

目次

- [総説](#)
 - [SCFH DSFの役割](#)
 - [SCFH DSFが不要な場合について](#)
 - [音声について](#)
- [ダウンロード/インストール](#)
- [簡単な使い方](#)
- [確認事項](#)
- [プロセス選択画面](#)
- [SCFH DSFによる取り込み方法](#)
- [「範囲選択」ボタンによる取込み範囲指定](#)
- [「Drag here.」ボタンによる取込み範囲指定](#)
- [レイアウト機能](#)
 - [複数画面の取込み](#)
 - [Webカメラを使う場合](#)
- [黒い額縁が表示されたときの対処法](#)
- [文字つぶれの対処法](#)
- [その他の設定](#)
- [Tips](#)
- [関連ページ](#)

総説

SCFH DSFの役割

- [SCFH DSF](#) を使えば、[ニコニコ生放送](#) で [デスクトップ画面の好きな部分を視聴者に見せることができます](#)。したがって、たとえばゲーム画面がデスクトップ画面に表示されているのであれば、ゲーム画面を視聴者に見せることができます。また、デスクトップ画面に表示されている画像やWebサイトの記事なども同様です。



SCFH DSFの外観

- SCFH DSFは、[自分のPCに表示されているものを生放送で見せるためのソフトウェア](#)と考えればわかりやすいでしょう。デスクトップ画面にはいろいろなものが表示されているわけですが、SCFH DSFを使えば画面の任意の範囲を視聴者に見せることができるということです。SCFH DSFを使って画面の見てもらいたい位置・範囲を指定すれば、それが可能になるわけです。

SCFH DSFが不要な場合について

- [XSplit](#)または[Niconico Live Encoder](#)を使用する場合は、SCFH DSFを使う必要はありません。XSplitおよびNiconico Live Encoderには同じような機能が最初から搭載されているからです。
- SCFH DSFと同じ役割をするソフトウェアとして[ニコ生デスクトップキャプチャー \(NDC\)](#)があります。どちらも一長一短なので、好みで使い分けてみてください。現在のところ、SCFH DSFにあってNDCにないのは、後述する[レイアウト機能](#)です。

音声について

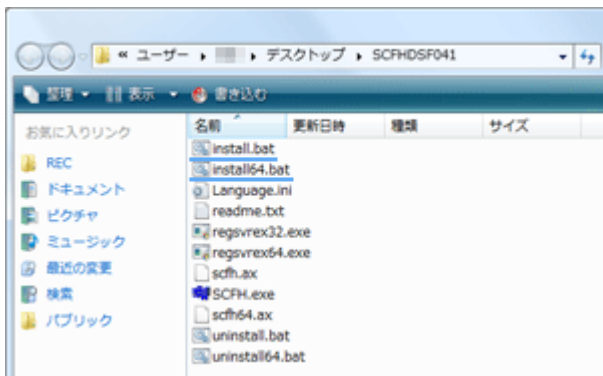
- SCFH DSFは、あくまでもデスクトップ画面に表示されている「映像」を視聴者に見せるためのものです。PCで再生しているBGM（ゲーム音声）などの「音声」を視聴者に聞いてもらうためには、[別途ステレオミキサーという機能が必要](#)です。同機能はPCに搭載されていますが、なかには搭載されていないPCもあります。詳細は[ステレオミキサーの基礎](#)をご覧ください。

ダウンロード / インストール

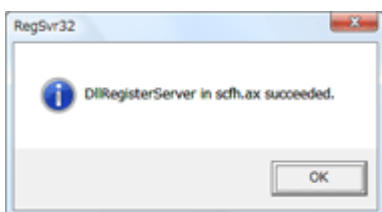
- まずは[YP4G Wiki](#)で、「Download」と書いてあるところから「[SCFHDSF041.zip](#)」をダウンロードして解凍します。解凍後、「SCFHDSF041」を[Cドライブ直下](#)に移動します*1。



- そして「SCFHDSF041」を開き、「[install.bat](#)」（32bit版）または「[install64.bat](#)」（64bit版）をダブルクリックします。[このインストール作業を忘れる人が多いので注意](#)しましょう。使用しているOSが32bit版であるか64bit版であるかわからない場合は、[PCスペックの調べ方 / OS](#)をご覧ください。



