



配信設定について (OBS Studio用)

Updated on 2023-10-04

機能・サービスの更新に伴い、本書の内容は予告なく変更される場合があります。
最新のマニュアルはサービスサイトよりご確認ください。
本書は配信者専用の資料です。無断転載を禁止します。

© Monster Dive, Inc. All Rights Reserved.

はじめに

「ストチケ」のご利用を検討いただき、誠にありがとうございます。

本資料では、OBS Studioを利用した配信設定方法を紹介します。

あらかじめPCにソフトウェアをインストールして、配信設定を行ってください。

<https://obsproject.com/ja/download>

本書は **OBS Studio 28.0.2 (Mac)** をもとに構成しています。

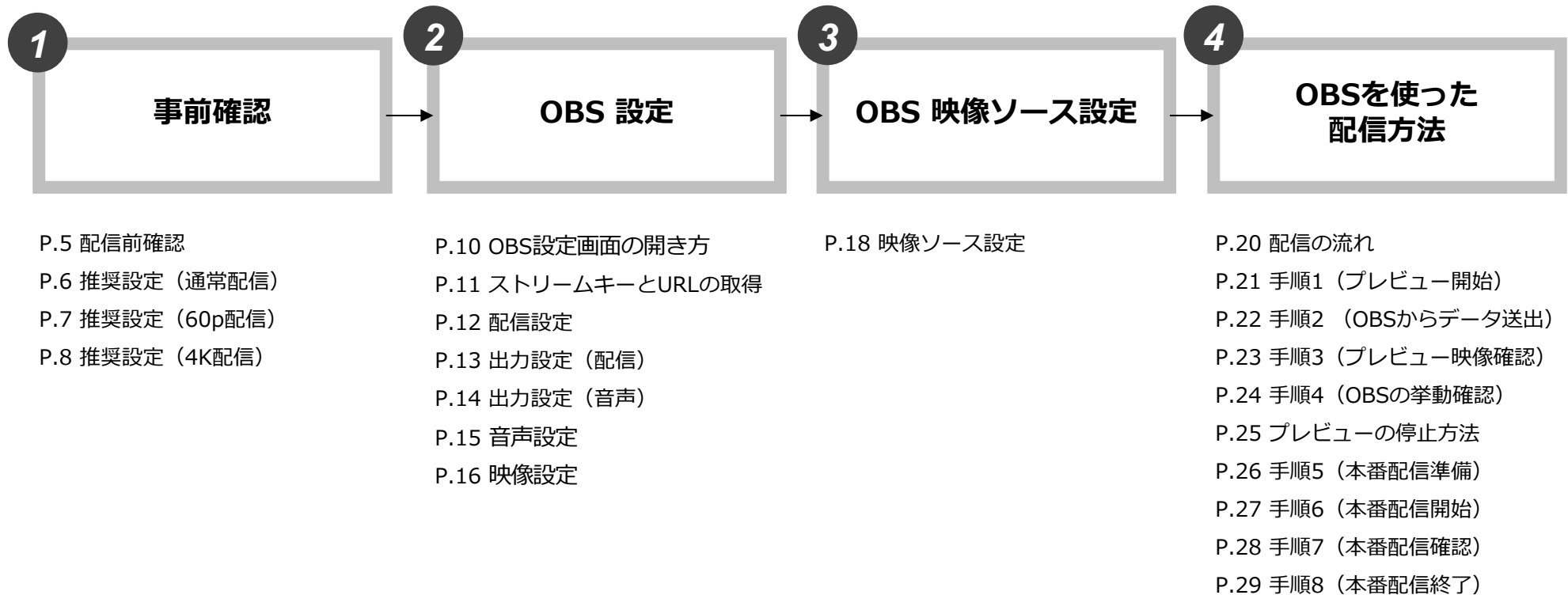
お使いの環境やバージョンにより、記載の内容とは設定が異なる場合があります。

※本書はOBSによる配信動作を保証するものではありません。

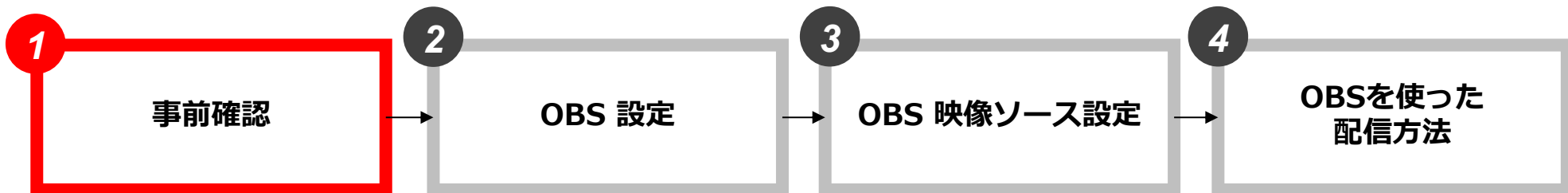
この資料ではOBSを使用した場合の配信設定、配信方法をご紹介します。

イベントの登録方法、チケットの販売方法等、基本的な利用方法は別紙「配信マニュアル」をご参照ください。

OBS設定・配信の流れ



1. 事前確認



P.5 配信前確認

P.6 推奨設定（通常配信）

P.7 推奨設定（60p配信）

P.8 推奨設定（4K配信）

P.10 OBS設定画面の開き方

P.11 ストリームキーとURLの取得

P.12 配信設定

P.13 出力設定（配信）

P.14 出力設定（音声）

P.15 音声設定

P.16 映像設定

P.18 映像ソース設定

P.20 配信の流れ

P.21 手順1（プレビュー開始）

P.22 手順2（OBSからデータ送出）

P.23 手順3（プレビュー映像確認）

P.24 手順4（OBSの挙動確認）

P.25 プレビューの停止方法

P.26 手順5（本番配信準備）

P.27 手順6（本番配信開始）

P.28 手順7（本番配信確認）

P.29 手順8（本番配信終了）

配信を実行する前に、配信に必要な環境を準備します。

下記および次頁の推奨内容を確認して、ご自身の環境に合わせて準備してください。

1. 配信で使用する素材（映像・音声・画像など）

必要に応じて映像、音声、フタ画（配信前後に表示する画像）などを用意します。

2. 配信ソフトOBSをインストール

下記URLよりOBSをダウンロードして、PCへインストールしてください。

OBSダウンロードページ <https://obsproject.com/ja/download>

※ OBSは「OBS Project」によるオープンソース・ソフトウェアです。当社が提供するものではありません。

ソフトウェアの使用方法、利用規約等は「OBS Project」のWebサイトをご参照ください。

3. 配信用PC（エンコーダー）

推奨スペック：

- ・CPU：Core i7 または AMD Ryzen7以上、メモリ：16GB以上
- ・OS：MacOS 10.13（High Sierra）以上、またはWindows 10 64bit 以上

※ バックアップ配信を行う場合には、2台の配信用PC（エンコーダー）をご用意ください。

※ 60p、4Kでの配信を行う場合には、更にスペックの高い配信用PC（エンコーダー）が必要になる場合があります。

4. インターネット回線

上り50Mbps以上の光回線、有線LAN接続

※無線接続（Wi-Fi）による配信は推奨しません。

エンコーダー 推奨設定	プロトコル	RTMP
	ビデオコーデック	x264（動画コーデック H.264/AVC）
	解像度	1920px × 1080px
	動画ビットレート	6Mbps（最大20Mbpsまで）
	動画フレームレート	29.97fps ※「Wirecast」で配信する場合は1秒あたりのフレームレートを「30」に設定してください。 「29.97」に設定すると、音声が正常に配信されない場合があります。
	動画キーフレーム間隔	2秒
	オーディオコーデック	AAC
	音声サンプリングレート	44.1kHz（48kHz）
	オーディオビットレート	192kbps（最大320kbps）
インターネット回線 推奨環境	接続方法	有線LAN接続 ※無線接続（Wi-Fi）による配信は推奨しません。
	回線種別	光回線（上り50Mbps以上） ※バックアップストリームを同一回線で利用する場合は帯域確保のため 上り100Mbps以上 を推奨。
	回線本数	エンコーダー1端末あたり1回線 ※回線の共用は推奨しません。

