
WEB カメラ映像キャプチャ&ストリーミングツール

VCapStream Ver.1.02

Copyright(C) 2026- GUSUKU All Rights Reserved

最終更新日 : 2026/02/05

目次

1	概要	3
2	動作環境	3
3	使用ツール	3
4	ファイル構成	3
5	インストール	3
5.1	本ソフトウェアのインストール	3
5.2	FFmpeg のインストール	8
6	アンインストール	8
7	起動方法	8
8	接続図	9
9	画面の説明	10
9.1	タイトルバー	10
9.2	メニューバー	11
9.2.1	ファイル・メニュー	11
9.2.2	表示・メニュー	14
9.2.3	ツール・メニュー	15
9.3	コントロールエリア	19
9.4	表示エリア	20
9.5	ステータスバー	21
10	ストリーミング・フォーマット	22
10.1	ストリーミングシーケンス	22
10.2	クライアントからの受信要求	22
10.3	ストリーミング・ヘッダ	23
10.4	画像データ	23
10.5	音声データ	24
11	データファイル	24
11.1	動画ファイル	24
11.2	音声ファイル	25
11.3	スナップショット・ファイル	25
11.4	動画ファイルと音声ファイルの保存条件	25
12	[設定ファイル] VCapStream.ini	26
13	【更新履歴】	27
14	【謝辞】	27
15	【利用規定】	28
16	【連絡先】	28

1 概要

このソフトウェアでは、以下の機能を提供します。

- PC に接続した WEB カメラの映像を取り込んで表示する機能
- 取り込んだ動画と音声ファイルをファイルに保存する機能
- 保存した動画ファイルを再生する機能
- WEB カメラから取り込んだライブ画像を別の PC で動作する本アプリに転送する機能
- 別の PC で動作する本アプリから転送されたライブ画像を受信して表示する機能

2 動作環境

Windows 10、Windows11

3 使用ツール

このソフトウェアでは、カメラ画像の取り込みと再生、音声取り込みと再生、動画ファイルの保存と再生の機能を実装するために、以下の NuGet パッケージを使用しています。

- Accord.Video.DirectShow (Accord.NET-Framework) 作成者: Accord.NET
カメラからの画像取り込み、カメラ情報取得、カメラ設定等に使用。
- Accord.Video.FFMPEG Accord.NET-Framework 作成者: Accord.NET
動画ファイル保存、動画ファイル再生に使用。
Accord.NET-Framework のライセンス条項はインストールフォルダの Accord.NET-Framework-license.txt に記述されています。
- NAudio 作成者: Mark Heath & Contributors
マイクからの音声入力とスピーカーへの音声出力、音声ファイル保存と再生に使用。
NAudio のライセンス条項はインストールフォルダの NAudio-license.txt に記述されています。
- FFmpeg (インストールされていれば外部プログラムとして使用)
ビデオの保存時に音声(wav)と動画(mp4)を結合する時と、ビデオの再生時に動画ファイルから音声ファイルを分離する時に使用。

4 ファイル構成

アーカイブを解凍すると以下のファイルが生成されます。

setup.exe	セットアッププログラム
VCapStream_Setup.msi	インストーラ本体

5 インストール

5.1 本ソフトウェアのインストール

本ソフトウェアでは.NET Framework 4.7.2 を使用するために、インストール時に.NET Framework のダウンロードサイトから必要なファイルをダウンロードする必要があります。

そのためインストールの際には予めインターネットに接続できる環境で setup.exe を実行するようにして下さい。

.NET Framework 4.7.2 がインストール済みの場合はその限りではありません。

インストールを開始するには本ソフトウェアのアーカイブを解凍して、`setup.exe` を実行します。
`Setup.exe` を実行した時の PC の設定によっては下図の警告が表示される場合が有ります。

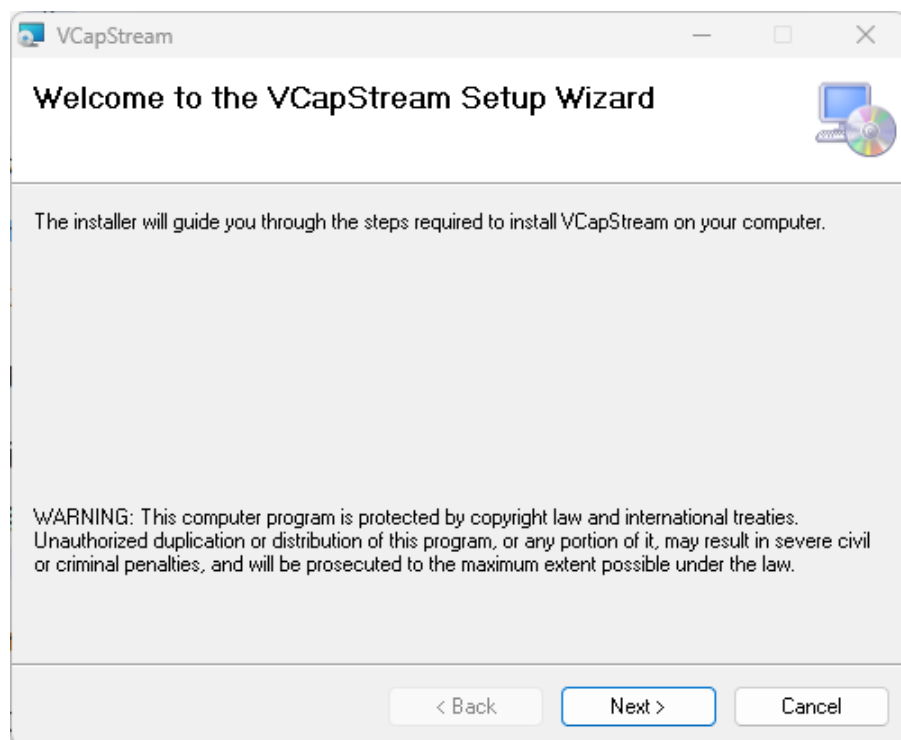


その場合は、警告ウィンドウ内の「詳細情報」の部分をクリックすると下図のように実行ボタンが表示されます。

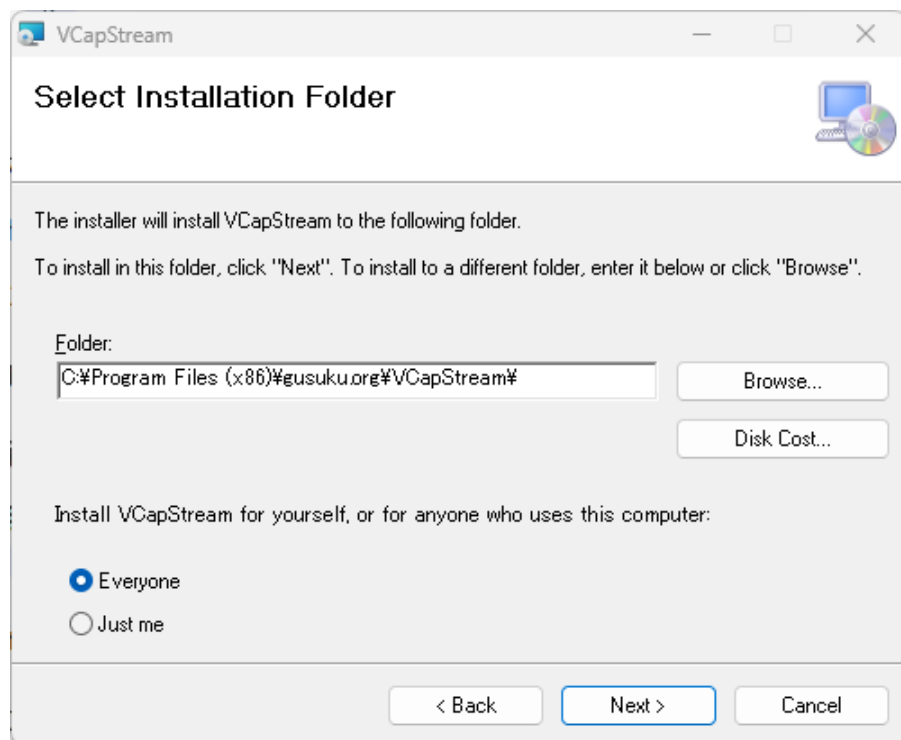


実行ボタンをクリックすると、インストーラが起動します。

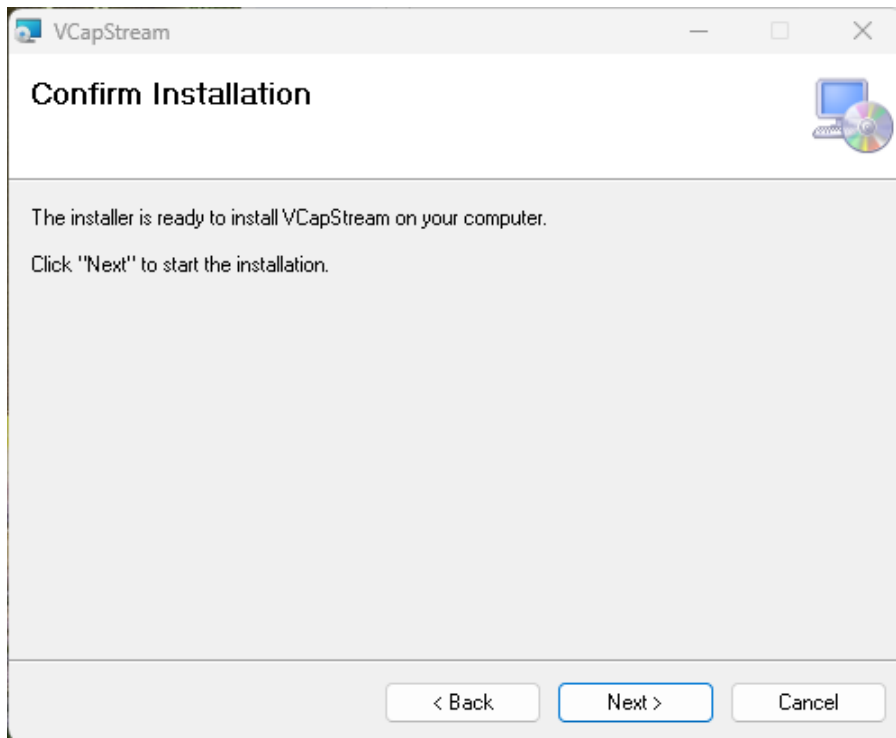
インストーラが起動すると、下図のセットアップウィザードのウィンドウが表示されるので、画面の指示に従ってインストールを進めてください。



