限定させていただくこともございますのでご了承ください。

カノーパス株式会社はソースコードの使用と変更に関して完全に自由な権利をお客様に許諾いたします。ただし、これらのコードをソースコードもしくはこれを変更したものの形態でお客様の営利を目的としたソフトウェア製品に含めることはご遠慮願います。

また、最終的に作成されたアプリケーションの運用結果および目的への適合性につき、カノーパス株式会社では一切の責任を負いかねますので予めご了承ください。

## 8. プログラム作成時の注意事項

本開発キットに関するご質問は、インターネット E-mail または FAX でのみ承っております。お電話や NIFTY-Serve でのお問い合わせについては受付できませんのであらかじめご了承ください。

インターネット E-mail  
カナープスシステム開発サポート

mvr-sdk@canopus.co.jp  
FAX: 078-992-4203

お問い合わせの際には発生現象と共に次の内容を必ず記載してください。

1. 使用しているモジュールのバージョン情報
  - ☆エクスプローラからファイルを右クリックすることで確認できます。
2. 使用している開発環境
  - ・ご使用の Windows または Windows NT 環境 (Service Pack のバージョン)
    - ☆Windows NT 環境でお使いの場合は Service Pack 4 以降がインストールされている環境が必要です。
    - ☆対応 OS 環境は、MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000 本体の動作環境に準拠します。
    - ☆Windows 3.1、Windows NT 3.5x ではお使いいただけません。(2003.6 現在)
  - ・コンパイラのメーカー、バージョン、対応言語
  - ・使用されているその他の開発キット
3. 使用している実行環境
  - ・PC 本体メーカーおよび機種名
  - ・CPU の種類
  - ・搭載メモリ容量
  - ・ご使用の Windows または Windows NT 環境 (Service Pack のバージョン)
    - ☆Windows NT 環境でお使いの場合は Service Pack 4 以降がインストールされている環境が必要です。
    - ☆対応 OS 環境は、MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000 本体の動作環境に準拠します。
    - ☆Windows 3.1、Windows NT 3.5x ではお使いいただけません。(1999.9 現在)
  - ・周辺機器メーカーおよび型番

## CHAPTER 1 Tutorial

### 1. エンコードアプリケーションの作成

エンコードアプリケーションでは、

カードの選択

エンコーダの使用開始

オーバーレイウィンドウの生成

ウィンドウの移動およびサイズ変更

エンコードの開始

エンコードの停止

オーバーレイウィンドウの破棄

エンコーダの使用終了

などの機能が必要となります。

この項では、ビデオ映像をオーバーレイウィンドウに表示してからエンコードを行うアプリケーションの作成について説明します。本文中ではエラーチェックは省いてあります。

**※エンコードに関する機能は MPL-D2000 では使用できません。**

カードの選択

**MVR-D2200/MVR-D2000** を複数枚装着している場合、どのカードが使用可能かを調べ、使用可能なカードの中から使用するカードを指定します。

**MVR-D2200/MVR-D2000** を 1 枚だけ装着している場合や使用するカードを選ばない場合は、カードを指定する必要はありません。

```

UINT          enc_id;                // エンコーダの識別子(グローバル変数)
ENC_CONFIG   config;                // カード情報を取得するための構造体
int          i;

// カード枚数を取得
memset(&config, 0, sizeof(ENC_CONFIG));
ENC_Get_Codec_Config(enc_id, &config);

// 使用できるカードを探す
for (i = 1; i <= config.NumberCodecs; i++)
{
    config.CodecNumber = i;
    ENC_Get_Codec_Config(enc_id, &config);
    if (config.CurrentUtilization == FALSE)
    {
        if (config.CodecCaps & ENCCAP_ENCODE)
        {
            // 使用するカードを指定する
            ENC_Set_Codec_Number(enc_id, i);
            break;
        }
    }
}

```

**エンコーダの使用開始**

**MVR-D2200/MVR-D2000** を使用するアプリケーションは、その使用開始をドライバに許可してもらう必要があります。アプリケーションの初期化時に **ENC\_Initialize** または **ENC\_Initialize\_Ex** ファンクションを呼び出して **MVR-D2200/MVR-D2000** の使用を開始します。

**ファイルへのエンコード時の例**

```
UINT          enc_id;          // エンコーダの識別子(グローバル変数)
ENC_MEDIA     media;          // エンコードの種類(グローバル変数)
ENC_RETURN    enc_return;

enc_return = ENC_Initialize(enc_id);
if (enc_return != ENC_SUCCESS)
{
    // MVR-D2000 が使用できない

    エラー処理
}

media = ENC_MEDIA_FILE;
enc_return = ENC_Set_Media(enc_id, media);
if (enc_return != ENC_SUCCESS)
{
    // エンコードの種類を設定できない

    エラー処理
}
```

## メモリ転送時の例

```

UINT          enc_id;           // エンコーダの識別子(グローバル変数)
ENC_MEDIA     media;           // エンコードの種類(グローバル変数)
          ENC_RETURN             enc_return;
          ENC_BSS_PARAMETER     bss_param;

          bss_param.fType         = ENC_BSS_TYPE_PS;
          bss_param.pfnCallback   = WriteProc;           // コールバック関数
          bss_param.cbBuff       = 0x8000;           // バッファサイズ
          bss_param.cBuff        = 16;               // バッファ数
          bss_param.dwData       = (DWORD)INVALID_HANDLE_VALUE;

          media = ENC_MEDIA_MEMORY;
          enc_return = ENC_Initialize_Ex(enc_id, media, &bss_param);
          if (enc_return != ENC_SUCCESS)
          {
              // MVR-D2000 が使用できない

              エラー処理
          }

// メモリ転送用コールバック関数
void CALLBACK WriteProc(LPBYTE pbBuff, DWORD cbBuff, DWORD dwData)
{
    DWORD cbWritten;
    HANDLE hFile = (HANDLE)dwData;

    if (hFile != INVALID_HANDLE_VALUE)
    {
        WriteFile(hFile, pbBuff, cbBuff, &cbWritten, NULL);
    }
}

```

## オーバーレイウィンドウの生成

アプリケーションのウィンドウ生成終了後、オーバーレイ表示が可能か調べてから、クライアント領域を **Overlay Window** として使用します。

```

UINT   enc_id;           // エンコーダの識別子(グローバル変数)
UINT   nWidth;          // オーバーレイ表示する幅(グローバル変数)
UINT   nHeight;         // オーバーレイ表示する高さ(グローバル変数)
HWND   hWndApp;         // アプリケーションのメインウィンドウハンドル(グローバル変数)
HWND   hWndOverlay;    // オーバーレイウィンドウのハンドル(グローバル変数)
ENC_RETURN enc_return;

enc_return = ENC_Can_Overlay_Window(enc_id, NULL, nWidth, nHeight);
if (enc_return != ENC_SUCCESS)
{
    // オーバーレイ表示ができない

    エラー処理
    return;
}

enc_return = ENC_Create_Overlay_Window(enc_id, hWndApp, &hWndOverlay, 0,
0, nWidth, nHeight);
if (enc_return != ENC_SUCCESS)
{
    // オーバーレイウィンドウの生成に失敗した

    エラー処理
    return;
}

```

**ウィンドウの移動およびサイズ変更**

ユーザーの操作により、アプリケーションのウィンドウを移動させた時や、ウィンドウのサイズを変更した場合には、オーバーレイウィンドウの新しい位置への移動やサイズ変更を行いません。

```
UINT  enc_id;           // エンコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
case WM_MOVE:
```

```
{
    INT  xPos, yPos;

    xPos = (INT)(short) LOWORD(IParam);
    yPos = (INT)(short) HIWORD(IParam);
    ENC_Move_Overlay_Window(enc_id, xPos, yPos) ;
}
return 0;
```

```
case WM_SIZE:
```

```
{
    UINT  nWidth, nHeight;

    nWidth = (UINT)LOWORD(IParam);
    nHeight = (UINT)HIWORD(IParam);
    ENC_Resize_Overlay_Window(enc_id, nWidth, nHeight);
}
return 0;
```

エンコードの開始
----------

エンコードを開始する。

エンコードを開始する前に必ず **ENC\_Init\_Movie** ファンクションを呼び出してエンコード開始待ち状態にする。その後で **ENC\_Record\_Movie** ファンクションを呼び出してエンコードを開始します。

```

UINT          enc_id;                // エンコーダの識別子(グローバル変数)
ENC_MEDIA     media;                // エンコードの種類(グローバル変数)
HANDLE       hFile;                // ファイルハンドル
TCHAR       szFile[MAX_PATH];      // ファイル名
ENC_BSS_PARAMETER bss_param;

if (media == ENC_MEDIA_MEMORY)
{
    hFile = CreateFile(szFile, GENERIC_READ | GENERIC_WRITE,
                     FILE_SHARE_READ, NULL,
                     CREATE_ALWAYS,
                     FILE_ATTRIBUTE_NORMAL |
                     FILE_FLAG_SEQUENTIAL_SCAN,
                     NULL);

    ENC_Get_BSS_Parameter(enc_id, &bss_param);
    bss_param.dwData = (DWORD)hFile;
    ENC_Set_BSS_Parameter(enc_id, &bss_param);
}

ENC_Init_Movie(enc_id);
ENC_Record_Movie(enc_id, ENC_RECORD_PS);

```

### エンコードの停止

エンコード中に停止する場合は、**ENC\_Stop** ファンクションを呼び出します。

```
UINT enc_id; // エンコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
ENC_Stop(enc_id);
```

### オーバーレイウィンドウの破棄

オーバーレイウィンドウを破棄する。**WM\_DESTROY**などで実行します。

```
UINT enc_id; // エンコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
ENC_Destroy_Overlay_Window(enc_id);
```

### エンコーダの使用終了

**MVR-D2200/MVR-D2000** を使用するアプリケーションは、その使用終了をドライバに通知する必要があります。アプリケーションの終了時などに **ENC\_Terminate** ファンクションを呼び出して **MVR-D2200/MVR-D2000** を終了します。

```
UINT enc_id; // エンコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
ENC_Terminate(enc_id);
```

## 2. デコードアプリケーションの作成

デコードアプリケーションでは、

カードの選択

デコーダの使用開始

オーバーレイウィンドウの生成

ウィンドウの移動およびサイズ変更

デコードの開始

デコードの停止

オーバーレイウィンドウの破棄

デコーダの使用終了

などの機能が必要となります。

この項では、画像データをオーバーレイウィンドウに表示しながらデコードを行うアプリケーションの作成について説明します。本文中ではエラーチェックは省いてあります。

カードの選択

**MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** を複数枚装着している場合、どのカードが使用可能かを調べ、使用可能なカードの中から使用するカードを指定します。

**MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** を 1 枚だけ装着している場合や使用するカードを選ばない場合は、カードを指定する必要はありません。

```

UINT          dec_id;                // デコーダの識別子(グローバル変数)
DEC_CONFIG    config;                // カード情報を取得するための構造体
int           i;

// カード枚数を取得
memset(&config, 0, sizeof(DEC_CONFIG));
DEC_Get_Codec_Config(dec_id, &config);

// 使用できるカードを探す
for (i = 1; i <= config.NumberCodecs; i++)
{
    config.CodecNumber = i;
    DEC_Get_Codec_Config(dec_id, &config);
    if (config.CurrentUtilization == FALSE)
    {
        if (config.CodecCaps & DECCAP_DECODE)
        {
            // 使用するカードを指定する
            DEC_Set_Codec_Number(dec_id, i);
            break;
        }
    }
}

```

## デコーダの使用開始

**MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** を使用するアプリケーションは、その使用開始をドライバに許可してもらう必要があります。アプリケーションの初期化時に **DEC\_Initialize** または **DEC\_Initialize\_Ex** ファンクションを呼び出して **MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** の使用を開始します。

## ファイルからのデコード時の例

```

UINT          dec_id;          // デコーダの識別子(グローバル変数)
DEC_MEDIA     media;          // デコードの種類(グローバル変数)

DEC_RETURN    dec_return;

dec_return = DEC_Initialize(dec_id);
if (dec_return != DEC_SUCCESS)
{
    // MVR-D2000 が使用できない

    エラー処理
}

media = DEC_MEDIA_FILE;
dec_return = DEC_Set_Media(dec_id, media);
if (dec_return != DEC_SUCCESS)
{
    // デコードの種類を設定できない

    エラー処理
}

```

## メモリ転送時の例

```

UINT  dec_id;           // デコーダの識別子(グローバル変数)
        DEC_RETURN      dec_return;
        DEC_BSR_PARAMETER bsr_param;

        bsr_param.fType      = DEC_BSR_TYPE_PS;
        bsr_param.pfnCallback = ReadProc;           // コールバック関数
        bsr_param.cbBuff     = 0x8000;            // バッファサイズ
        bsr_param.cBuff     = 32;                // バッファ数
        bsr_param.dwData     = (DWORD)INVALID_HANDLE_VALUE;

        media = DEC_MEDIA_MEMORY;
        dec_return = DEC_Initialize_Ex(dec_id, media, &bsr_param);
        if (dec_return != DEC_SUCCESS)
        {
            // MVR-D2000 が使用できない

            エラー処理
        }

// メモリ転送用コールバック関数
void CALLBACK ReadProc(LPBYTE pBuff, DWORD cbWrite,
                        LPDWORD pcbWritten, DWORD dwData)
{
    HANDLE hFile = (HANDLE)dwData;
    if (hFile != INVALID_HANDLE_VALUE)
    {
        ReadFile(hFile, pBuff, cbWrite, pcbWritten, NULL);
    }
}

```

## オーバーレイウィンドウの生成

アプリケーションのウィンドウ生成終了後、オーバーレイ表示が可能か調べてから、クライアント領域を **Overlay Window** として使用します。

```
UINT   dec_id;           // デコーダの識別子(グローバル変数)
UINT   nWidth;          // オーバーレイ表示する幅(グローバル変数)
UINT   nHeight;         // オーバーレイ表示する高さ(グローバル変数)
HWND   hWndApp;         // アプリケーションのメインウィンドウハンドル(グローバル変数)
HWND   hWndOverlay;     // オーバーレイウィンドウのハンドル(グローバル変数)
DEC_RETURN dec_return;

dec_return = DEC_Can_Overlay_Window(dec_id, NULL, nWidth, nHeight);
if (dec_return != DEC_SUCCESS)
{
    // オーバーレイ表示ができない

    エラー処理
    return;
}

dec_return = DEC_Create_Overlay_Window(dec_id, hWndApp, &hWndOverlay, 0,
0, nWidth, nHeight);
if (dec_return != DEC_SUCCESS)
{
    // オーバーレイウィンドウの生成に失敗した

    エラー処理
    return;
}
```