- インストールに成功すると、その場合に限って「[DllRegisterServer in scfh.ax succeeded.](#)」と表示されます。インストール完了後は、「SCFHDSF041」を移動しないようにします*2。SCFH DSFインストール後に場所を移動したときは、当該ソフトウェアおよびSCFH DSFを終了させ、再度SCFH DSFをインストールしましょう。



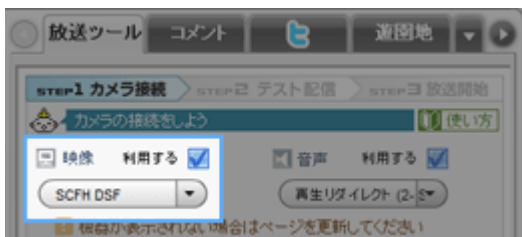
- それでもインストールに失敗する場合は、Microsoft Visual C++ 2008 SP1 再頒布可能パッケージ (x86) をインストールします。64bit版OSの場合は、上記ソフトウェアに加えMicrosoft Visual C++ 2008 SP1 再頒布可能パッケージ (x64) もインストールします。また、OSが32bit版であるか64bit版であるかに関係なく、PCの 管理者権限を持ったユーザーアカウント (管理者アカウント) で「install.bat」を実行するようにしてください。

画面の上へ

簡単な使い方

- まずはSCFH DSFの簡単な使い方を見てください。

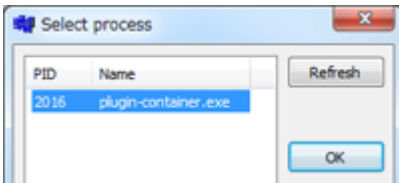
- 1 ニコニコ生放送で枠をとります。
- 2 「放送ツール」タブの「映像」で「SCFH DSF」を選択します。FMEを使用している場合は、同ソフトの「Device」のほうで「SCFH DSF」を選択してください。かりに同項目が表示されない場合は、SCFH DSFのインストール作業をきちんと行ったか確認してください（上述）。



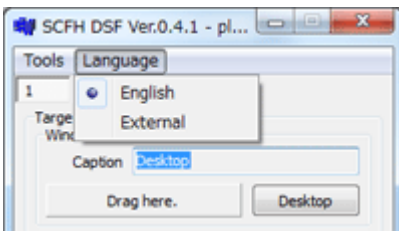
- 3 SCFH DSFを起動します。



- 4 「 Select process 」 (プロセス選択画面) が表示されるので、 Webブラウザ名を選択して「 OK」をクリックします*3。 FME使用時は「 FlashMediaLiveEnco...」を選択します。一覧になにも表示されていない場合は「 Refresh」ボタンをクリックします (詳細は後述)。



- 5 SCFH DSFのメイン画面が表示されたら、メニューバー「 Language 」 「 External」の順にクリックします。すると、SCFH DSFが 日本語化 されます。



- 6 「範囲選択」ボタンをクリックします。



- 7 半透明の緑色のウィンドウが表示されるので、任意の場所まで同ウィンドウをドラッグします。この緑色のウィンドウ内にある映像を視聴者に見せることとなります。



- 7 緑色のウィンドウの辺・角をドラッグして取り込み範囲を調整し、調整できたら同ウィンドウ上でダブルクリックします。

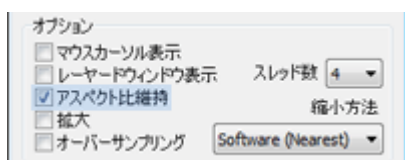


8 配信を開始します。

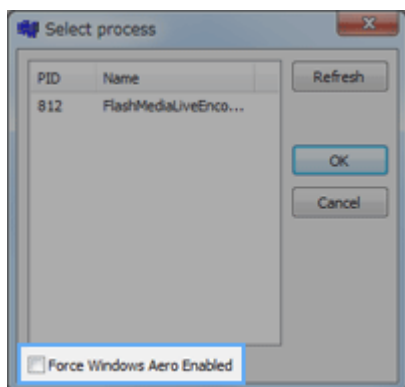
画面の上へ

確認事項

- 「**アスペクト比維持**」がONになっていることを確認します。そうしないと配信される映像が縦長になることがあるからです。そして必ず「**適用**」をクリックします。