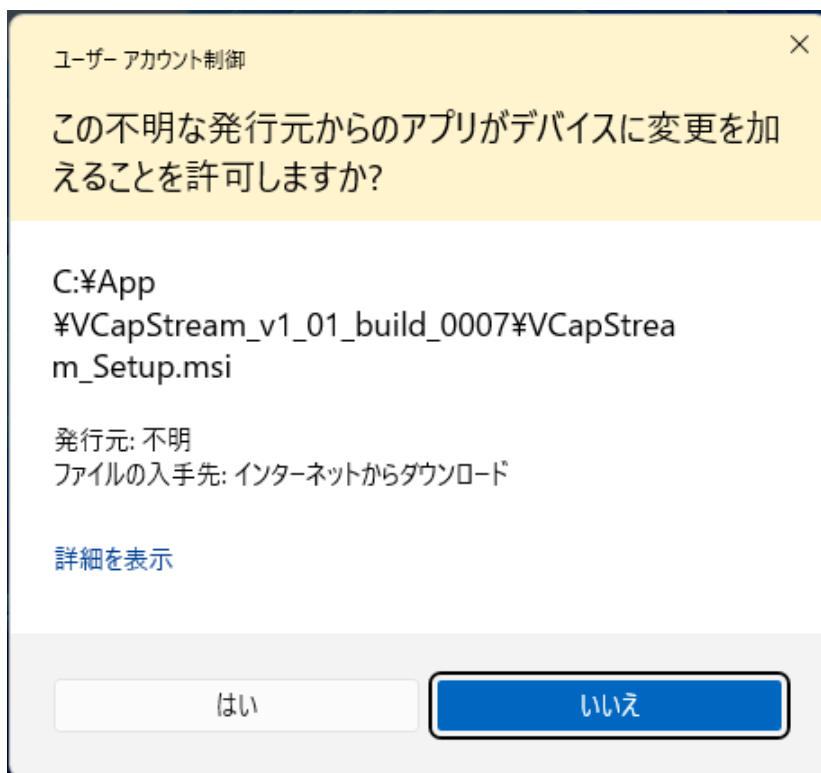
「Next」ボタンを押すと下図の「Select Installation Folder (インストールフォルダ選択)」画面が表示されます。



インストールするフォルダと対象ユーザーを選択したら「次へ」ボタンで先に進みます。次に進むと下図のような画面が表示されるので、「次へ」ボタンで先に進みます。

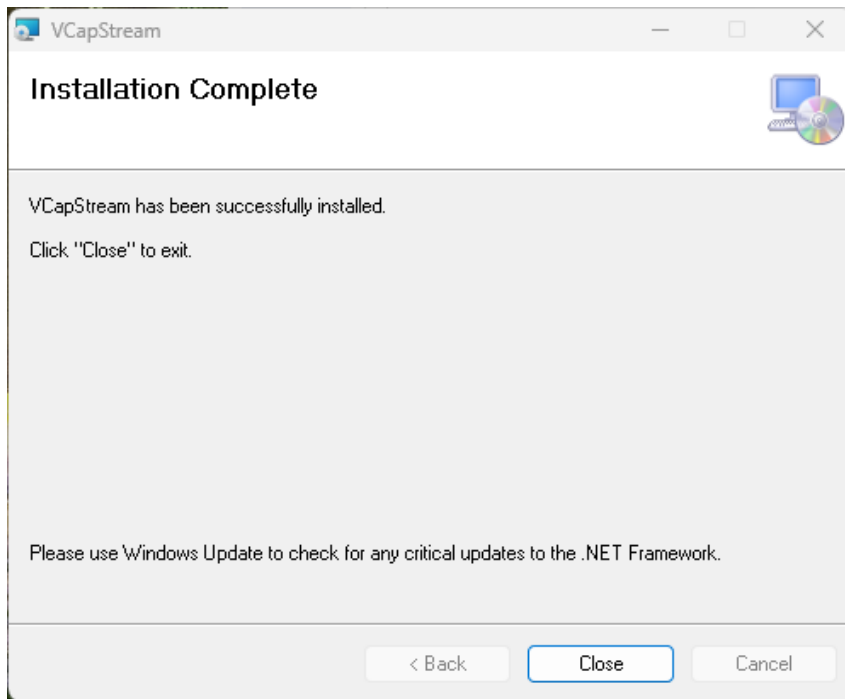


この時、下図の警告が表示される場合が有りますが、「はい」をクリックして先に進みます。

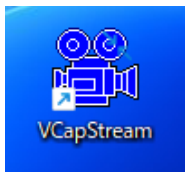


「いいえ」を1クリックするとインストールはキャンセルされます。

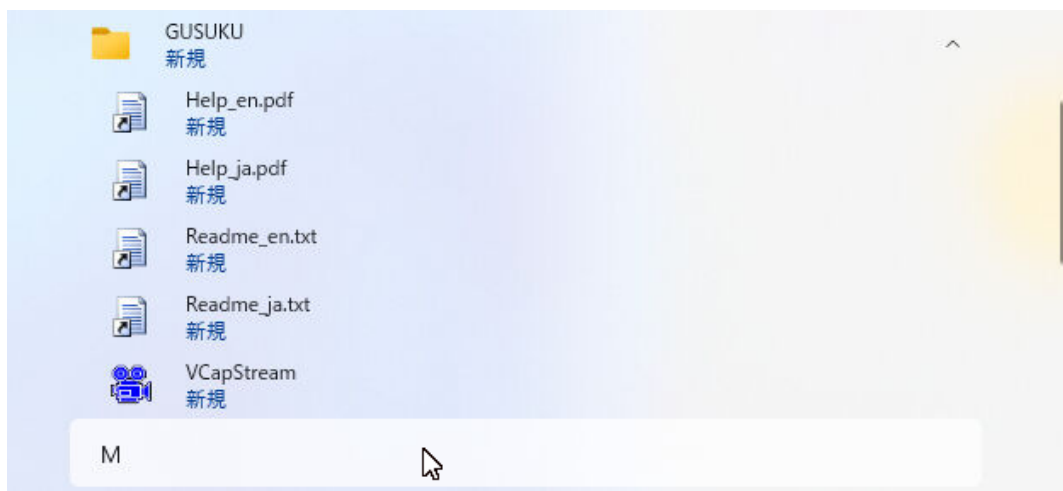
インストールが完了すると下図の画面が表示されるので、「Close」ボタンを押して終了します。



インストールが完了すると、デスクトップには下図のような VCapStream のショートカットが作成されます。



スタートメニューへの登録では、全てのプログラムの中に VCapStream のショートカットが配置される場合と、GUSUKU というフォルダが作成されて、その中に VCapStream のショートカットが配置される場合があります。



ヘルプファイルは日本語版と英語版の PDF ファイルが用意されています。

Help_en.pdf	英語版ヘルプファイル
Help_ja.pdf	日本語版ヘルプファイル

プログラムの簡単な説明は以下の Readme ファイルに記述してあります。

Readme_en.txt 英語版

Readme_ja.txt 日本語版

5.2 FFmpeg のインストール

このプログラムのインストーラには FFmpeg は含まれていません。

FFmpeg をインストールするには、管理者としてコマンドプロンプトを開き、以下のコマンドを実行します。

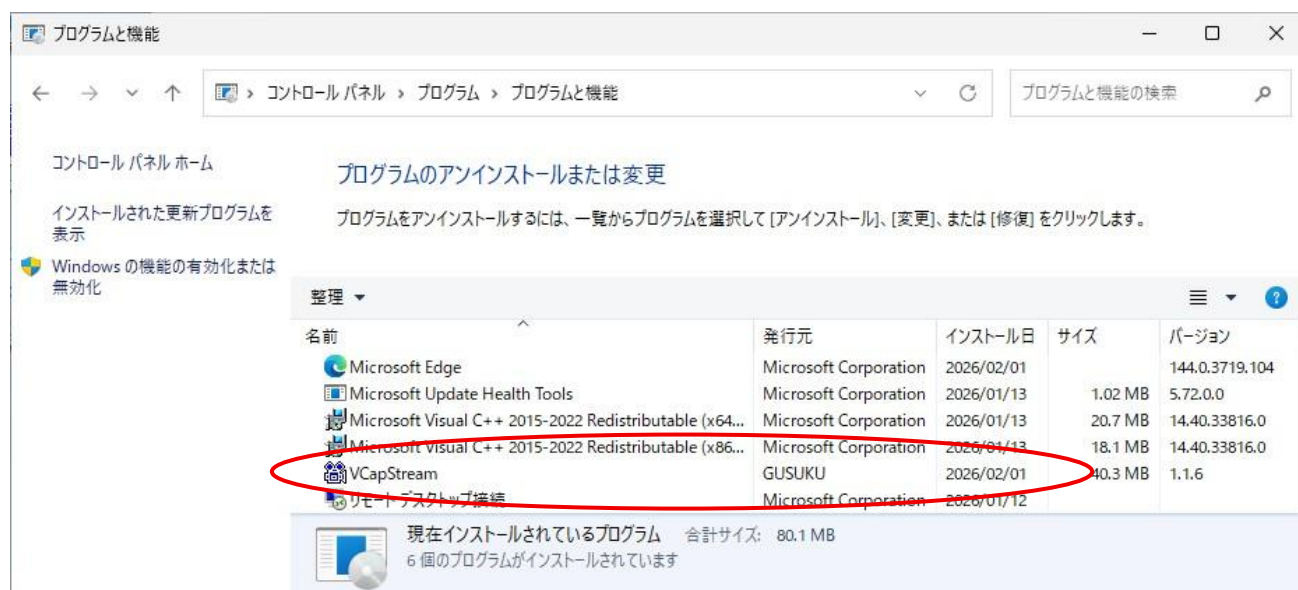
```
winget install --id=Gyan.FFmpeg -e
```

上記のコマンドを実行する際は、インターネットに接続されている必要が有ります。

6 アンインストール

コントロールパネルを開いて、表示方法が「カテゴリ」の場合は「プログラムのアンインストール」を、表示方法が「大きいアイコン」か「小さいアイコン」の場合は「プログラムと機能」を選択します。