**ウィンドウの移動およびサイズ変更**

ユーザーの操作により、アプリケーションのウィンドウを移動させた時や、ウィンドウのサイズを変更した場合には、オーバーレイウィンドウの新しい位置への移動やサイズ変更を行ないます。

```
UINT    dec_id;           // デコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
case WM_MOVE:
```

```
{
    INT    xPos, yPos;

    xPos = (INT)(short) LOWORD(IParam);
    yPos = (INT)(short) HIWORD(IParam);
    DEC_Move_Overlay_Window(dec_id, xPos, yPos) ;
}
return 0;
```

```
case WM_SIZE:
```

```
{
    UINT    nWidth, nHeight;

    nWidth = (UINT)LOWORD(IParam);
    nHeight = (UINT)HIWORD(IParam);
    DEC_Resize_Overlay_Window(dec_id, nWidth, nHeight);
}
return 0;
```

## デコードの開始

デコードを開始するには、**DEC\_Play** フังก์ションを呼び出します。

```
UINT    dec_id;                // デコーダの識別子(グローバル変数)
DEC_MEDIA  media;              // デコードの種類(グローバル変数)
HANDLE    hFile;               // ファイルハンドル
TCHAR     szFile[MAX_PATH];    // ファイル名
DEC_BSR_PARAMETER  bsr_param;

if (media == DEC_MEDIA_MEMORY)
{
    hFile = CreateFile(szFile, GENERIC_READ,
                      FILE_SHARE_READ, NULL,
                      OPEN_EXISTING,
                      FILE_ATTRIBUTE_NORMAL |
                      FILE_FLAG_NO_BUFFERING |
                      FILE_FLAG_SEQUENTIAL_SCAN, NULL);

    DEC_Get_BSR_Parameter(dec_id, &bsr_param);
    bsr_param.dwData = (DWORD)hFile;
    DEC_Set_BSR_Parameter(dec_id, &bsr_param);
}

DEC_Play(dec_id);
```

### デコードの停止

デコード中に停止する場合は、**DEC\_Stop** ファンクションを呼び出します。

```
UINT dec_id; // デコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
DEC_Stop(dec_id);
```

### オーバーレイウィンドウの破棄

オーバーレイウィンドウを破棄します。**WM\_DESTROY**などで実行します。

```
UINT dec_id; // デコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
DEC_Destroy_Overlay_Window(dec_id);
```

### デコーダの使用終了

**MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** を使用するアプリケーションは、その使用終了をドライバに通知する必要があります。アプリケーションの終了時などに **DEC\_Terminate** ファンクションを呼び出して **MVR-D2200/MVR-D2000/MPL-D2000** を終了します。

```
UINT dec_id; // デコーダの識別子(グローバル変数)
```

```
DEC_Terminate(dec_id);
```

## CHAPTER 2 Quick Reference

### § 1. Video Encoder Functions

<a href="#">ENC_Set_Callback</a>	コールバック関数の設定
<a href="#">ENC_Can_Initialize</a>	エンコーダを初期化できるか調べる
<a href="#">ENC_Get_Codec_Config</a>	カードに関する情報の取得
<a href="#">ENC_Set_Codec_Number</a>	使用するカード番号の設定
<a href="#">ENC_Initialize</a>	エンコーダの初期化
<a href="#">ENC_Initialize_Ex</a>	拡張エンコーダの初期化
<a href="#">ENC_Terminate</a>	エンコーダの終了
<a href="#">ENC_Get_Media</a>	エンコードの種類を取得
<a href="#">ENC_Set_Media</a>	エンコードの種類の設定
<a href="#">ENC_Can_Record</a>	録画／録音できるか調べる
<a href="#">ENC_Get_Status</a>	ステータスの取得
<a href="#">ENC_Can_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの使用可能か調べる
<a href="#">ENC_Create_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの生成
<a href="#">ENC_Destroy_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの破棄
<a href="#">ENC_Move_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの移動
<a href="#">ENC_Resize_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウのサイズ変更
<a href="#">ENC_Show_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの表示変更
<a href="#">ENC_Get_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウのハンドル取得
<a href="#">ENC_Get_Overlay_Rect</a>	オーバーレイウィンドウの表示領域の取得
<a href="#">ENC_Set_Overlay_Rect</a>	オーバーレイウィンドウの表示領域の設定
<a href="#">ENC_Start_Monitor</a>	モニタ開始
<a href="#">ENC_Stop_Monitor</a>	モニタ停止
<a href="#">ENC_Get_Monitor_Status</a>	モニタ状態の取得
<a href="#">ENC_Get_VideoCD_Mode</a>	Video CD モードの取得
<a href="#">ENC_Set_VideoCD_Mode</a>	Video CD モードの設定
<a href="#">ENC_Get_BSS_Parameter</a>	メモリ転送用パラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_BSS_Parameter</a>	メモリ転送用パラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Overlay_Parameter</a>	オーバーレイ表示パラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Overlay_Parameter</a>	オーバーレイ表示パラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Video_Parameter</a>	ビデオパラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Video_Parameter</a>	ビデオパラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Video_Parameter2</a>	ビデオパラメータ 2 の取得
<a href="#">ENC_Set_Video_Parameter2</a>	ビデオパラメータ 2 の設定
<a href="#">ENC_Get_Video_Encode_Parameter</a>	ビデオエンコードパラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Video_Encode_Parameter</a>	ビデオエンコードパラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Video_Encode_Parameter_Ex</a>	拡張ビデオエンコードパラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex</a>	拡張ビデオエンコードパラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Video_Encode_Parameter_Ex2</a>	拡張ビデオエンコードパラメータ 2 の取得
<a href="#">ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex2</a>	拡張ビデオエンコードパラメータ 2 の設定
<a href="#">ENC_Get_Audio_Format</a>	オーディオ形式の取得
<a href="#">ENC_Set_Audio_Format</a>	オーディオ形式の設定

<a href="#">ENC_Get_Audio_Parameter</a>	オーディオパラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Audio_Parameter</a>	オーディオパラメータの設定
<a href="#">ENC_Get_Audio_Encode_Parameter</a>	オーディオエンコードパラメータの取得
<a href="#">ENC_Set_Audio_Encode_Parameter</a>	オーディオエンコードパラメータの設定
<a href="#">ENC_Init_Movie</a>	エンコードの開始待ち状態にする
<a href="#">ENC_Record_Movie</a>	エンコードの開始
<a href="#">ENC_Stop</a>	エンコードの停止
<a href="#">ENC_Get_BitmapBits</a>	静止画(BMP)をバッファで取得します。
<a href="#">ENC_Save_DIB</a>	静止画(BMP)をファイルに保存します。
<a href="#">ENC_Save_JPEG</a>	静止画(JPEG)をファイルに保存します。
<a href="#">ENC_Get_Record_Time</a>	エンコード時間の取得
<a href="#">ENC_Set_Record_Time</a>	エンコード時間の設定
<a href="#">ENC_Get_Movie_File</a>	エンコードファイルの取得
<a href="#">ENC_Set_Movie_File</a>	エンコードファイルの設定
<a href="#">ENC_Get_Frame_Count</a>	エンコードを行なったフレーム数の取得
<a href="#">ENC_Get_Time</a>	エンコードを行なった時間の取得
<a href="#">ENC_Detect_Video_Input_Source</a>	入力ソースの自動検出
<a href="#">ENC_Set_Video_Encode_File</a>	詳細ビデオ・エンコード・パラメータ用ファイルの 設定
<a href="#">ENC_Get_Last_Error</a>	エラーの取得

※エンコードに関する機能は MPL-D2000 では使用できません。

## § 2. Video Decoder Functions

<a href="#">DEC_Set_Callback</a>	コールバック関数の設定
<a href="#">DEC_Can_Initialize</a>	デコーダを初期化できるか調べる
<a href="#">DEC_Get_Codec_Config</a>	カードに関する情報の取得
<a href="#">DEC_Set_Codec_Number</a>	使用するカード番号の設定
<a href="#">DEC_Initialize</a>	デコーダの初期化
<a href="#">DEC_Initialize_Ex</a>	拡張デコーダの初期化
<a href="#">DEC_Terminate</a>	デコーダの終了
<a href="#">DEC_Get_Media</a>	デコードの種類を取得
<a href="#">DEC_Set_Media</a>	デコードの種類の設定
<a href="#">DEC_Can_Playback</a>	再生できるか調べる
<a href="#">DEC_Get_Status</a>	ステータスの取得
<a href="#">DEC_Can_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの使用可能か調べる
<a href="#">DEC_Create_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの生成
<a href="#">DEC_Can_VideoPort_Overlay_Window</a>	ビデオポートを利用したオーバーレイウィンドウ を使用できるかどうか判断する。
<a href="#">DEC_Create_VideoPort_Overlay_Window</a>	ビデオポートを利用したオーバーレイウィンドウ を生成する。
<a href="#">DEC_Destroy_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの破棄
<a href="#">DEC_Move_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの移動
<a href="#">DEC_Resize_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウのサイズ変更
<a href="#">DEC_Show_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウの表示変更
<a href="#">DEC_Get_Overlay_Window</a>	オーバーレイウィンドウのハンドル取得
<a href="#">DEC_Get_Overlay_Rect</a>	オーバーレイウィンドウの表示領域の取得
<a href="#">DEC_Set_Overlay_Rect</a>	オーバーレイウィンドウの表示領域の設定
<a href="#">DEC_Start_Monitor</a>	モニタ開始
<a href="#">DEC_Stop_Monitor</a>	モニタ停止
<a href="#">DEC_Get_Monitor_Status</a>	モニタ状態の取得
<a href="#">DEC_Get_BSR_Parameter</a>	メモリ転送用パラメータの取得
<a href="#">DEC_Set_BSR_Parameter</a>	メモリ転送用パラメータの設定
<a href="#">DEC_Get_Overlay_Parameter</a>	オーバーレイ表示パラメータの取得
<a href="#">DEC_Set_Overlay_Parameter</a>	オーバーレイ表示パラメータの設定
<a href="#">DEC_Get_Video_Parameter</a>	ビデオパラメータの取得
<a href="#">DEC_Set_Video_Parameter</a>	ビデオパラメータの設定
<a href="#">DEC_Get_Audio_Parameter</a>	オーディオパラメータの取得
<a href="#">DEC_Set_Audio_Parameter</a>	オーディオパラメータの設定
<a href="#">DEC_Get_Decode_Parameter</a>	デコードパラメータの取得
<a href="#">DEC_Set_Decode_Parameter</a>	デコードパラメータの設定
<a href="#">DEC_Play</a>	デコードの開始
<a href="#">DEC_Play_From</a>	指定位置からのデコードの開始
<a href="#">DEC_Pause</a>	デコードの一時停止
<a href="#">DEC_Resume</a>	デコードの再開
<a href="#">DEC_Stop</a>	デコードの停止
<a href="#">DEC_Get_BitmapBits</a>	静止画(BMP)をバッファで取得します。
<a href="#">DEC_Save_DIB</a>	静止画(BMP)をファイルに保存します。
<a href="#">ENC_Save_JPEG</a>	静止画(JPEG)をファイルに保存します。

<a href="#"><u>DEC_Get_Repeat</u></a>	レポート状態の取得
<a href="#"><u>DEC_Set_Repeat</u></a>	レポート状態の設定
<a href="#"><u>DEC_Get_Movie_File</u></a>	デコードファイルの取得
<a href="#"><u>DEC_Set_Movie_File</u></a>	デコードファイルの設定
<a href="#"><u>DEC_Get_Image_Size</u></a>	画像サイズの取得
<a href="#"><u>DEC_Get_Frame_Count</u></a>	デコードを行なったフレーム数の取得
<a href="#"><u>DEC_Get_Time</u></a>	デコードを行なった時間取得
<a href="#"><u>DEC_Get_Type</u></a>	デコードタイプの取得
<a href="#"><u>DEC_Get_File_Type</u></a>	ファイルタイプの取得
<a href="#"><u>DEC_Get_Playback_Time</u></a>	再生時間の取得
<a href="#"><u>DEC_Seek</u></a>	再生開始位置の指定
<a href="#"><u>DEC_Get_Sync_Stc_Value</u></a>	HD814210 の SYNC STC レジスタの値を取得
<a href="#"><u>DEC_Get_Last_Error</u></a>	エラーの取得

## CHAPTER 3 Video Encoder Functions

### ENC\_Set\_Callback

コールバック関数の設定を行いません。

#### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Callback(UINT enc_id, ENC_CB_STATUS pStatus,
                             ENC_CB_ERROR pError,
                             ENC_CB_VOBU_ENT pVobu_ent,
                             ENC_CB_S_PTM pSptm,
                             ENC_CB_SVOB_ENT pSvob_ent);
```

#### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pStatus</b>	内部状態通知用コールバック関数を設定する
<b>pError</b>	エラー通知用コールバック関数を設定する
<b>pVobu_ent</b>	GOP 完結モードでの情報取得用コールバック関数を設定する
<b>pSptm</b>	予約 NULL を渡す
<b>pSvob_ent</b>	予約 NULL を渡す

#### ENC\_CB\_STATUS コールバック関数の定義

エンコーダの内部状態を取得するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK StatusProc(UINT enc_id, ENC_STATUS_NOTIFY status);
```

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>status</b>	内部状態

値	説明
ENC_NOTIFY_INITIALIZE	エンコーダの初期化が行われた
ENC_NOTIFY_TERMINATE	エンコーダが終了した
ENC_NOTIFY_STOP	エンコードが停止した
ENC_NOTIFY_INIT_MOVIE	エンコード開始待ち状態になった
ENC_NOTIFY_MOVIE	エンコードを開始した

#### ENC\_CB\_ERROR コールバック関数の定義

エンコード中にエラーが発生した場合に、そのエラー情報を取得するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK ErrorProc(UINT enc_id, ULONG error);
```

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>error</b>	エラーコード (APPENDIX 1. エラーコード表参照)

**ENC\_CB\_VOBU\_ENT コールバック関数の定義**

**GOP** 完結モードでの情報を取得するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK VobuProc(UINT enc_id, ENC_VOBU_ENT_INFO* pVobu_ent,
                        UINT Boundary_Flag);
```

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**pVobu\_ent**               ENC\_VOBU\_ENT\_INFO 構造体へのポインタ  
**Boundary\_Flag**       常に **0** が返されます。

**ENC\_VOBU\_ENT\_INFO 構造体の定義**

**GOP** 完結モードでの情報が格納される。

```
typedef struct {
    USHORT       Fstref_Sz;
    USHORT       Vobu_Pb_Tm;
    ULONG        Vobu_Sz;
} ENC_VOBU_ENT_INFO;
```

**Fstref\_Sz**               完結単位中の最初のIピクチャのセクタ(PCK)数。オーディオ・パック(A\_PCK)を含む。  
**Vobu\_Pb\_Tm**            完結単位の再生時間(単位:ビデオ・フィールド数)  
**Vobu\_Sz**                完結単位のセクタ(PCK)数

**戻り値**

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

**補足**

- **ENC\_CB\_ERROR** で定義したコールバック関数は、エンコード中にエラーが発生した場合に実行されます。関数を実行して **ENC\_FAIL** が戻り値として返された場合は、**ENC\_Get\_Last\_Error** によりエラー情報を取得してください。