※上記の設定内容は推奨例です。お使いのインターネット接続環境・配信ソフトや配信用機材等によっては、この数値とは異なる設定が必要な場合があります。
お使いの環境に応じてエンコーダーの設定を行ってください。

※インターネット回線は事前に速度テストを行ってください。

プレビューの状態でのアップロード時のビットレート等を十分に確認してから、本番配信することを推奨します。

60pで配信を行う場合、イベント作成時に「60pで配信する」の設定をチェックしたうえで、配信設定は以下をご参照ください。

エンコーダー 推奨設定	プロトコル	RTMP
	ビデオコーデック	x264（動画コーデック H.264/AVC）
	解像度	1920px × 1080px
	動画ビットレート	8~10Mbps（最大20Mbpsまで）
	動画フレームレート	59.94fps
	動画キーフレーム間隔	2秒
	オーディオコーデック	AAC
	音声サンプリングレート	44.1kHz（48kHz）
	オーディオビットレート	192kbps（最大320kbps）
インターネット回線 推奨環境	接続方法	有線LAN接続 ※無線接続（Wi-Fi）による配信は推奨しません。
	回線種別	光回線（上り50Mbps以上） ※バックアップストリームを同一回線で利用する場合は帯域確保のため上り100Mbps以上を推奨。
	回線本数	エンコーダー1端末あたり1回線 ※回線の共用は推奨しません。

※上記の設定内容は推奨例です。お使いのインターネット接続環境・配信ソフトや配信用機材等によっては、この数値とは異なる設定が必要な場合があります。
お使いの環境に応じてエンコーダーの設定を行ってください。

※インターネット回線は事前に速度テストを行ってください。

プレビューの状態でアップロード時のビットレート等を十分に確認してから、本番配信することを推奨します。

4K画質で配信を行う場合、イベント作成時に「4Kで配信する」の設定をチェックしたうえで、配信設定は以下をご参照ください。

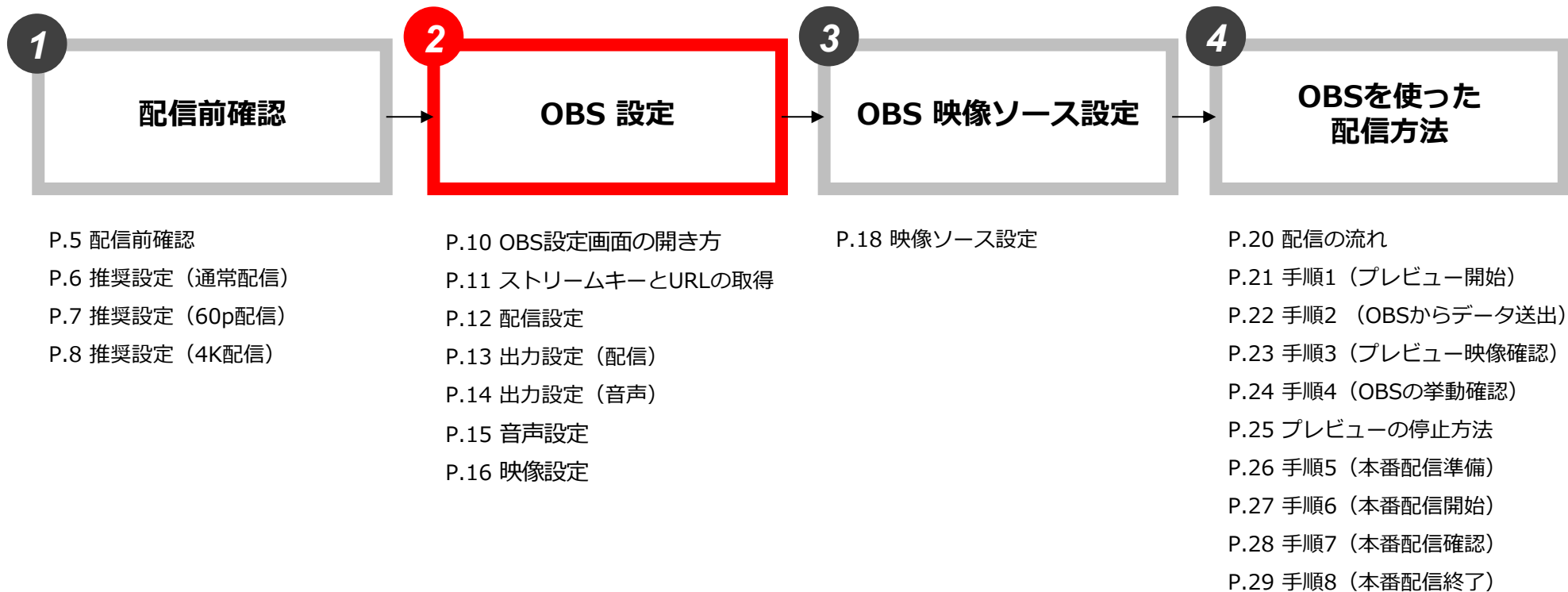
エンコーダー 推奨設定	プロトコル	RTMP
	ビデオコーデック	x264（動画コーデック H.264/AVC）
	解像度	3840px × 2160px
	動画ビットレート	15～20Mbps（最大24Mbpsまで）
	動画フレームレート	30fps
	動画キーフレーム間隔	2秒
	オーディオコーデック	AAC
	音声サンプリングレート	44.1kHz（48kHz）
	オーディオビットレート	192kbps（最大320kbps）
インターネット回線 推奨環境	接続方法	有線LAN接続 ※無線接続（Wi-Fi）による配信は推奨しません。
	回線種別	光回線（上り50Mbps以上） ※バックアップストリームを同一回線で利用する場合は帯域確保のため 上り100Mbps以上 を推奨。
	回線本数	エンコーダー1端末あたり1回線 ※回線の共用は推奨しません。

※上記の設定内容は推奨例です。お使いのインターネット接続環境・配信ソフトや配信用機材等によっては、この数値とは異なる設定が必要な場合があります。
お使いの環境に応じてエンコーダーの設定を行ってください。

※インターネット回線は事前に速度テストを行ってください。

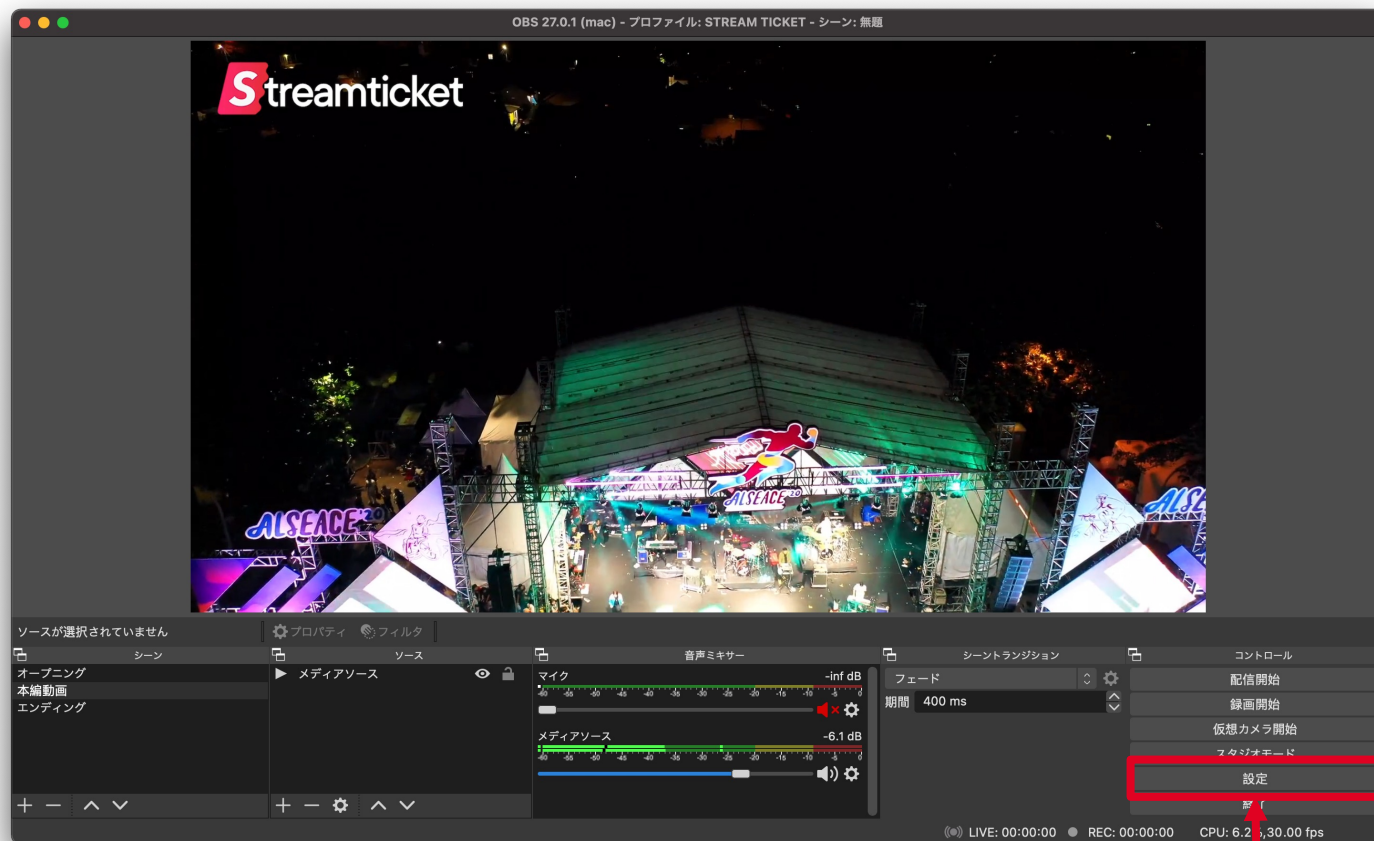
プレビューの状態でアップロード時のビットレート等を十分に確認してから、本番配信することを推奨します。