プログラムと機能画面の「プログラムのアンインストール又は変更」のリストから、VCapStream を選択してアンインストールします。



7 起動方法

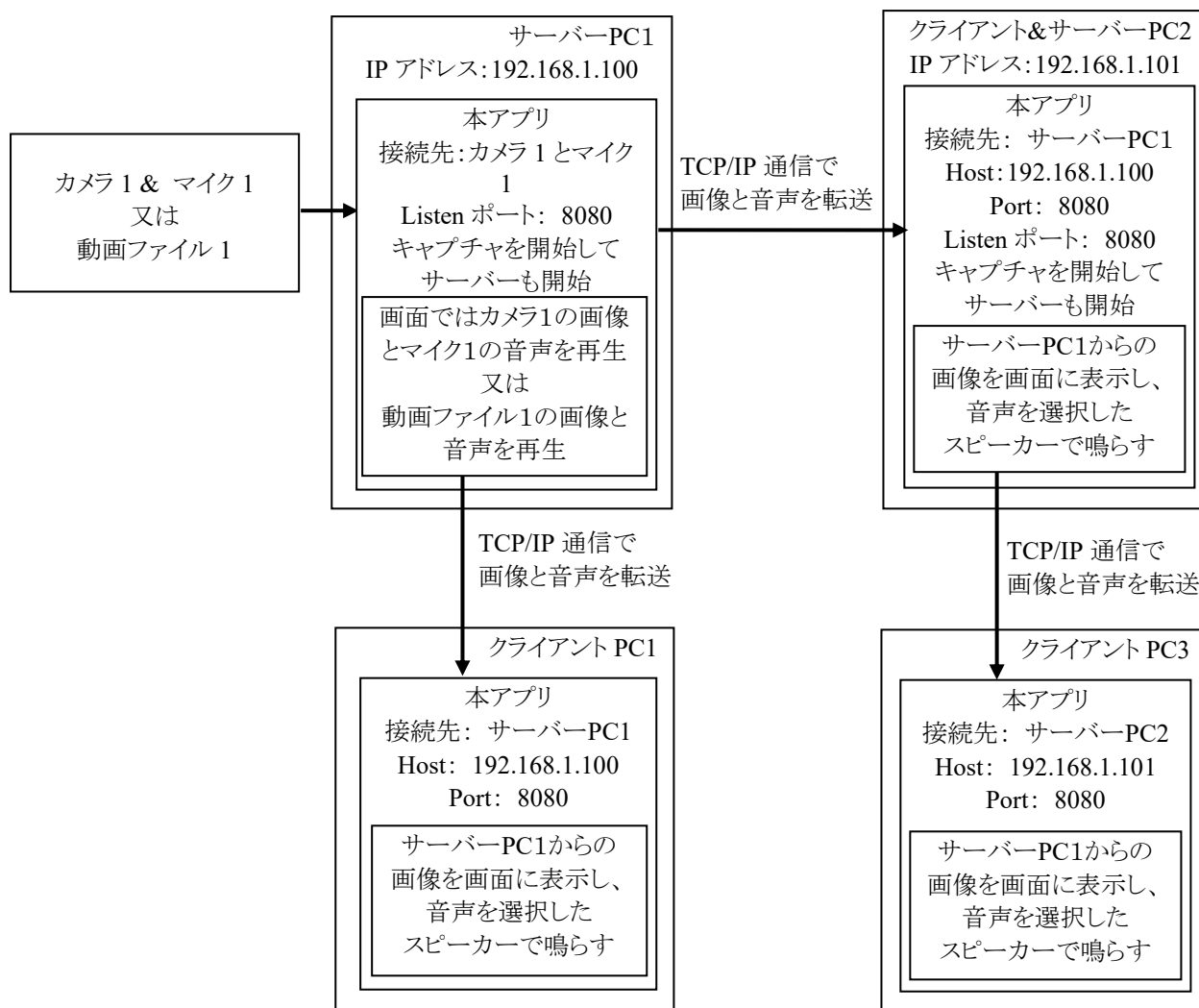
Windows のスタートメニューの全てメニューから VCapStream を選択して起動します。

スタートメニューに VCapStream が 見つからない時は GUSUKU というグループの中に入っていることが有るので、その場合は GUSUKU の中の VCapStream を起動します。

8 接続図

本アプリは WEB カメラに接続してカメラ画像をキャプチャして表示する機能と、カメラ画像をキャプチャしながらサーバー機能を開始して、クライアントからの接続が有ればキャプチャした画像をストリーム配信する機能を有します。