**参照**

**ENC\_Get\_Last\_Error**

## ENC\_Can\_Initialize

エンコーダを初期化できるか調べます。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Can_Initialize(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子

### 戻り値

エンコーダの初期化が可能な場合                   **ENC\_SUCCESS**  
すでに使用しているかエンコーダを初期化できない場合                   **ENC\_FAIL**

**ENC\_Get\_Codec\_Config**

カードに関する情報を取得します。

書式

ENC\_RETURN ENC\_Get\_Codec\_Config (UINT enc\_id , ENC\_CONFIG \*pConfig);

引数

enc\_id                   エンコーダの識別子  
pConfig                 情報を取得する ENC\_CONFIG 構造体へのポインタ

**ENC\_CONFIG 構造体の定義**

カードに関する情報を取得する。

```
typedef struct {
    UINT    NumberCodecs;
    UINT    CodecNumber;
    UINT    CodecCaps;
    UINT    CurrentUtilization;
} ENC_CONFIG;
```

**NumberCodecs**     装着されているカード枚数が格納される。  
**CodecNumber**     0 または情報を取得したいカード番号 (1~NumberCodecs) を指定する。  
**CodecCaps**        CodecNumber で指定したカードに関する詳細情報フラグが格納される。

値	意味
ENCCAP_NONE	情報がないことを示すフラグ
ENCCAP_ENCODE	エンコードが可能であることを示すフラグ
ENCCAP_DECODE	デコードが可能であることを示すフラグ
ENCCAP_MONITOR	モニタが可能であることを示すフラグ
ENCCAP_AVI2MPEG	AVI ファイルを MPEG に変換可能であることを示すフラグ
ENCCAP_D2200	MVR-D2200 であることを示すフラグ

**CurrentUtilization**   CodecNumber で指定したカードが使用状況が格納される。

値	意味
TRUE	使用している
FALSE	使用していない

戻り値

成功                   ENC\_SUCCESS  
失敗                   ENC\_FAIL

補足

**ENC\_CONFIG** 構造体の **CodecNumber** に **0** を指定すると、装着されているカード枚数と現在使用しているカード番号を取得できます。カード枚数は **NumberCodecs** に格納されます。カード番号は **CodecNumber** に格納されます。カードが使用されていない場合は **CodecNumber** に **0** が格納されます。

## ENC\_Set\_Codec\_Number

使用するカード番号を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Codec_Number(UINT enc_id , UINT nNumber);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>nNumber</b>	使用するカード番号

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- **ENC\_Initialize** または **ENC\_Initialize\_Ex** による初期化を行う前に **ENC\_Set\_Codec\_Number** を実行してください。初期化を行う前に **ENC\_Set\_Codec\_Number** を実行しない場合は、自動的に使用可能なカードを探して初期化を行います。
- 指定できるカード番号は、1 から **ENC\_Get\_Codec\_Config** で取得した **ENC\_CONFIG** 構造体の **NumberCodecs** までの値です。
- カード番号に **0** を指定した場合は、初期化時に自動的に使用可能なカードを探します。

### 参照

**ENC\_Get\_Codec\_Config**, **ENC\_Initialize**, **ENC\_Initialize\_Ex**

## ENC\_Initialize

エンコーダの初期化を行ないます。エンコードの種類は、ファイルへのエンコードになります。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Initialize(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                      エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                      **ENC\_SUCCESS**  
失敗                      **ENC\_FAIL**

## ENC\_Initialize\_Ex

エンコーダの初期化を行ないます。同時にメディアの設定とメモリ転送時の設定を行います。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Initialize_Ex(UINT enc_id, ENC_MEDIA media,
                              ENC_BSS_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**media**                   エンコードの種類

値	意味
<b>ENC_MEDIA_FILE</b>	ファイルへのエンコード
<b>ENC_MEDIA_MEMORY</b>	メモリ転送

**pParam**                   メモリ転送用パラメータを設定する **ENC\_BSS\_PARAMETER** 構造体のポインタ  
**pParam** は、**media** が **ENC\_MEDIA\_MEMORY** の場合に設定する。  
それ以外の場合は、**NULL** を指定する。

### ENC\_BSS\_PARAMETER 構造体の定義

メモリ転送用パラメータ情報を設定する。

```
typedef struct {
    ENC_BSS_TYPE           fType;
    ENC_CB_BSS             pfnCallback;
    DWORD                 cbBuff;
    DWORD                 cBuff;
    DWORD                 dwData;
} ENC_BSS_PARAMETER;
```

**fType**                   予約 **ENC\_BSS\_TYPE\_PS** を渡す

### ENC\_CB\_BSS コールバック関数の定義

エンコードデータを転送するためのコールバック関数

**VOID CALLBACK BssProc(LPBYTE pbBuff, DWORD cbBuff, DWORD dwData);**

**pbBuff**                   エンコードデータが格納されているバッファのポインタ  
**cbBuff**                   エンコードデータのサイズ  
**dwData**                   ENC\_BSS\_PARAMETER 構造体で設定された dwData の値

#### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
失敗                   **ENC\_FAIL**

#### 補足

- エレメンタリストリームでメモリ転送を行なう場合の設定は、**ENC\_Set\_BSS\_Parameter\_AV** を使用してください。
- **Video CD** モードでのメモリ転送は行なえません。

#### 参照

**ENC\_Set\_VideoCD\_Mode, ENC\_Set\_BSS\_Parameter\_AV**

## ENC\_Terminate

エンコーダを終了します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Terminate(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
失敗                   **ENC\_FAIL**

### 補足

●**ENC\_Terminate** 実行後、**ENC\_Set\_Callback** によるコールバックの設定は全て解除されます。

### 参照

**ENC\_Set\_Callback**

## ENC\_Get\_Media

エンコードの種類を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Media(UINT enc_id, ENC_MEDIA* media);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>media</b>	エンコードの種類を取得する ENC_MEDIA へのポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

**ENC\_Initialize\_Ex**

## ENC\_Set\_Media

エンコードの種類を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Media(UINT enc_id, ENC_MEDIA media);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>media</b>	エンコードの種類

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 参照

**ENC\_Initialize\_Ex**

## ENC\_Can\_Record

エンコードが可能か判断します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Can_Record(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                    エンコーダの識別子

### 戻り値

エンコード可能            **ENC\_SUCCESS**  
エンコード不可能        **ENC\_FAIL**

**ENC\_Get\_Status**

エンコーダの内部状態を取得します。

**書式**

```
ENC_RETURN ENC_Get_Status(UINT enc_id, ENC_STATUS* status);
```

**引数**

**enc\_id** エンコーダの識別子  
**status** エンコーダの内部状態を取得する ENC\_STATUS へのポインタ

値	意味
ENC_STATUS_WAITINITIALIZE	初期化待ち状態
ENC_STATUS_WAITTERMINATE	終了待ち状態
ENC_STATUS_STOP	停止中
ENC_STATUS_MOVIE	エンコード中

**戻り値**

成功           ENC\_SUCCESS  
 失敗           ENC\_FAIL

## ENC\_Can\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを使用できるかどうか判断します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Can_Overlay_Window(UINT enc_id, HANDLE hMonitor,  
                                   UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>hMonitor</b>	モニタハンドル
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ

### 戻り値

オーバーレイウィンドウが使用できる場合は、**ENC\_SUCCESS**

オーバーレイウィンドウが使用できなければ、**ENC\_FAIL**

### 補足

- **hMonitor** には、マルチモニタでのプライマリまたはセカンダリのモニタハンドルを設定します。  
マルチモニタでない場合は、**hMonitor** に **NULL** を設定します。

## ENC\_Create\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを生成します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Create_Overlay_Window(UINT enc_id, HWND hWndParent, HWND*
hWndOverlay, int x, int y, UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>hWndParent</b>	オーバーレイウィンドウを生成するウィンドウのハンドル
<b>hWndOverlay</b>	オーバーレイウィンドウのハンドルを取得するアドレス
<b>x</b>	オーバーレイウィンドウの位置(左)
<b>y</b>	オーバーレイウィンドウの位置(上)
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅(最大 720)
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ(最大 NTSC 480、PAL 576)

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- オーバーレイウィンドウ生成時は、サイズが制限されますが、生成後 **ENC\_Resize\_Overlay\_Window** 行により制限以上のサイズを指定できます。
- エンコード中は生成できません。

### 参照

**ENC\_Resize\_Overlay\_Window**

## ENC\_Destroy\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを破棄します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Destroy_Overlay_Window(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
失敗                   **ENC\_FAIL**

### 補足

●エンコード中は破棄できません。

## ENC\_Move\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを移動します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Move_Overlay_Window(UINT enc_id, INT x, INT y);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>x</b>	オーバーレイウィンドウの左上隅のスクリーン <b>x</b> 座標
<b>y</b>	オーバーレイウィンドウの左上隅のスクリーン <b>y</b> 座標

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

## ENC\_Resize\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウのサイズを変更します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Resize_Overlay_Window(UINT enc_id, UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

**ENC\_Show\_Overlay\_Window**

オーバーレイウィンドウの表示状態を切り換えます。

**書式**

**ENC\_RETURN ENC\_Show\_Overlay\_Window(UINT enc\_id, BOOL fShow);**

**引数**

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**fShow**                   オーバーレイウィンドウの表示／非表示

値	説明
<b>TRUE</b>	表示
<b>FALSE</b>	非表示

**戻り値**

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Get\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウのハンドルを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Overlay_Window(UINT enc_id, HWND* pWnd);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pWnd</b>	オーバーレイウィンドウのハンドルを取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

## ENC\_Get\_Overlay\_Rect

オーバーレイウィンドウの表示領域を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Overlay_Rect(UINT enc_id, LPRECT pRect);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pRect</b>	オーバーレイウィンドウの表示領域を取得する RECT 構造体へのポインタ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

## ENC\_Set\_Overlay\_Rect

オーバーレイウィンドウの表示領域を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Overlay_Rect(UINT enc_id, LPRECT pRect);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pRect</b>	オーバーレイウィンドウの表示領域を設定した RECT 構造体へのポインタ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- **pRect** で設定可能な範囲は次のとおりです。

ビデオフォーマット	水平位置	垂直位置
NTSC	0 ~ 720	0 ~ 480
PAL	0 ~ 720	0 ~ 576

- エンコード中は設定できません。

## ENC\_Start\_Monitor

モニタを開始します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Start_Monitor(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                    エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **ENC\_SUCCESS**  
失敗                    **ENC\_FAIL**

### 補足

- **ENC\_Start\_Monitor** を実行すると、オーバーレイウィンドウは生成時のサイズに戻ります。
- エンコード中は開始できません。

## ENC\_Stop\_Monitor

モニタを停止します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Stop_Monitor(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                    エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **ENC\_SUCCESS**  
失敗                    **ENC\_FAIL**

### 補足

●エンコード中は停止できません。

### ENC\_Get\_Monitor\_Status

モニタの状態を取得します。

#### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Monitor_Status(UINT enc_id, UINT* monitor);
```

#### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**monitor**                 モニタの状態を取得するアドレス

値	説明
<b>TRUE</b>	モニタ中である
<b>FALSE</b>	モニタ中でない

#### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

**ENC\_Get\_VideoCD\_Mode**

Video CD モードに設定されているか調べます。

**書式**

```
ENC_RETURN ENC_Get_VideoCD_Mode(UINT enc_id, LPINT lpbEnable);
```

**引数**

**enc\_id** エンコーダの識別子  
**lpbEnable** Video CD モードに設定されているかを調べるための値を取得するアドレス

値	説明
<b>TRUE</b>	Video CD モードである
<b>FALSE</b>	Video CD モードでない

**戻り値**

成功 **ENC\_SUCCESS**  
 失敗 **ENC\_FAIL**

**参照**

**ENC\_Set\_VideoCD\_Mode**

## ENC\_Set\_VideoCD\_Mode

Video CD モードに設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_VideoCD_Mode(UINT enc_id, INT bEnable);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**bEnable**                 Video CD モードを設定する

### 戻り値

成功                    **ENC\_SUCCESS**  
失敗                    **ENC\_FAIL**

### 補足

● Video CD モードを有効にすると、エンコード開始時に以下の値が自動的に設定されます。

項目	値
MPEGの種類	MPEG1
ビデオ入力フォーマット	SIF
ビデオ入力サイズ	NTSC   352×240 PAL     352×288
ビデオビットレート	1150000 bps
CBR/VBR	CBR
オーディオビットレート	224000 bps
サンプリングレート	44100 Hz
レイヤ	レイヤ II
オーディオモード	モノラル以外(モノラルに設定されている場合は、ステレオに変更されます。)
エンファシス	CCITT 以外(CCITT に設定されている場合は、無しに変更されます。)
GOP 完結モード/GOP 非完結モード	GOP 非完結モード

### 参照

ENC\_Get\_VideoCD\_Mode, ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter, ENC\_Get\_Audio\_Parameter,  
ENC\_Get\_Audio\_Encode\_Parameter

## ENC\_Get\_BSS\_Parameter

メモリ転送用パラメータを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_BSS_Parameter(UINT enc_id,  
                                   ENC_BSS_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParam</b>	メモリ転送用パラメータを取得する ENC_BSS_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Initialize\_Ex

## ENC\_Set\_BSS\_Parameter

メモリ転送用パラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_BSS_Parameter(UINT enc_id,  
                                   ENC_BSS_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParam</b>	メモリ転送用パラメータを設定する ENC_BSS_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Initialize\_Ex

## ENC\_Get\_BSS\_Parameter\_AV

エレメンタリストリームでのメモリ転送用パラメータを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_BSS_Parameter_AV(UINT enc_id,
                                     ENC_BSS_PARAMETER* pParamAudio,
                                     ENC_BSS_PARAMETER* pParamVideo);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParamAudio</b>	オーディオのメモリ転送用パラメータを取得する ENC_BSS_PARAMETER 構造体のポインタ
<b>pParamVideo</b>	ビデオのメモリ転送用パラメータを取得する ENC_BSS_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 補足

- エレメンタリストリームのメモリ転送では、ENC\_BSS\_PARAMETER 構造体の **fType** メンバは使用しません。

### 参照

**ENC\_Initialize\_Ex**

## ENC\_Set\_BSS\_Parameter\_AV

エレメンタリストリームでのメモリ転送用パラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_BSS_Parameter_AV(UINT enc_id,
                                     ENC_BSS_PARAMETER* pParamAudio,
                                     ENC_BSS_PARAMETER* pParamVideo);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParamAudio</b>	オーディオのメモリ転送用パラメータを設定する <b>ENC_BSS_PARAMETER</b> 構造体のポインタ
<b>pParamVideo</b>	ビデオのメモリ転送用パラメータを設定する <b>ENC_BSS_PARAMETER</b> 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- エレメンタリストリームのメモリ転送では、**ENC\_BSS\_PARAMETER** 構造体の **fType** メンバは使用しません。

### 参照

**ENC\_Initialize\_Ex**

## ENC\_Get\_Overlay\_Parameter

オーバーレイ表示パラメータを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Overlay_Parameter(UINT enc_id,
                                     ENC_OVERLAY_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParam</b>	オーバーレイ表示パラメータを取得する ENC_OVERLAY_PARAMETER 構造体のポインタ

### ENC\_OVERLAY\_PARAMETER 構造体の定義

オーバーレイ表示パラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    UINT    nOverlayBrightness;
    int     nOverlayContrast;
    int     nOverlaySaturation;
} ENC_OVERLAY_PARAMETER;
```