2. OBS 設定



2-1. OBS 配信設定 | OBS設定画面の開き方

配信用のPCでOBSを起動して「設定」ボタンから設定用ウィンドウを開いてください



設定ボタン

STREAM TICKETの管理画面をブラウザで開きます。
配信を行うイベントの「ストリームキー」と「URL」を取得します。



「ストリームキー」

「ストリーム (メイン) URL」

「バックアップサーバーのURL (※1)」が表示されています。

これらの情報をOBSの設定欄に入力します。

※1：バックアップサーバーの項目は、事前にイベントの「基本設定」の画面で、
「バックアップサーバーを利用して配信する」の項目にチェックを入れた場合のみ。
イベント公開後に設定を追加することは出来ません。

※「ストリームキー」「ストリーム (メイン) URL」「バックアップサーバーのURL」は配信予定日の7日前かつ、イベントが公開になると表示されます。また、イベント作成直後は表示がされない場合があります。情報が表示されるまでしばらくお待ちください。

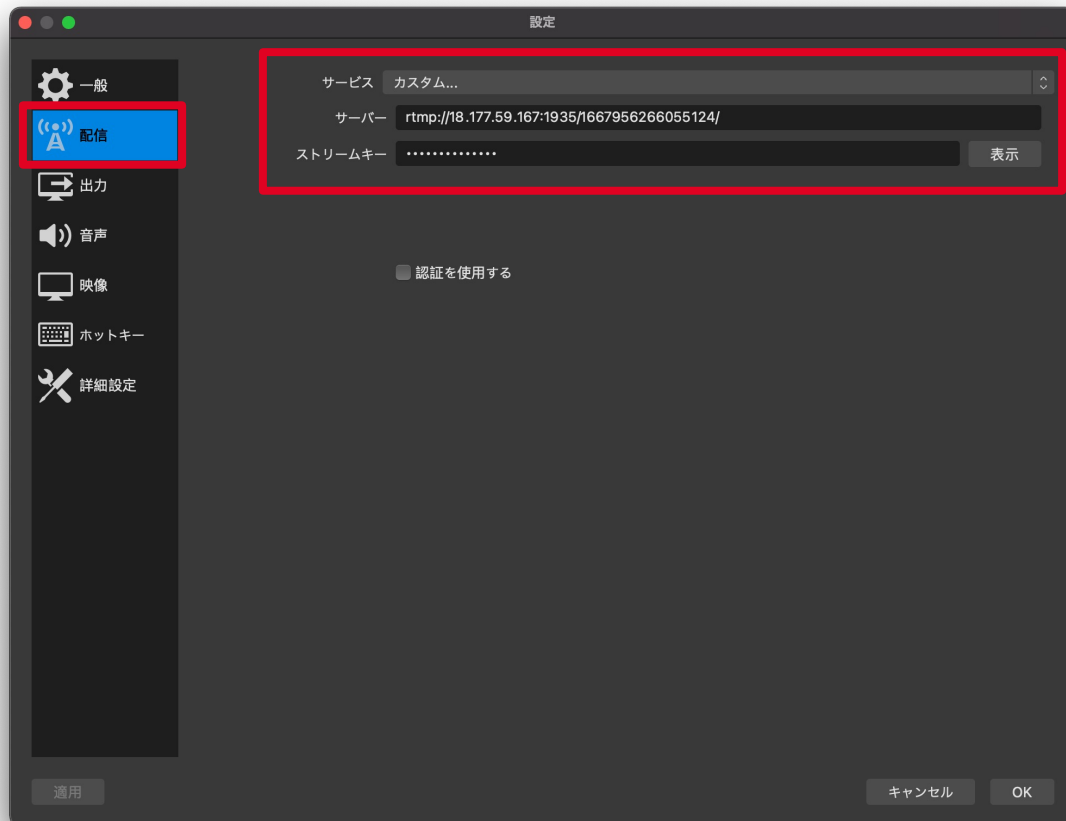
※「ストリームキー」「URL」はイベントごとに異なります。

必ずイベントごとに管理画面から「ストリームキー」「URL」を参照して、
OBSに設定してください。

「バックアップサーバーのURL」の利用方法について

配信用PCを2台とインターネット回線を2回線用意すれば、メインサーバーとバックアップサーバーそれぞれに同時に配信することが可能です。メインの環境にトラブルが生じた場合も、バックアップの環境で正常にデータが送出されていれば、視聴者への影響を最小限に、ライブ配信を続けることが可能になります。

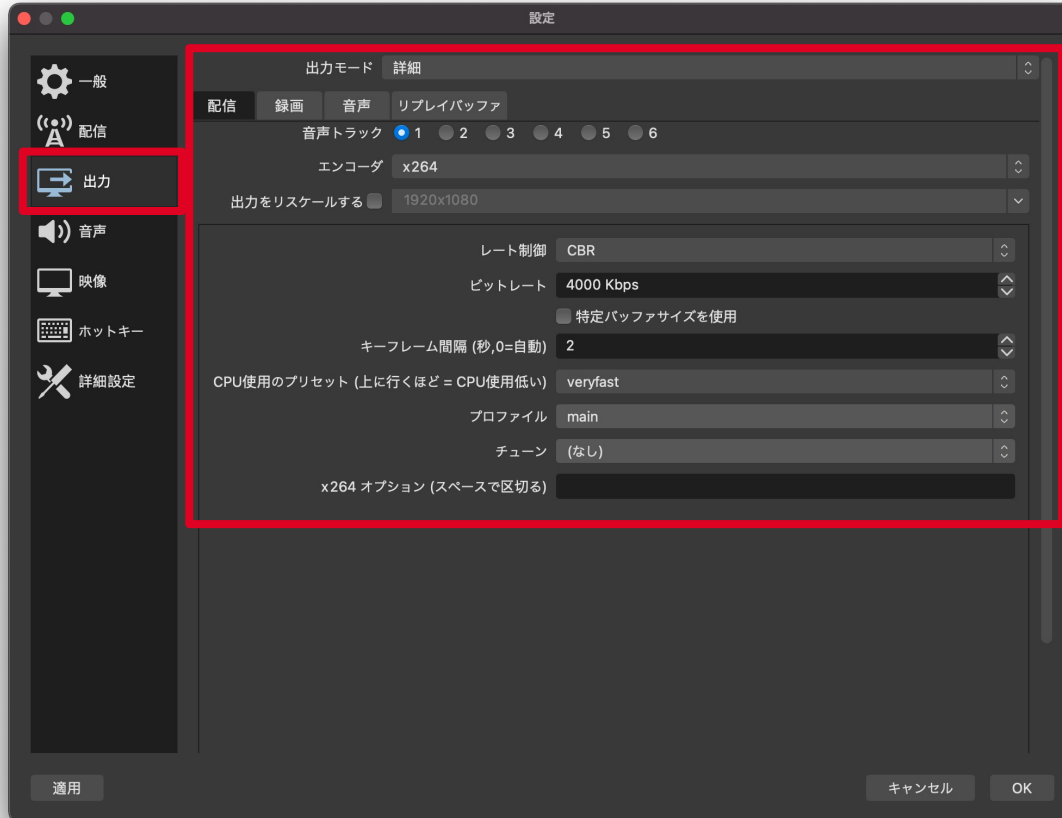
前頁2-2で確認した「ストリームキー」と「URL」をOBSの設定画面に入力します。