以下にカメラ画像からのキャプチャしながらストリーム配信する際の接続イメージを図示します。

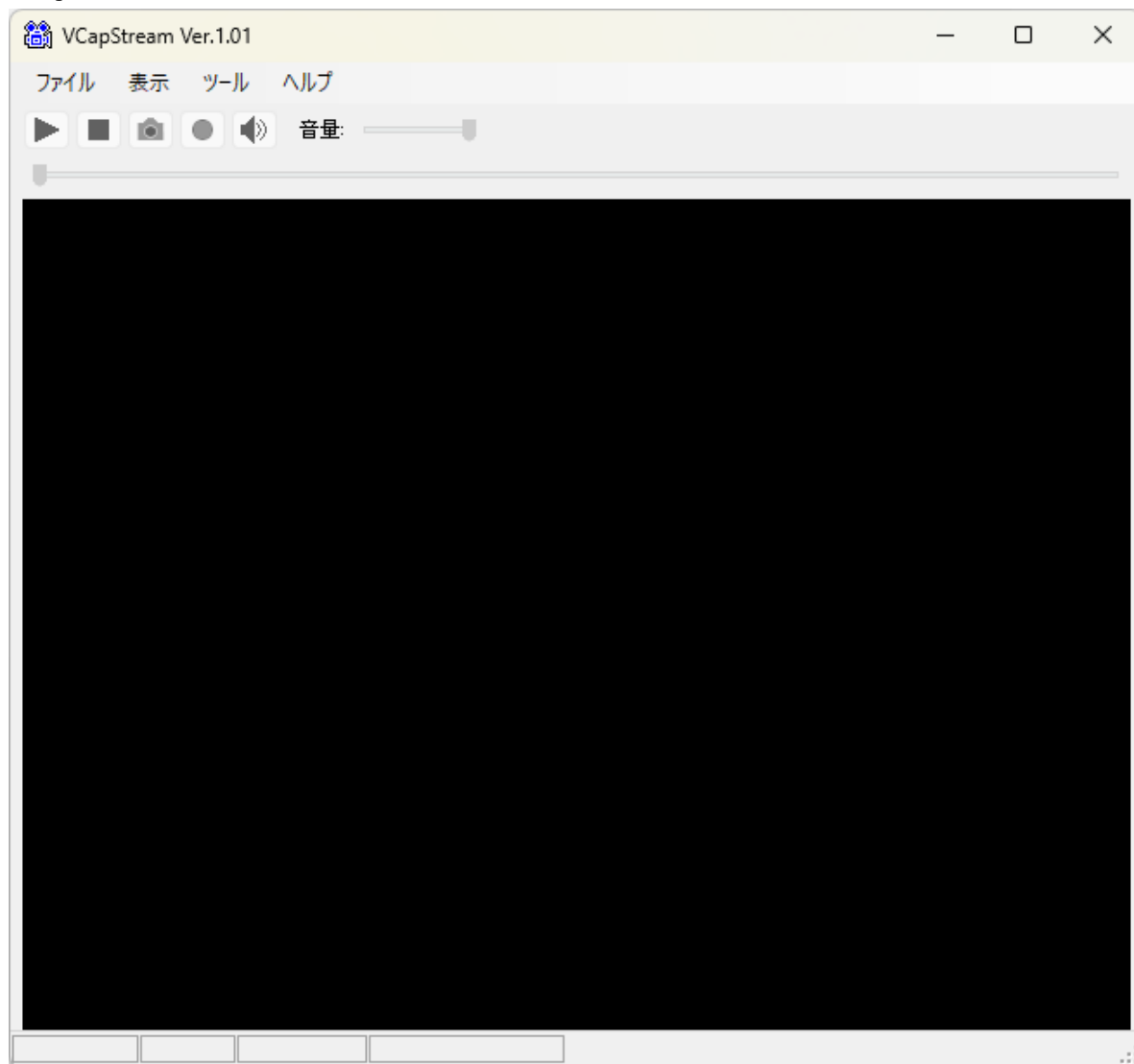


サーバーは複数のクライアントの接続を受け付けるので、上図のサーバーPC1 のような接続が可能となります。

クライアントはサーバーに接続すると同時に自身もサーバーになれるので、サーバーから受信した画像を中継して別のクライアントに送信することが出来ます。

9 画面の説明

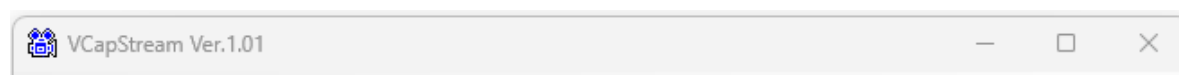
VCapStream を起動すると、下図のような画面が表示されます。



以下に、上図の画面について説明します。

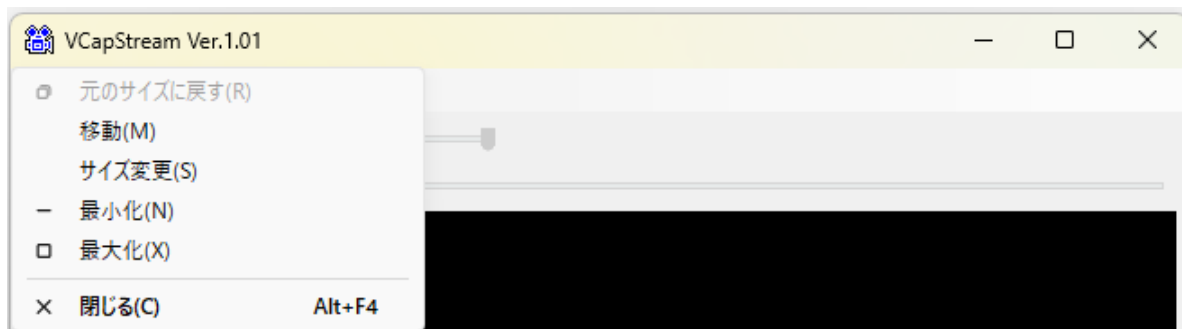
9.1 タイトルバー

タイトルバーにはアプリケーションのタイトルとバージョン番号を表示します。



右側の「－」「□」「×」のボタンを押すと、それぞれ「最小化」、「最大化」、「アプリケーションの終了」の動作を実行します。

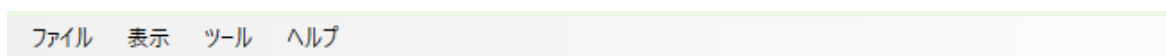
左側のアイコンをクリックするとシステムメニューが表示されます。



システムメニューの機能の説明については、Windows 標準なので割愛します。

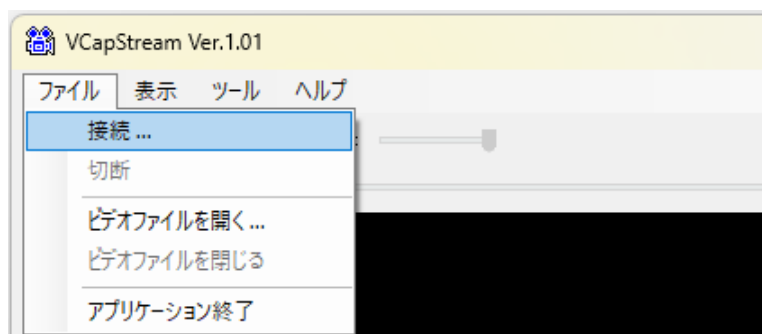
9.2 メニューバー

メニューバーには 3 つのメニューグループがあります。



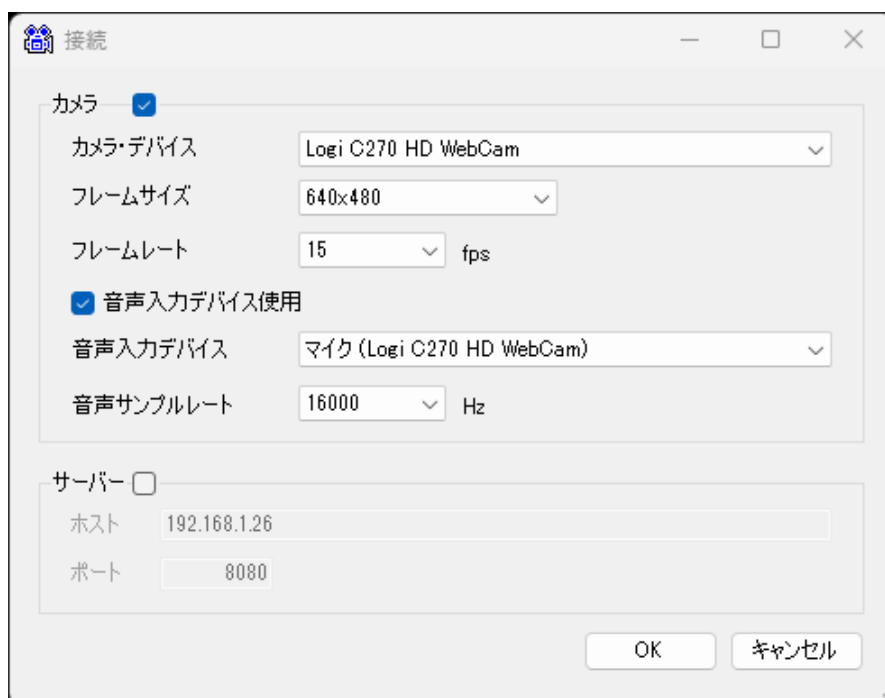
9.2.1 ファイル・メニュー

「ファイル」メニューには以下の項目があります。

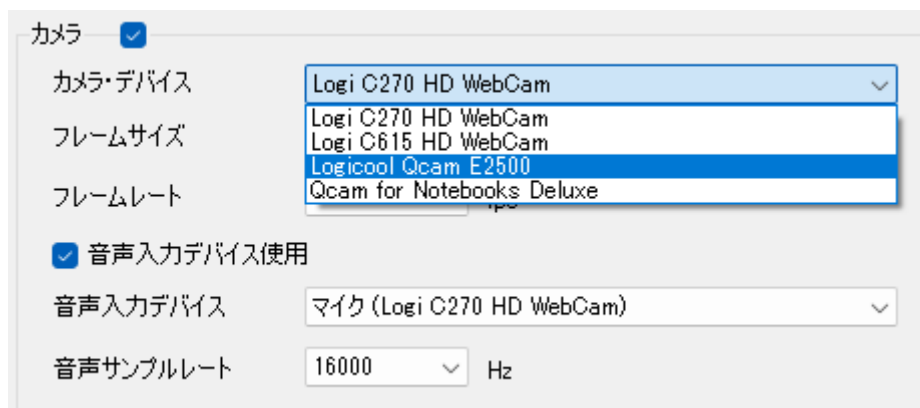


(1). 接続

下図の「接続」ダイアログを表示して、カメラ又はサーバーへの接続を行います。




「カメラ」チェック BOX にチェックが付いている時はカメラへの接続を行います。
接続対象のカメラは「カメラ・デバイス」コンボ BOX から選択します。



上図の例ではコンボ BOX を開くとに4つのカメラが表示されているので、その中から接続対象のカメラを選択します。


「音声入力デバイス使用」にチェックが付いている時は、画像と一緒にマイクからの音声入力をキャプチャすることが出来ます。

「音声入力デバイス使用」にチェックを付けると「音声入力デバイス」コンボ BOX が選択できるようになるので、その中からマイクデバイスを選択します。



入力した音声は後述するサーバー機能でも有効となり、ストリームの転送先でも聞くことが出来ます。

「音声入力デバイス使用」にチェックを付けると「音声サンプルレート」コンボ BOX も選択できるようになります。



音声サンプルレートはデフォルトで 16000 Hz となっていますが、それ以上の大きな値を選択するとストリーミングでの音声途切れが有るかも知れません。

「サーバー」チェック BOX にチェックが付いている時は、別の PC で動作している VCapStream に接続します。

サーバー ☒

ホスト

ポート

上図の例では「ホスト」で指定した IP アドレスの PC 上で動作中の、サーバー機能を開始している VCapStream に接続します。

「ホスト」で指定した PC 上で動作する VCapStream は、カメラに接続した状態で「ツール」メニューの「サーバー開始」を選択しておく必要が有ります。

「接続」ダイアログのポート番号と、サーバー側の「ツール」メニューから表示される「オプション設定」ダイアログの「待ち受け TCP ポート」のポート番号は合わせておく必要が有ります。

サーバーのポート番号は、「ツール」メニューから表示する「オプション設定」ダイアログで指定します。

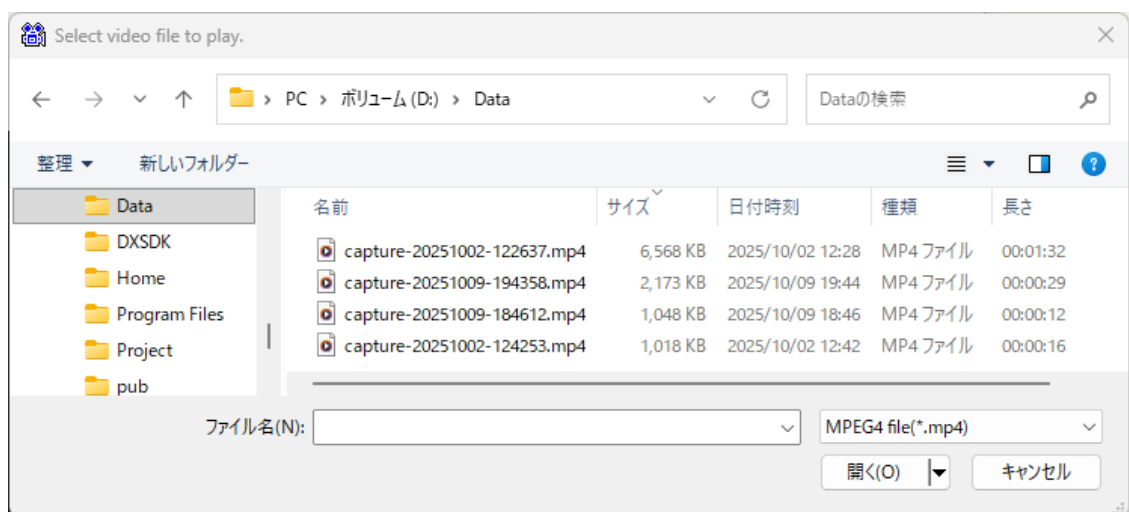
サーバー側の VCapStream の接続先は、別の VCapStream サーバーであっても構いません。

(2). 切断

接続しているカメラ又は接続中の VCapStream サーバーから切断します。

(3). ビデオファイルを開く

録画したビデオファイルを再生するために、ファイル選択ダイアログを表示してビデオファイル(MPEG4 ファイル)を開きます。



録画時に FFmpeg を使って動画と音声を結合して保存していない場合は、動画データ(mp4)と音声データ(wav)は、拡張子だけが異なる別々のファイルの保存されています。

そのため、ビデオファイルと同名で拡張子が wav となっているファイルが有ると、音声データとして使用するか問い合わせるので、OK を選択すると音声付きで動画を再生することが出来ます。

動画ファイルと同名の wav ファイルが無い場合、FFmpeg がインストールされていれば動画ファイルから音声データを抜き出して再生しようと試みます。

動画ファイルの音声データが無い場合は音声なしで再生します。

(4). ビデオファイルを閉じる

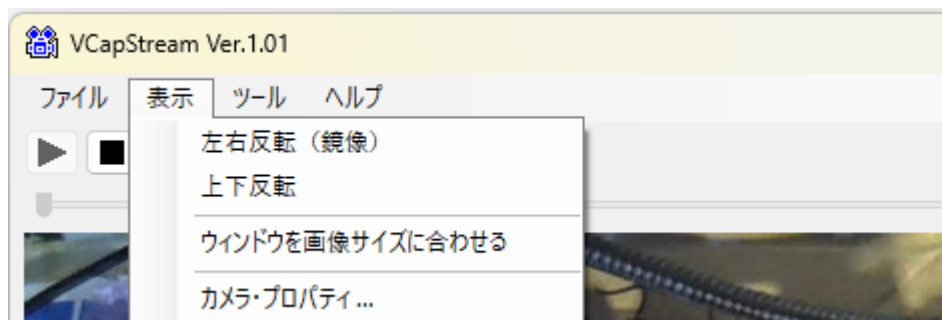
開いていたビデオファイルを閉じます。

(5). アプリケーション終了

アプリケーションを終了します。

9.2.2 表示・メニュー

「表示」メニューには以下の項目があります。



(1). 左右反転 (鏡像)