**nOverlayBrightness** 明るさの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	最小値
ENCMAX_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	最大値
ENCDEF_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	デフォルト値

**nOverlayContrast** コントラストの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	最小値
ENCMAX_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	最大値
ENCDEF_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	デフォルト値

**nOverlaySaturation** 色の濃さの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	最小値
ENCMAX_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	最大値
ENCDEF_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	デフォルト値

戻り値

成功

失敗

**ENC\_SUCCESS**

**ENC\_FAIL**

## ENC\_Set\_Overlay\_Parameter

オーバーレイ表示パラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Overlay_Parameter(UINT enc_id,  
                                       ENC_OVERLAY_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>pParam</b>	オーバーレイ表示パラメータを設定する ENC_OVERLAY_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Get\_Overlay\_Parameter

**ENC\_Get\_Video\_Parameter**

ビデオパラメータを取得します。

**書式**

```
ENC_RETURN ENC_Get_Video_Parameter(UINT enc_id,
                                     ENC_VIDEO_PARAMETER* Video_Param);
```

**引数**

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Video\_Param**           ビデオパラメータを取得する ENC\_VIDEO\_PARAMETER 構造体のポインタ

**ENC\_VIDEO\_PARAMETER 構造体の定義**

ビデオパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    int       TV_System;
    int       fInputSource;
    UINT      nInputBrightness;
    int       nInputContrast;
    int       nInputHue;
    int       nInputSaturation;
    BOOL      fOutputMonitor;
} ENC_VIDEO_PARAMETER;
```

**TV\_System**           放送規格の種類が格納される。

値	説明
ENC_VIDEO_TV_SYSTEM_NTSC	NTSC
ENC_VIDEO_TV_SYSTEM_PAL	PAL

**fInputSource**       入力ソースの種類が格納される。

値	説明
ENC_VIDEO_INPUT_SOURCE_COMPOSITE	Composite
ENC_VIDEO_INPUT_SOURCE_SVIDEO	S-Video

**nInputBrightness**   ビデオ入力の明るさの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_INPUT_BRIGHTNESS	最小値
ENCMAX_VIDEO_INPUT_BRIGHTNESS	最大値
ENCDEF_VIDEO_INPUT_BRIGHTNESS	デフォルト値

**nInputContrast**          ビデオ入力のコントラストの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_INPUT_CONTRAST	最小値
ENCMAX_VIDEO_INPUT_CONTRAST	最大値
ENCDEF_VIDEO_INPUT_CONTRAST	デフォルト値

**nInputHue**                ビデオ入力の色合いの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_INPUT_HUE	最小値
ENCMAX_VIDEO_INPUT_HUE	最大値
ENCDEF_VIDEO_INPUT_HUE	デフォルト値

**nInputSaturation**        ビデオ入力の色の濃さの値が格納される。

値	説明
ENCMIN_VIDEO_INPUT_SATURATION	最小値
ENCMAX_VIDEO_INPUT_SATURATION	最大値
ENCDEF_VIDEO_INPUT_SATURATION	デフォルト値

**fOutputMonitor**         ビデオ出力状態が格納される。

値	説明
TRUE	ビデオ出力 ON
FALSE	ビデオ出力 OFF

戻り値

成功                    ENC\_SUCCESS  
失敗                    ENC\_FAIL

## ENC\_Set\_Video\_Parameter

ビデオ・パラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Parameter(UINT enc_id,
                                     ENC_VIDEO_PARAMETER* Video_Param);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>Video_Param</b>	ビデオパラメータを設定する <b>ENC_VIDEO_PARAMETER</b> 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- モニタ中に **ENC\_VIDEO\_PARAMETER** 構造体の以下のメンバの値を変更する場合は、**ENC\_Stop\_Monitor** によりモニタを停止させてから **ENC\_Set\_Video\_Parameter** により値を変更します。モニタを再開する場合は、この後に **ENC\_Start\_Monitor** を行ないます。

- **TV\_System**
- **fInputSource**
- **fOutputMonitor**

- デジタル・ビデオ入力の際は、**ENC\_VIDEO\_PARAMETER** 構造体の以下のメンバについて設定は可能ですが、反映はされません。

- **TV\_System**
- **fInputSource**
- **nInputBrightness**
- **nInputContrast**
- **nInputHue**
- **nInputHue**
- **nInputSaturation**

**参照**

**ENC\_Get\_Video\_Parameter, ENC\_Start\_Monitor , ENC\_Stop\_Monitor,  
ENC\_Set\_Digital\_Video\_Input, ENC\_Get\_Digital\_Video\_Input**



補足

●ENC\_VIDEO\_PARAMETER2 の nVideoProcessing メンバは MVR-D2200 専用です。  
MVR-D2200 でない場合は使用しても何も反映されません。

●ENC\_VIDEO\_PARAMETER2 構造体については、今後必要に応じてパラメータが拡張される  
場合があります。

## ENC\_Set\_Video\_Parameter2

ビデオパラメータ 2 を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Parameter2(UINT enc_id,  
                                     ENC_VIDEO_PARAMETER2* Video_Param);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>Video_Param</b>	ビデオパラメータ 2 を設定する ENC_VIDEO_PARAMETER2 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Get\_Video\_Parameter2

**ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter**

ビデオエンコード用パラメータを取得します。

書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Video_Encode_Parameter(UINT enc_id,
                                           ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER* Video_Param);
```

引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Video\_Param**           ビデオエンコード用パラメータを取得するENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER構造体のポインタ

**ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER 構造体の定義**

ビデオエンコード用パラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    int                    V_CodingMode;
    DWORD                 fProfileAndLevel;
    DWORD                 fConvertType;
    WORD                  wImageLeft;
    WORD                  wImageTop;
    WORD                  wImageWidth;
    WORD                  wImageHeight;
    DWORD                 dwBitrate;
    int                    EncodeType;
    int                    GopPattern;
} ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER;
```

**V\_CodingMode**           MPEGの種類が格納される。

値	説明
ENCVEPARAM_V_CODING_MODE_MPEG1	MPEG1
ENCVEPARAM_V_CODING_MODE_MPEG2	MPEG2

**fProfileAndLevel**       プロファイルとレベルの種類が格納される。  
MPEG1 では使用しません。

値	説明
ENCVEPARAM_PROFILE_AND_LEVEL_MP_ML	MP@ML
ENCVEPARAM_PROFILE_AND_LEVEL_MP_LL	MP@LL
ENCVEPARAM_PROFILE_AND_LEVEL_SP_ML	SP@ML

**fConvertType** ビデオ入力フォーマットの種類が格納される。  
MPEG1 の場合は、SIF 固定になります。

値	説明
ENCVEPARAM_CONVERT_TYPE_STANDARD	Standard (幅 1×高さ 1)
ENCVEPARAM_CONVERT_TYPE_SIF	SIF (幅 1/2×高さ 1/2)
ENCVEPARAM_CONVERT_TYPE_HALF_D1	Half-D1 (幅 1/2×高さ 1)

**wImageLeft** 予約 0 を渡す。  
**wImageTop** 予約 0 を渡す。  
**wImageWidth** ビデオ入力サイズ (幅) が格納される。  
設定時は、16 画素の整数倍を指定する。  
**wImageHeight** ビデオ入力サイズ (高さ) が格納される。  
設定時は、16 画素の整数倍を指定する。

MPEG の種類	プロファイルと レベル	ビデオ入力 フォーマット	ビデオ入力サイズ	
			NTSC	PAL
MPEG1	設定不可	SIF	352×240	352×288
MPEG2	MP@ML	Standard	720×480	720×576
		SIF	352×240	352×288
		Half-D1	352×480	352×576
	MP@LL	SIF	352×240	352×288
	SP@ML	Standard	720×480	720×576
		SIF	352×240	352×288
Half-D1		352×480	352×576	

**dwBitrate** 平均ビデオビットレートの値が格納される。(単位: bps)  
設定時は、400bps の整数倍を指定する。

MPEG の種類	プロファイルと レベル	ビデオ入力 フォーマット	平均ビデオビットレートの設定範囲
MPEG1	設定不可	SIF	1,000,000～1,800,000 bps
MPEG1( Video CD )	設定不可	SIF	1,150,000 bps のみ
MPEG2	MP@ML	Standard	4,000,000～15,000,000 bps
		SIF	2,000,000～8,000,000 bps
		Half-D1	2,000,000～8,000,000 bps
	MP@LL	SIF	2,000,000～4,000,000 bps
	SP@ML	Standard	4,000,000～15,000,000 bps
		SIF	2,000,000～8,000,000 bps
Half-D1		2,000,000～8,000,000 bps	

**EncodeType** CBR/VBR の選択状態が格納される。

値	説明
ENCVEPARAM_ENCODE_TYPE_CBR	CBR
ENCVEPARAM_ENCODE_TYPE_VBR	VBR

**GopPattern**                    GOP パターンの選択状態が格納される。

値	説明
<b>ENCVEPARAM GOP_PATTERN IFRAME</b>	<b>I Frame</b>
<b>ENCVEPARAM GOP_PATTERN IBBP</b>	<b>IBBP</b>

戻り値

成功  
失敗

**ENC\_SUCCESS**  
**ENC\_FAIL**

**ENC\_Set\_Video\_Encode\_Parameter**

ビデオエンコード用パラメータを設定します。

書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Encode_Parameter(UINT enc_id,
                                           ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER* Video_Param);
```

引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Video\_Param**           ビデオエンコード用パラメータを設定するENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER構造体のポインタ

戻り値

成功                   ENC\_SUCCESS  
 失敗                   ENC\_FAIL

補足

●ENC\_Set\_Video\_Encode\_Parameter を実行すると、以下の値が自動的に設定されます。

設定項目	値		
	I Frame	IBBP	
		SP@ML 以外	SP@ML
GOP 内のピクチャ枚数	1	15	15
GOP 内の Iピクチャまたは Pピクチャが現れる周期	1	3	1
VBR での最大ビデオビットレート	ビデオビットレートの 2 倍	現在の設定	
ビデオエレメンタリストリームに対する Closed GOP の設定	OFF		
アスペクト比	4:3		

参照

ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter, ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex

**ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex**

拡張ビデオエンコード用パラメータを取得します。

書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Video_Encode_Parameter_Ex(UINT enc_id,
                                             ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX* Video_Param);
```

引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Video\_Param**           拡張ビデオエンコード用パラメータを取得する  
                           ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX 構造体のポインタ

**ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX 構造体の定義**

拡張ビデオエンコード用パラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER   EncodeParam;
    WORD                           cPictureInterval;
    WORD                           cPicturePerGop;
    WORD                           dwVbrPeak;
    BOOL                           fClosedGop;
    BOOL                           fGopComplete;
    WORD                           wAspectRatio;
    BOOL                           fLowDelay;
} ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX;
```

**EncodeParam**           ビデオエンコード用パラメータ情報が格納される。  
**cPictureInterval**    GOP 内の I ピクチャまたは P ピクチャが現れる周期が格納される。

値	説明
ENCVEPARAMEX_MIN_PICTURE_INTERVAL	最小値
ENCVEPARAMEX_MAX_PICTURE_INTERVAL	最大値

**cPicturePerGop**       GOP 内のピクチャ枚数が格納される。

値	説明
ENCVEPARAMEX_MIN_PICTURE_PER_GOP	最小値
ENCVEPARAMEX_MAX_PICTURE_PER_GOP	最大値

**dwVbrPeak** VBR での最大ビデオビットレートが格納される。(単位:bps)

MPEG の種類	最大ビデオビットレートの設定範囲
MPEG1	平均ビデオビットレートの設定値～1,800,000 bps
MPEG1 ( Video CD )	設定不可
MPEG2 ( MP@ML )	平均ビデオビットレートの設定値～15,000,000 bps
MPEG2 ( MP@LL )	平均ビデオビットレートの設定値～4,000,000 bps
MPEG2 ( SP@ML )	平均ビデオビットレートの設定値～15,000,000 bps

**fClosedGop** ビデオエレメンタリストリームに対する Closed GOP の設定状態が格納される。

値	説明
TRUE	ON
FALSE	OFF

**fGopComplete** GOP 完結プログラムストリームの作成状態が格納される。

値	説明
TRUE	GOP 完結モード
FALSE	GOP 非完結モード

**wAspectRatio** アスペクト比の値が格納される。

値	説明
ENCVEPARAMEX_ASPECT_RATIO 4 3	4:3
ENCVEPARAMEX_ASPECT_RATIO 16 9	16:9

**fLowDelay** Low Delay の設定状態が格納される。

値	説明
TRUE	ON
FALSE	OFF

#### 戻り値

成功                   ENC\_SUCCESS  
失敗                   ENC\_FAIL

#### 補足

- ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX 構造体については、今後必要に応じてパラメータが拡張される場合があります。