OBSの「設定」画面で「配信」を選択して、管理画面からコピーした情報を入力します。

- ・「サービス」の欄は「カスタム」を選択します。
- ・「サーバー」の欄に「ストリーム（メイン）URL」を入力します。
※バックアップ環境用にセットアップする場合は「バックアップURL」を入力します。
- ・「ストリームキー」に入力した内容を確認する場合は、「表示」ボタンをクリックします。

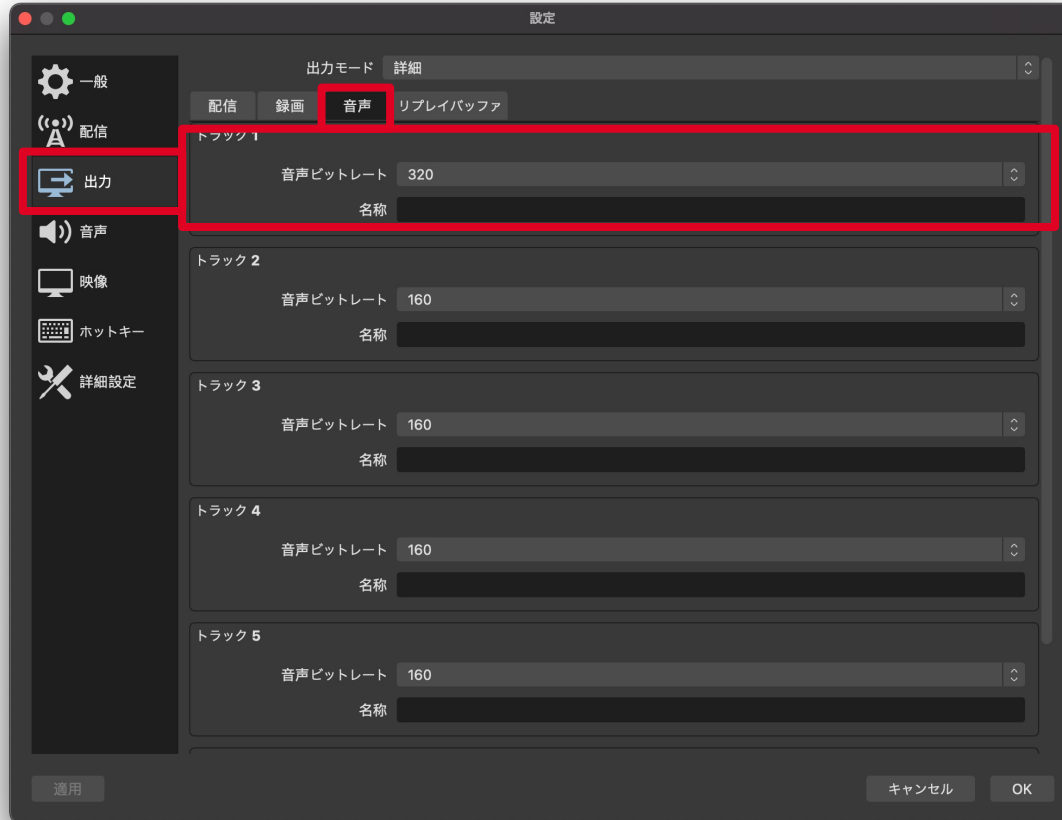
出力（配信）項目を設定します。



OBSの「設定」画面で「出力」を選択して、各項目を設定します。

- ・「出力モード」の欄は「詳細」を選択。
- ・「エンコーダ」の欄は「x264」を選択。
- ・「レート制御」の欄は「CBR」を選択。
- ・「ビットレート」の欄は別紙記載の推奨値を基準に、お使いのPCのスペックや回線速度を考慮して設定してください。
※通常配信の場合、一般的な値は5000～6000Kbps程度です。
プレビューを確認して最適な値を設定してください。
- ・「キーフレーム間隔」の欄は「2」を入力。
- ・「CPU使用のプリセット」の欄はお使いのPCのスペックに合わせて設定してください。
- ・「プロファイル」欄は「main」を推奨。

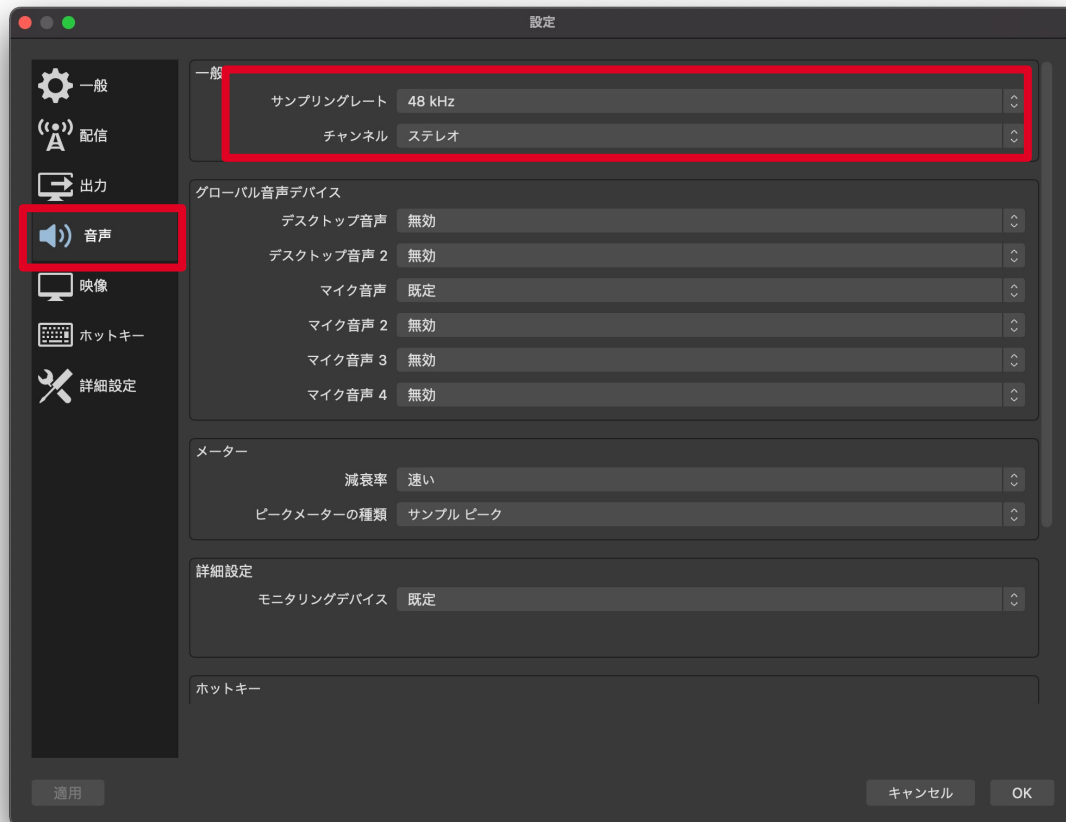
出力（音声）項目を設定します。



OBSの「設定」画面から「出力」を選び、
「音声」を選択して、ビットレートを指定します。

- 音質にこだわらない場合、一般的には「192kbps」を設定します。
- STREAM TICKETでは音声ビットレートは最大320kbpsまで対応しています。ただし、320kbpsを選択すると、配信データが多少なり増加します。
- 配信内容にあわせて設定してください。