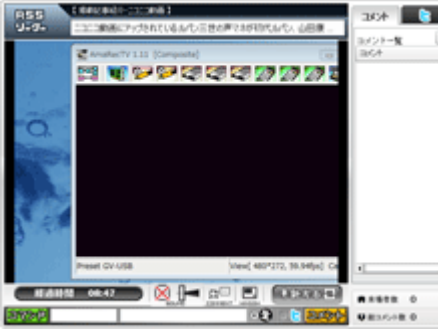


- SCFH DSFを起動すると、Windows Vista / 7の場合は自動的にWindows Aeroが無効になります。もっとも、SCFH DSF起動時、最初に表示されるウィンドウで「Force Windows Aero Enabled」にチェックを入れればAeroを有効にしたままにできます。しかし、Aeroを有効にしたままだとパフォーマンスが下がります。



初期設定では「Force Windows Aero Enabled」がOFFになっています。

- また、PCゲームをプレイする場合に注意していただきたいのですが、**フルスクリーンのゲームを取込むことはできません**。対処法はありますが、PCスペックとの関係で非推奨です。PCスペックが低い場合にフルスクリーンのゲームを取り込もうとすると、PC全体の動作が重くなり、映像がカクカクするなどの症状が発生します。
- ゲーム画面だけが黒く塗りつぶされた状態で配信されてしまった**場合は、オーバーレイの無効化をご覧ください。オーバーレイとよばれるものを使用しないようにします。

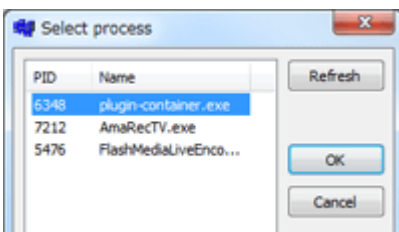


オーバーレイを無効にしていないと、視聴者の見ている画面ではこのようにゲーム画面の部分だけが黒く塗りつぶされて表示されます。

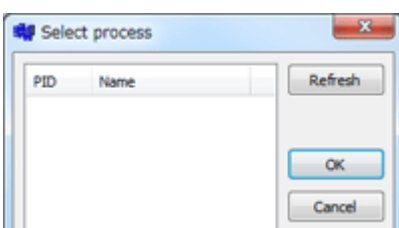
画面の上へ

プロセス選択画面

- SCFH DSFを起動すると **プロセス選択画面** が表示されます。プロセス選択画面で選択したソフトウェアに、SCFH DSFで取り込んだ映像を渡す ことになります。このことは覚えておいてください。



- たとえば、ニコニコ生放送の「かんたん配信」でSCFH DSFを使う場合は、プロセス選択画面でWebブラウザを選択することによって、SCFH DSFで取り込んだ映像をWebブラウザ（Flash Player）に送り、この映像が最終的には生放送を視聴している人たちに配信されるわけです。
- したがって、プロセス選択画面でWebブラウザをきちんと指定してやらないと、SCFH DSFで映像を正常に取り込めません。SCFH DSFを使う人のなかには「画面の左上しか映らない」という人がいるのですが、それはプロセス選択画面でアプリケーションを指定できていないことが一因として考えられます *4。
- ただ、プロセス選択画面になにも表示されないというケースがあるかもしれません。この場合、まずは **生放送で枠を確保しているか（配信しているか）** 確認します。枠をとっていない状態でSCFH DSFを起動しても、プロセス選択画面にはなにも表示されません。かりに、すでに配信を開始しているのであれば「Refresh」ボタンをクリックします。

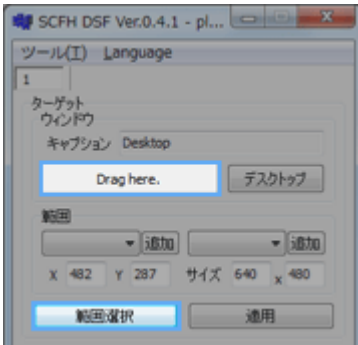


- それでも変化がない場合は、SCFH DSFをきちんとインストールしたか確認します。「install.bat」または「install64.bat」を実行したか、インストール後にSCFH DSFのフォルダ（正確にはフォルダ内にある「scfh.ax」）を移動していないかチェックしましょう（上述）。