画像の左右を反転表示します。

(2). 上下反転

画像の上下を反転表示します。

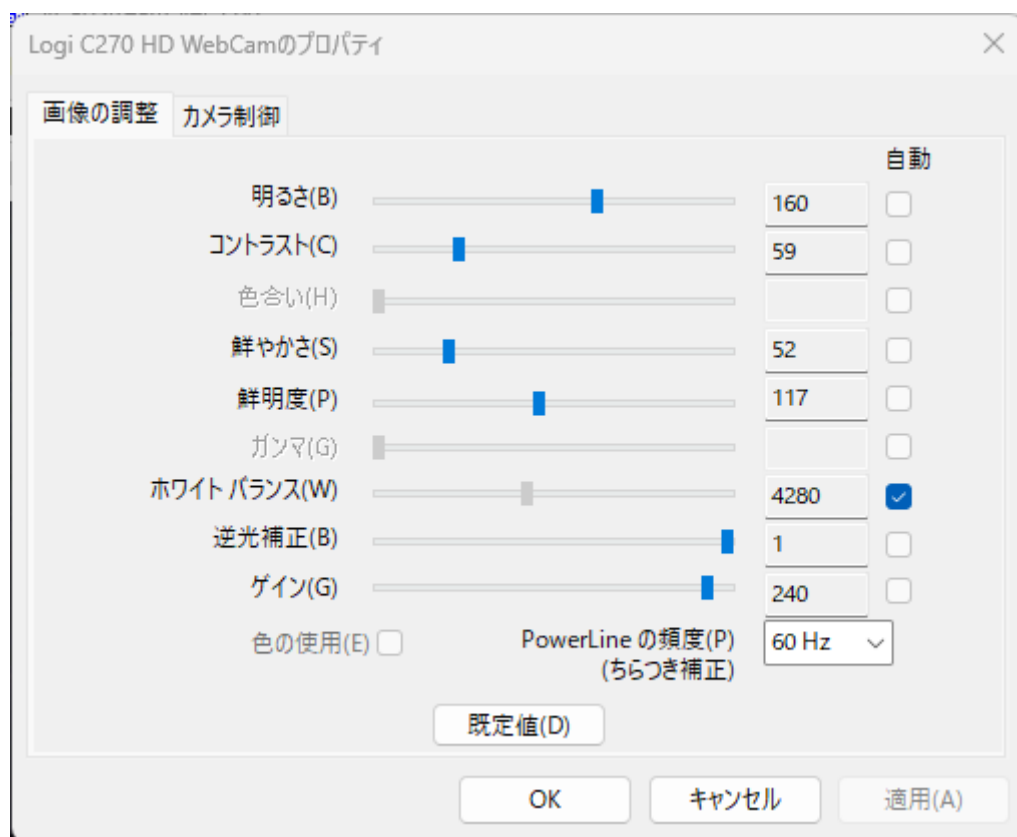
(3). ウィンドウを画像サイズに合わせる

ウィンドウサイズを画像のサイズに合わせます。

(4). カメラ・プロパティ

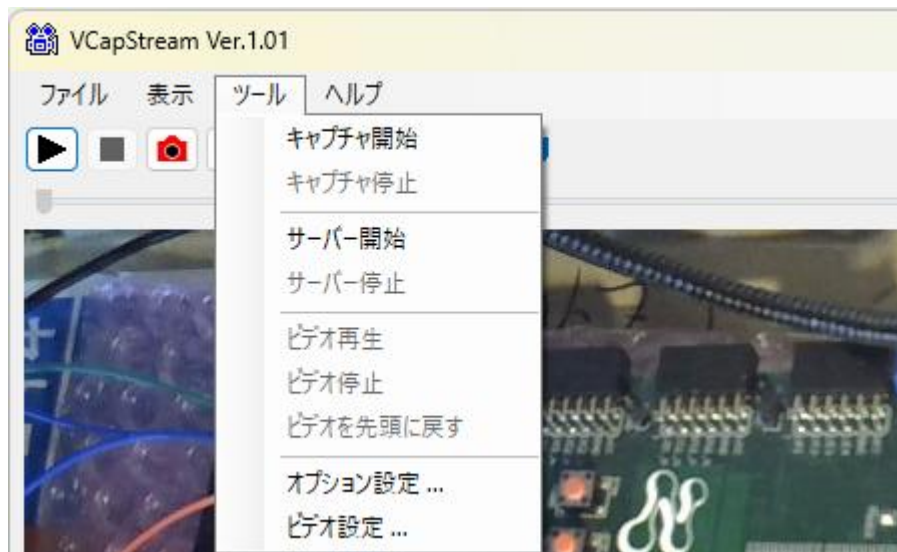
接続されているカメラのプロパティダイアログを表示します。

プロパティダイアログはカメラによって異なるので、以下に Logitech C270 HD WebCam 例を示します。

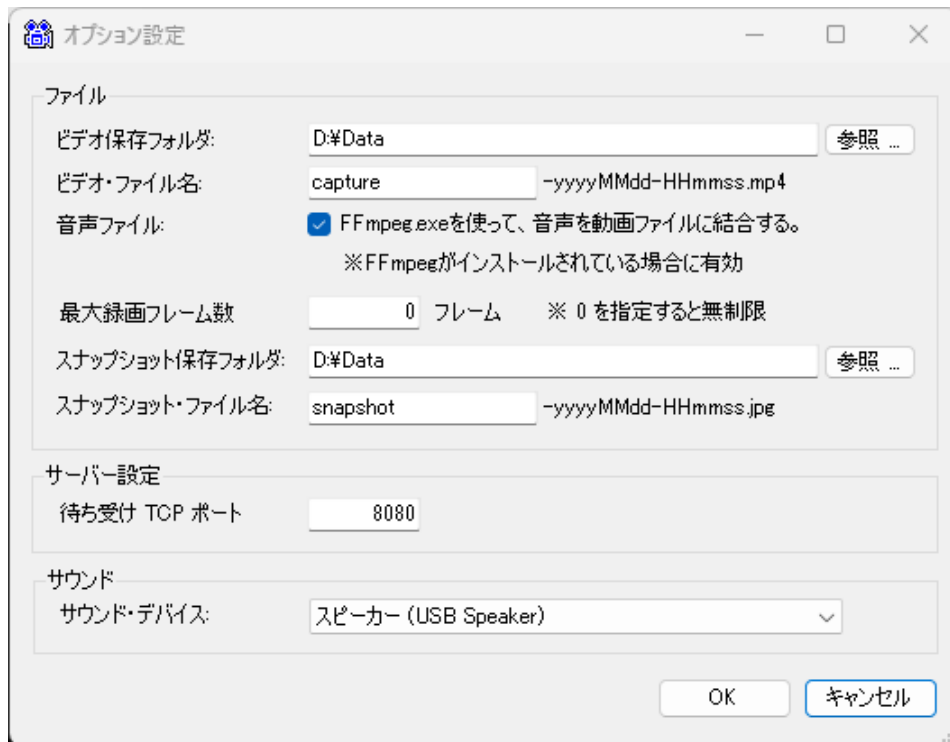


9.2.3 ツール・メニュー

「ツール」メニューには以下の項目があります。



- (1). キャプチャ開始
カメラ又はサーバーからのビデオキャプチャを開始します。
- (2). キャプチャ停止
カメラ又はサーバーからのビデオキャプチャを停止します。
- (3). サーバー開始
ビデオストリーミングサーバーを開始します。
- (4). サーバー停止
ビデオストリーミングサーバーを停止します。
- (5). ビデオ再生
オープンしたビデオファイルの再生を開始します。
- (6). ビデオ停止
オープンしたビデオファイルの再生を停止します。
- (7). ビデオを先頭に戻す
オープンしたビデオファイルの再生位置を先頭に戻します。
- (8). オプション設定
下図のオプション設定ダイアログを表示します。



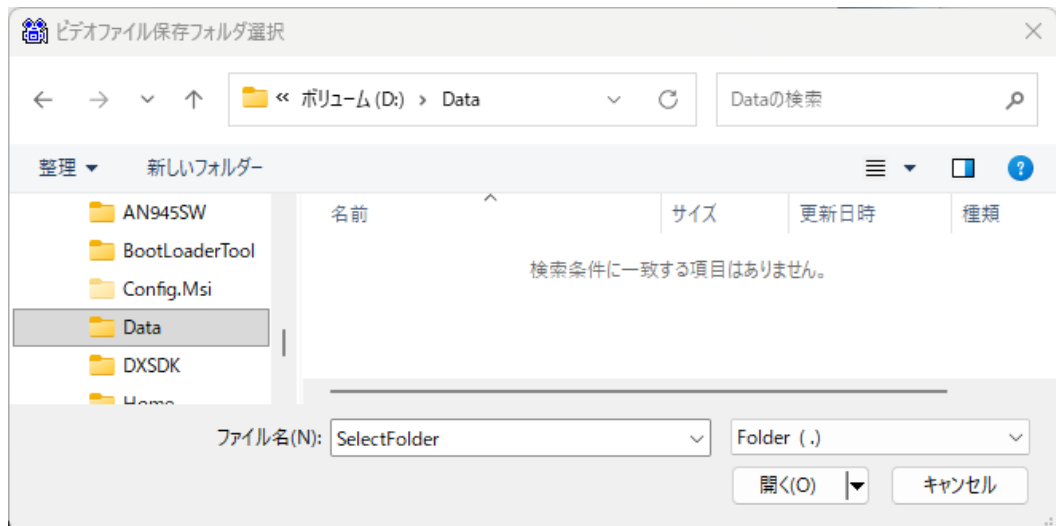
オプション設定ダイアログでは、以下の項目を設定します。

- 「ファイル」グループ

1. ビデオ保存フォルダ

ビデオファイルを保存するディレクトリ(フォルダ)を設定します。

「参照...」ボタンを押すと下図のフォルダ選択ダイアログが表示されるので、目的のフォルダを開いて開くボタンを押すことで選択できます。



2. ビデオ・ファイル名

ビデオファイルを保存する際のファイル名を設定します。

保存ファイルには設定したファイル名の末尾に日付と時刻が付加されます。

3. 音声ファイル

FFmpeg がインストールされている場合、音声ファイルを動画ファイルに結合するかどうかを設定し

ます。

「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する」にチェックを付けると、音声データを動画ファイルに結合して、1 本の音声付きの動画ファイル(mp4)を作成することが出来ます。

