

UVC カメラ用サンプルコード設定注意事項

オムロン センテック株式会社

この文書は、UVC カメラ向けのサンプルコードについて、正しくビルドするための事前準備及び注意事項を説明します。

Windows SDK のインストール

UVC サンプルコードをビルトするには、開発環境とは別に、必要なコンポーネントを含んでいる Windows SDK for Windows 10 などの開発用パッケージを先にインストールする必要があります。

以下のダウンロードリンクの SDK で動作確認を行いました：

<https://developer.microsoft.com/ja-jp/windows/downloads/windows-10-sdk>

インクルードの設定及び確認

`#include <dshow.h>`に関するエラーがあつて、ヘッダファイルが見つからない場合、SDK パッケージが正しくインストールされていることを確認して下さい。

また、プロジェクトのプロパティ→VC++ディレクトリ→インクルード ディレクトリには以下のパスが含まれていることを確認して下さい：

`$(WindowsSDK_IncludePath)`

ヘッダファイルが見つからない場合は、Windows SDK をインストールしたパスで `dshow.h` を探して下さい。見つからない場合は、インストールの失敗又は正しくないパッケージをインストールした可能性があります。上記動作確認済みの SDK パッケージをインストールし、確認して下さい。

リンカーの設定及び確認

UVC サンプルコードをビルドする時に必要なライブラリは、場所の指定が必要です。ライブラリは以下の手順で設定できます：

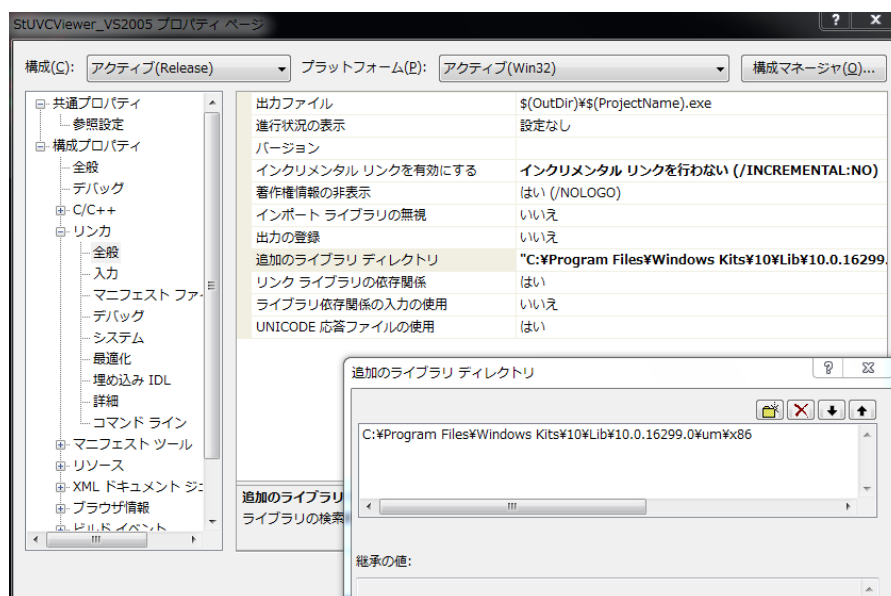
DirectShow に関連するライブラリは、Windows SDK をインストールしたフォルダにあります。サンプルコードの「プロジェクト」→「プロパティ」→「VC++ディレクトリ」に「ライブラリのパス」を設定する必要があります。以下は一例となりますが、実際のインストールパスを確認し、開発環境を含めて正しく設定して下さい：

Win32 用：

C:\Program Files\Windows Kits\10\Lib\10.0.16299.0\um\x86

X64 用：

C:\Program Files\Windows Kits\10\Lib\10.0.16299.0\um\x64



Strmbasd.lib・Strmbase.libは見つからない場合

Windows SDK パッケージに Strmbase.lib が含まれていない場合、或は Debug 情報を含む Strmbased.lib を使用する場合、以下の SDK パッケージを使用してビルトする必要があります：

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=8279>

(Microsoft Windows SDK for Windows 7 and .NET Framework 4)

インストールした後、以下のパスに Strmbase.lib/Strmbasd.lib に関わるプロジェクトはあります：

[SDK Installing Folder]\Samples\multimedia\directshow\baseclasses

このプロジェクトから Strmbase.lib (Release) 及び Strmbasd.lib (Debug) を生成することが出来ます。

Visual Studio 2005 でのビルドエラー

Visual Studio 2005 使用の場合、全てを正しく設定してもエラーがありビルドできず、LNK1103 エラーが発生する可能性があります。これについて、以下のリンクを参照して下さい：

<https://social.msdn.microsoft.com/Forums/windowsdesktop/en-US/771e0f2f-8e2e-48a3-b987-349aabf15e24/cannot-build-solution-in-vs2005-with-windows-7-sdk?forum=windowssdk>

この問題は Visual Studio 2005 自体の問題であり、Microsoft より Hot Fix が提供されています。Hot Fix 対応後ビルドして下さい。