[画面の上へ](#)

SCFH DSFによる取り込み方法

- SCFH DSFで画面を取り込む場合、「範囲選択」ボタンを使う方法と、「Drag here.」ボタンを使う方法があるということを理解しておきましょう。

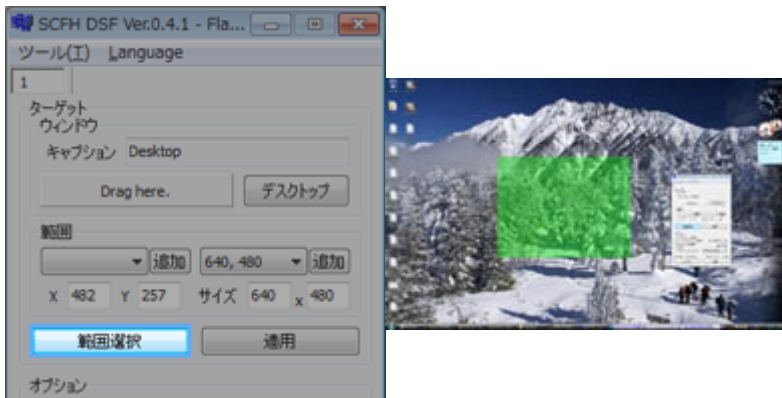



- まず、「範囲選択」ボタンですが、このボタンは特定の範囲を取り込むために使うボタンです。画面のどの範囲を取り込むのか任意に設定できます。「Drag here.」ボタンを使う場合よりも、自由に取り込み範囲を設定できるメリットがあります。
- 他方、「Drag here.」ボタンは取り込みたいウィンドウを指定して画面を取り込む方法です。ウィンドウを指定してそのウィンドウ内の映像を取り込みます。「範囲選択」ボタンを使う場合よりも簡単に取り込み範囲を設定でき、ウィンドウを動かしても取り込み範囲がずれないメリットがあります。
- それでは、「範囲選択」ボタンおよび「Drag here.」ボタンについての取り込み方法を詳しく見ていきましょう。それぞれの取り込み方法のメリット・デメリットを理解することが重要です。

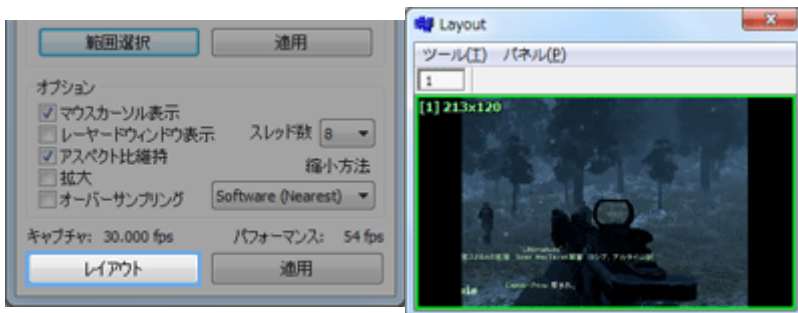
[画面の上へ](#)

「範囲選択」ボタンによる取込み範囲指定

- 特定の範囲だけを任意に指定したい場合があるかもしれません。このようなときは、まずSCFH DSFで「範囲選択」ボタンをクリックします。透明な緑色のウィンドウ（レイヤーウィンドウ）が表示されるので、これを動かして取り込みたい範囲に移動させます。レイヤーウィンドウの範囲にある映像を視聴者に見せることとなります。



- 角にカーソルを合わせるとカーソルが  に変化するので、ドラッグしてレイヤーウィンドウの大きさを教えてください *5。取り込みたい範囲を指定したら、**レイヤーウィンドウ上でダブルクリックして確定** します。今後、**取込み対象を移動すると取込み範囲がずれてしまいます**。注意しましょう。
- 念のためうまく取り込み範囲を指定できているか確認してみます。SCFH DSFの下部にある「レイアウト」をクリックしてください。SCFH DSFのプレビュー画面では映像がカクカクしますが、これは仕様です。プレビュー画面の大きさは、同画面の「ツール」「設定」で「Width」の数値を変更することで変えることができます *6。