このチェック BOX にチェックが付いていないか、チェックを付けていても FFmpeg がインストールされてない環境では、動画ファイルと音声ファイルは別々のファイルに保存されます。

その場合はファイル名が同じで、動画ファイルの拡張子が mp4 音声ファイルの拡張子が wav として保存されます。

3. 最大録画フレーム数

保存するビデオファイルの最大フレーム数を設定します。

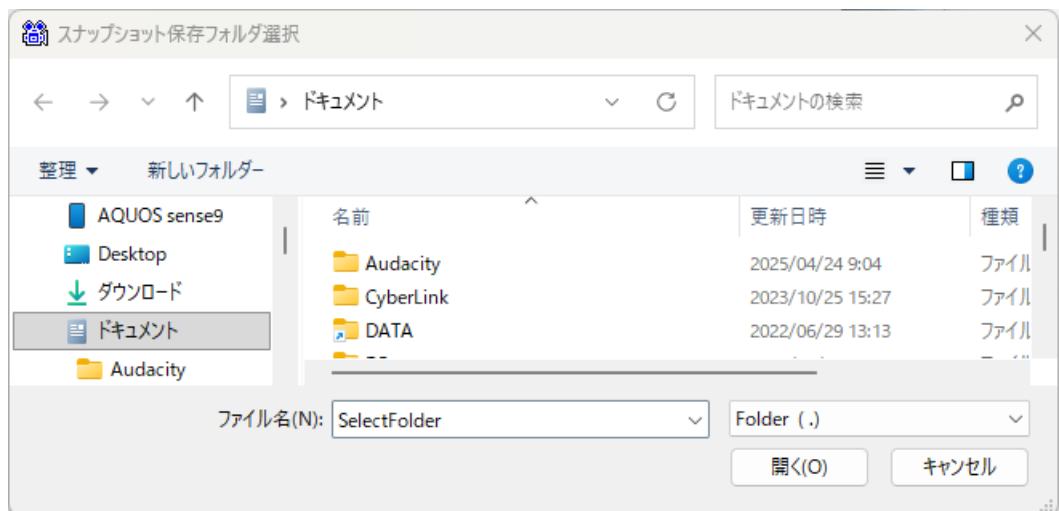
指定したフレーム数に達すると自動的に録画を停止します。

設定値が 0 の場合はフレーム数の制限なしで録画します。

4. スナップショット保存フォルダ

キャプチャ画像のスナップショット画像の保存ディレクトリを設定します。

「参照 ...」ボタンを押すと下図のフォルダ選択ダイアログが表示されるので、目的のフォルダを開いて開くボタンを押すことで選択できます。



5. スナップショット・ファイル名

キャプチャ画像のスナップショット画像の保存ファイル名を設定します。

保存ファイルには設定したファイル名の末尾に日付と時刻が付加されます。

● 「サーバー設定」グループ

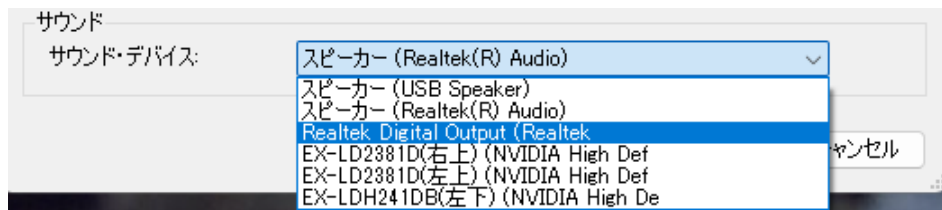
1. 待ち受け TCP ポート

サーバーの待ち受けポート番号を指定します。

● 「サウンド」グループ

1. サウンド・デバイス

音声出力用のスピーカーデバイスをコンボボックスから選択します



コンボボックスには現在接続されているスピーカーが表示されます。

(9). ビデオ設定

下図の「ビデオ・オプション」ダイアログを開きます。

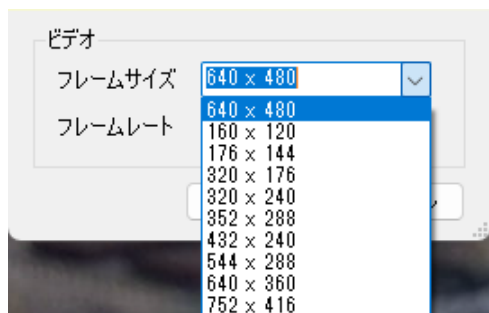


「ビデオ・オプション」ダイアログでは、以下の項目を設定します。

- 「ビデオ」グループ

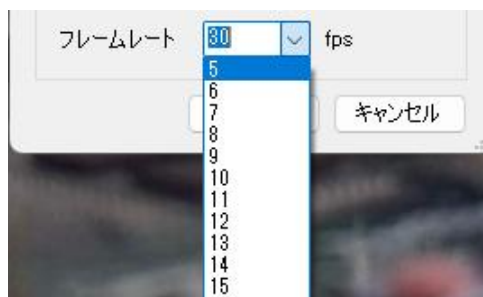
1. フレームサイズ

カメラでキャプチャする画像のサイズを設定します。



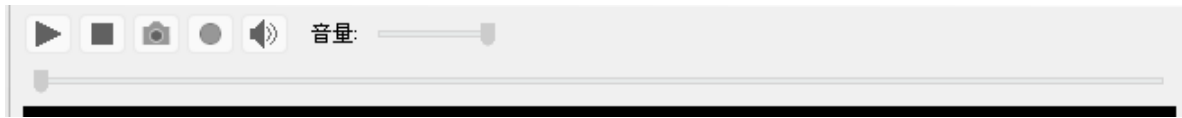
2. フレームレート

カメラでキャプチャする動画のフレームレートを設定します。

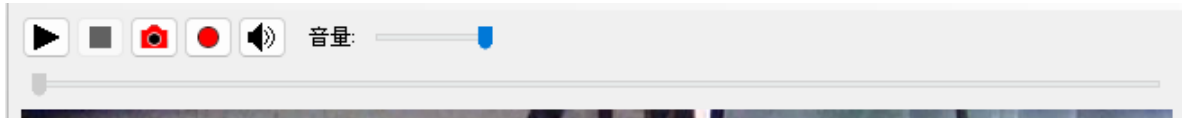


9.3 コントロールエリア

コントロールエリアにはキャプチャ時やビデオファイル再生時の操作用のコントロールが配置されています。



コントロールエリアは、カメラや VCapStream サーバーに接続するか、動画ファイルを開くと操作可能になります。



コントロールエリアには以下のコントロールが配置されています。

(1). 「開始」ボタン

カメラからのキャプチャ又はビデオファイルの再生を開始します。



(2). 「停止」ボタン

カメラからのキャプチャ又はビデオファイルの再生を停止します。



(3). 「スナップショット」ボタン

カメラ又はサーバーからのキャプチャ中の動画のスナップショット画像を JPEG 形式で保存します。



(4). 「録画」ボタン

「録画」ボタンを ON にしてから「開始」ボタンを押すと、キャプチャ画像をビデオファイルに保存します。



(OFF の状態)

「録画」ボタンが ON の状態では背景の色がオレンジ色になります。



(ON の状態)

ビデオファイルはオプション設定で指定したフォルダに保存されます。

(5). 「サウンド」ボタン

スピーカーでの音声再生の ON/OFF を切り替えます。



(OFF の状態)

「サウンド」ボタンが ON の状態では背景の色がオレンジ色になります。



(ON の状態)

