



# 配信設定について (OBS Studio用)

---

Updated on 2025-12-10

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。

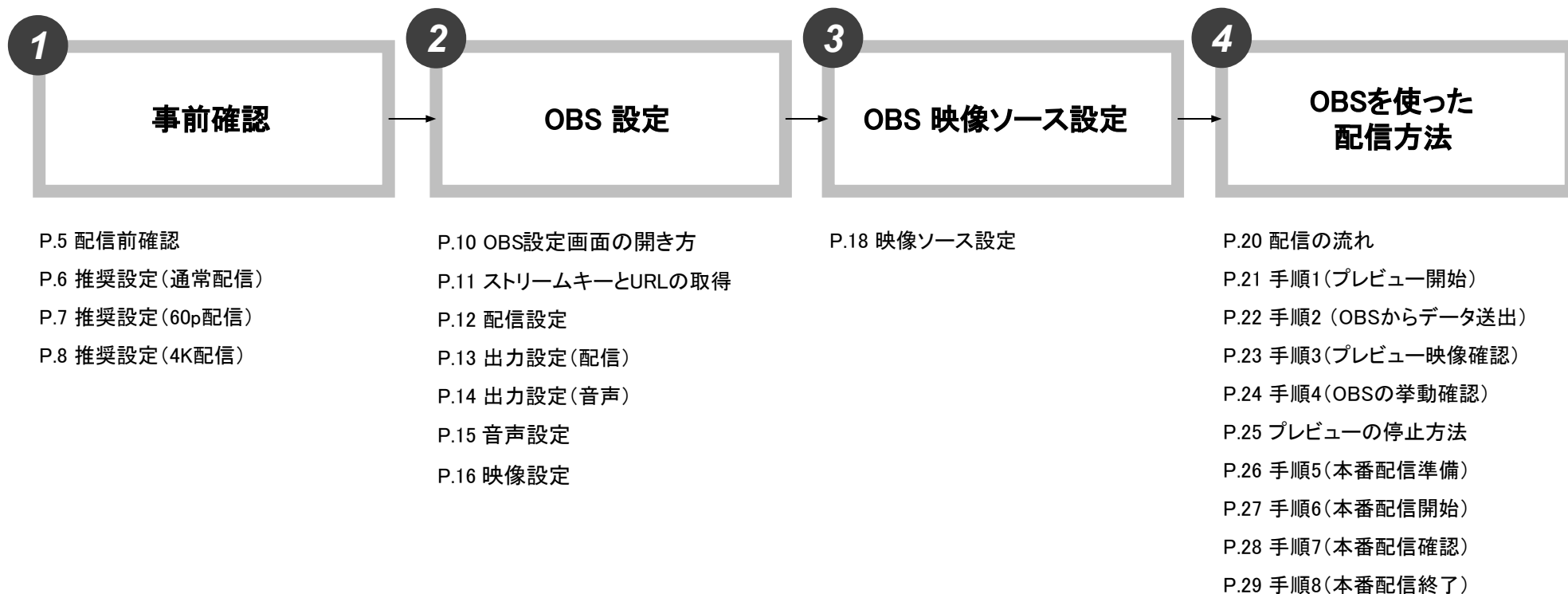
お使いの環境やバージョンにより、記載の内容とは設定が異なる場合があります。

※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。

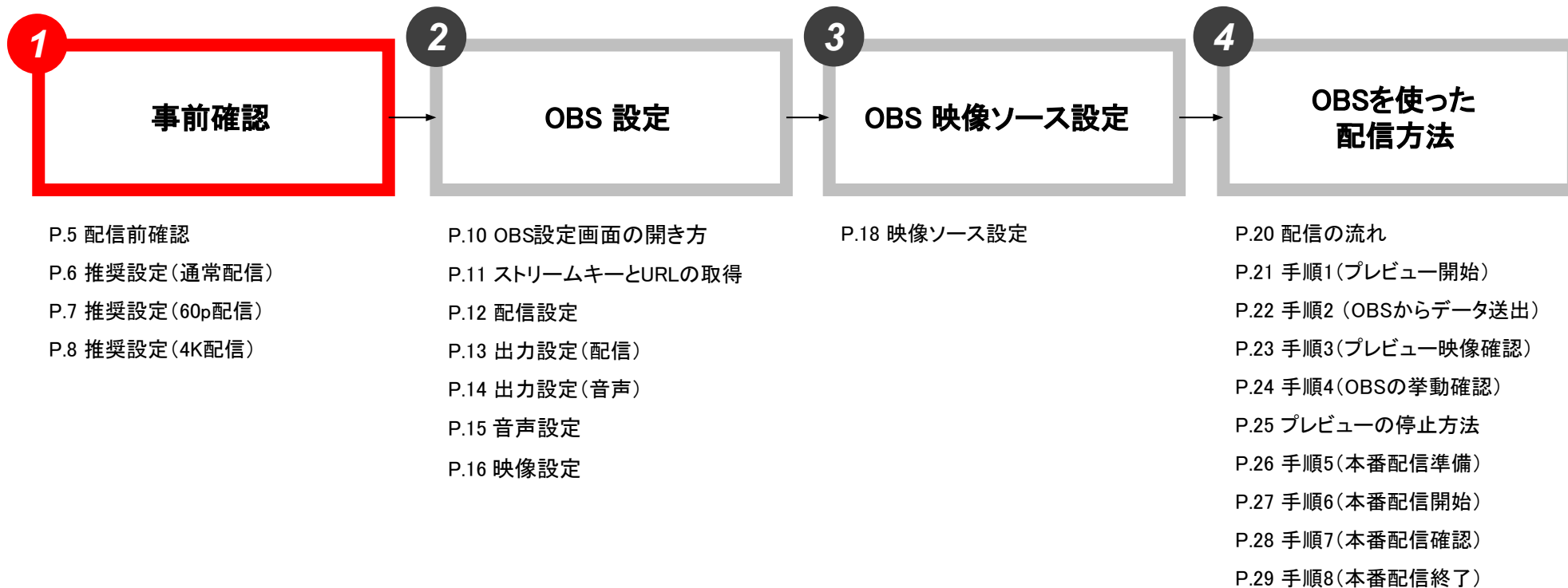
この資料ではOBSを使用した場合の配信設定、配信方法をご紹介します。

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



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。

## 1-2-1. 事前確認 | 推奨設定(通常配信)

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	<b>光回線(上り50Mbps以上)</b> ※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 <b>上り100Mbps以上</b> 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。

