



MoCam Middleware Software Development Kit for NINTENDO 3DS Quick Start Guide

2011-05-25
Version 1.0.2

任天堂株式会社発行

本ドキュメントの内容は、機密情報であるため、
厳重な取り扱い、管理を行ってください。

目次

1	はじめに.....	3
2	MoCam SDK for NINTENDO CTR の特徴.....	4
3	MoCam SDK ドキュメント.....	5
4	MoCam SDK API.....	6
4.1	インストール.....	6
4.2	プロトタイプファイル.....	6
4.3	ライブラリファイル.....	6
5	サンプルコード.....	7
	改訂履歴.....	8

1 はじめに

MoCam SDK for NINTENDO CTR は、CTR プラットフォームでのさまざまなカメラに関するアルゴリズムを提供します。

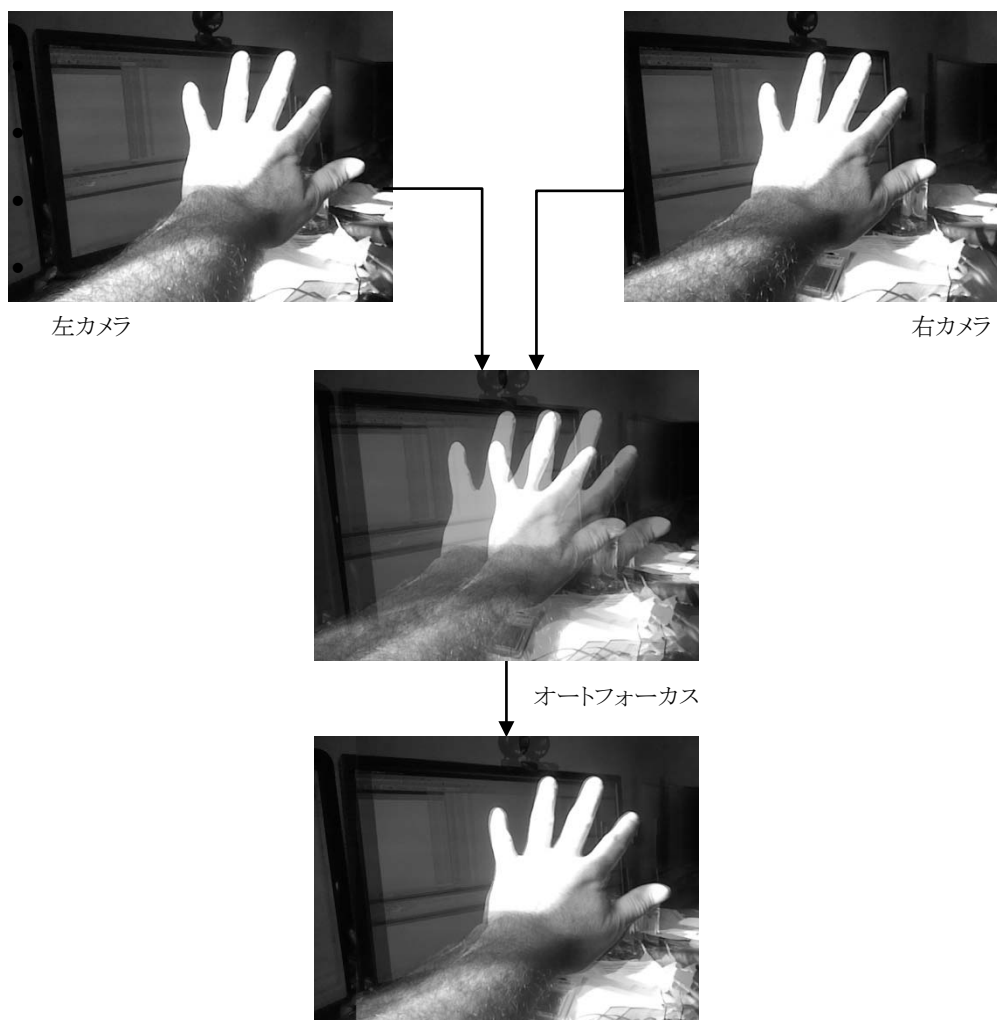
以下の異なるコンポーネントに分類されます。

- MoCam ライブラリとプロトタイプファイル
- サンプルコード
- ドキュメント

2 MoCam SDK for NINTENDO CTR の特徴

現バージョンではステレオカメラ用のオートマチック 3D フォーカス計算ができます。

2 つの画像(通常、左右のカメラでキャプチャされた画像)間の 3D オートフォーカスを計算します。



3 MoCam SDK ドキュメント

すべてのドキュメントは `CTR_MW-MoCam/documents-ja` ディレクトリにあります。

- “`CTR_MW-MoCam/documents-ja/Manual/CTR-MoCam_SDK_Quick_Start_Guide-ja_JP.pdf`”（本書）は、MoCam SDK の構成と機能を簡潔に記したドキュメントです。MoCam SDK for CTR のユーザは必ず参考してください。
- “`CTR_MW-MoCam/documents-ja/Manual/CTR-MoCam_SDK_Programming_Manual-ja_JP.pdf`” は、MoCam SDK API の使用法と考え方についてプログラマ向けに説明したドキュメントです。
- “`CTR_MW-MoCam/documents-ja/API/index.html`” は、MoCam SDK API のリファレンスマニュアルです。これもプログラマを対象としています。

4 MoCam SDK API

4.1 インストール

MoCam SDK API を使用するには、事前にインストール手順を実行する必要があります。プロトタイプやライブラリのファイルを使用してアプリケーションの操作やコンパイルを行う場合、この手順は必須です。

CTR_MW-MoCam ディレクトリにある **setup.wsf** ファイルをダブルクリックして実行してください。

これによって、パッケージのルートディレクトリの絶対パスを含む環境変数 **CTRMW_MOCAM_ROOT** が作成または更新されます。

4.2 プロトタイプファイル

MoCam SDK オートフォーカス API を利用するにはソースファイルに ***mocam_Autofocus.h*** をインクルードする必要があります。

このファイルは *CTR_MW-MoCam/include/mw/mo* ディレクトリにあります。

4.3 ライブラリファイル

MoCam SDK API は、1 つのライブラリから構成されています。このライブラリは 6 つのターゲットモードでコンパイルされています。

- **small** モードによる **noopt** ターゲット
- **fast** モードによる **noopt** ターゲット
- **small** モードによる **verbose** ターゲット
- **fast** モードによる **verbose** ターゲット
- **small** モードによる **release** ターゲット
- **fast** モードによる **release** ターゲット

MoCam SDK API のライブラリの詳細については、“CTR-MoCam_SDK_Programming_Manual-ja_JP.pdf” を参考してください。

5 サンプルコード

CTR_MW-MoCam/build/sampledemos ディレクトリには 1 つのサンプルコードが入っています。

- **autofocus3D**: 別のスレッドが集中的に CPU を使用するタスクを実行しながら、CPU 時間をユーザが制御して、ステレオでキャプチャされたビデオに対してリアルタイムオートフォーカスの計算をするデモです。

helper という名称のライブラリのソースも同じ *CTR_MW-MoCam/build/sampledemos* ディレクトリに入っています。

このライブラリは前述したサンプルコードに使用されています。

これは次のような便利な各種機能を実装しています。

- カメラ管理
- Y2R 管理

改訂履歴

版	改訂日	分類	改訂内容
1.0.2	2011-05-25	-	・ Mocam を MoCam に統一。
1.0.1	2011-05-13	-	・ いくつかの誤字を修正。
1.0.0	2011-03-15	-	・ 初版

記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2011 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複写・転写・頒布・貸与することを禁じます。