(6). 音声ボリューム調整トラックバー

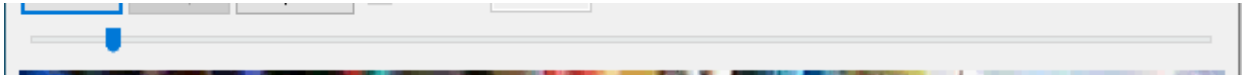
再生する音声のボリュームを調整します。



(7). ビデオ再生位置変更トラックバー

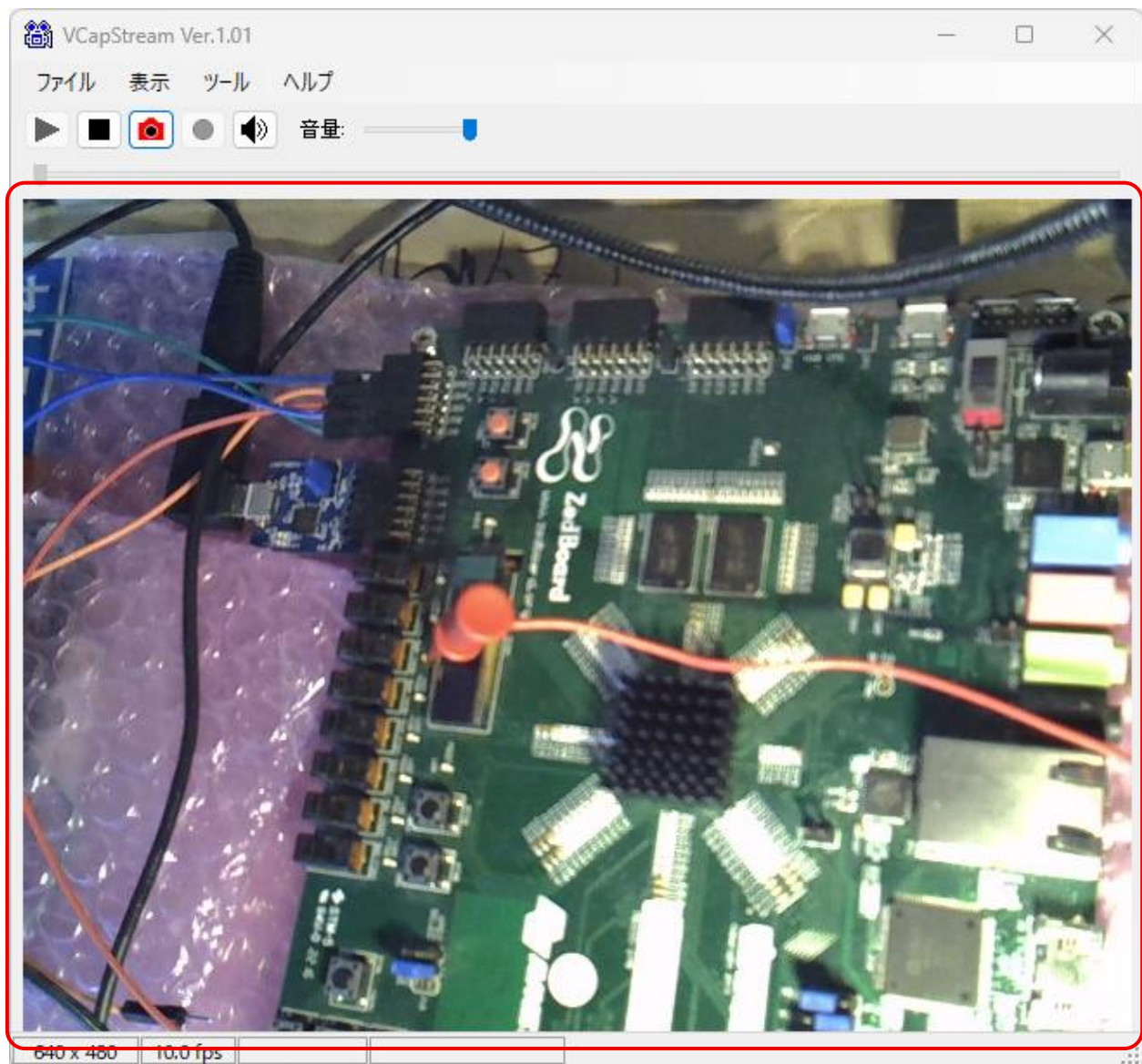
ビデオ再生時の再生位置を変更します。

ツマミ部分をドラッグするかトラックバー上でマウスボタンをクリックすることで、オープンしているビデオファイルの再生位置を移動します。



9.4 表示エリア

カメラからのキャプチャ画像やサーバーからの受信画像・動画ファイルの再生画像を表示します。

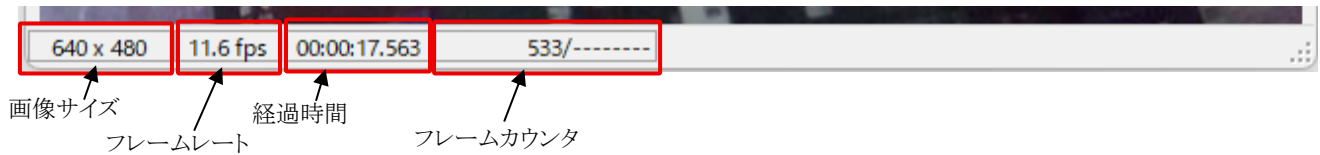


上の図はカメラからの画像をキャプチャしている状態の画面です。

表示エリアの画像サイズはウィンドウサイズ変更すると、ウィンドウサイズに合わせてキャプチャ画像を拡大縮小して表示します。

9.5 ステータスバー

ステータスバーには各種情報を表示します。



以下に上図の表示情報について説明します

(1). 画像サイズ

キャプチャ画像又は動画ファイルの画像のピクセルサイズを横×縦の形式で表示します

(2). フレームレート

キャプチャ画像又は再生動画のフレームレートを fps (フレーム／秒) で表示します。

(3). 経過時間

キャプチャ又は再生のスタートからの経過時間

(4). フレームカウンタ

キャプチャ時は開始からのキャプチャフレーム数を表示します。

動画ファイル再生時は再生中のフレーム位置と全体フレーム数を表示します。

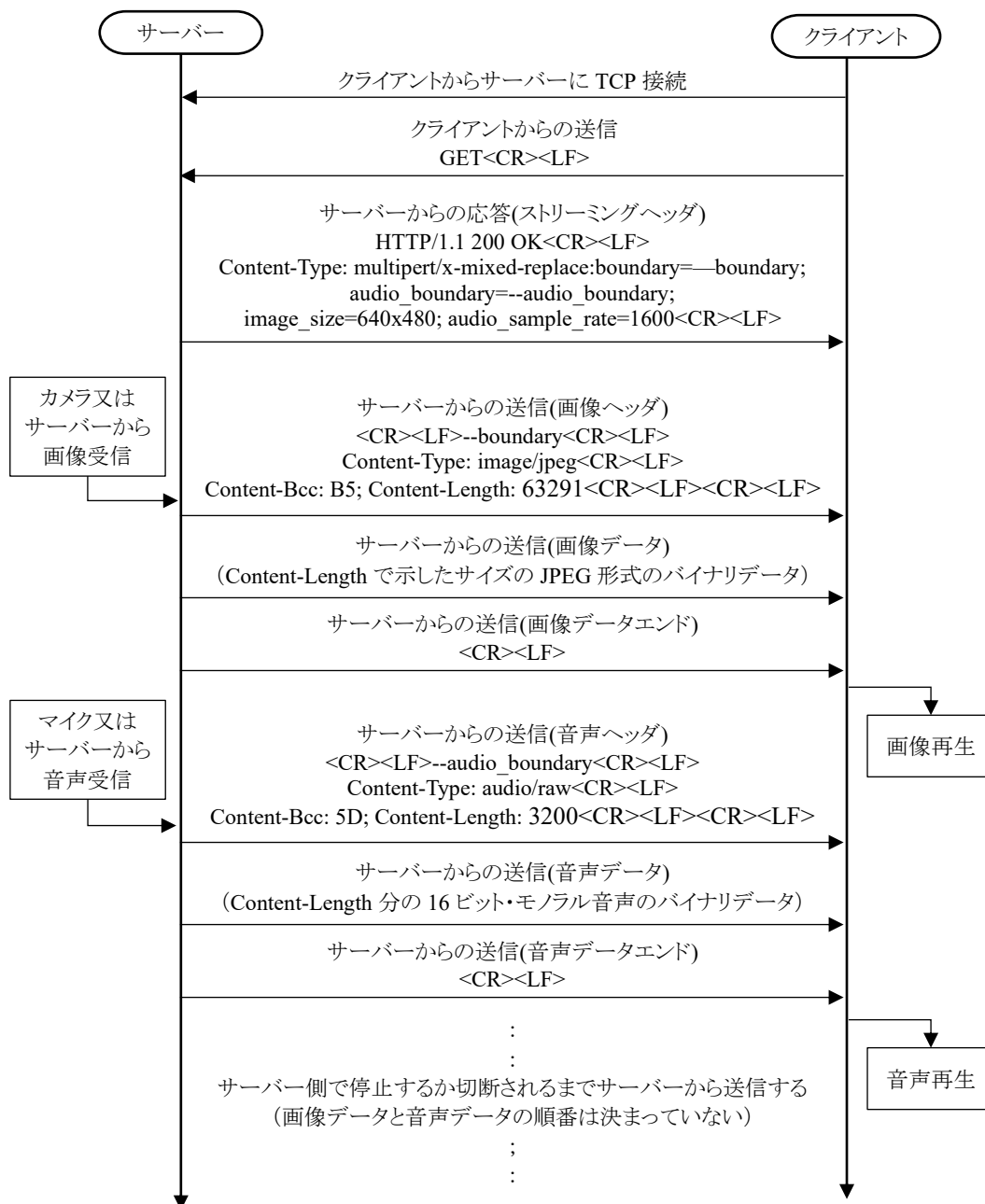
10 ストリーミング・フォーマット

画像と音声は TCP/IP の 1 つのポートで転送します。

10.1 ストリーミングシーケンス

クライアントからサーバーに接続し、サーバーからクライアントに向けて動画と音声を送信するシーケンスは、以下のようになります。

(下記の <CR><LF> は 16 進数で 0x0d と 0x0a の改行コードを表しています)



10.2 クライアントからの受信要求

クライアントはサーバーに接続すると、以下の受信要求をサーバーに送信して応答を待ちます。

GET<CR><LF>

10.3 ストリーミング・ヘッダ

クライアントから受信要求を受け取ると、サーバーは以下のメッセージをクライアントに送信します。

- ・音声データ有りで画像サイズが 640x480 音声サンプルレートが 16000Hz の場合

(2 行目はページの都合上折り返していますが実際は 1 行です)

```
HTTP/1.1 200 OK<CR><LF>
```

```
Content-Type: multipart/x-mixed-replace; boundary=--boundary; audio_boundary=--audio_boundary;  
image_size=640x480; audio_sample_rate=16000<CR><LF>
```

- ・音声データなしで画像サイズが 640x480 の場合

(2 行目はページの都合上折り返していますが実際は 1 行です)

```
HTTP/1.1 200 OK<CR><LF>
```

```
Content-Type: multipart/x-mixed-replace; boundary=--boundary; audio_boundary=--audio_boundary;  
image_size=640x480<CR><LF>
```

クライアントはストリーミングヘッダの画像サイズと音声のサンプリングレートを元に、再生するための準備を行います。

10.4 画像データ

サーバーがカメラ又は別のサーバーからの画像を受信したら、以下の形式で画像データを送信します。

```
<CR><LF>
```

```
--boundary<CR><LF>
```

```
Content-Type: image/jpeg<CR><LF>
```

```
Content-Bcc: F5; Content-Length: 63291<CR><LF>
```

```
<CR><LF>
```

画像データ(Content-Length で指定したサイズの jpeg 形式のデータをバイナリ形式で送る)

```
<CR><LF>
```

画像データチェックサムは Content-Bcc: F5 の F5 の部分で、画像データの先頭から末尾までをバイト単位で XOR を取った値です。

クライアントは --boundary の行を受信したら画像データの開始と判断して、以降のデータを順番に受信して行き、画像のデータ長とチェックサムを受信した後、空行の後の画像データを取り込んでチェックサムを計算して、一致したら画像データをイメージに変換して取り込み、チェックサムの計算が一致しない場合は破棄します。