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。

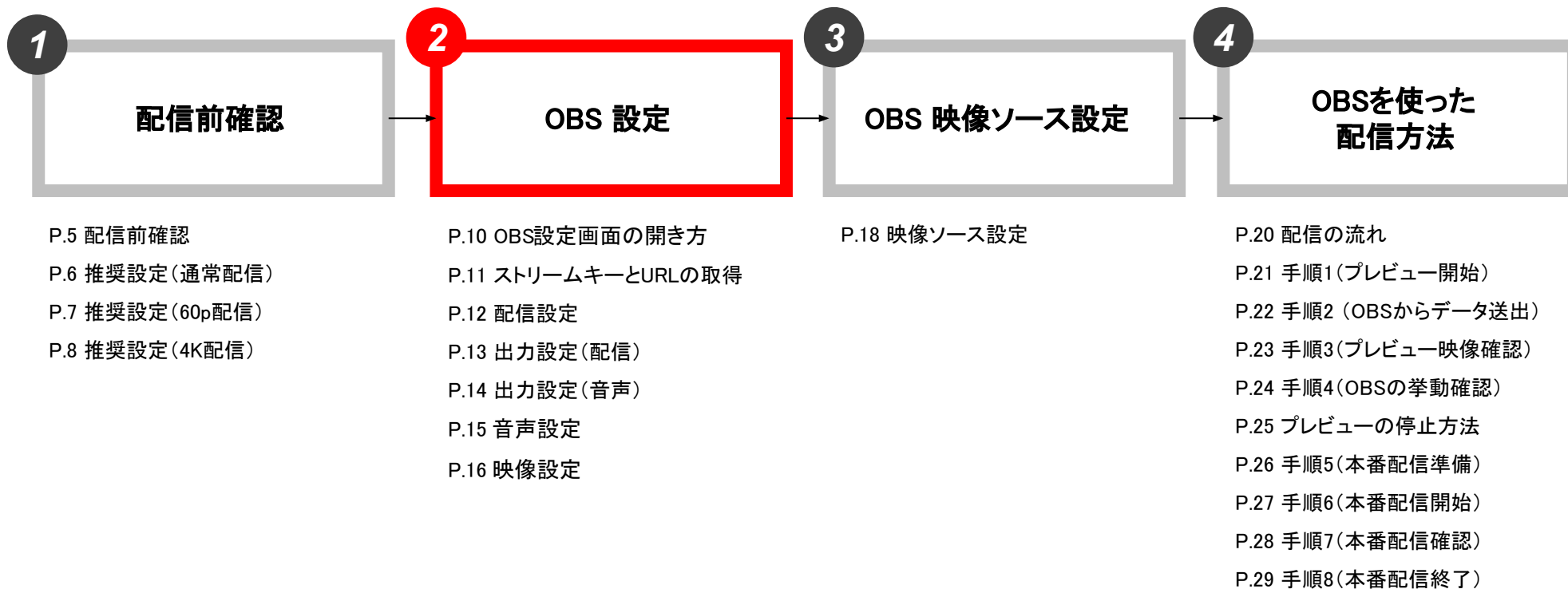
※上記の設定内容は推奨例です。お使いのインターネット接続環境・配信ソフトや配信用機材等によっては、この数値とは異なる設定が必要な場合があります。  
お使いの環境に応じてエンコーダーの設定を行ってください。

※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。

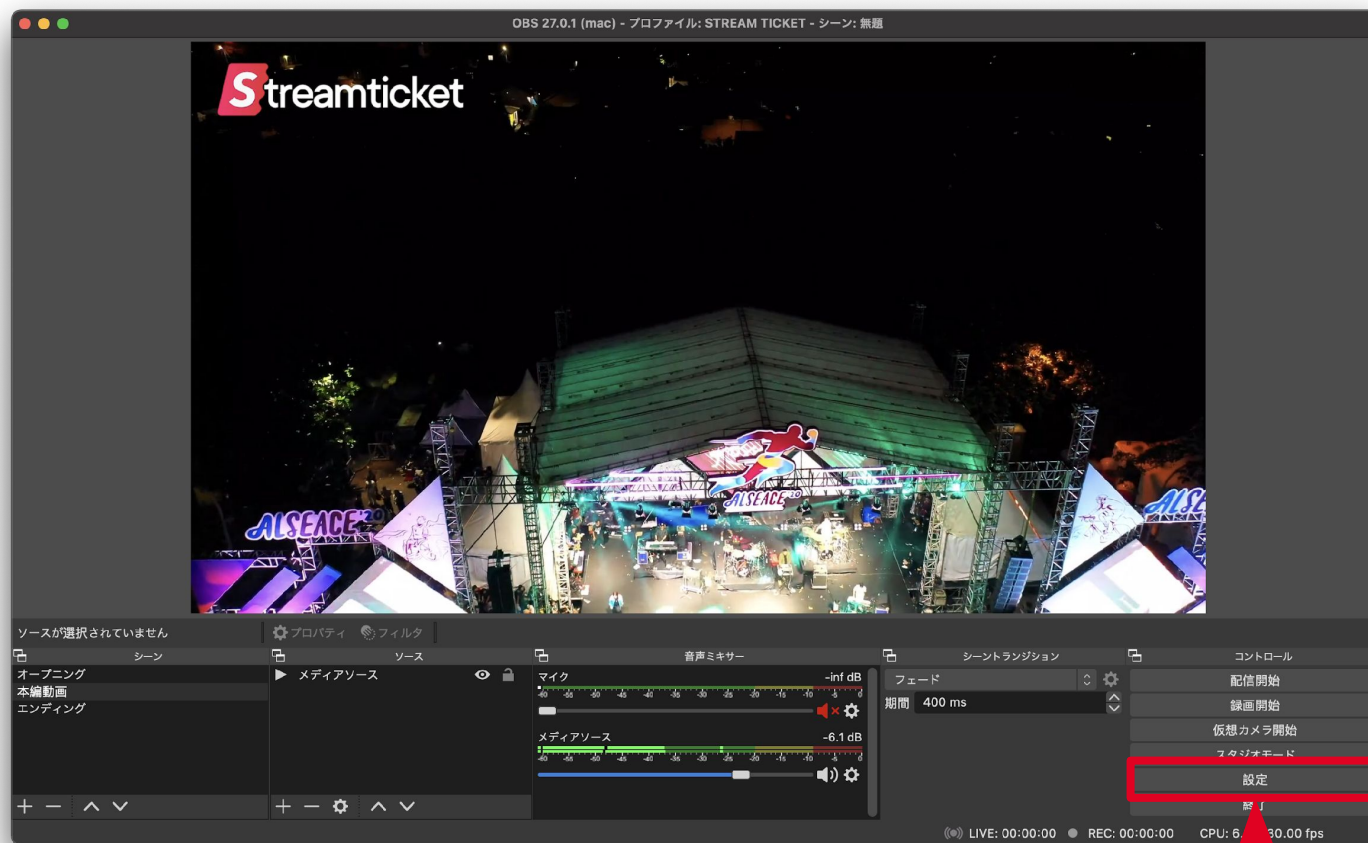
プレビューの状態でのアップロード時のビットレート等を十分に確認してから、本番配信することを推奨します。



