

Windows Media Encoder 9 の設定について

「セッションのプロパティ」の設定方法

- セッションファイルの作成

まず、WMEを起動すると「新しいセッション」というウィンドウが表示されます。

「ウィザード」タブの「ユーザー設定のセッション」を選択し、「OK」をクリックします。するとセッションのプロパティというウィンドウが表示されます。

ソース

- 名前

適当に名前を付けます(FEZ実況...etc)。

- 入力ソース

デバイス(D)にチェックを入れます。

- ビデオ

キャプチャーボードを使わない場合は「画面の取り込み」を選択します。そして、画面を取り込む範囲を指定します。
[SCFHの位置指定機能を併用すると、座標の指定が楽ですよっと。](#)

キャプチャーボード使う場合は、使用しているキャプチャーボードの型番が選択肢に追加、表示されているはずなので選択します。

対応キャプチャボードは【[こちら](#)】を見ておくといいかも。

ハードウェアエンコードは相性の悪いものが多い。
仮にハードウェアエンコード型でもソフトウェアエンコードにも対応している製品を強く推奨します。

- オーディオ

サウンドボードを使ってる場合はそのサウンドボードを選択。
使っていない場合は「規定のオーディオデバイス」を選択します。

ピンライン入力系の機器を利用して音声を取り込む場合は
「構成」を選択して、「ピンライン入力ミックス」欄の「ピンライン」で
「ステレオミキサー」（機器によって名称は異なります）を選択。

同じく、「ピンライン入力ミックス」欄の「有効」にチェックを入れて
「OK」をクリックします。

・ サウンド音量

基本的にサウンドの音量関係の設定はセッションのプロパティからではなく
「オーディオパネル」最下部のミキサーから詳細設定をします。

もしくはコントロールパネルからサウンドデバイスを選択して
そこから辺から弄っても良い。

ボリュームコントロールウィンドウの「オプション」を選択する。
ラジオボタンで「再生」「録音」と2つあると思うので、とりあえず再生にしておく。

「再生」「録音」共に「表示するコントロール」には全てチェックを入れて
おいた方がいい。

再生

プレイコントロール スピーカーから出る音量。配信の音量には影響しない。

wave PCから出る音全ての音量。マイクも含む。

マイク マイクの音量のみ。

録音

再生リダイレクト / ステレオミックス waveとマイク両方、つか全て。

wave マイク以外のPCから出る全ての音

マイク マイクの音のみ

録音の方は選択制になっており、この3つのいずれかを選ぶことで
配信エンコードで録音される音（視聴者にとどく音）が決まる。

再生リダイレクト、もしくはステレオミックスが録音プロパティに存在しないと
ゲーム音とマイク音声の合成（同時配信）ができない。

基本的に録音プロパティで再生リダイレクトを選択し、音量をMAXに固定しておいて
再生プロパティの方の、wave、マイクで配信音量の調節をするといい。

最後はプレイコントロールで、自分自身のみが聴く音量の調節。

なお【 [こういう便利なソフト](#) 】もある。

出力

「エンコーダからブル」にチェックが付いていることを確認し
「サーバーにプッシュ」、「ファイルへ保存」のチェックが外れていることを確認する。

「ポート番号」に、【 [ポート開放方法](#) 】で開放したポートの番号を入力する。

圧縮

まず「編集」をクリックする。

- 「全般」タブ

「オーディオ」と「ビデオ」にチェックが入っていることを確認し
「モード」が両方共に「CBR」であることを確認する。

「オーディオ」の「コーデック」は「Windows Media Audio 9.1」を選択する。

「ビデオ」の「コーデック」は「Windows Media Video 9」を選択する（PCが低スペックである場合は「Windows Media Video V7」を選択することをお勧めします）。

「スクリプト」にチェックが入っていないことを確認する。

- 「 kbps」タブ

オーディオ形式

「32kbps,32kHz, stereo CBR」以上を選択する。

フレームレート

フレームレートは高ければ高いほど動きが滑らかになりますが
高くなるにつれてCPU負荷が上がります。

【 [実況推奨スペック](#) 】と相談して決めてください。

ハイスペック 24fps ~ 30fps

ミドルスペック 15fps ~ 21fps

ロースペック 8fps ~ 12fps

ビデオサイズ

ビデオサイズは大きければ大きいほど画質が上がりますが大きくなるにつれてCPU負荷が上がります。

高スペックPCの人はFEZゲーム解像度の50%～75%のサイズ。

低スペックPCの人はFEZゲーム解像度の25%～50%のサイズ。

320*240 480*360 640*480

この辺りで配信している人が多いようです。

ビデオビットレート

ビットレートは大きければ大きいほど画質が上昇しますが、上限はあります。

320*240程度の配信解像度なら250kbpsもあれば十分です。

640*480でも **800kbpsもあれば十分です。**

これ以上上げても画質に効果は現れません。

誰にでも見やすいように300～500kbps辺りの設定が無難でしょう。

さらに高解像度、高画質で配信したい方は1Mbps以上でもかまいませんが
収容人数が少なくなる上に、下手をすると下り帯域が不足して視聴できない方も
出てくるでしょう。

視聴者を選ぶ配信になってきてしまいます。

詳しくは【[実況ツール](#)】数の割り出しと、配信ビットレートの調整
を参考にしてください。

ビデオの滑らかさ

値が大きすぎると、激しいカメラワークにエンコードが追いつけず
配信動画にコマ落ちが発生することがあります。

値が小さすぎると、常時ぼやけた感じの画質になってしまいます。

40～60ぐらいの値で自分に合ったところを探すと良いでしょう。

「キーフレームの間隔」「バッファサイズ」「デコーダの複雑さ」
の設定はそのままかまいません。

バッファサイズを大きくすると、配信者とのタイムラグがそれだけ大きくなるので
配信を敵に見られて作戦がバレたりするのを警戒する人は
60秒とか120秒とか極端に長くすると効果があります。

が、それだけ視聴者のメディアプレイヤーで表示されるまでの時間が長くなるのであまりお勧めはしません。

仕上げ

「OK」をクリックし、「適用」をクリックする。
セッションを保存したらエンコード開始。