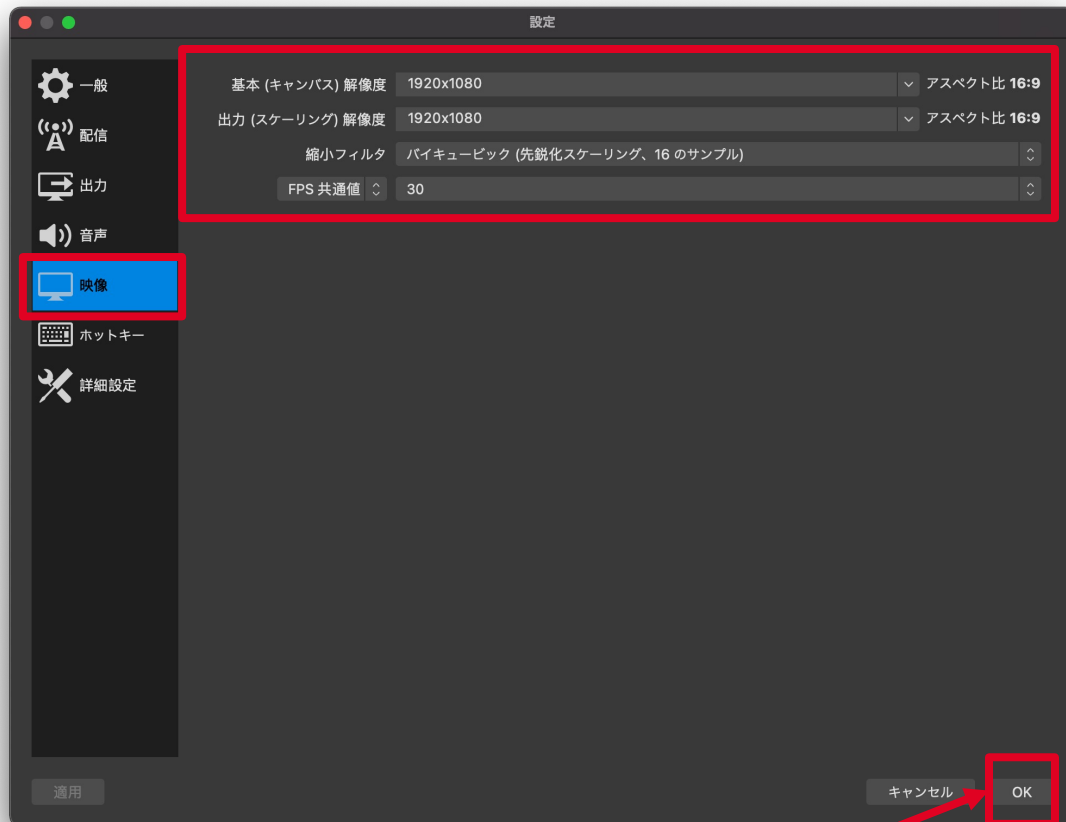
音声（サンプリングレート）を設定します。



OBSの「設定」画面から「音声」を選択して、各項目を設定します。

- ・「サンプリングレート」の欄は「44.1kHz」または「48kHz」を選択してください。
48kHzのほうが高音質になりますが、エンコーダーPCへの負荷が高まります。
お使いのPCのスペックに応じて設定してください。