## 2. OBS 設定



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。

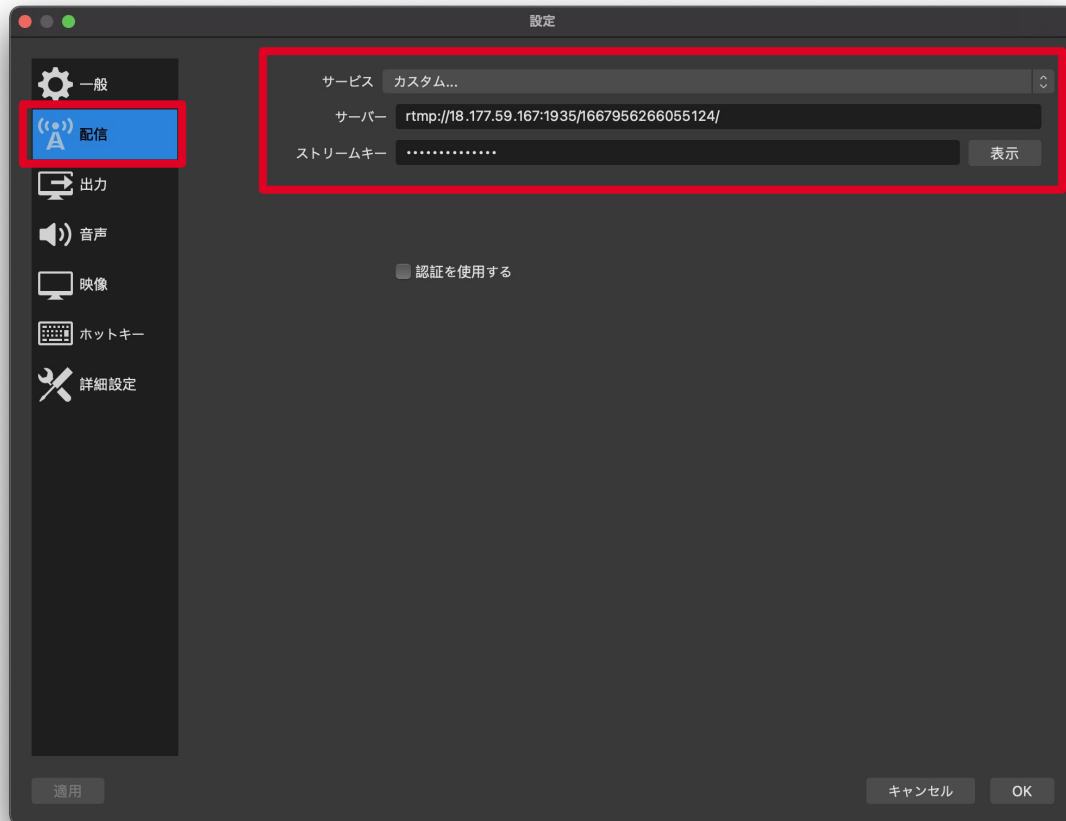
※「ストリームキー」「URL」はイベントごとに異なります。

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。

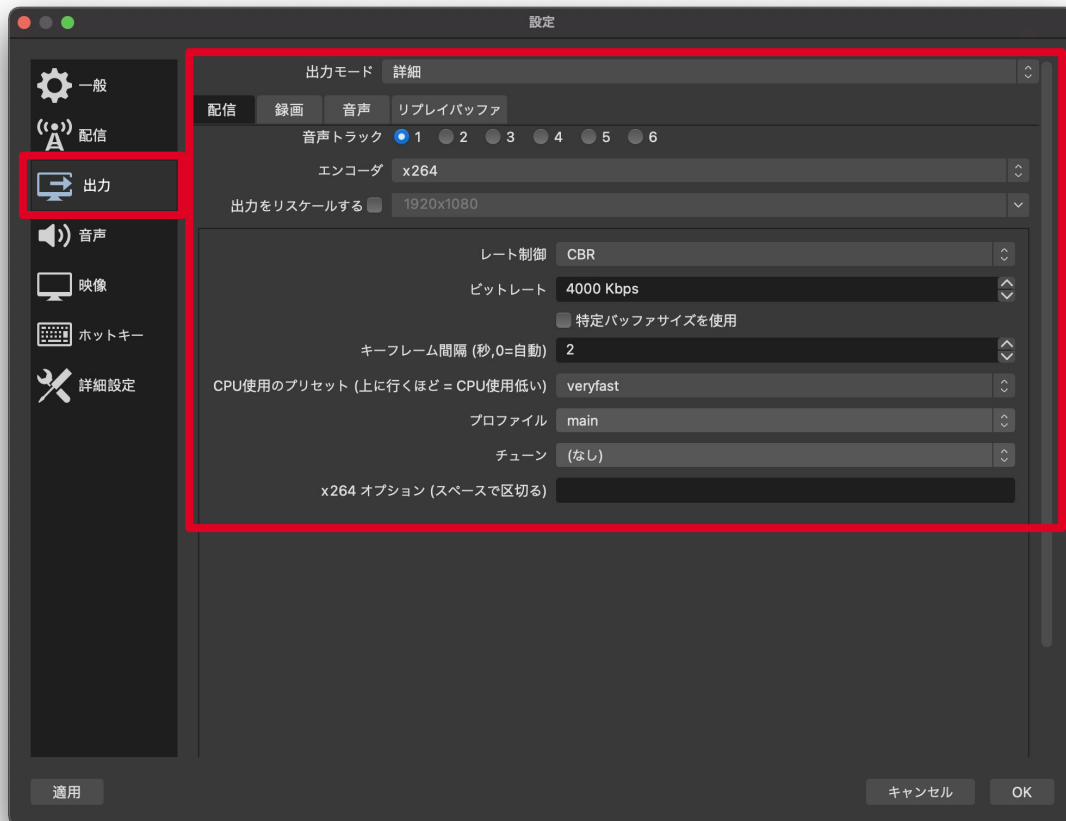
前頁2-2で確認した「ストリームキー」と「URL」をOBSの設定画面に入力します。