「レイアウト」ボタンをクリックすると（左）、レイアウトのプレビュー画面が表示されます（右）。

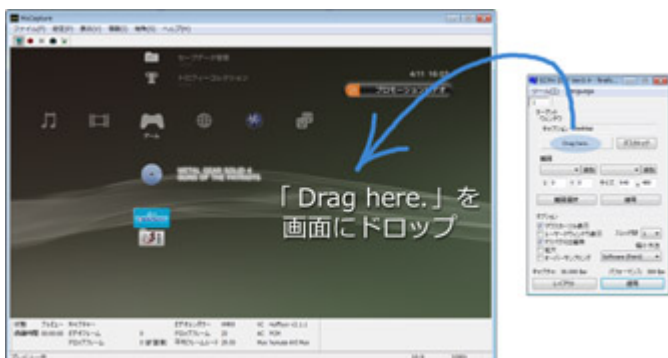
- いま解説した操作方法を行ったとき、SCFH DSFの「X・Y」、および「**サイズ**」の数値が変化していることに気づいたでしょうか。Xは横軸、Yは縦軸を表しています。サイズは取り込む画面の大きさを意味します。これらの数値は、「追加」ボタンをクリックすることで記憶させておくことが可能です *7。



画面の上へ

「Drag here.」ボタンによる取込み範囲指定

- SCFH DSFを使って画面を取り込む場合、いちばん簡単なのは「Drag here.」ボタンを使う方法です。たとえば、デスクトップ画面に表示されているゲーム画面を取り込むには、「Drag here.」ボタンをドラッグしたままカーソルをゲーム画面に移動させて、ドロップします。



- 「Drag here.」ボタンを使って取込み範囲を指定した場合は、対象を移動しても基本的には取込み範囲に影響を及ぼしません。たとえば、ゲーム画面を「Drag here.」で取込み範囲として指定している場合、ゲーム画面を少し右にずらしても**取込み範囲がずれない**ということです。この点は、「範囲選択」ボタンによる取込み方法と異なるところです。
- ただ、「Drag here.」ボタンを使った場合、**ウィンドウのタイトルバーなど取込みたくない部分まで取り込んでしまうことがあります**。このようなときは「範囲選択」ボタンで映像を取り込むようにしてください。

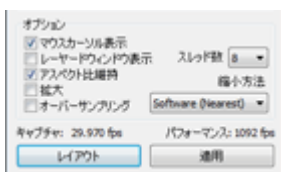
画面の上へ

レイアウト機能

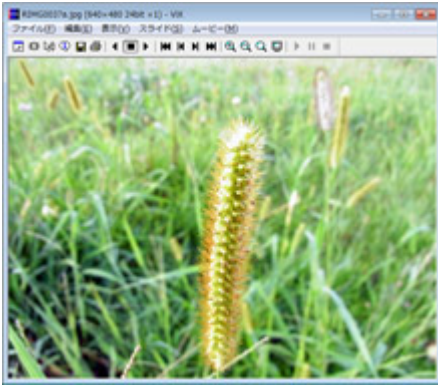
複数画面の取込み

- SCFH DSFを使えば、**レイアウト機能により複数の画面を同時に取り込んで配置**することができます（ワイプ / Picture In Picture / PinP）。ここでは2画面を同時に取り込む場合を想定し、取り込む対象の画面をそれぞれA・Bとします。Aは大きな画面、Bは小さな画面です。レイアウト画面で配置したとおりに映像を配信できます。簡単なので、ぜひ覚えておきましょう。

