

実況をしてみたい方の為に

ここは実況配信を見た事はないけれど実況したい！と思い立った方の為のページです。
wikiを見つつ他の方の配信を見つつスレの流れを見て勉強してから配信することをお勧めしますが、
面倒な方は最低限こちらのページだけでも目を通してもらえればと思います。

配信環境作り

まず最初に、配信出来る環境があるかどうかをチェックしましょう。

- [実況推奨スペック](#)

PCがこの基準を満たしていない場合、WME + FEZの蔵を起動してまともにプレイ出来ません。

負担を軽くして配信する方法もありますが、手軽には出来ないので色々勉強してみてください。
スレで聞いたら答えて下さる方がいるかもしれません。

- [回線速度](#) (wiki外リンクとなります)

ここで自分の上り回線の速度を調べてみましょう。

公式の必要環境である1.5Mbps + **自分が配信したいビットレート × 枠数 + (回線に余裕を持たせる)** が最低限必要となります。

- [ポート開放](#)

必須ではありませんが、通常はポートを開放しないと配信は出来ません。

ですが、ポート開放出来ない方の為に**PUSH配信**という方法もあります。

これは、鏡置き場さんのシステムを利用する事になります。詳しくは[PUSH配信について](#) (wiki外リンクとなります)

配信準備

次に、配信の設定をしていきましょう。

- [実況ツール](#)

スレで実況配信するにあたって必要と思われるツール。

WME・kagamiは必須、SCFHは普通なら必要、後は後述。

(PUSH配信の場合、kagamiは必要ありません)

(kagamiツールの有用性について)

- [WMEについて](#)

WMEの設定方法があります。PCスペックや回線速度にあわせた設定を。

初心者は余裕をもって低めに設定する事をお勧めします。

配信確認

上記すべて終わったら、一度WMEを起動して[WME配信簡易テスト](#) (wiki外リンクとなります) をしてみましょう。

確認出来たら次にそのままFEZをプレイしてpingやラグに問題がないか確認しましょう。

そして再生プレイヤーで【<http://localhost>:ポート番号】を見て実際の配信画面を確認したり、友人などに実際に配信を見てもらいましょう。いない場合はWMEで録画をお勧めします。

確認の為の録画方法

配信をする前に自分がどんな配信をしているか

録画をして確認する事をお勧めします。

(特に音量バランス調節やコマ落ち状況を確認しましょう)

方法は

プロパティ 出力 エンコーダーからプル、のチェックを外し

ファイルへ保存、のチェックを入れる

スレで配信する為の準備

基本的な配信方法に加え、実際にスレで配信する際に必要なものがあります。

- レス確認方法

[実況ツール](#)の2chブラウジングソフトに"おまけ"とありますが、レスを確認する方法は必要です。

お勧めはlivemate、次点にSofTalk、ブラウザなどはプレイしながらレス確認するには辛いと思われます。

- レスへの対応方法

普通、配信者は視聴者からのレスへの返事をする事になります。

一般的なのはマイク、プレイしながらでも返事が出来ますので一番楽です。

USB接続のマイクはサウンドミキサーが使えないため、配信向きではありませんのでご注意ください。

マイク音が出来ない・マイクがない方は[字幕ツール](#)をお勧めします。

ごくまれに1戦終わるごとにスレで返す人もいますが手間がかかる上にレスと混ざるのでお勧め出来ません。

- 実況者用テンプレート

配信開始時にはスレのテンプレ>>2にあるテンプレに沿って書き込んだものを用意する事をお勧めします。

その際、よく聞かれるであろう事は備考欄に記入しておくとう便利です。

例) マイクの有無・スカイプ配信・部隊行動・固定PT行動 など

- 実況者名

不必要かと思われがちですが、実況するにあたって名前というのは非常に重要です。メインキャラの名前でもよし、いつも使っているHNでもよし。名前がない場合、高確率でスレ住人の皆様に変な名前をつけられる事になるでしょう。[実況人](#)を参考に、自分だけの名前をつけましょう。

その他のアドバイス

- 配信開始時には最低限 配信者名に加え完全な配信URLと収容可能人数を記入しましょう
- 配信終了時にはどの配信が終了したか、名前を記入か配信開始レスを安価して書き込む事をお勧めします。

某実況者提供初心者向け配信設定

__/__/環境作り__/__/

用意するもの

Fantasy Earth ZERO <http://www.fezero.jp/>

ウィンドウモードが好ましい

エンコーダー

Windows Media Encoder <http://www.microsoft.com/japan/windows/windowmedia/download/encode.aspx>

KoToEncoder <http://kte.cavelis.net/>

等

取り込みツール

SCFH DSF <http://mosax.sakura.ne.jp/fswiki.cgi?page=SCFH+DSF>

(またはSCFH)