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。

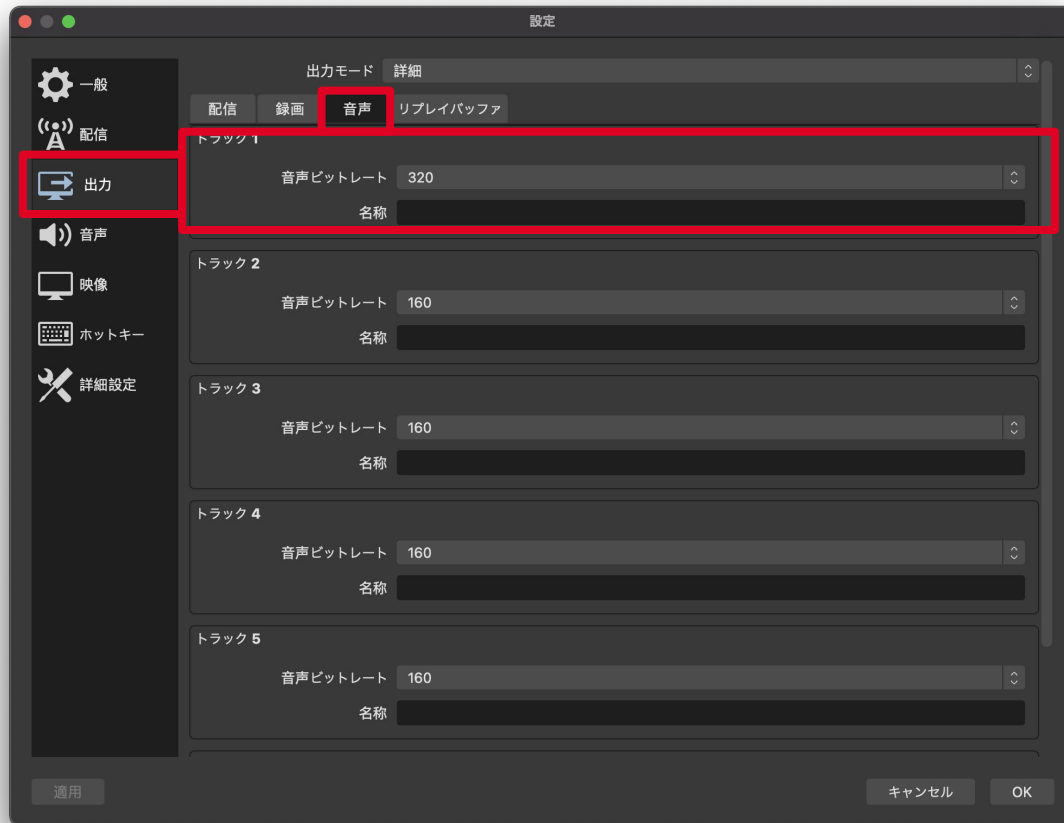
出力(配信)項目を設定します。



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。

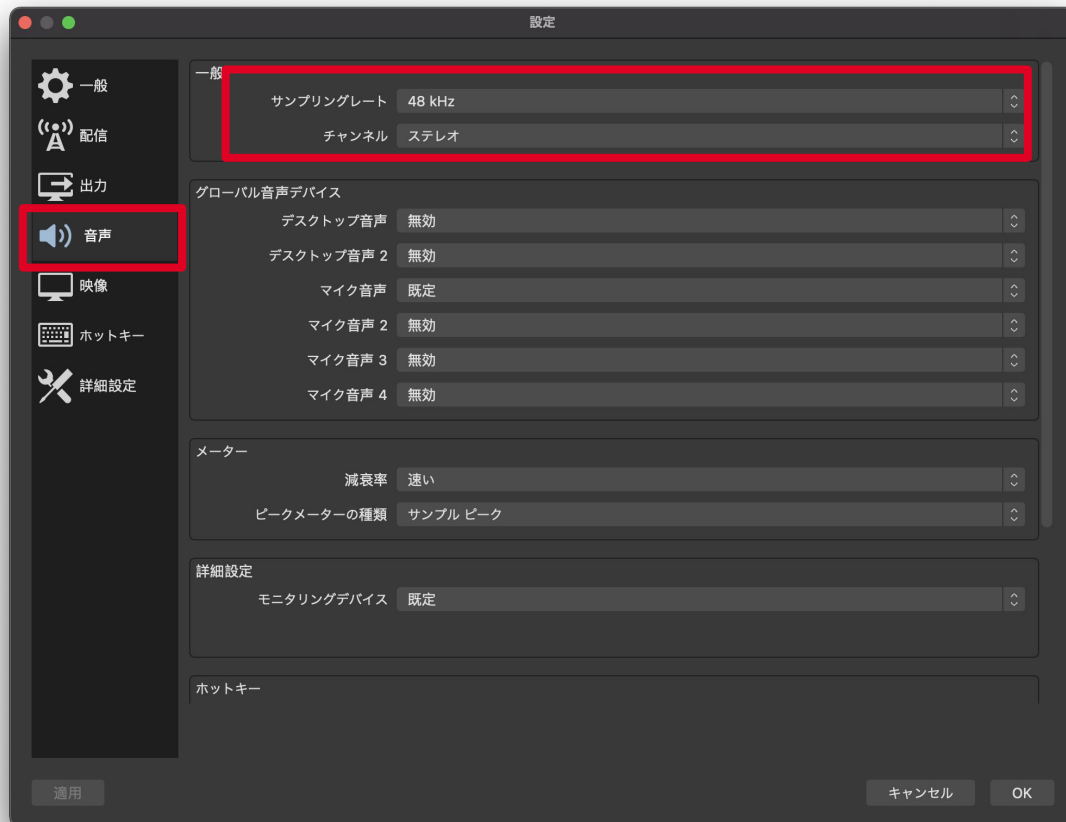
出力(音声)項目を設定します。



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。