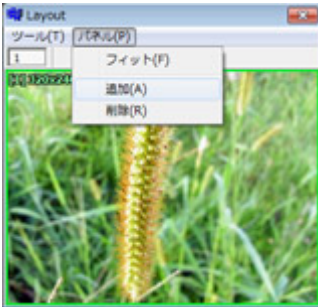
- 1 SCFH DSFで「**レイアウト**」をクリックします。



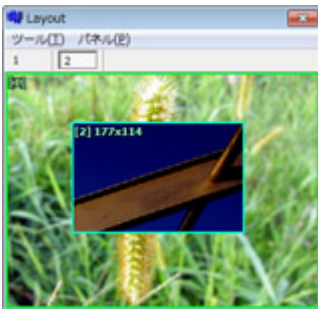
- 2 取込み対象の画面Aを「**選択範囲**」ボタンまたは「**Drag here.**」ボタンで取り込みます。



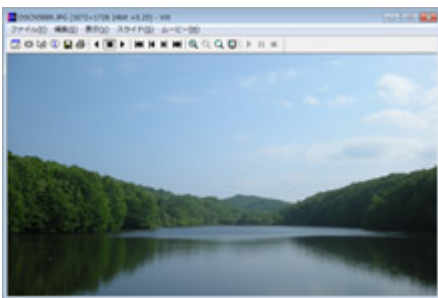
③ 「Layout」 ウィンドウで「パネル」「追加」の順にクリックします。



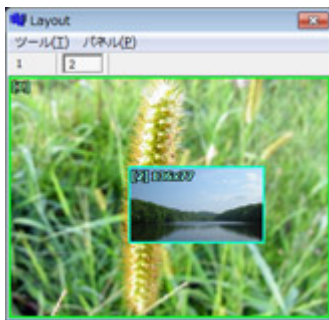
④ 「2」と表示された水色の枠が出現します。



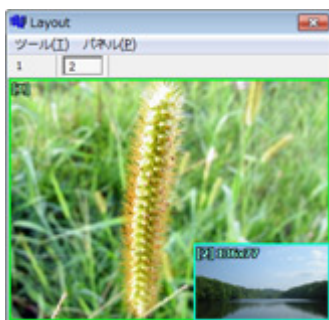
⑤ 取り込み対象の画面Bを「選択範囲」ボタンまたは「Drag here.」ボタンで取り込みます。



⑥ 水色の枠内に画面Bが映るので、水色の枠をドラッグして適当な大きさにします。



7 水色の枠をドラッグして適当な場所に移動します。



8 「Layout」ウィンドウで、「1」ボタンや「2」ボタンを切り替えて各画面の大きさや位置を再調整できます。

9 パネルの削除は、「Layout」ウィンドウで「パネル」 「削除」です。

Webカメラを使う場合

- [ゲーム画面上にWebカメラの映像を重ねる](#) こともできます。たとえば、ゲーム画面の右上に、自分の顔の映像やコントローラーを操作している手元の映像を小さく重ねるといった具合です。
- この場合も上述したとおりの方法で行います。[Webカメラ](#)の映像を取り込むには、Webカメラに付属されていたソフトウェアを起動して、同ソフトウェアのプレビュー画面を取り込みます。
- ニコニコ生放送時、Webブラウザの「[放送ツール](#)」タブの「映像」は「[SCFH DSF](#)」のままにしておきます。Webカメラを選択すると複数の画面を取り込むことができません。FMEを使用している場合も同様です。



[画面の上へ](#)

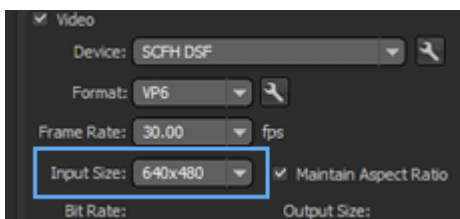
黒い額縁が表示されたときの対処法

- SCFH DSFによる取り込み範囲が「放送ツール」タブで選択した「解像度」よりも小さい場合、映像の周りに **黒い額縁** ができることがあります。たとえば、320×240の画面サイズを取り込んだ場合に同タブで解像度を640×480にした状態などです。これが気になるときは、SCFH DSFで「**拡大**」「**適用**」の順にクリックするか、または「放送ツール」タブでSCFH DSFの取り込み範囲と同じ解像度にしましょう。



額縁状態の例

- FMEを使用している場合は、FMEの「Input Size」がSCFH DSFの取り込み範囲よりも大きいときに上図のような額縁状態になります。SCFH DSFで「**拡大**」「**適用**」の順にクリックするか、またはFMEの「Input Size」とSCFH DSFの取り込み範囲を同一にしましょう。