圧縮補助してくれる

レス取得ツール

Softalk <http://www35.atwiki.jp/softalk/>

LiveMate <http://jbbs.livedoor.jp/bbs/read.cgi/computer/42045/1238667063/150>

等

それなりの回線

Radish Network Speed Testing <http://netspeed.studio-radish.com/>

などの測定サイトで回線速度を測っておく

kagami <http://kagami.homelinux.net/>

kagami.exe 配信を中継するツール、自分の配信枠の制限などに使う

kagamin2.exe 上記のツールとほぼ同じ、鏡置き場として使える

字幕ツール(あると凸人出現率が65%UP!(当社比))

jimakudaisuki <http://www.geocities.jp/karada500r/>

等

ポート開放(最低1つのポートを開放する)

出来なければPUSH設定へ

FPS制限(ウィンドウモードのFEZはFPSの上限がなく高負荷がかかりやすい)

FEZに導入されているものを使う(起動時の設定から) あまりお勧めではない

DEC <http://secondtime.ddo.jp/blog/>

Dxtory(動画キャプチャソフトの機能で) <http://dxtory.com/>

導入

各ツールをインストールしておく

エンコーダ（とりあえずWME） SCFH DSFの順で起動してみる

SCFH DSFのツールリストにwmenc.exeがあれば選択してOKに進む

SCFH DSFのメインウィンドウが開いたらLanguageタブでExternalにチェックを入れる（日本語化）

エンコーダのプロパティを開き、ソースタブにあるビデオソースの項目にSCFH DSFがあれば完了

なかったら再起動とかしてみる

__/_/_/設定__/_/_/

Windows Media Encoder

初めて起動する場合 [新しいセッション] というウィンドウが開きます

[ユーザー設定のセッション] を選択すると設定画面に

ソース

デフォルトでのソース名は [ソース1]