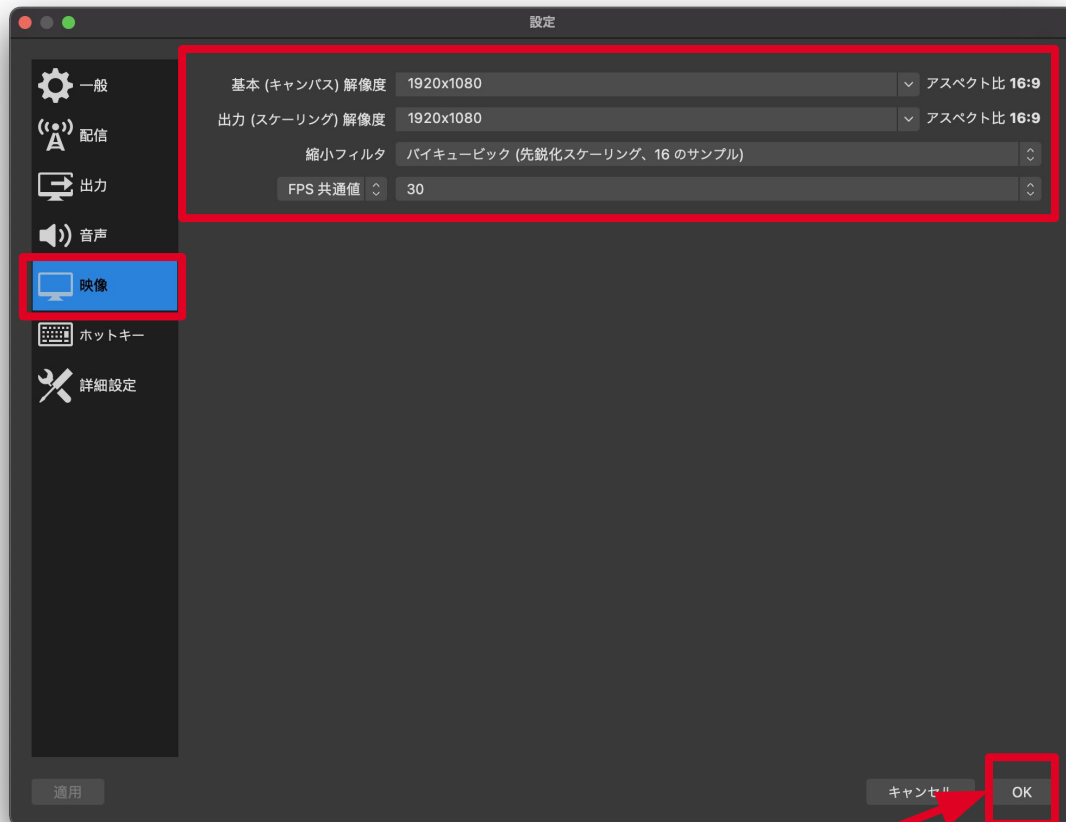


OBSの「設定」画面から「**音声**」を選択して、各項目を設定します。

・「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。



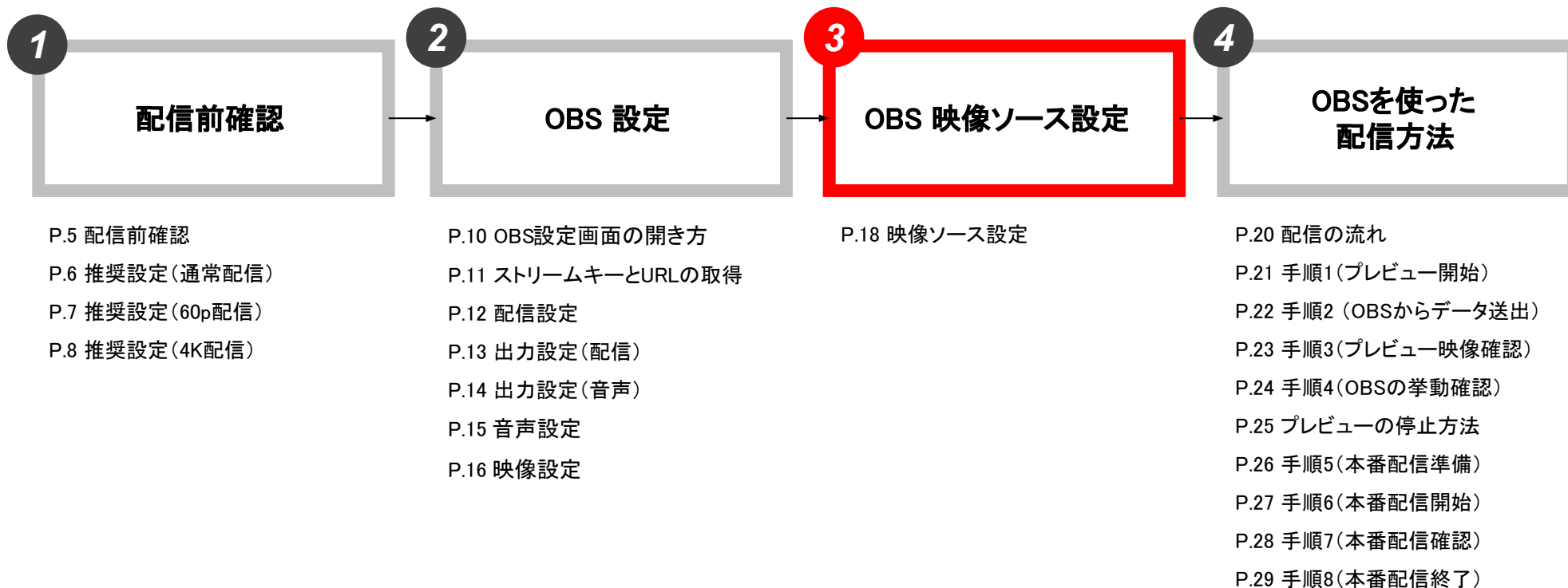
設定を完了したら「OK」ボタンをクリックします

OBSの「設定」画面から「映像」を開いて、各項目を設定します。

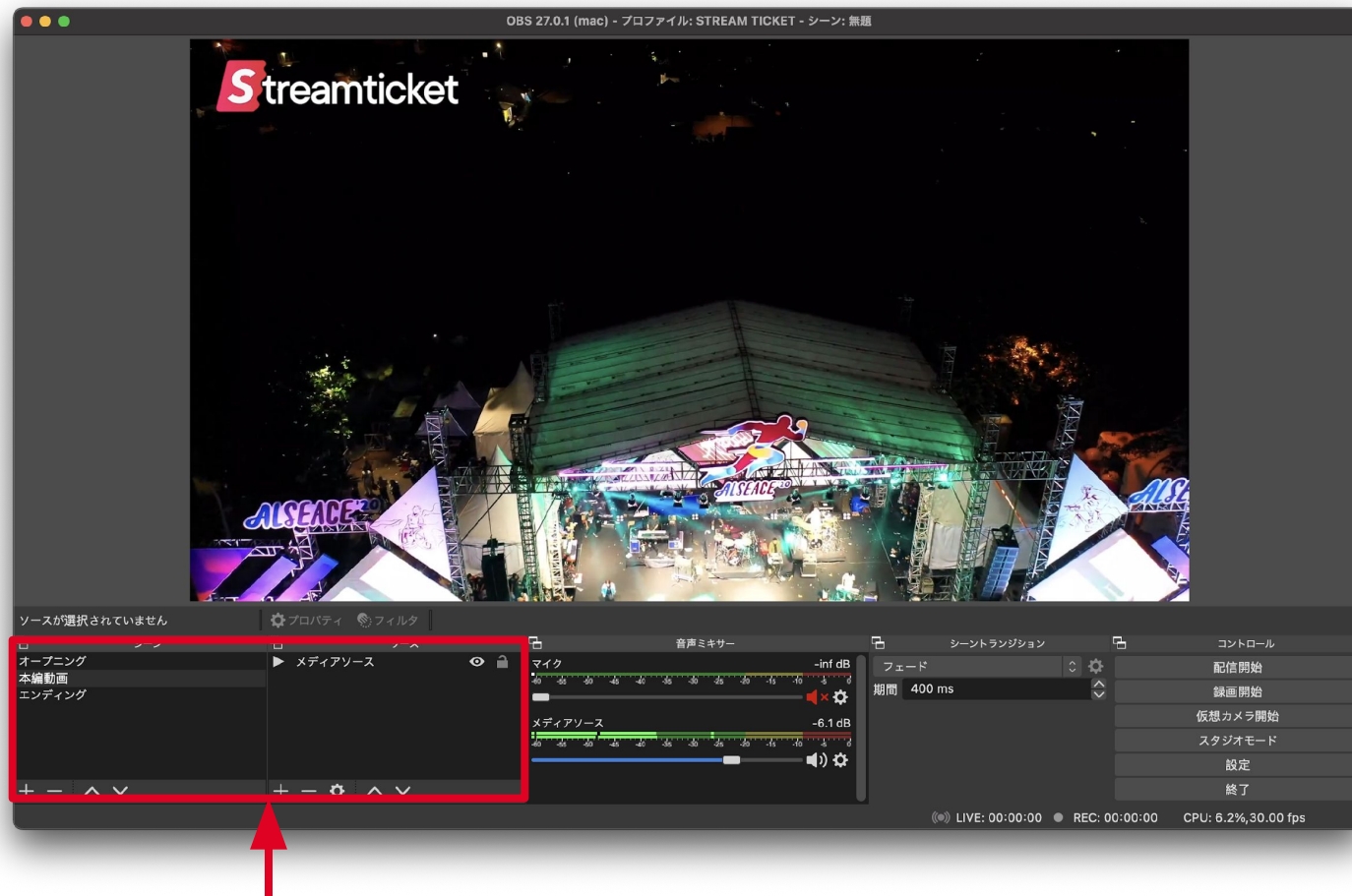
- ・「基本(キャンバス)解像度」の欄は1920×1080を選択  
※4K配信を行う場合は「3840px × 2160px」です。  
※接続されているモニターの解像度が低い場合、この項目を選択できない場合があります。  
※4K配信には、通常配信よりスペックの高い配信用PCが必要です。
- ・「出力(スケーリング)解像度」の欄は「1920×1080」を選択  
※4K配信を行う場合は「3840px × 2160px」です。
- ・「縮小フィルタ」の欄はバイキュービックを選択
- ・「FPS共通値」の欄は、お使いのカメラ設定や映像ファイルのフレームレートに合わせて「29.97」または「30」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