一例ですが、「Input Size」が640×480になっているとき、かりにSCFH DSFの取り込み範囲が512×384だと額縁状態になります。

- 額縁状態になる原因としては、ほかにもSCFH DSFの **レイアウト画面での設定** が考えられます。このようなときは、レイアウト画面で小さく表示されている画面の位置と大きさをドラッグによって調整してください。たとえば、小さい画面をドラッグしてレイアウト画面の左上の角まで移動し、つぎに小さい画面の右下の角をレイアウト画面の右下の角に向かってドラッグします。



SCFH DSFのレイアウト画面で額縁状態になっているときは、ニコニコ生放送の画面でもやはり額縁状態になります。レイアウト画面に映っている画面を最大限大きくしましょう。

文字つぶれの対処法

- 取込み方法によっては **文字がつぶれてしまう** ことがあるかもしれません。これは、SCFH DSF で取込んだ画像をニコニコ生放送の「**放送ツール**」タブで選択した「**解像度**」に縮小するため起こります。そこで **画像が縮小されないようにすればよい** のです（**FME**を使用している場合は **こちら** を参照のこと）。



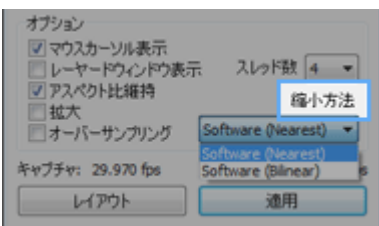
文字がつぶれてしまった例です（クリックで拡大）。なにが書いてあるのかまったくわかりません。

- 具体的には、SCFH DSFの「**範囲選択**」ボタンを使い、その取り込み範囲と同じサイズを「**放送ツール**」タブで選択します。この点、**SCFH DSFで512×384の範囲を取り込み *8**、ニコニコ生放送「**放送ツール**」タブで解像度を「**512×384**」にする方法がよいでしょう。ポイントは、数値をすべて512×384のサイズで統一することです。このようにすれば画像が縮小されないで、Webサイトの文字がはっきりと読めるからです。



今度は文字が美しく映っています（クリックで拡大）。

- ほかにも、「**縮小方法**」で「**Software(Bilinear)**」を選択する対処法もあります。画像を縮小したとき「**Software (Nearest)**」「**Software (Bilinear)**」の順に画質がよくなり、CPU負荷も上昇します *9。文字は少しぼやけますが、覚えておくとよいでしょう。



その他の設定

- 「[スレッド数](#)」では、使用しているPCのCPUがシングルコアならば1を、デュアルコアならば2を、クアッドコアならば4を選択します。
- 「[レイヤーウィンドウ表示](#)」をONにして「適用」をクリックすると、レイヤーウィンドウを取り込むことができます。「範囲選択」ボタンをクリックしたときに表示される半透明のウィンドウがレイヤーウィンドウの例です。[字幕を表示](#) したい場合は、同項目をONにしておきましょう。

[画面の上へ](#)

Tips

- 「Drag here.」ボタンを使ってウィンドウを取り込んでいる場合にウィンドウを最小化すると、配信されている画面が真っ暗になります。ウィンドウを元に戻せば、通常どおり画面が表示されます。
- 「[パフォーマンス](#)」はSCFH DSFでの設定によって上下します。
- ニコニコ生放送で [画面左上しか表示されていない](#) 場合は、SCFH DSFをインストールできていない、SCFH DSF起動時に「Select process」でWebブラウザを指定できていない（FME使用時はFME）、「Drag here.」または「範囲選択」で取込み範囲を設定できていない、といった理由が考えられます。

[画面の上へ](#)

関連ページ

- このページと関連性の強いページは以下のとおりです。

ページ名	内容	重要度
コメント	SCFH DSFについての質問など	-
ニコニコ生放送	生放送を行うための手順	A
ニコ生デスクトップキャプチャー	デスクトップ画面の映し方	A
字幕の表示	字幕を表示する方法	B
ニコ生で必要なもの	ニコ生での配信に使うソフト・ハード	B

[画面の上へ](#)