映像のサイズ、フレームレート（FPS）を設定します。

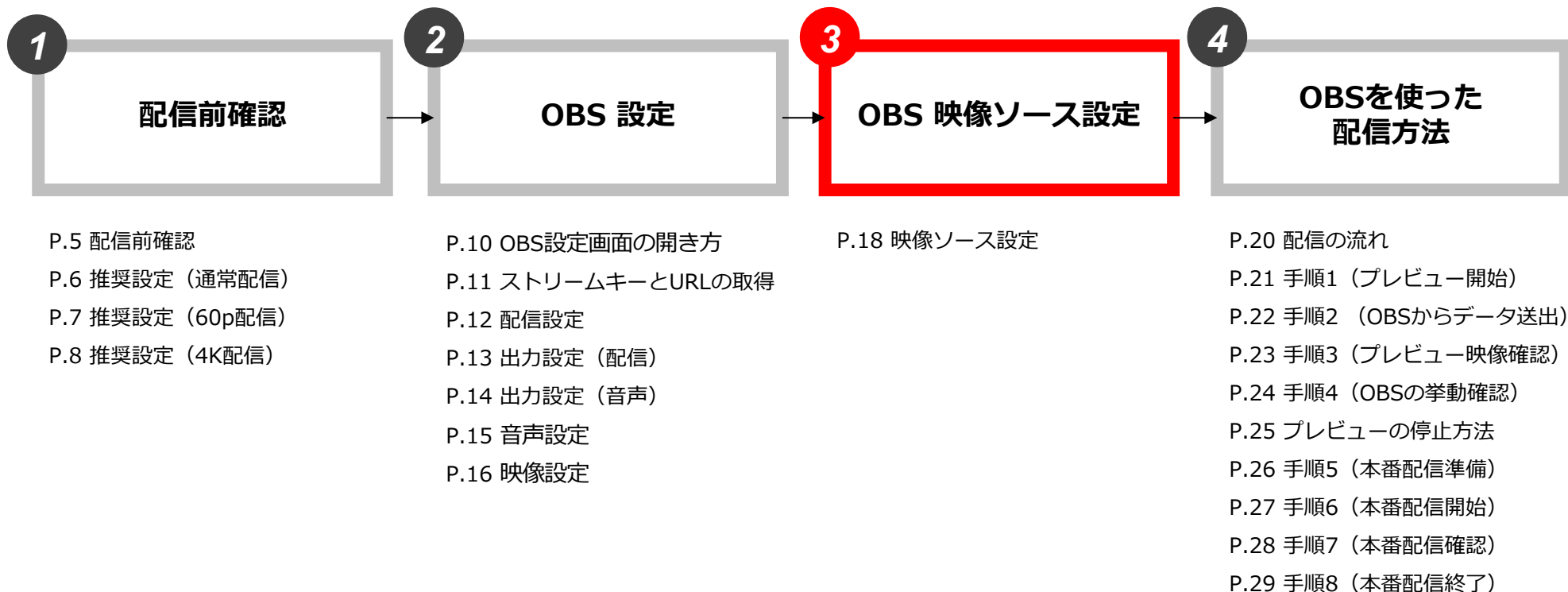


設定を完了したら「OK」ボタンをクリックします

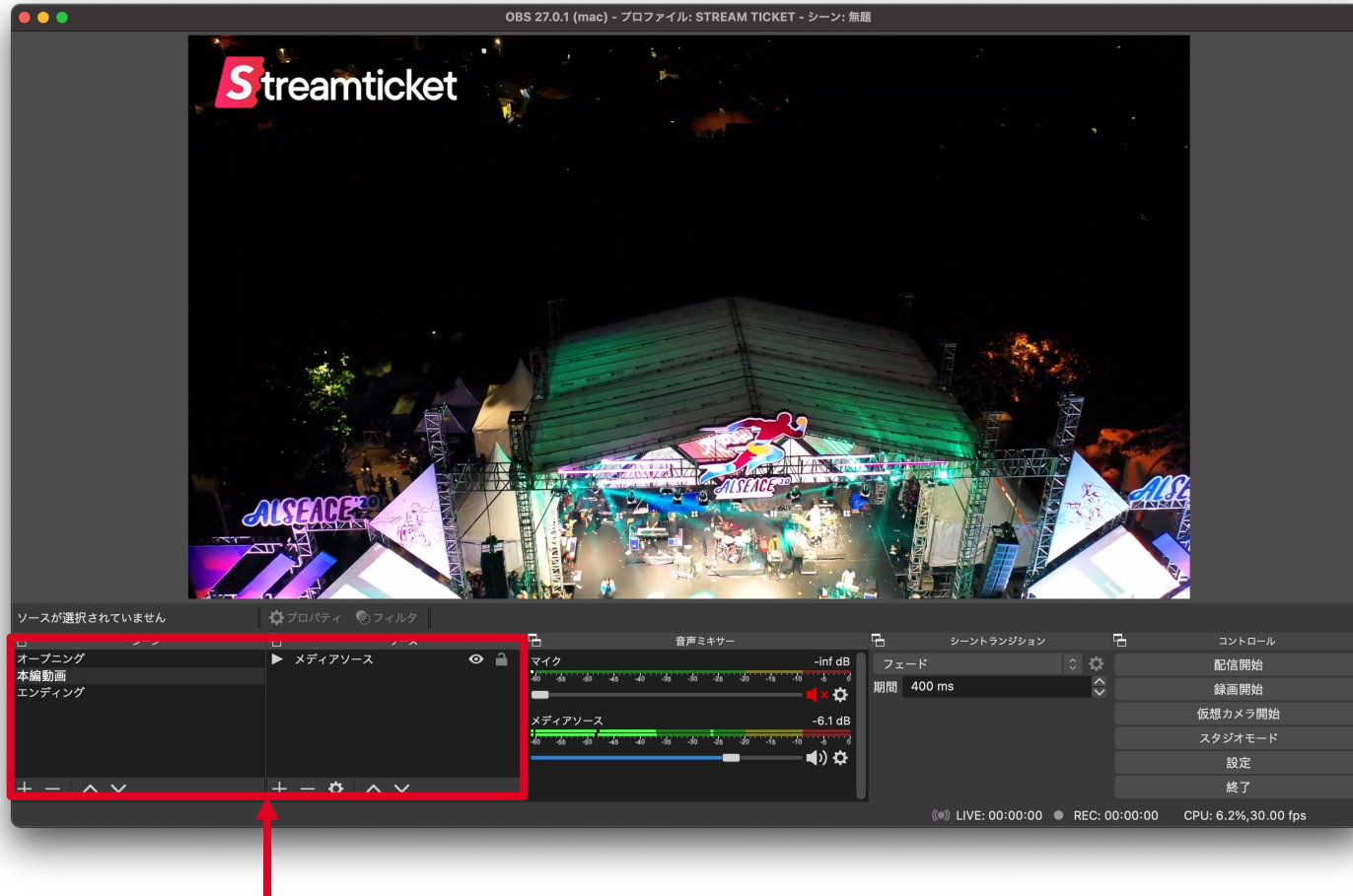
OBSの「設定」画面から「映像」を開いて、各項目を設定します。

- ・「基本（キャンバス）解像度」の欄は1920×1080を選択
※4K配信を行う場合は「3840px × 2160px」です。
※接続されているモニターの解像度が低い場合、この項目を選択できない場合があります。
※4K配信には、通常配信よりスペックの高い配信用PCが必要です。
- ・「出力（スケーリング）解像度」の欄は「1920×1080」を選択
※4K配信を行う場合は「3840px × 2160px」です。
- ・「縮小フィルタ」の欄はバイキュービックを選択
- ・「FPS共通値」の欄は、お使いのカメラ設定や映像ファイルのフレームレートに合わせて「29.97」または「30」を選択。
※60p配信を行う場合は「60」を選択。
※60p配信には、通常配信よりスペックの高い配信用PCが必要です。

3. OBS 映像ソース設定



3-1. OBS 映像ソース設定



選択できるソース



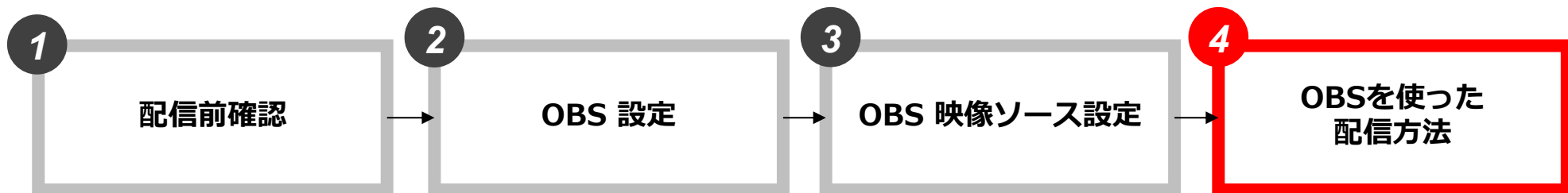
配信内容にあわせて「画像」「カメラ」「映像ファイル」などを用意します。

カメラやスイッチャーを接続する場合は「映像キャプチャデバイス」を追加します。

ファイル配信の場合は「メディアソース」を選択してください。

※シーンごとにソースを選択しておくことで、配信開始時／終了前にフタ画像を表示することができます。

4. OBSを使った配信方法



P.5 配信前確認

P.6 推奨設定（通常配信）

P.7 推奨設定（60p配信）

P.8 推奨設定（4K配信）

P.10 OBS設定画面の開き方

P.11 ストリームキーとURLの取得

P.12 配信設定

P.13 出力設定（配信）

P.14 出力設定（音声）

P.15 音声設定

P.16 映像設定

P.18 映像ソース設定

P.20 配信の流れ

P.21 手順1（プレビュー開始）

P.22 手順2（OBSからデータ送出）

P.23 手順3（プレビュー映像確認）

P.24 手順4（OBSの挙動確認）

P.25 プレビューの停止方法

P.26 手順5（本番配信準備）

P.27 手順6（本番配信開始）

P.28 手順7（本番配信確認）

P.29 手順8（本番配信終了）

以下のステップに沿って配信を行います。

1	プレビュー開始	STREAM TICKET管理画面でプレビュー開始ボタンを押す
2	スタンバイ状態を確認	STREAM TICKET管理画面でプレビュースタンバイに切り替わったことを確認後、OBSからデータを送出（配信開始ボタンを押す）
3	送出確認	STREAM TICKET管理画面で正常に映像と音声を受け取れているか確認する
4	OBS側の確認	意図した挙動をしているかOBS側も確認
		【本番配信をしない場合】この段階で配信を終了してください。 STREAM TICKET管理画面でプレビュー停止ボタンを押した後、OBS側で「配信終了」ボタンを押す
5	本番配信準備	OBSでフタ画に切り替える、OBS側は送出したままにする
6	本番配信	STREAM TICKET管理画面で「配信開始」ボタンを押す
7	配信確認	STREAM TICKET管理画面で本番開始して映像が映っていることを確認する
8	配信終了	STREAM TICKET管理画面で「配信終了」ボタンを押し、OBS側で「配信終了」ボタンを押して送出を終了する

4-2. OBSを使った配信方法 | 手順1（プレビュー開始）



該当イベントの「配信設定」ページで
「**プレビュー開始 (配信準備)**」をクリックします。



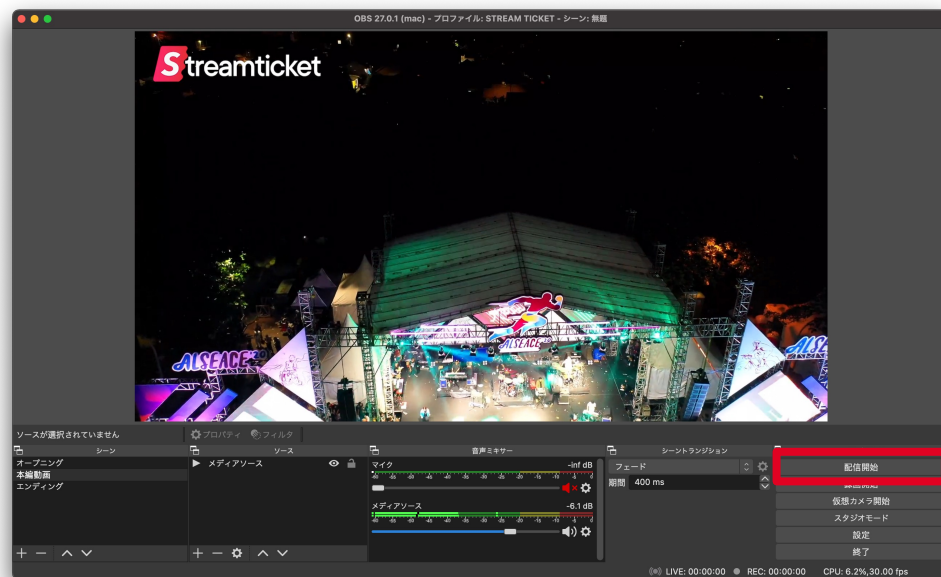
デモ配信（テスト配信）の注意事項が表示されます。
確認のうえ「閉じる」ボタンをクリックします。