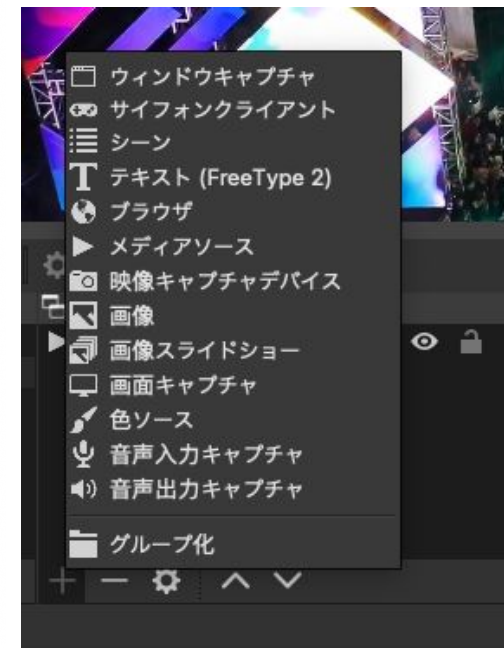
# 3. OBS 映像ソース設定



## 3-1. OBS 映像ソース設定



選択できるソース



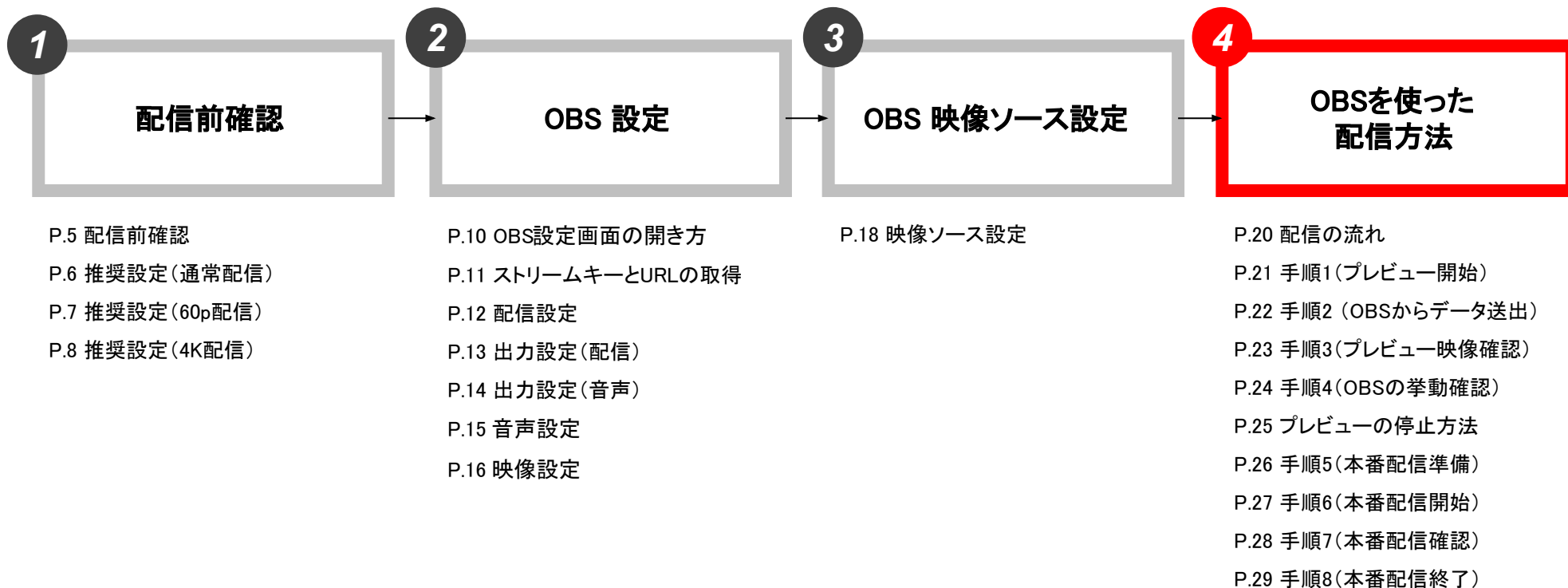
配信内容にあわせて「画像」「カメラ」「映像ファイル」などを用意します。

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



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
		<b>【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。</b> 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。



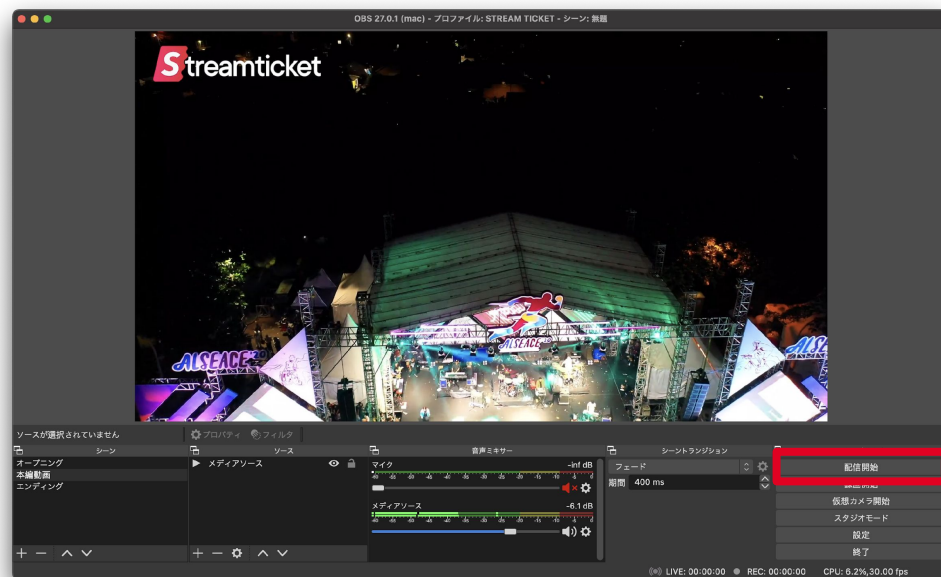
デモ配信(テスト配信)の注意事項が表示されます。  
確認のうえ「閉じる」ボタンをクリックします。

## 4-3. OBSを使った配信方法 | 手順2 (OBSからデータ送出)



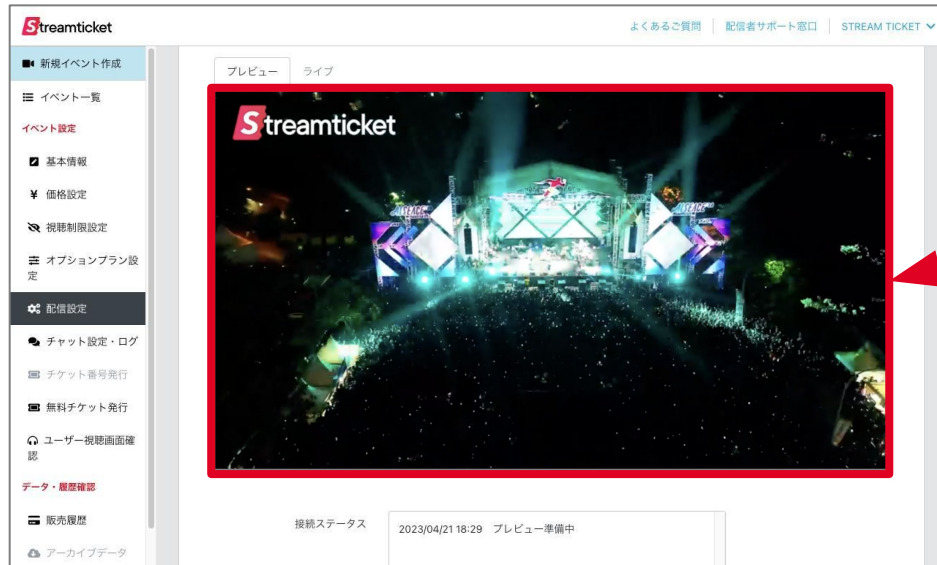
その後、ステータスが「プレビュー準備中」から  
**「プレビュースタンバイ」**に変わったら、  
ストリームが受信可能になります。