10.5 音声データ

サーバーがマイク又は別のサーバーから音声データを受信したら、以下の形式で音声データを送信します。

```
<CR><LF>
```

```
--audio_boundary<CR><LF>
```

```
Content-Type: audio/raw<CR><LF>
```

```
Content-Bcc: B4; Content-Length: 3200<CR><LF>
```

```
<CR><LF>
```

音声データ (Content-Length で指定したサイズの 16 ビットの音声データをバイナリ形式で送る)

```
<CR><LF>
```

音声データチェックサムは Content-Bcc: B4 の B4 の部分で、音声データの先頭から末尾までをバイト単位で XOR を取った値です。

クライアントは --audio_boundary の行を受信したら音声データの開始と判断して、以降のデータを順番に受信して行き、音声のデータ長とチェックサムを受信した後、空行の後の音声データを取り込んでチェックサムを計算して、一致したら音声データを取り込みます。

チェックサムの計算が一致しない場合は雑音として破棄しています。

11 データファイル

本ソフトウェアでは、動画ファイル、音声ファイル、スナップショット・ファイルの、3種のファイルを保存できます。

以下に各ファイルについて説明します。

11.1 動画ファイル

コントロールエリアの録画ボタンが ON の状態でキャプチャを開始すると、オプション設定の「ビデオ保存フォルダ」で指定したフォルダに動画ファイルが保存されます。

動画ファイルは MPEG4 形式で保存され、ファイルの拡張子は mp4 となります。

ファイル名の形式は「ビデオファイル名」で指定した名前の後ろに “-yyyyMMdd-HHmmss.mp4” が付加されます。

例：2026 年 2 月 1 日 13 時 45 分 30 秒に録画を開始した場合は以下のようになります。

capture-20160201-134530.mp4

音声ファイルの設定で「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する。」にチェックを付けている場合は、音声入力が有れば動画ファイルは音声付きで保存されます。

但し、音声付きの動画ファイルを保存するための条件は、本アプリを実行する環境に FFmpeg がインストールされていて、ffmpeg.exe が実行可能な場合に限ります。

11.2 音声ファイル

FFmpeg がインストールされていないか、「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する」がチェックされていない場合は、音声データは動画ファイルと同じフォルダに別ファイルとして保存されます。

音声データのファイル名は動画ファイルと同じ名前、拡張子のみが wav となっています。

例：（ファイル名設定が capture で 2026 年 2 月 1 日 13 時 45 分 30 秒に録画を開始した場合）

capture-20160201-134530.wav

11.3 スナップショット・ファイル

スナップショット・ファイルは、キャプチャ実行中にコントロールエリアのスナップショット・ボタンをクリックすると、オプション設定の「スナップショット保存フォルダ」に JPEG 形式で保存され、拡張子は jpg となります。

ファイル名の形式は「スナップショット・ファイル名」で指定した名前の後ろに “—yyyyMMdd-HHmmss.jpg” が付加されます。

例：（ファイル名設定が snapshot で 2026 年 2 月 1 日 13 時 45 分 30 秒に録画を開始した場合）

snapshot-20160201-134530.jpg

11.4 動画ファイルと音声ファイルの保存条件

動画ファイルと音声ファイルが保存される条件を以下に説明する。

(1). FFmpeg がインストールされていない場合。

オプション設定の「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する」の状態は影響しない。

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしている場合

capture-20160201-134530.mp4 動画ファイル（音声なし）

capture-20160201-134530.wav 音声ファイル

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしていない場合

capture-20160201-134530.mp4 動画ファイル（音声なし）

(2). FFmpeg がインストールされている場合。

オプション設定の「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する」をチェックした場合

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしている場合

capture-20160201-134530.mp4 音声付き動画ファイル

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしていない場合

capture-20160201-134530.mp4 動画ファイル（音声なし）

オプション設定の「FFmpeg.exe を使って、音声を動画ファイルに結合する」をチェックしない場合

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしている場合

capture-20160201-134530.mp4 動画ファイル（音声なし）

capture-20160201-134530.wav 音声ファイル

- 接続ダイアログで「音声入力デバイス使用」を有効にしていない場合

capture-20160201-134530.mp4 動画ファイル（音声なし）

12 [設定ファイル] VCapStream.ini

設定ファイルは VCapStream.ini という名前で自動生成されます。

VCapStream.ini ファイルは、アプリケーションのインストールされたフォルダに保存しようと試みますが、「C:¥Program Files」又は「C:¥Program Files (x86)」等のシステムで保護されたフォルダにインストールされた場合はアプリケーションから書き込めないため、VCapStream.ini はアプリケーション設定用のフォルダに保存されます。多くの場合以下のパスで表されるフォルダ内に作成されます

•C:¥ProgramData¥GUSUKU¥VCapStream

以下に VCapStream.ini の項目について説明します。

[SETTING]

CONNECT_TYPE=0

CAMERA_NAME=Logi C270 HD WebCam

FRAME_WIDTH=640

FRAME_HEIGHT=480

FRAME_RATE=15

AUDIO_INPUT_ENABLE=True

AUDIO_INPUT_NAME=マイク (Logi C270 HD WebCam)

AUDIO_SAMPLE_RATE=16000

SERVER_NAME=192.168.1.26

SERVER_PORT=8080

VIDEO_DIR=D:¥Data

VIDEO_FILE_NAME=capture

REC_FRAME_COUNT=0

MERGE_AUDIO_TO_VIDEO=True

SNAPSHOT_DIR=D:¥Data

SNAPSHOT_FILE_NAME=snapshot

LISTEN_PORT=8080

AUDIO_OUTPUT_NAME=スピーカー (USB Speaker)

設定セクション

接続先 0=カメラ 1=サーバー

最後に接続したカメラの名前

フレームサイズ(横)

フレームサイズ(縦)

フレームレート(fps)

マイク入力の有無(True=有 False=無し)

マイクデバイス名

音声サンプルレート

最後の接続サーバーのホスト名/IP アドレス

最後の接続サーバーの TCP ポート番号

ビデオファイルの保存フォルダのパス

ビデオファイルの保存ファイル名

保存する最大フレーム数(0=制限なし)

FFmpeg を使って音声を動画ファイルに結合

スナップショット保存フォルダのパス

スナップショット保存ファイル名

サーバー動作時の待ち受け TCP ポート番号

オーディオ出力(スピーカー) デバイス名

13【更新履歴】

Ver.1.00 2026/01/13

- ・初回リリース

Ver.1.01 2026/01/31

- ・転送データにチェックサムを追加(主に音声転送時の雑音防止)
- ・FFmpeg がインストールされてる場合は、外部プログラムとして ffmpeg を起動して音声と動画を結合して、1本のファイルに保存するようにした。
- ・サーバーからの音声ビデオファイルに保存できないバグを修正
- ・音声入力のサンプルレート設定を追加
- ・ストリーミングのヘッダ項目追加(画像サイズ・音声サンプルレート等)

Ver.1.02 build 0001 2026/02/01

- ・FFmpeg が実行可能かチェックする方法を変更
- ・Help ファイルの更新(インストール方法、データファイル説明、ストリームデータの解説を追加)

Ver.1.02 build 0003 2026/02/05

- ・一部の環境で初期画面の画像表示領域のサイズが正常でない件を修正
- ・ストリームに音声が含まれない場合はサウンドボタンを無効にするように修正
- ・サーバーへの接続時にウィンドウサイズを調整するように変更

14【謝辞】

本プログラムで使用している下記の NuGet パッケージを提供して頂いた方々に感謝いたします。

- Accord.Video.DirectShow 作成者: Accord.NET
カメラからの画像取り込み、カメラ情報取得、カメラ設定等に使用させて頂きました。
- Accord.Video.FFMPEG 作成者: Accord.NET
動画ファイル保存、動画ファイル再生に使用させて頂きました。
- NAudio 作成者: Mark Heath & Contributors
マイクからの音声入力とスピーカーへの音声出力、音声ファイル保存と再生に使用させて頂きました。

有用なライブラリを提供して頂き、有難うございます。

本プログラムでは FFmpeg がインストールされていれば、動画ファイルの保存時に音声と動画を結合して音声付きの動画ファイル(mp4)を作成します。

FFmpeg は外部プログラムとして利用させて頂いております。

FFmpeg の開発者の方々に感謝いたします。

15【利用規定】

・使用条件

使用条件は特にありません。自由に使用してください。

但し、犯罪や他人に害を与えることに利用する場合を除きます。

・配布について

編集(ソースコードの場合)・改造を行っていない状態での再配布は自由です。

・編集・改造について(ソースコードの場合)

変更・改造は自由に行えますが、変更を加えたものを再配布する場合は、

変更内容を明記したドキュメントを配布物に含める必要があります。

このソフトウェアのソースコードの一部を他のソフトウェアに使用する場合は

その限りではありません。

・免責事項

このソフトウェアを使用したことによって生じた、いかなる障害、損害について

作者はいっさい責任を負わないものとします。

作者はこのソフトウェアのバグが発見された場合においても、その修正および、

バージョンアップの義務を負わないものとします

・バグ・要望について

バグや要望については、メールでお願いします。

ただし、バグ修正、要望の反映が保証される物ではありません。

・著作権情報:

このソフトウェアの著作権は作者である GUSUKU が保有します。

このソフトウェアは日本国著作権法および国際条約により保護されています。

利用規定の範囲内で使用することを許諾しますが、利用規定に違反して使用、

配布などを行うと、著作権の侵害となりますのでご注意ください。

・使用パッケージの著作権情報

このソフトでは以下の NuGet パッケージを使用しています。

各パッケージの著作権情報は各パッケージのライセンス情報に記載されています。

・Accord.NET-Framework (Accord, Accord.Video, Accord.Video.DirectShow, Accord.Video.FFMPEG)

このパッケージのライセンス情報は Accord.NET-Framework-license.txt に記載されています。

・NAudio

このパッケージのライセンス情報は NAudio-license.txt に記載されています。

16【連絡先】

GUSUKU

root@gusuku.org

【WEB サイト】

<https://www.gusuku.org/>

【ソフトウェア公開サイト】

<https://www.gusuku.org/software>