4-3. OBSを使った配信方法 | 手順2 (OBSからデータ送出)



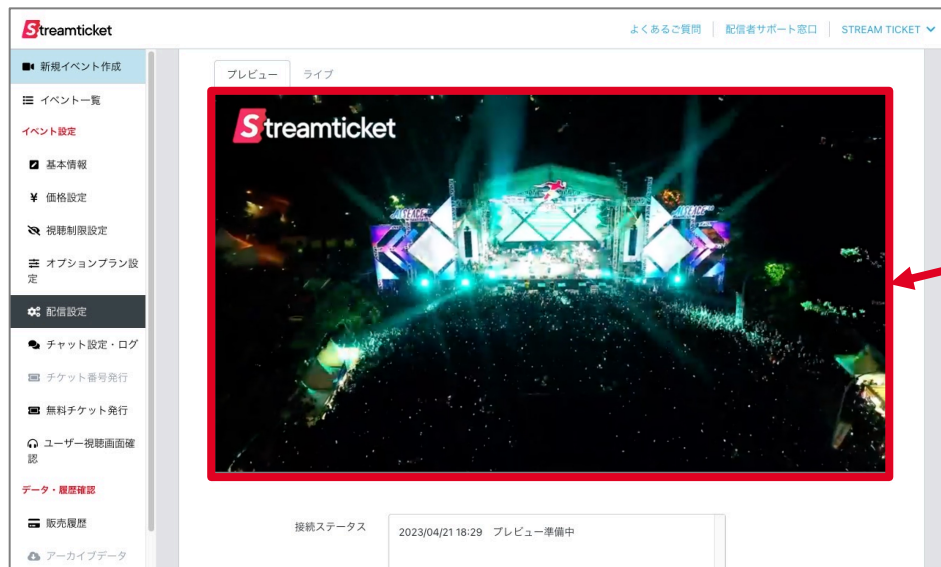
その後、ステータスが「プレビュー準備中」から
「**プレビュースタンバイ**」に変わったら、
ストリームが受信可能になります。

※「プレビュースタンバイ」に切り替わるまで最大で10分ほど時間がかかることがあります。



このタイミングで、OBSから「配信開始」ボタンを押して
データを送出してください。

4-4. OBSを使った配信方法 | 手順3（プレビュー映像確認）

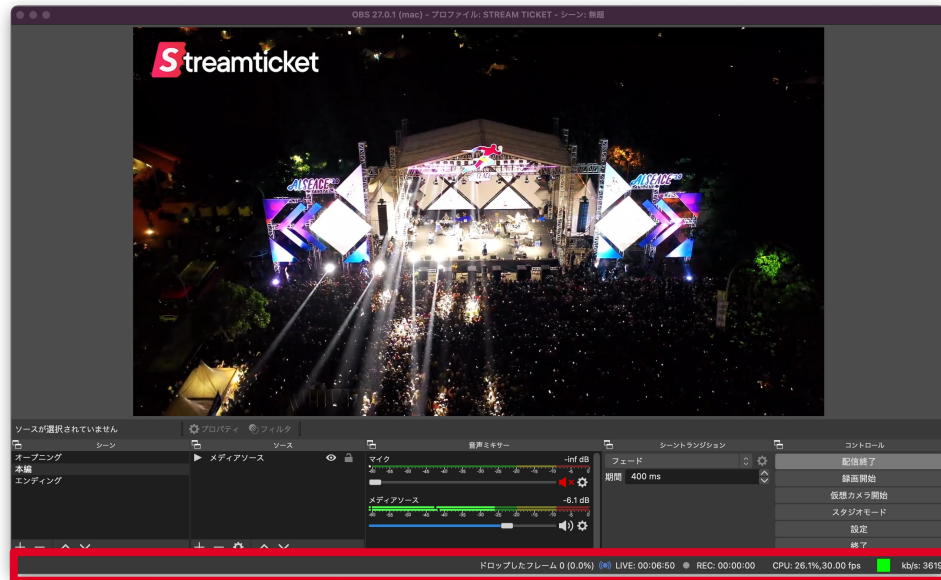


該当イベントの「配信設定」ページで
映像と音声を受け取れていることを確認してください。

※OBSからデータを送出後、映像と音声を受け取るまで数分かかることがあります。



「プレビュー確認用URL」からも状態を確認することができます。



ドロップしたフレーム 0 (0.0%)  LIVE: 00:07:30 ● REC: 00:00:00 CPU: 24.2%, 30.00 fps  kb/s: 4689

OBS側の確認事項 ※下記の条件を満たしていても、挙動が安定しない場合、配信用PCのスペックが不足している可能性があります。

・ドロップしたフレーム

ドロップが出ていないことを確認します。ドロップがある場合には映像のビットレートを下げるなど調整してください。

・CPU利用率

CPU利用率はなるべく30%以下になるよう調整します。CPU利用率が高い場合には、映像のビットレートを下げるなど設定を変更してください。

・kb/s : の数値

設定したビットレートに近い値で推移しているか確認します。設定した値よりも著しく低い数値の場合、配信用PCで利用している回線速度が低下している可能性があります。映像のビットレートを下げたり、異なる回線を利用するなど、調整してください。