#### 参照

ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter

**ENC\_Set\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex**

拡張ビデオエンコード用パラメータを設定します。

書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex(UINT enc_id,
                                             ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX* Video_Param);
```

引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Video\_Param**           拡張ビデオエンコード用パラメータを設定する  
                           ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX 構造体のポインタ

戻り値

成功                    ENC\_SUCCESS  
 失敗                    ENC\_FAIL

補足

- **ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX** 構造体の **fGopComplete** により **GOP** 完結プログラムストリームを作成する設定を行なった場合、以下の項目に固定値が設定されます。

設定項目	値
レイヤ	レイヤ II
サンプリング周波数	48kHz

- **ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX** 構造体の **wAspectRatio** により **TRUE** を設定した場合、表示領域サイズの情報がビデオエレメントストリーム内に付加されます。この情報は **MPEG1** では付加されません。

画像サイズと表示領域サイズの関係は次のようになります。

ビデオフォーマット	画像サイズ	表示領域サイズ
<b>NTSC Standard</b>	<b>720×480</b>	<b>540×480</b>
<b>NTSC SIF</b>	<b>352×240</b>	<b>264×240</b>
<b>NTSC Half-D1</b>	<b>352×480</b>	<b>264×480</b>
<b>PAL Standard</b>	<b>720×576</b>	<b>540×576</b>
<b>PAL SIF</b>	<b>352×288</b>	<b>264×288</b>
<b>PAL Half-D1</b>	<b>352×576</b>	<b>264×576</b>

- **ENC\_VIDEO\_ENCODE\_PARAMETER\_EX** 構造体の **fLowDelay** により **Low Delay** を **ON** にする設定を行なった場合、同じく構造体の **cPictureInterval** は **ENCVEPARAMEX\_MIN\_PICTURE\_INTERVAL** に設定されます。

参照

**ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter, ENC\_Get\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex,**  
**ENC\_Get\_Audio\_Parameter, ENC\_Get\_Audio\_Encode\_Parameter**



一タが拡張される場合があります。

## ENC\_Set\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex2

拡張ビデオエンコード用パラメータ 2 を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Encode_Parameter_Ex2(UINT enc_id,  
                                                ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX2* Video_Param);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>Video_Param</b>	拡張ビデオエンコード用パラメータ 2 を設定する ENC_VIDEO_ENCODE_PARAMETER_EX2 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Set\_Video\_Encode\_Parameter\_Ex

## ENC\_Get\_Audio\_Format

オーディオ形式を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Audio_Format (UINT enc_id,
                                  ENC_AUDIO_FORMAT *pAudioFormat);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**pAudioFormat**       オーディオ形式を取得するアドレス

値	説明
<b>ENC_AUDIO_FORMAT_MPEG</b>	MPEG
<b>ENC_AUDIO_FORMAT_PCM_MONO</b>	PCM モノラル
<b>ENC_AUDIO_FORMAT_PCM_STEREO</b>	PCM ステレオ

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Set\_Audio\_Format

オーディオ形式を設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Audio_Format(UINT enc_id,  
                                ENC_AUDIO_FORMAT AudioFormat);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>AudioFormat</b>	オーディオ形式を設定する

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 参照

**ENC\_Get\_Audio\_Format**

## ENC\_Get\_Audio\_Parameter

オーディオパラメータを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Audio_Parameter(UINT enc_id,
                                     ENC_AUDIO_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Audio\_Param**           オーディオパラメータを取得する ENC\_AUDIO\_PARAMETER 構造体のポインタ

### ENC\_AUDIO\_PARAMETER 構造体の定義

オーディオパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    DWORD           dwSamplingFrequency;
    BOOL            fOutputMonitor;
    BOOL            fOutputMute;
    DWORD           dwLeftOutputAtt;
    DWORD           dwRightOutputAtt;
    int             nLeftInputGain;
    int             nRightInputGain;
} ENC_AUDIO_PARAMETER;
```

**dwSamplingFrequency**   サンプリング周波数が格納される。(単位: Hz)  
 設定値: 32000/44100/48000

**fOutputMonitor**       オーディオ出力状態が格納される。

	値	説明
TRUE		オーディオ出力 ON
FALSE		オーディオ出力 OFF

**fOutputMute**           ミュート状態が格納される。

	値	説明
TRUE		ミュート ON
FALSE		ミュート OFF

**dwLeftOutputAtt**      左の音量が格納される。

値	説明
ENCMIN_AUDIO_OUTPUT_ATT	最小値
ENCMAX_AUDIO_OUTPUT_ATT	最大値

**dwRightOutputAtt**      右の音量が格納される。(値は dwLeftOutputAtt と同じ)  
**nLeftInputGain**      左のオーディオ PCM 入力に対する GAIN が格納される。

値	説明
ENCMIN_AUDIO_INPUT_GAIN	最小値
ENCMAX_AUDIO_INPUT_GAIN	最大値

**nRightInputGain**      右のオーディオ PCM 入力に対する GAIN が格納される。  
 (値は nLeftInputGain と同じ)

戻り値

成功                    ENC\_SUCCESS  
 失敗                    ENC\_FAIL

## ENC\_Set\_Audio\_Parameter

オーディオパラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Audio_Parameter(UINT enc_id,  
                                     ENC_AUDIO_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>Audio_Param</b>	オーディオパラメータを設定する ENC_AUDIO_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 補足

- モニタ中に **ENC\_AUDIO\_PARAMETER** 構造体の **dwSamplingFrequency**、**fOutputMonitor** の値を変更する場合は、**ENC\_Stop\_Monitor** によりモニタを停止させてから **ENC\_Set\_Audio\_Parameter** により値を変更します。モニタを再開する場合は、この後に **ENC\_Start\_Monitor** を行ないます。

### 参照

**ENC\_Get\_Audio\_Parameter, ENC\_Stop\_Monitor, ENC\_Start\_Monitor**

## ENC\_Get\_Audio\_Encode\_Parameter

オーディオエンコード用パラメータを取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Audio_Encode_Parameter(UINT enc_id,
                                           ENC_AUDIO_ENCODE_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**Audio\_Param**           オーディオエンコード用パラメータを取得する  
                           ENC\_AUDIO\_ENCODE\_PARAMETER 構造体のポインタ

### ENC\_AUDIO\_ENCODE\_PARAMETER 構造体の定義

オーディオパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    DWORD      nLayer;
    BOOL       fProtection;
    int        AudioBitrate;
    int        Channel_Num;
    DWORD      fModeEx;
    BOOL       fCopyright;
    BOOL       fOriginal;
    BOOL       fEmphasis;
} ENC_AUDIO_ENCODE_PARAMETER;
```

**nLayer**                   予約 ENCAEPARAM\_LAYER2 を渡す。

**fProtection**           プロテクションの状態が格納される。

	値	説明
	TRUE	エラーチェック有り
	FALSE	エラーチェック無し

**AudioBitrate**                      オーディオビットレートが格納される。  
**Channel\_Num**                      プロテクションの状態が格納される。

値	説明
ENCAEPARAM_CHANNEL_NUM_STEREO	ステレオ
ENCAEPARAM_CHANNEL_NUM_MONO	モノラル
ENCAEPARAM_CHANNEL_NUM_DUAL_MONO	デュアル・チャンネル
ENCAEPARAM_CHANNEL_NUM_JOINT_STEREO	ジョイント・ステレオ

**fModeEx**                              予約 0 を渡す。

**fCopyright**                          コピーライトの状態が格納される。

値	説明
TRUE	著作権有り
FALSE	著作権無し

**fOriginal**                              オリジナル/コピーの状態が格納される。

値	説明
TRUE	オリジナル
FALSE	コピー

**fEmphasis**                              エンファシス特性の状態が格納される。

値	説明
ENCAEPARAM_EMPHASIS_NONE	無し
ENCAEPARAM_EMPHASIS_5015	50/15 $\mu$ s
ENCAEPARAM_EMPHASIS_CCITT	CCITT J.17

戻り値

成功                                      ENC\_SUCCESS  
 失敗                                      ENC\_FAIL

## ENC\_Set\_Audio\_Encode\_Parameter

オーディオエンコード用パラメータを設定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Audio_Encode_Parameter(UINT enc_id,  
                                           ENC_AUDIO_ENCODE_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>Audio_Param</b>	オーディオエンコード用パラメータを設定する ENC_AUDIO_ENCODE_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Get\_Audio\_Encode\_Parameter

## ENC\_Init\_Movie

エンコードを開始待ち状態にします。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Init_Movie(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Record\_Movie

エンコードを開始します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Record_Movie(UINT enc_id, UINT enc_mode_flag);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**enc\_mode\_flag**       エンコードを行なう種類を設定する

値	説明
<b>ENC_RECORD_AUDIO</b>	オーディオのみ
<b>ENC_RECORD_VIDEO</b>	ビデオのみ(エレメンタリストリーム)
<b>ENC_RECORD_AUDIO   ENC_RECORD_VIDEO</b>	オーディオ+ビデオ
<b>ENC_RECORD_PS</b>	MPEG1:システムストリーム MPEG2:プログラムストリーム

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

### 補足

● メモリ転送を行なう設定で **ENC\_Initialize** を実行した場合は、次の条件でのエンコードは行なえません。

- ①オーディオ+ビデオのエンコード
- ②オーディオ形式を **PCM** に設定した場合のオーディオのみのエンコード

### 参照

**ENC\_Initialize, ENC\_Initialize\_Ex, ENC\_Get\_Audio\_Format, ENC\_Set\_Audio\_Format**

## ENC\_Stop

エンコードを停止します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Stop(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Get\_BitmapBits

静止画 (BMP) をバッファで取得します。

## 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_BitmapBits(UINT enc_id, LPBYTE* lpByte, LPDWORD pdwLen,
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

## 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>lpByte</b>	データを格納するバッファへのポインタを格納するポインタ
<b>pdwLen</b>	取得した静止画のバイト数を格納するポインタ
<b>pParam</b>	MVRSTILLCAPPARAM 構造体

## MVRSTILLCAPPARAM 構造体の定義

```
typedef struct {
    DWORD dwSize;
    INT nFrameCap;
    BOOL fExpandRGB;
    double dCorrectGamma;
    MVR_UYVY2RGB_FUNC pfnuyvy2rgb;
} MVRSTILLCAPPARAM;
```

**dwSize** この構造体のサイズを指定します。  
dwSize = sizeof(MVRSTILLCAPPARAM)

**nFrameCap** フレームのキャプチャ方法を指定します。

値	説明
MVRSTILL_FRAME	1フレームをキャプチャします。
MVRSTILL_ODD_FIELD	奇数ラインのみ取得し2倍に引き伸ばします。
MVRSTILL_EVEN_FIELD	偶数ラインのみ取得し2倍に引き伸ばします。

**fExpandRGB** TRUE の場合、YUV → RGB 変換時に、[235-16] の範囲を[0-255]の範囲へ拡大する変換を行います。

**dCorrectGamma** ガンマ補正値を設定します。標準で NTSC の時 2.2 で PAL の時 2.8 です。使用しないときは1に設定します。

**pfnuyvy2rgb** 変換を行う関数を指定できます。指定しない場合は NULL でないといけません。

### MVR\_UYVY2RGB\_FUNC 関数の定義

YUV -> RGB に変換するための関数

INT ConvertYUVtoRGB( BYTE u1, BYTE y1, BYTE v1, BYTE y2, COLORREF \*pColor1, COLORREF \*pColor2)

u1	変換元輝度信号と赤色成分の差
y1	RGB 1 バイト目用の 変換元 輝度信号
v1	変換元 輝度信号と青色成分の差
y2	RGB 2 バイト目用の 変換元 輝度信号
*pColor1	変換後 RGB 1 バイト目
*pColor2	変換後 RGB 2 バイト目

#### 戻り値

ConvertYUVtoRGB 関数は必ず 1 を返してください。

#### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

#### 補足

- エンコード中でもキャプチャ可能です。
- キャプチャ時に映像の DMA の転送を 1 度止めるので PC 上のオーバーレイの映像が一瞬停止します。(外部モニタへ出力されている映像は停止しません)
- 取得できるサイズはソースサイズです。(NTSC : 720 × 480、PAL : 720 × 576)

## ENC\_Save\_DIB

静止画 (BMP) をファイルに保存します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Save_DIB(UINT enc_id, LPCTSTR lpszFileName,  
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>lpszFileName</b>	保存するファイル名
<b>pParam</b>	静止画キャプチャパラメータを設定する MVRSTILLCAPPARAM 構造体

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Get\_BitmapBits の補足を確認してください。

## ENC\_Save\_JPEG

静止画 (JPEG) をファイルに保存します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Save_JPEG(UINT enc_id, LPCTSTR lpszFileName, UINT nQuality,
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>lpszFileName</b>	保存するファイル名
<b>nQuality</b>	JPEG の圧縮率 (0~9 の範囲で指定できます) を指定します。 0: 約 1/5 1: 約 1/7 2: 約 1/10 3: 約 1/12 4: 約 1/15 5: 約 1/17 6: 約 1/20 7: 約 1/25 8: 約 1/30 9: 約 1/40
<b>pParam</b>	静止画キャプチャパラメータを設定する MVRSTILLCAPPARAM 構造体

### 戻り値

成功	ENC_SUCCESS
失敗	ENC_FAIL

### 参照

ENC\_Get\_BitmapBits の補足を確認してください

## ENC\_Get\_Record\_Time

エンコードを行なう時間を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Record_Time(UINT enc_id, UINT* rec_time, UINT* enabled);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>rec_time</b>	エンコードを行なう時間を取得するアドレス
<b>enabled</b>	エンコードを行なう時間制限の状態を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 参照

**ENC\_Set\_Record\_Time**

## ENC\_Set\_Record\_Time

エンコードを行なう時間を設定します。

### 書式

**ENC\_RETURN ENC\_Set\_Record\_Time(UINT enc\_id, UINT rec\_time, UINT enabled);**

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**rec\_time**               エンコードを行なう時間(単位:秒)  
**enabled**               エンコードの時間制限

値	説明
<b>TRUE</b>	時間制限有り
<b>FALSE</b>	時間制限なし

### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Get\_Movie\_File

エンコードを行なうファイル名を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Movie_File(UINT enc_id, UINT enc_mode_flag,  
                                LPTSTR enc_file);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>enc_mode_flag</b>	エンコードを行なうファイルの種類
<b>enc_file</b>	エンコードを行なうファイル名を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 参照

**ENC\_Set\_Movie\_File**

### ENC\_Set\_Movie\_File

エンコードを行なうファイル名を設定します。

#### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Movie_File(UINT enc_id, UINT enc_mode_flag,
                               LPCTSTR enc_file);
```

#### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**enc\_mode\_flag**       エンコードを行なうファイルの種類

値	説明
<b>ENC_RECORD_AUDIO</b>	オーディオファイル
<b>ENC_RECORD_VIDEO</b>	ビデオ(エレメンタリストリーム)ファイル
<b>ENC_RECORD_PS</b>	プログラムストリームファイルまたはシステムストリームファイル

**enc\_file**               エンコードを行なうファイル名を設定するアドレス

#### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Get\_Frame\_Count

エンコードを行なったフレーム数を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Frame_Count(UINT enc_id, UINT* frame_count);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>frame_count</b>	フレーム数を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

## ENC\_Get\_Time

エンコードを行なった時間を取得します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Time(UINT enc_id, double* time);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>time</b>	時間を取得するアドレス(単位:秒)

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

## ENC\_Detect\_Video\_Input\_Source

ビデオ入力ソースを自動検出します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Detect_Video_Input_Source(UINT enc_id, LPINT lpfInputSource);
```

### 引数

**enc\_id** エンコーダの識別子  
**lpfInputSource** 検出されたビデオ入力ソースの値を取得するアドレス

値	説明
<b>ENC_VIDEO_INPUT_SOURCE_COMPOSITE</b>	Composite
<b>ENC_VIDEO_INPUT_SOURCE_SVIDEO</b>	S-Video

### 戻り値

成功                    **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                    **ENC\_FAIL**

### 補足

- デジタル・ビデオ入力の場合は、戻り値として **ENC\_FAIL** を返します。**ENC\_Get\_Last\_Error** では、**MVR\_ERROR\_NO\_VIDEO\_SOURCE** が返ります。

### 参照

**ENC\_Get\_Video\_Parameter, ENC\_Set\_Video\_Parameter, ENC\_Set\_Digital\_Video\_Input, ENC\_Get\_Digital\_Video\_Input**

## ENC\_Set\_Digital\_Video\_Input

アナログ・ビデオ入力とデジタル・ビデオ入力を切り換えます。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Digital_Video_Input(UINT enc_id, BOOL fDigital);
```

### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**fDigital**                 ビデオ入力を示す値

値	説明
TRUE	デジタル・ビデオ入力
FALSE	アナログ・ビデオ入力

### 戻り値

成功                    **ENC\_SUCCESS**  
失敗                    **ENC\_FAIL**

### 補足

- モニタ中にビデオ入力を変更する場合は、**ENC\_Stop\_Monitor** によりモニタを停止させてから **ENC\_Set\_Digital\_Video\_Input** により変更します。モニタを再開する場合は、この後に **ENC\_Start\_Monitor** を行ないます。

### ENC\_Get\_Digital\_Video\_Input

現在のビデオ入力の状態を取得します。

#### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Get_Digital_Video_Input(UINT enc_id, LPINT lpfDigital);
```

#### 引数

**enc\_id**                   エンコーダの識別子  
**lpfDigital**               ビデオ入力を示す値を取得する INT のポインタ

値	説明
TRUE	デジタル・ビデオ入力
FALSE	アナログ・ビデオ入力

#### 戻り値

成功                   **ENC\_SUCCESS**  
 失敗                   **ENC\_FAIL**

## ENC\_Set\_Video\_Encode\_File

エンコード開始時に詳細ビデオ・エンコード・パラメータを設定するためのファイル名を指定します。

### 書式

```
ENC_RETURN ENC_Set_Video_Encode_File(UINT enc_id, LPCTSTR lpszVEFile);
```

### 引数

<b>enc_id</b>	エンコーダの識別子
<b>lpszVEFile</b>	詳細ビデオ・エンコード・パラメータ用ファイル名のポインタ

### 戻り値

成功	<b>ENC_SUCCESS</b>
失敗	<b>ENC_FAIL</b>

### 補足

- **lpszVEFile** に **NULL** を設定すると、詳細ビデオ・エンコード・パラメータの設定を行いません。ただし、一度エンコードを行った後で **lpszVEFile** に **NULL** を設定しても前回設定した値がそのまま有効になります。設定を解除するには、**ENC\_Terminate** によりエンコーダを終了してください。
- 詳細ビデオ・エンコード・パラメータを設定するためのファイルの内容については、付属の **VideoEncoderParams.txt** をご覧ください。

## ENC\_Get\_Last\_Error

最新のエラー情報を取得します。

### 書式

```
ULONG ENC_Get_Last_Error(UINT enc_id);
```

### 引数

**enc\_id**                    エンコーダの識別子

### 戻り値

**ULONG**                    エラーコード (APPENDIX 1. エラーコード表参照)

### 補足

- **ENC\_Get\_Last\_Error** を実行すると、エラー情報はクリアされます。エラーが発生していない場合や新たにエラーが発生するまでは、**MVR\_ERROR\_SUCCESS** が返されます。

## CHAPTER 4 Video Decoder Functions

### DEC\_Set\_Callback

コールバック関数の設定を行いません。

#### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Callback(UINT dec_id, DEC_CB_STATUS status,
                             DEC_CB_ERROR error);
```

#### 引数

**dec\_id**            デコーダの識別子  
**status**            内部状態通知用コールバック関数を設定する  
**error**             エラー通知用コールバック関数を設定する

#### DEC\_CB\_STATUS コールバック関数の定義

デコーダの内部状態を取得するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK StatusProc(UINT dec_id, DEC_STATUS_NOTIFY status);
```

**dec\_id**            デコーダの識別子  
**status**            内部状態

値	説明
DEC_NOTIFY_INITIALIZE	デコーダの初期化が行われた
DEC_NOTIFY_TERMINATE	デコーダが終了した
DEC_NOTIFY_STOP	デコードが停止した
DEC_NOTIFY_PAUSE	デコードを一時停止した
DEC_NOTIFY_PLAY	デコードを開始した

#### DEC\_CB\_ERROR コールバック関数の定義

デコード中にエラーが発生した場合に、そのエラー情報を取得するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK ErrorProc(UINT dec_id, ULONG error);
```

**dec\_id**            デコーダの識別子  
**error**             エラーコード (APPENDIX 1. エラーコード表参照)

#### 戻り値

成功                DEC\_SUCCESS  
失敗                DEC\_FAIL

補足

- **DEC\_CB\_ERROR** で定義したコールバック関数は、エンコード中にエラーが発生した場合に実行されます。関数を実行して **DEC\_FAIL** が戻り値をして返された場合は、**DEC\_Get\_Last\_Error** によりエラー情報を取得してください。

参照

**DEC\_Get\_Last\_Error**

## DEC\_Can\_Initialize

デコーダを初期化できるか調べます。

### 書式

```
ENC_RETURN DEC_Can_Initialize(UINT enc_id);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

デコーダの初期化が可能な場合

**DEC\_SUCCESS**

すでに使用しているかデコーダを初期化できない場合

**DEC\_FAIL**

**DEC\_Get\_Codec\_Config**

カードに関する情報を取得します。

書式

DEC\_RETURN DEC\_Get\_Codec\_Config (UINT dec\_id, DEC\_CONFIG \*pConfig);

引数

dec\_id                    デコーダの識別子  
pConfig                    情報を取得する DEC\_CONFIG 構造体へのポインタ

**DEC\_CONFIG 構造体の定義**

カードに関する情報を取得する。

```
typedef struct {
    UINT    NumberCodecs;
    UINT    CodecNumber;
    UINT    CodecCaps;
    UINT    CurrentUtilization;
} DEC_CONFIG;
```

**NumberCodecs**      装着されているカード枚数が格納される。  
**CodecNumber**        情報を取得したいカード番号 (1~NumberCodecs) を指定する。  
**CodecCaps**            CodecNumber で指定したカードに関する詳細情報フラグが格納される。

値	意味
DECCAP_NONE	情報がないことを示すフラグ
DECCAP_ENCODE	エンコードが可能であることを示すフラグ
DECCAP_DECODE	デコードが可能であることを示すフラグ
DECCAP_MONITOR	モニタが可能であることを示すフラグ
DECCAP_AVI2MPEG	AVI ファイルを MPEG に変換可能であることを示すフラグ
DECCAP_D2200	MVR-D2200 であることを示すフラグ

**CurrentUtilization**    CodecNumber で指定したカードが使用状況が格納される。

値	意味
TRUE	使用している
FALSE	使用していない

戻り値

成功                    DEC\_SUCCESS  
失敗                    DEC\_FAIL

補足

- **DEC\_CONFIG** 構造体の **CodecNumber** に **0** を指定すると、装着されているカード枚数と現在使用しているカード番号を取得できます。カード枚数は **NumberCodecs** に格納されます。カード番号は **CodecNumber** に格納されます。カードが使用されていない場合は **CodecNumber** に **0** が格納されます。

## DEC\_Set\_Codec\_Number

使用するカード番号を設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Codec_Number(UINT dec_id, UINT nNumber);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>nNumber</b>	使用するカード番号

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- **DEC\_Initialize** または **DEC\_Initialize\_Ex** による初期化を行う前に **DEC\_Set\_Codec\_Number** を実行してください。初期化を行う前に **DEC\_Set\_Codec\_Number** を実行しない場合は、自動的に使用可能なカードを探して初期化を行います。
- 指定できるカード番号は、1 から **DEC\_Get\_Codec\_Config** で取得した **DEC\_CONFIG** 構造体の **NumberCodecs** までの値です。
- カード番号に **0** を指定した場合は、初期化時に自動的に使用可能なカードを探します。

### 参照

**DEC\_Get\_Codec\_Config**, **DEC\_Initialize**, **DEC\_Initialize\_Ex**

## DEC\_Initialize

デコーダの初期化を行ないます。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Initialize(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

**DEC\_Initialize\_Ex**

デコーダの初期化を行なう。

書式

```
DEC_RETURN DEC_Initialize_Ex(UINT dec_id, DEC_MEDIA media,
                             DEC_BSR_PARAMETER* pParam);
```

引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**media**                   デコードの種類

値	意味
DEC_MEDIA_FILE	ファイル
DEC_MEDIA_MEMORY	メモリ転送

**pParam**                   メモリ転送用パラメータを設定する DEC\_BSR\_PARAMETER 構造体のポインタ  
**pParam** は、**media** が DEC\_MEDIA\_MEMORY の場合に設定する。  
 それ以外の場合は、NULL を指定する。

**DEC\_BSR\_PARAMETER 構造体の定義**

メモリ転送用パラメータ情報を設定する。

```
typedef struct {
    DEC_BSR_TYPE           fType;
    DEC_CB_BSR             pfnCallback;
    DWORD                 cbBuff;
    DWORD                 cBuff;
    DWORD                 dwData;
} DEC_BSR_PARAMETER;
```

**fType**                   MPEG データの種類を設定する

値	意味
DEC_BSR_TYPE_UNKOWN	なし
DEC_BSR_TYPE_PS	MPEG2 プログラムストリーム MPEG1 システムストリーム
DEC_BSR_TYPE_AUDIO	MPEG オーディオエレメンタリストリーム
DEC_BSR_TYPE_VIDEO	MPEG ビデオエレメンタリストリーム

<b>pfnCallback</b>	メモリ転送用コールバック関数を設定する
<b>cbBuff</b>	コールバック時にメモリ転送するバッファサイズ サイズは、1024byte の倍数を指定する。
<b>cBuff</b>	<b>cbBuff</b> で指定したバッファの数
<b>dwData</b>	コールバック時に送られる 32bit データ

#### DEC\_CB\_BSR コールバック関数の定義

デコードデータを転送するためのコールバック関数

```
VOID CALLBACK BsrProc(LPBYTE pbBuff, DWORD cbWrite,  
                      LPDWORD pcbWritten, DWORD dwData);
```

<b>pbBuff</b>	デコードデータを格納するバッファのポインタ
<b>cbWrite</b>	デコードデータを格納するサイズ
<b>pcbWritten</b>	格納されたデコードデータのサイズを設定するバッファのポインタ
<b>dwData</b>	DEC_BSR_PARAMETER 構造体で設定された dwData の値

#### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

## DEC\_Terminate

デコーダを終了します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Terminate(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

### 補足

●**DEC\_Terminate** 実行後、**DEC\_Set\_Callback** によるコールバックの設定は全て解除されます。

### 参照

**DEC\_Set\_Callback**

## DEC\_Get\_Media

デコードの種類を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Media(UINT dec_id, DEC_MEDIA* media);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>media</b>	デコードの種類を取得する DEC_MEDIA へのポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

**DEC\_Initialize\_Ex**

## DEC\_Set\_Media

デコードの種類を設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Media(UINT dec_id, DEC_MEDIA media);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>media</b>	デコードの種類

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 参照

**DEC\_Initialize\_Ex**

## DEC\_Can\_Playback

再生が可能か判断します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Can_Playback(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

再生可能                    **DEC\_SUCCESS**  
再生不可能                    **DEC\_FAIL**

**DEC\_Get\_Status**

デコーダの内部状態を取得します。

**書式**

```
DEC_RETURN DEC_Get_Status(UINT dec_id, DEC_STATUS* status);
```

**引数**

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**status**                   デコーダの内部状態を取得する DEC\_STATUS へのポインタ

値	意味
DEC_STATUS_WAITINITIALIZE	初期化待ち状態
DEC_STATUS_WAITTERMINATE	終了待ち状態
DEC_STATUS_STOP	停止中
DEC_STATUS_PAUSE	一時停止中
DEC_STATUS_PLAY	デコード中

**戻り値**

成功                   DEC\_SUCCESS  
失敗                   DEC\_FAIL

## DEC\_Can\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを使用できるかどうか判断します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Can_Overlay_Window(UINT dec_id, HANDLE hMonitor,  
                                   UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>hMonitor</b>	モニタハンドル
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ

### 戻り値

オーバーレイウィンドウが使用できる場合	<b>DEC_SUCCESS</b>
オーバーレイウィンドウが使用できない場合	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- **hMonitor** には、マルチモニタでのプライマリまたはセカンダリのモニタハンドルを設定します。  
マルチモニタでない場合は、**hMonitor** に **NULL** を設定します。

## DEC\_Create\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを生成します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Create_Overlay_Window(UINT dec_id, HWND hWndParent, HWND*
hWndOverlay, int x, int y, UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>hWndParent</b>	オーバーレイウィンドウを生成するウィンドウのハンドル
<b>hWndOverlay</b>	オーバーレイウィンドウのハンドルを取得するアドレス
<b>x</b>	オーバーレイウィンドウの位置(左)
<b>y</b>	オーバーレイウィンドウの位置(上)
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅(最大 720)
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ(最大 NTSC 480、PAL 576)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- オーバーレイウィンドウ生成時は、サイズが制限されますが、生成後は **DEC\_Resize\_Overlay\_Window** 行により制限以上のサイズを指定できます。
- デコード中は生成できません。

### 参照

**DEC\_Resize\_Overlay\_Window**

## DEC\_Can\_VideoPort\_Overlay\_Window

ビデオポートを利用したオーバーレイウィンドウを使用できるかどうか判断する。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Can_VideoPort_Overlay_Window(UINT dec_id, HANDLE hMonitor,  
                                              UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>hMonitor</b>	モニタハンドル
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ

### 戻り値

オーバーレイウィンドウが使用できる場合	<b>DEC_SUCCESS</b>
オーバーレイウィンドウが使用できない場合	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- **hMonitor** には、マルチモニタでのプライマリまたはセカンダリのモニタハンドルを設定します。  
マルチモニタでない場合は、**hMonitor** に **NULL** を設定します。

## DEC\_Create\_VideoPort\_Overlay\_Window

ビデオポートを利用したオーバーレイウィンドウを生成する。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Create_Overlay_Window(UINT dec_id, HWND hWndParent, HWND*
hWndOverlay, int x, int y, UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>hWndParent</b>	オーバーレイウィンドウを生成するウィンドウのハンドル
<b>hWndOverlay</b>	オーバーレイウィンドウのハンドルを取得するアドレス
<b>x</b>	オーバーレイウィンドウの位置(左)
<b>y</b>	オーバーレイウィンドウの位置(上)
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅(最大 720)
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ(最大 NTSC 480、PAL 576)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- オーバーレイウィンドウ生成時は、サイズが制限されますが、生成後は **DEC\_Resize\_Overlay\_Window** 行により制限以上のサイズを指定できます。
- デコード中は生成できません。
- 生成した後は通常のオーバーレイウィンドウと同様に使用できます。

### 参照

**DEC\_Resize\_Overlay\_Window**

## DEC\_Destroy\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを破棄します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Destroy_Overlay_Window(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

### 補足

●デコード中は破棄できません。

## DEC\_Move\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウを移動します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Move_Overlay_Window(UINT dec_id, INT x, INT y);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>x</b>	オーバーレイウィンドウの左上隅のスクリーン x 座標
<b>y</b>	オーバーレイウィンドウの左上隅のスクリーン y 座標

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

## DEC\_Resize\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウのサイズを変更します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Resize_Overlay_Window(UINT dec_id, UINT nWidth, UINT nHeight);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>nWidth</b>	オーバーレイウィンドウの幅
<b>nHeight</b>	オーバーレイウィンドウの高さ

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

## DEC\_Show\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウの表示状態を切り換えます。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Show_Overlay_Window(UINT dec_id, BOOL fShow);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**fShow**                   オーバーレイウィンドウの表示／非表示

値	説明
<b>TRUE</b>	表示
<b>FALSE</b>	非表示

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
 失敗                   **DEC\_FAIL**

## DEC\_Get\_Overlay\_Window

オーバーレイウィンドウのハンドルを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Overlay_Window(UINT dec_id, HWND* pWnd);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pWnd</b>	オーバーレイウィンドウのハンドルを取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

## DEC\_Get\_Overlay\_Rect

オーバーレイウィンドウの表示領域を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Overlay_Rect(UINT dec_id, LPRECT pRect);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pRect</b>	オーバーレイウィンドウの表示領域を取得する RECT 構造体へのポインタ

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### DEC\_Set\_Overlay\_Rect

オーバーレイウィンドウの表示領域を設定します。

#### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Overlay_Rect(UINT dec_id, LPRECT pRect);
```

#### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pRect</b>	オーバーレイウィンドウの表示領域を設定した RECT 構造体へのポインタ

#### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

#### 補足

- **pRect** で設定可能な範囲は次のとおりです。

ビデオフォーマット	水平位置	垂直位置
NTSC	0 ~ 720	0 ~ 480
PAL	0 ~ 720	0 ~ 576

- 再生時の画像サイズにより次の水平／垂直拡大率をかけて計算した値を設定します。

ビデオフォーマット	水平拡大率	垂直拡大率
NTSC SIF 以下	×2	×2
NTSC Half-D1 以下	×2	×1
NTSC 上記以外	×1	×1
PAL SIF 以下	×2	×2
PAL Half-D1 以下	×2	×1
PAL 上記以外	×1	×1

- デコード中は設定できません。

## DEC\_Start\_Monitor

モニタを開始します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Start_Monitor(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **DEC\_SUCCESS**  
失敗                    **DEC\_FAIL**

### 補足

- **DEC\_Start\_Monitor** を実行すると、オーバーレイウィンドウは生成時のサイズに戻ります。
- デコード中は開始できません。

## DEC\_Stop\_Monitor

モニタを停止します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Stop_Monitor(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **DEC\_SUCCESS**  
失敗                    **DEC\_FAIL**

### 補足

●デコード中は停止できません。

**DEC\_Get\_Monitor\_Status**

モニタの状態を取得します。

**書式**

```
DEC_RETURN DEC_Get_Monitor_Status(UINT dec_id, UINT* monitor);
```

**引数**

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**monitor**                 モニタの状態を取得するアドレス

値	説明
<b>TRUE</b>	モニタ中である
<b>FALSE</b>	モニタ中でない

**戻り値**

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

## DEC\_Get\_BSR\_Parameter

メモリ転送用パラメータを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_BSR_Parameter(UINT dec_id,  
                                  DEC_BSR_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pParam</b>	メモリ転送用パラメータを取得する DEC_BSR_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

DEC\_Initialize\_Ex

## DEC\_Set\_BSR\_Parameter

メモリ転送用パラメータを設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_BSR_Parameter(UINT dec_id,  
                                  DEC_BSR_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pParam</b>	メモリ転送用パラメータを設定する DEC_BSR_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

DEC\_Initialize\_Ex

## DEC\_Get\_Overlay\_Parameter

オーバーレイ表示パラメータを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Overlay_Parameter(UINT dec_id,
                                     DEC_OVERLAY_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pParam</b>	オーバーレイ表示パラメータを取得する DEC_OVERLAY_PARAMETER 構造体のポインタ

### DEC\_OVERLAY\_PARAMETER 構造体の定義

オーバーレイ表示パラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    UINT    nOverlayBrightness;
    int     nOverlayContrast;
    int     nOverlaySaturation;
} DEC_OVERLAY_PARAMETER;
```

**nOverlayBrightness** 明るさの値が格納される。

値	説明
DECMIN_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	最小値
DECMAX_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	最大値
DECDEF_VIDEO_OVERLAY_BRIGHTNESS	デフォルト値

**nOverlayContrast** コントラストの値が格納される。

値	説明
DECMIN_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	最小値
DECMAX_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	最大値
DECDEF_VIDEO_OVERLAY_CONTRAST	デフォルト値

**nOverlaySaturation** 色の濃さの値が格納される。

値	説明
DECMIN_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	最小値
DECMAX_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	最大値
DECDEF_VIDEO_OVERLAY_SATURATION	デフォルト値

戻り値

成功

失敗

**DEC\_SUCCESS**

**DEC\_FAIL**

## DEC\_Set\_Overlay\_Parameter

オーバーレイ表示パラメータを設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Overlay_Parameter(UINT dec_id,  
                                       DEC_OVERLAY_PARAMETER* pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pParam</b>	オーバーレイ表示パラメータを設定する DEC_OVERLAY_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

DEC\_Get\_Overlay\_Parameter

## DEC\_Get\_Video\_Parameter

ビデオパラメータを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Video_Parameter(UINT dec_id,
                                    DEC_VIDEO_PARAMETER* Video_Param);
```

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**Video\_Param**             ビデオパラメータを取得する DEC\_VIDEO\_PARAMETER 構造体のポインタ

### DEC\_VIDEO\_PARAMETER 構造体の定義

ビデオパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    int     TV_System;
} DEC_VIDEO_PARAMETER;
```

**TV\_System**                   放送規格の種類が格納される。

値	説明
DEC_VIDEO_TV_SYSTEM_NTSC	NTSC
DEC_VIDEO_TV_SYSTEM_PAL	PAL

### 戻り値

成功                   DEC\_SUCCESS  
 失敗                   DEC\_FAIL

## DEC\_Set\_Video\_Parameter

ビデオパラメータを設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Video_Parameter(UINT dec_id,  
                                     DEC_VIDEO_PARAMETER* Video_Param);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>Video_Param</b>	ビデオパラメータを設定する DEC_VIDEO_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 補足

- モニタ中に **DEC\_VIDEO\_PARAMETER** 構造体の **TV\_System** の値を変更する場合は、**DEC\_Stop\_Monitor** によりモニタを停止させてから **DEC\_Set\_Video\_Parameter** により値を変更します。モニタを再開する場合は、この後に **DEC\_Start\_Monitor** を行ないます。

### 参照

**DEC\_Get\_Video\_Parameter, DEC\_Start\_Monitor , DEC\_Stop\_Monitor**

## DEC\_Get\_Audio\_Parameter

オーディオパラメータを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Audio_Parameter(UINT dec_id,
                                     DEC_AUDIO_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子  
**Audio\_Param**            オーディオパラメータを取得する DEC\_AUDIO\_PARAMETER 構造体のポインタ

### DEC\_AUDIO\_PARAMETER 構造体の定義

オーディオパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    BOOL                    fOutputMute;
    DWORD                  dwLeftOutputAtt;
    DWORD                  dwRightOutputAtt;
} DEC_AUDIO_PARAMETER;
```

**fOutputMute**            ミュート状態が格納される。

値	説明
TRUE	ミュート ON
FALSE	ミュート OFF

**dwLeftOutputAtt**        左の音量が格納される。

値	説明
DECMIN_AUDIO_OUTPUT_ATT	最小値
DECMAX_AUDIO_OUTPUT_ATT	最大値

**dwRightOutputAtt**        右の音量が格納される。(値は dwLeftOutputAtt と同じ)

### 戻り値

成功                      DEC\_SUCCESS  
 失敗                      DEC\_FAIL

## DEC\_Set\_Audio\_Parameter

オーディオパラメータを設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Audio_Parameter(UINT dec_id,  
                                     DEC_AUDIO_PARAMETER* Audio_Param);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>Audio_Param</b>	オーディオパラメータを設定する DEC_AUDIO_PARAMETER 構造体のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

DEC\_Get\_Audio\_Parameter

**DEC\_Get\_Decode\_Parameter**

デコードパラメータを取得します。

書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Decode_Parameter(UINT dec_id,
                                     DEC_DECODE_PARAMETER* Decode_Param);
```

引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子  
**Decode\_Param**            デコードパラメータを取得する DEC\_DECODE\_PARAMETER 構造体のポインタ

**DEC\_DECODE\_PARAMETER 構造体の定義**

デコードパラメータ情報が格納される。

```
typedef struct {
    BOOL fTimestampUsage;
    BOOL fRepeatOnStop;
    BOOL fFrameRepeat;
    BOOL fPanScan;
    BOOL fFrameClip;
} DEC_DECODE_PARAMETER;
```

**fTimestampUsage**            MPEG1 システムストリーム/MPEG2 プログラムストリームの再生時、ビットストリーム内のタイムスタンプ(PTS/DTS)を用いるか否かの値が格納される。

値	説明
TRUE	タイムスタンプを用いる
FALSE	タイムスタンプを用いない

**fRepeatOnStop**            デコード終了時、最終フレームを表示するか否かの値が格納される。

値	説明
TRUE	表示する
FALSE	表示しない

**fFrameRepeat**            デコード終了時、最終フレームを表示する場合の表示方法が格納される。

値	説明
TRUE	フレーム表示
FALSE	フィールド表示

**fPanScan** アスペクト比 16:9 の画像で、表示領域サイズの情報がある場合に表示領域の部分を拡大し、アスペクト比 16:9 で表示するかの可否が格納される。

値	説明
TRUE	拡大表示する
FALSE	拡大表示しない

**fFrameClip** 再生時、表示フレームの端の部分を表示しないようにするかの可否が格納される。

値	説明
TRUE	表示フレームの端の部分を表示しない
FALSE	表示フレームの端の部分を表示する

#### 戻り値

成功           DEC\_SUCCESS  
失敗           DEC\_FAIL

#### 補足

- **DEC\_DECODE\_PARAMETER** 構造体については、今後必要に応じてパラメータが拡張される場合があります。

**DEC\_Set\_Decode\_Parameter**

デコードパラメータを設定します。

**書式**

```
DEC_RETURN DEC_Set_Decode_Parameter(UINT dec_id,
                                     DEC_DECODE_PARAMETER* Decode_Param);
```

**引数**

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**Decode\_Param**           デコードパラメータを設定する DEC\_DECODE\_PARAMETER 構造体のポインタ

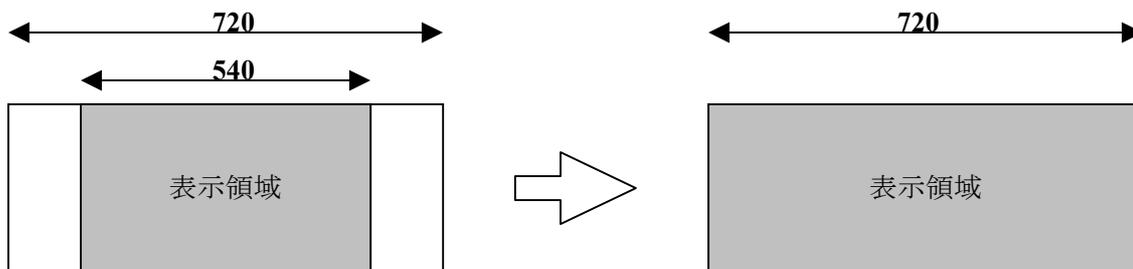
**戻り値**

成功                       DEC\_SUCCESS  
 失敗                       DEC\_FAIL

**補足**

- **DEC\_DECODE\_PARAMETER** 構造体の **fPanScan** のに **TRUE** を設定すると、表示領域サイズの情報が画像データに含まれている場合、表示領域の部分を拡大し、アスペクト比 **16:9** で表示します。

例えば、画像サイズ **720×480**、表示領域サイズ **540×480** の場合は下図のように表示されます。



- **DEC\_DECODE\_PARAMETER** 構造体の **fPanScan** のに **TRUE** を設定した場合、水平／垂直拡大率は次のようになります。

ビデオフォーマット	水平拡大率	垂直拡大率
NTSC SIF 以下	×8/3	×2
NTSC Half-D1 以下	×8/3	×1
NTSC 上記以外	×4/3	×1
PAL SIF 以下	×8/3	×2
PAL Half-D1 以下	×8/3	×1
PAL 上記以外	×4/3	×1

- **fPanScan** のに **FALSE** を設定した場合、または、表示領域サイズの情報が画像データに含まれていない場合、次の水平／垂直拡大率になります。

ビデオフォーマット	水平拡大率	垂直拡大率
NTSC SIF 以下	×2	×2
NTSC Half-D1 以下	×2	×1
NTSC 上記以外	×1	×1
PAL SIF 以下	×2	×2
PAL Half-D1 以下	×2	×1
PAL 上記以外	×1	×1

- **MPEG1** については、**fPanScan** は無視されます。

参照

**DEC\_Get\_Decode\_Parameter**

## DEC\_Play

デコードを開始します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Play(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **DEC\_SUCCESS**  
失敗                    **DEC\_FAIL**

### 補足

●デコードは、**DEC\_Seek** で指定した位置から開始します。

### 参照

**DEC\_Seek**

## DEC\_Play\_From

指定した位置からデコードを開始します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Play_From(UINT dec_id , DWORD dwPosition);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>dwPosition</b>	再生開始位置(単位:ミリ秒)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 参照

**DEC\_Seek**

## DEC\_Pause

デコードを一時停止します。

### 書式

**DEC\_RETURN DEC\_Pause (UINT dec\_id);**

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

## DEC\_Resume

デコードを再開します。

### 書式

**DEC\_RETURN DEC\_Resume (UINT dec\_id);**

### 引数

**dec\_id**                   デコーダの識別子

### 戻り値

成功                   **DEC\_SUCCESS**  
失敗                   **DEC\_FAIL**

## DEC\_Stop

デコードを停止します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Stop (UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

成功                    **DEC\_SUCCESS**  
失敗                    **DEC\_FAIL**

## DEC\_Get\_BitmapBits

静止画 (BMP) をバッファで取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_BitmapBits(UINT dec_id, LPBYTE* lpByte, LPDWORD pdwLen,
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>lpByte</b>	データを格納するバッファへのポインタを格納するポインタ
<b>pdwLen</b>	取得した静止画のバイト数を格納するポインタ
<b>pParam</b>	静止画キャプチャパラメータを設定する <b>MVRSTILLCAPPARAM</b> 構造体

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- キャプチャ時に映像の DMA の転送を 1 度止めるので PC 上のオーバーレイの映像が一瞬停止します。(外部モニターへ出力されている映像は停止しません)
- 取得できる静止画のサイズはソースの画像サイズになります。
- 画像の縦のサイズが 480 以下の場合 **MVRSTILLCAPPARAM** 構造体の **nFrameCap** の値は何を指定しても **MVRSTILL\_FRAME** になります。

## DEC\_Save\_DIB

静止画 (BMP) をファイルに保存します。

### 書式