特に理由が無ければ変更せず

A) ビデオソース

プルダウンメニューで [SCFH DSF] を選択

右手の [構成] ボタンを押してSCFH DSFの設定画面を出し、各項目に数値を入力する

ここで設定するWidth Heightが配信サイズになる

Width Heightの目安はFEZ画面サイズの縦横各50%が良い

（人によってはベストではない、調整が必要）

Framerateはとりあえず 15.000 がお勧め

アスペクト比（縦横の比率）は崩さない事！

ドットの仕様によりちょうど1/2、あるいは1/4が綺麗に圧縮されるが、SCFH DSFを使うのであまり気にしなくても良い

x1 x1/2

B) オーディオソース

オーディオデバイスは各PCによって様々なので割愛

ステレオミキサー、ステレオmix、再生リダイレクトなどのPC内の音を全て録音できそうな構成を選択しておく

出力

ポート開放が出来た人は [エンコーダからプル（接続はサーバーまたはプレイヤーによって開始される）] を選択

ポート番号はとりあえずデフォルトのままで良い

ポート開放が出来なかった人は後回しに

圧縮

表示されてるものはとりあえず無視して右手の [編集] ボタンを押す
独自のエンコード設定窓が開くので全般タブの右側にあるタブを選択する
各項目を設定していく

・オーディオ形式（音質に影響する）

48kbps, 44kHz, stereo CBR を選択している人が多い ある程度は好み

・ビデオサイズ（配信を開くサイズになる）

ビデオ入力と同じ にチェックを入れる

・フレームレート（1秒間あたりのフレーム数、Frame Par Second）

15 fpsにしておく

・ビデオビットレート（画質に影響する）

PCスペックや回線速度に大きく影響を受けます

とりあえず低めに 300kbps 程度に設定しておきましょう

回線速度が500kbps以下の人はもう少し低めに設定した方がいいかもしれません

とりあえずそれ以外はそのままでOK

ビットレートが高いほど画質は良くなるがデータ転送量が多くなり、強い回線が必要になる。視聴者側の回線も重要になる。

フレームレートが高いと動きが滑らかになるが画質が荒くなる。逆に低いと動きが固くなる代わりに画質は良くなる。

<画質> = <ビットレート> / <フレームレート> って感じ。詳しい事は専門家に聞いて

重い、挙動がおかしいなどの場合はビットレートやフレームレート、配信サイズを下げてみる

配信サイズやフレームレートに対してビットレートが低すぎる場合、より重くなる場合があるので注意

上部のツールからオプション>パフォーマンスを開き、ブロードキャスト時のツマミを高性能まで動かしておくといい

SCFH DSF

SCFH DSFが起動している状態で一度エンコーダでエンコードを開始し、すぐ停止する。

（SCFH DSF側にエンコーダの構成設定が伝わる）

SCFH DSFを起動しなおします（開いた窓をメインとする）

開いたら [レイアウト] ボタンでレイアウト窓を開き、上部のツールから設定を選択しwidthを設定します

（ここでのwidthはレイアウトのサイズ。配信サイズと同じにしておく設定が楽）

レイアウトのサイズがエンコーダで設定したサイズと合っているか確認したらメイン窓の設定に戻る

オプションの

マウスカーソル表示

レイヤーウィンドウ表示

アスペクト比維持

縮小方法について（重要）

OSがXPの場合

DirectDraw（2pass）

Direct3D（2pass）

重い場合はDirectDraw（1pass）

を選択

OSがVista、win7の場合

Softwear（Bilinear）

を選択

設定が終わったら [適用] ボタンを押す

取り込み

FEZを起動しておく、ログイン画面で良い

FEZの画面を取り込むにはメイン窓の [Drag here.] をクリックしたままFEZ画面上へマウスカーソルを移動させればOK

ここまでで配信は可能

ログ拡大（チャットログを一部拡大表示する）

レイアウト窓上部のパネルから追加を選択

すると2つ目のパネルが表示される

パネル2を選択し、メイン窓の [範囲選択] ボタンを押す

すると緑色の四角が表示されるので拡大したい部分に合わせて、緑の部分をダブルクリックすると範囲選択完了

スクロールバーを含めず4行分を取り込むと取り込みサイズが320*66くらい

メイン窓中央右側のサイズの項目の数値がそれに当たる

レイアウト窓上で枠のサイズが同じ数値になるようにあわせるとエンコードされても綺麗に見えやすい

レイアウト窓上で右クリックメニューからフィットを選ぶと拡大部分に合わせて枠のサイズが変動する

SCFH DSFの設定はとりあえず以上。

ポート開放が出来なかった人

鏡置き場を利用したPUSH配信が可能です

PUSH配信とは...

通常の配信方法 (PULL配信)

エンコーダー データをダウンロード (PULL)する 視聴者・鏡
外からのアクセスなのでポートを開放する必要がある

PUSH配信

エンコーダー データをアップロード (PUSH)する 鏡置き場 アクセス 視聴者・

鏡

自分からデータを送り出すのでポート開放が必要ない
だいたいこんな感じ。詳しい事は専門家に聞いて

PUSH配信するには

借りる (PUSH配信が許可されている) 鏡置き場とポートを決めておく

****.***.** ポート8888 を借りるとする

エンコーダの出力タブを開いて

サーバーにプッシュ にチェックを入れ

エンコーダーからプル のチェックを外す

サーバー名 に借りる予定のドメインとポート番号を入力する

ex) ****.***.**:8888

公開ポイントに適当な半角英数を入力する

同じ文字列だと複数のPUSH接続が出来ないらしい

この時点ではまだ適用を押さない

借りる鏡の [接続] を押し、PUSH配信設定にして待機状態にする

ここで適用ボタンを押す

エンコードを開始して正常に鏡置き場との接続が確認できれば完了

__/_/_/配信__/_/_/

エンコード開始

エンコードの開始ボタンを押してエンコードを始める

kagami.exe

基本的に使うのが良い (切断などの面で)

エンコーダ プル設定 8080 (デフォルトポート) ならkagami.exeに localhost:8080 と入力し右側の入力欄に自分で開けたポート番号を入力し、接続を押す

こちらのサイトhttp://www.genie.x0.com/gtl/help/port_scan.phpでポートが開いているか確認できる

http:// 表示されているIP : 開けたポート番号 が配信URLとなる

ex) http://***.**.***.*:8888

レス取得・表示ツール

必須

各ツールのreadme読んで頑張る

本スレで配信する場合は 本スレ 避難所スレ を取得しておくが良い

字幕ツール

各ツールのreadme読んで頑張る

プレイサーバー、国などを表記しておくと言われる

画質があまり良くない場合はキャラクター名も書いてあるとなお良い

音

マイクを使う場合BGM、SE（効果音）はあまり大きくないほうが良い

マイクを10としたらBGM、SEは3くらい

コメント

- スレで配信してみたい方の為のページを作ってみました。かなり文章がおかしく間違いも多いと思いますのでどなたか修正お願いします -- (名無しさん) 2009-02-12 15:04:06
- 乙であります。綺麗にまとまってるけど戸惑う新規さんも多いしっそ1から10まで書いてもいい気が -- (名無しさん) 2009-02-12 17:14:26
- テスト配信見てて気付いた点を軽く補足しておきました -- (名無しさん) 2009-04-28 03:37:18
- FEZで使えなくなったGSDの記述消去、無効リンク部分削除、某txtファイルの転載以上更新しました。 -- (名無しさん) 2010-04-18 16:37:05
- 色々配信知識のある実況者の皆様がもっとwikiを更新してくれそうですように -- (名無しさん) 2010-04-18 16:37:56

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)