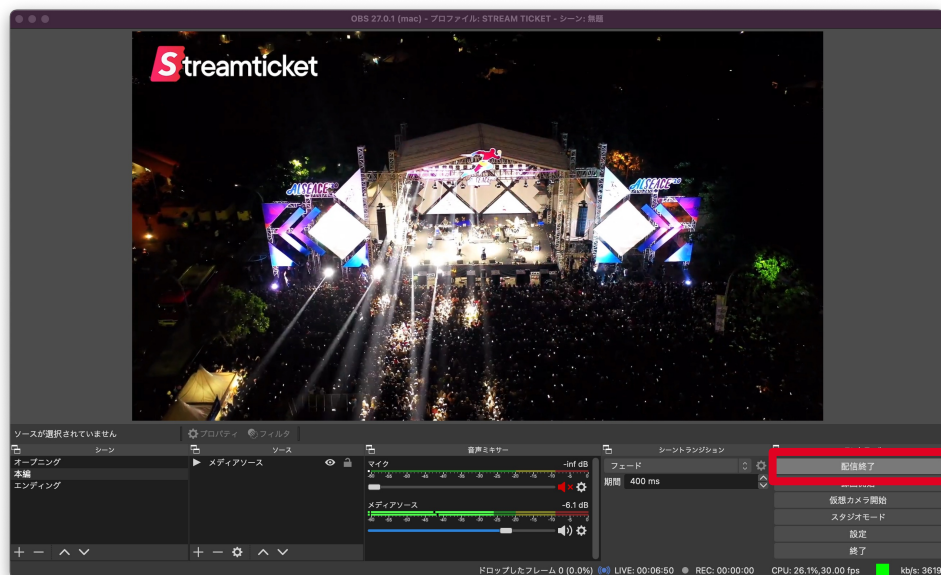
※ただし、フタ画を表示している場合には低い値になることがあります。

4-5-2. OBSを使った配信方法 | プレビューの停止方法

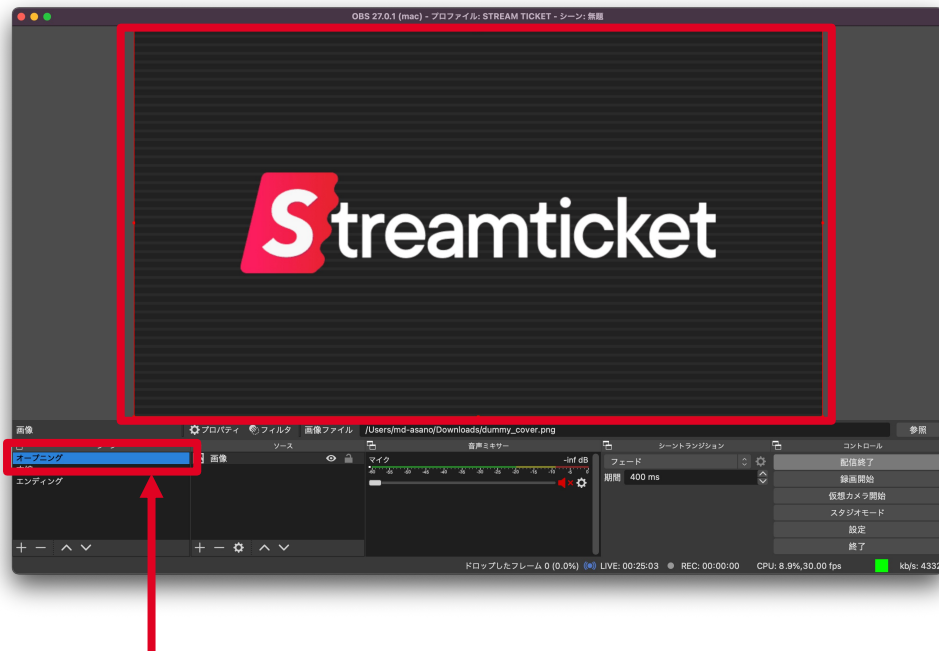


続けて本番配信を行う場合は、次ページをご覧ください。

STREAM TICKET管理画面で「プレビュー停止」を押してください。



OBS側で「配信終了」ボタンを押してください。



本番配信を開始する前に、OBS側で事前に「フタ画」（静止画像等）を表示させてください。

フタ画とは

配信開始時に「もうすぐ配信が始まります」といった画面を表示させておくための画像を指します。
実際の配信開始時間前にフタ画を表示しておくことで、視聴者はスムーズに映像本編を視聴することが可能になります。
また、配信終了時にも、本編終了からそのまま配信を終了するのではなく、
「ご視聴ありがとうございました」といった内容のフタ画を表示することを推奨します。

4-7. OBSを使った配信方法 | 手順6（本番配信開始）



STREAM TICKET管理画面で
「配信開始」ボタンを押してください。

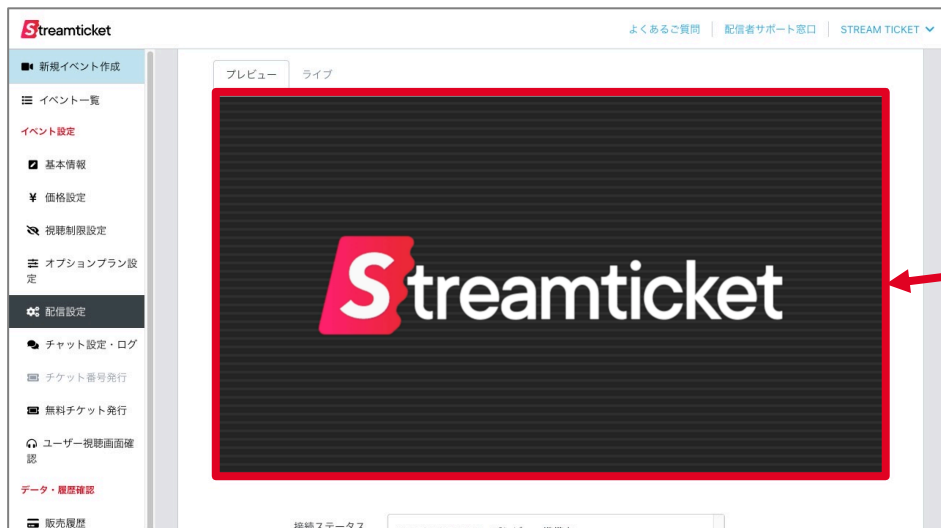
※配信開始予定時間の15分～30分前に本番配信を開始してください。
※このとき、OBS側は配信を続けたままにしてください。



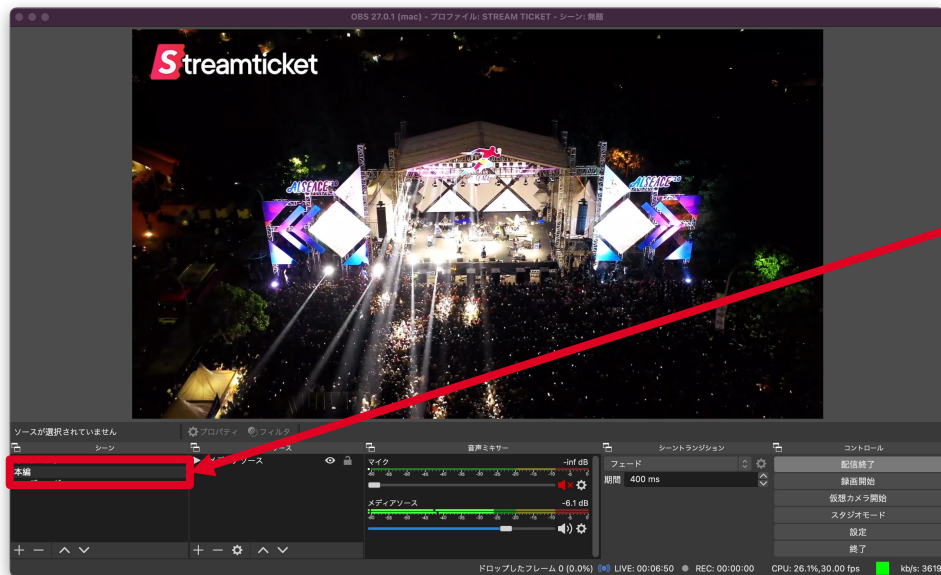
「配信開始」ボタンを押すと「準備中」になります。
このまましばらく待ちます。

※映像と音声を受け取るまで数分かかることがあります。

4-8. OBSを使った配信方法 | 手順7（本番確認）



STREAM TICKET管理画面で、
送出側で設定したフタ画が出ていることを確認します。
これで本番配信が開始された状態となります。
※視聴者側の画面を確認する場合は「無料チケット」をダウンロードして視聴してください。

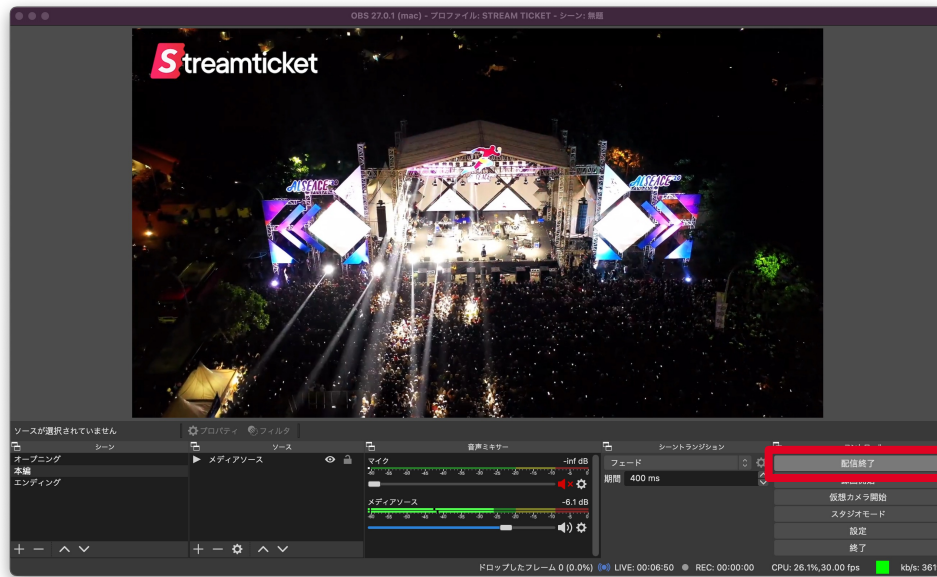


実際の配信時間になったら、
OBS側で映像ソースを選択して、本編を開始してください。

4-9. OBSを使った配信方法 | 手順8（本番配信終了）



STREAM TICKET管理画面で
「配信終了」ボタンを押してください。



STREAM TICKET管理画面の接続ステータスが
「ライブ配信終了」になったことを確認して、
OBS側で「配信終了」ボタンを押してください。
以上で配信終了となります。



チケット販売型ライブ配信プラットフォーム

STREAM TICKET（ストチケ）

www.stream-ticket.com

お問い合わせ

Eメール: st-sales@stream-ticket.com（通常1営業日以内にご返信します）

電話: 03-6447-0091（受付時間は平日10:00～19:00です）

開発・運営元

株式会社 MONSTER DIVE（モンスターダイブ）

東京都港区南青山1-26-1 寿光ビル5F/6F

<https://www.monster-dive.com/>