```
DEC_RETURN    DEC_Save_DIB(UINT    dec_id,    LPCTSTR    lpszFileName,  
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>lpszFileName</b>	保存するファイル名
<b>pParam</b>	静止画キャプチャパラメータを設定する MVRSTILLCAPPARAM 構造体

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 参照

DEC\_Get\_BitmapBits の補足を確認してください。

## DEC\_Save\_JPEG

静止画 (JPEG) をファイルに保存します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Save_JPEG(UINT dec_id, LPCTSTR lpszFileName, UINT nQuality,
MVRSTILLCAPPARAM pParam);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>lpszFileName</b>	保存するファイル名
<b>nQuality</b>	JPEG の圧縮率 (0~9 の範囲で指定できます) を指定します。 0: 約 1/5 1: 約 1/7 2: 約 1/10 3: 約 1/12 4: 約 1/15 5: 約 1/17 6: 約 1/20 7: 約 1/25 8: 約 1/30 9: 約 1/40
<b>pParam</b>	静止画キャプチャパラメータを設定する MVRSTILLCAPPARAM 構造体

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

DEC\_Get\_BitmapBits の補足を確認してください

## DEC\_Get\_Repeat

レポート状態を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Repeat(UINT dec_id, UINT* repeat);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>repeat</b>	レポート状態を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 参照

**DEC\_Set\_Repeat**

## DEC\_Set\_Repeat

リピート状態を設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Repeat(UINT dec_id, UINT repeat);
```

### 引数

**dec\_id**            デコーダの識別子  
**repeat**            リピート状態を設定する

値	説明
TRUE	リピート ON
FALSE	リピート OFF

### 戻り値

成功                **DEC\_SUCCESS**  
失敗                **DEC\_FAIL**

### 補足

- リピートの設定が有効になるのは、ファイルによるデコードの場合です。
- メモリ転送によるデコードの場合、リピートの設定を行なうことはできますが、実際にはリピートされません。

### 参照

**DEC\_Initialize\_Ex, DEC\_Get\_Media**

## DEC\_Get\_Movie\_File

デコードを行なうファイル名を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Movie_File(UINT dec_id, LPTSTR dec_file);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>dec_file</b>	デコードを行なうファイル名を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

## DEC\_Set\_Movie\_File

デコードを行なうファイル名を設定します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Set_Movie_File(UINT dec_id, LPCTSTR dec_file);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>dec_file</b>	デコードを行なうファイル名を設定するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- メモリ転送の場合は、設定できません。
- **DEC\_Set\_Movie\_File** を実行後、デコード開始位置は先頭になります。

### 参照

**DEC\_Initialize\_Ex**

## DEC\_Get\_Image\_Size

デコードを行なうファイルの画像サイズを取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Image_Size(UINT dec_id,  
                               UINT* image_width, UINT* image_height);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>image_width</b>	画像サイズ(幅)を取得するアドレス
<b>image_height</b>	画像サイズ(高さ)を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

## DEC\_Get\_Frame\_Count

デコードを行なったフレーム数を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Frame_Count(UINT dec_id, UINT* frame_count);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>frame_count</b>	フレーム数を取得するアドレス

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

●オーバーレイ表示中にオーバーレイウィンドウの位置・サイズを変更すると、フレーム数がカウントされなくなります。

## DEC\_Get\_Time

デコードを行なった時間を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Time(UINT dec_id, double* time);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>time</b>	時間を取得するアドレス(単位:秒)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- メモリ転送によるデコードの時は、オーバーレイ表示中にオーバーレイウィンドウの位置・サイズを変更すると、時間が更新されなくなります。

**DEC\_Get\_Type**

デコードの種類を取得します。

**書式**

```
DEC_RETURN DEC_Get_Type(UINT dec_id, DEC_TYPE* type);
```

**引数**

**dec\_id**                   デコーダの識別子  
**type**                     デコードの種類を取得する DEC\_TYPE のポインタ

値	説明
DEC_TYPE_UNKNOWN	不明
DEC_TYPE_MPEG1_AUDIO	MPEG1 オーディオ
DEC_TYPE_MPEG1_VIDEO	MPEG1 ビデオ
DEC_TYPE_MPEG1_SYSTEM_STREAM	MPEG1 システムストリーム
DEC_TYPE_MPEG2_AUDIO	MPEG2 オーディオ
DEC_TYPE_MPEG2_VIDEO	MPEG2 ビデオ
DEC_TYPE_MPEG2_PROGRAM_STREAM	MPEG2 プログラムストリーム

**戻り値**

成功                   DEC\_SUCCESS  
失敗                   DEC\_FAIL

## DEC\_Get\_File\_Type

ファイルの種類を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_File_Type(UINT dec_id, LPCTSTR dec_file, DEC_TYPE* type);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>dec_file</b>	ファイル名のアドレス
<b>type</b>	デコードの種類を取得する DEC_TYPE のポインタ

### 戻り値

成功	DEC_SUCCESS
失敗	DEC_FAIL

### 参照

**DEC\_Get\_Type**

## DEC\_Get\_Playback\_Time

再生時間を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Playback_Time(UINT dec_id, LPDWORD lpdwTime);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>lpdwTime</b>	再生時間を取得するためのバッファへのポインタ(単位:ミリ秒)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- **DEC\_Set\_Movie\_File** で指定したファイルについての再生時間を取得します。
- **DEC\_Seek** により再生位置の指定が可能なファイルについて再生時間を取得することができます。

### 参照

**DEC\_Set\_Movie\_File, DEC\_Seek**

## DEC\_Seek

再生を開始する位置を指定します。

### 書式

**DEC\_RETURN DEC\_Seek(UINT dec\_id, DWORD dwPosition);**

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>dwPosition</b>	再生開始位置(単位:ミリ秒)

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- 再生位置の指定に関しては、次の制限事項があります。
  - ① プログラム・ストリーム/ビデオ・エレメンタリ・ストリームについては、ビデオ・エレメンタリ・ストリーム内の GOP 内のタイム・コードを利用する。よって、次に当てはまるファイルに関しては再生位置を指定できない。
    - ・ GOP がない
    - ・ タイム・コードが設定されていない
    - ・ 再生時間が 24 時間より大きい(タイム・コードは 24 時間までしか格納できないため)
  - ② GOP の時間間隔(通常 0.4~1.0 秒)より小さい時間間隔の位置への移動はできない。
  - ③ Video CD ファイル(RIFF CDXA 形式の.dat ファイル)については、再生位置を指定できない。
- 再生位置に関しては、指定された位置を超えない範囲で、最も近い位置が再生開始位置になります。
  - ① プログラム・ストリーム/ビデオ・エレメンタリ・ストリーム・ファイルの場合は、MPEG ビデオ GOP の最初のピクチャ表示時刻が、指定された時刻を超えない範囲で、最も近いものをスキップし、その位置を返す。
  - ② オーディオ・エレメンタリ・ストリーム・ファイルの場合は、指定された時刻を超えない範囲で、最も近いオーディオ・アクセス・ユニット(フレーム)の先頭位置を返す。

## DEC\_Get\_Sync\_Stc\_Value

HD814210 の SYNC STC レジスタの値を取得します。

### 書式

```
DEC_RETURN DEC_Get_Sync_Stc_Value(UINT dec_id, LPDWORD pdwValue);
```

### 引数

<b>dec_id</b>	デコーダの識別子
<b>pdwValue</b>	HD814210 の SYNC STC レジスタの値を取得する変数へのポインタ

### 戻り値

成功	<b>DEC_SUCCESS</b>
失敗	<b>DEC_FAIL</b>

### 補足

- デコーダ・コア・レジスタからの読み込み時の(デコーダ・コア・アクセス・レジスタを用いた)ハンドリングは **MvrAvc.dll** 内部で実行されるので、呼出側は、他のレジスタと同様に、単にデコーダ・コア・レジスタを指定するだけで良い。
- この **API** は通信サンプルプログラムでのみ使用しています。

## DEC\_Get\_Last\_Error

最新のエラー情報を取得します。

### 書式

```
ULONG DEC_Get_Last_Error(UINT dec_id);
```

### 引数

**dec\_id**                    デコーダの識別子

### 戻り値

**ULONG**                    エラーコード (APPENDIX 1. エラーコード表参照)

### 補足

- **DEC\_Get\_Last\_Error** を実行すると、エラー情報はクリアされます。エラーが発生していない場合や新たにエラーが発生するまでは、**MVR\_ERROR\_SUCCESS** が返されます。

## APPENDIX

### 1. エラーコード一覧

Mvrapi.dll 使用時のエラーコードは次の通りです。

#### MVR\_ERROR\_SUCCESS

正常に終了。

#### MVR\_ERROR\_PENDING

指定された操作はまだ完了していない。

#### MVR\_ERROR\_SYSTEM\_ERROR

システムに関するエラーが発生した。

#### MVR\_ERROR\_NOT\_PENDING

指定された操作は完了している。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_ASYNCOP

イベントハンドルが無効。

#### MVR\_ERROR\_UNSUPPORTED

サポートされていないファンクションを実行した。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_TYPE

セッションの種類が無効。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_OPTION

セッションのオプションが無効。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_ADDRESS

アドレスが無効。

#### MVR\_ERROR\_LIMIT\_EXCEEDED

制限値を越えている。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_HANDLE

ハンドルが無効。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_STREAM

ストリームが無効。

#### MVR\_ERROR\_INVALID\_BUFFER

バッファが無効。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_MESSAGE**

メッセージが無効。

**MVR\_ERROR\_CANCELED**

指定された要求は取り消された。

**MVR\_ERROR\_BUSY**

指定されたイベントハンドルは現在使用されている。

**MVR\_ERROR\_BUFFER\_ERROR**

バッファの初期化に失敗した。

**MVR\_ERROR\_MESSAGE\_ERROR**

メッセージに関するエラーが発生した。

**MVR\_ERROR\_BAD\_PARAM**

無効なパラメータを指定した。

**MVR\_ERROR\_HARDWARE\_ERROR**

ハードウェアに関するエラーが発生した。

**MVR\_ERROR\_ALLOC\_FAILURE**

リソースの割り当てに失敗した。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_EVENT**

イベントが無効。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_STATE**

ステータスが無効。

**MVR\_ERROR\_CURRENT\_STATE**

ストリームが既に指定された状態にある。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_FRAME\_TYPE**

フレームの種類が無効。

**MVR\_ERROR\_INSUFFICIENT\_BUFFERS**

バッファサイズが不十分。

**MVR\_ERROR\_TIMEOUT**

タイムアウトが発生した。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_CODEC\_STATE**

コーデックの状態が無効。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_FORMAT**

ストリームの形式が無効。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_OPERATION**

指定された操作は無効。

**MVR\_ERROR\_OVERFLOW**

オーバーフローが発生した。

**MVR\_ERROR\_UNDERFLOW**

アンダーフローが発生した。

**MVR\_ERROR\_SESSION\_CANCELED**

セッションが取り消された。

**MVR\_ERROR\_UCODE\_NOT\_FOUND**

マイクロコードが見つからない。

**MVR\_ERROR\_AUDIO\_UCODE\_NOT\_FOUND**

オーディオのマイクロコードが見つからない。

**MVR\_ERROR\_PARSE\_ERROR**

ビットストリーム形式が無効。

**MVR\_ERROR\_END\_OF\_STREAM**

シーク操作中にビットストリームの最後に達した。

**MVR\_ERROR\_DISK\_FULL**

ディスクがいっぱいになった。

**MVR\_ERROR\_STREAMS\_CLOSED**

ストリームは破棄されている。

**MVR\_ERROR\_INTERNAL\_ERROR**

内部エラーが発生した。

**MVR\_ERROR\_INVALID\_SHORT\_BUFFER**

バッファは完全に満たされていない。

**MVR\_ERROR\_NO\_VIDEO\_SOURCE**

ビデオ信号が入力されていない。

**MVR\_ERROR\_DEVICE\_NOT\_FOUND**

デバイスが見つからない。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_DATA\_OVERRUN**

MPEGビデオ・データまたはオーディオPCMデータの、デバイスからの収集(吸い上げ)が間に合わない。

(原因)

1. PCの処理性能が低い。
2. 録画中に、他のアプリケーションを起動/動作させたため、データの吸い上げが一時的に間に合わなくなった。
3. 正しいビデオ信号が入力されていない。

ドライバ内部のマルチプレクサ・プログラムは、データ吸い上げのため一定個数のバッファを割り当て、そのバッファをMPEGビデオ・データまたはオーディオPCMデータの吸い上げに使い回します。入力されているビデオ信号の周期が乱れたり、フィールドが欠落したりすると、それに応じて、MPEGビデオ・エンコーダから出力されるデータの転送周期が不正確となり、ビデオ・データに対してマルチプレクサが割り当てているバッファが足らなくなったり、あるいは、逆に、オーディオ・データにバッファを割り当てられなくなったりします。

具体的には、下記のような状況で発生します。

- (a) 劣化したビデオ・テープを入力ソースとして使用すると、ビデオ信号が正しい周期(NTSCならば、29.97Hz)で入力されていない場合があります。
- (b) ビデオ・テープに複数の映像ソースが重ね書きされていると、映像ソースの変わり目で、不正なビデオ信号が発生します。
- (c) 入力映像が途中で途切れると、不正なビデオ信号が発生する場合があります。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_DATA\_UNDERRUN**

アンダーランが発生した。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_DEVICE\_ERROR**

デバイスエラーが発生した。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_LOSS\_OF\_VIDEO**

データの引き抜きは間に合っているが、引き抜かれたデータが不正、またはデータの一部が欠落した。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_EVENT\_LOSS**

イベントエラーが発生した。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_UNRECOVERABLE\_ERROR**

回復不可能なエラーが発生した。

システムを一度終了してから、再起動させてください。

#### **MVR\_ERROR\_EVENT\_WARNING**

警告エラーが発生した。

**MVR\_ERROR\_EVENT\_VIDEO\_ENCODER\_VBV\_UNDERFLOW**

ビット・レート・コントロールに失敗した。

ビットレートをあげるか、ビデオ入力フォーマットを SIF または Half-D1 に設定してください。

**MVR\_ERROR\_EVENT\_VIDEO\_ENCODER\_OVERRUN\_STATE**

データの引き抜きが間に合わなかった等の原因で、ビデオ入力の数フレームがエンコードできなかった。

原因となるのは、

- (a) 録画中に他のアプリを起動した。あるいは、他のアプリで重い処理を実行した。
- (b) 他のI/O(特に、PCIバスを使用するI/O)に時間がかかっている。
- (c) ドライバ関連のモジュールがスワップ・アウトされている。
- (d) マシンの性能が低い。

# canopus

カノープス株式会社

本社／〒651-2241 神戸市西区室谷 1-2-2(神戸ハイテクパーク内)

● MVR Series Development Kit の

技術的なお問い合わせは<カノープスシステム開発サポート>へ

インターネット E-mail : mvr sdk@canopus.co.jp

FAX : 078-992-4203

※FAX でお問い合わせの際は、FAX 番号をよくお確かめください。

☆最新の情報をホームページでご覧になれます。

<http://www.canopus.co.jp/>