※「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)



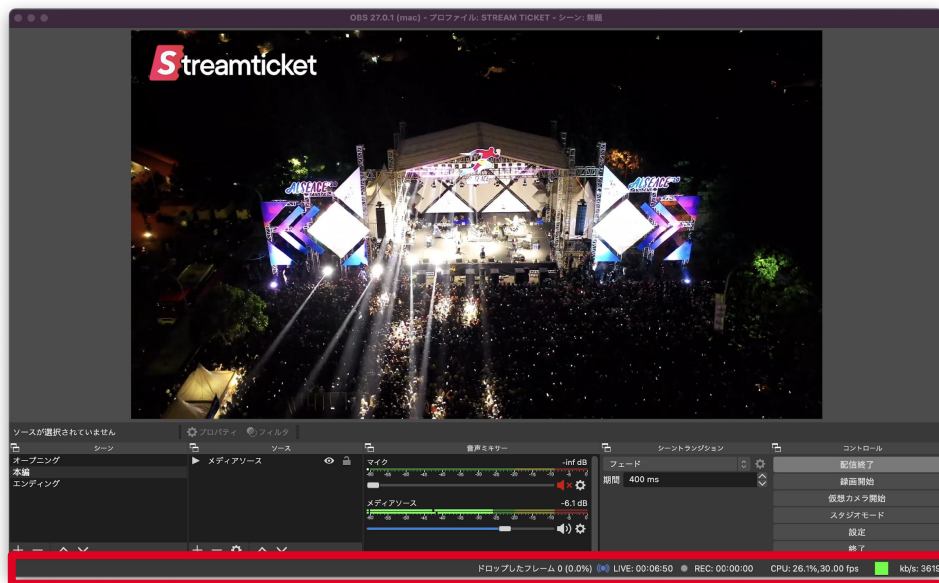
該当イベントの「配信設定」ページで  
映像と音声を受け取れていることを確認してください。

※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。

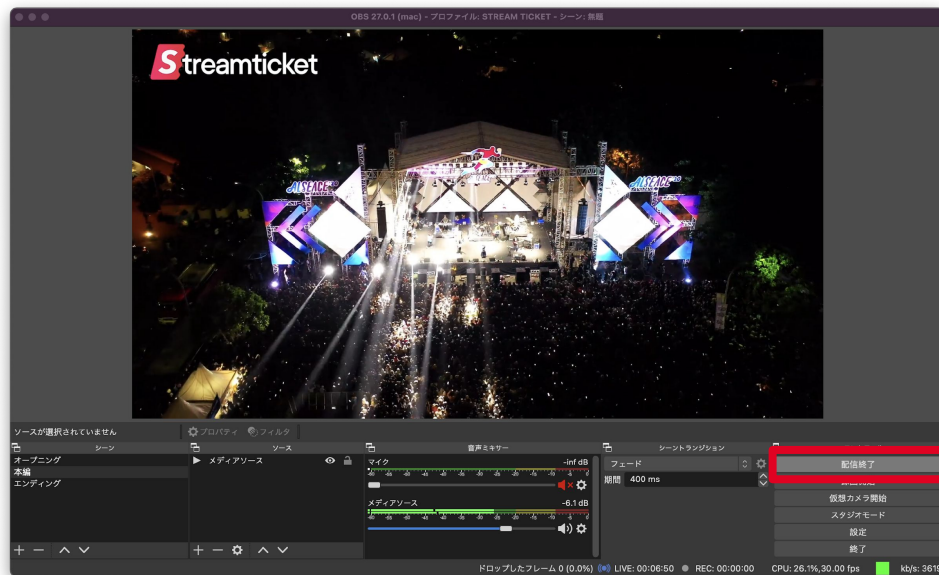


## 4-5-2. OBSを使った配信方法 | プレビューの停止方法

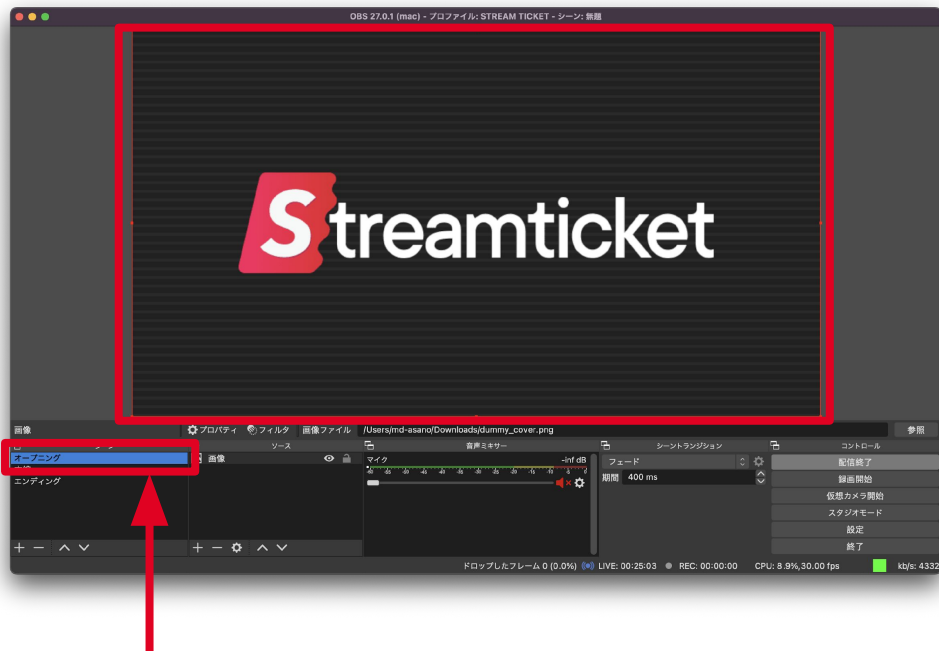


続けて本番配信を行う場合は、次ページをご覧ください。

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し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。

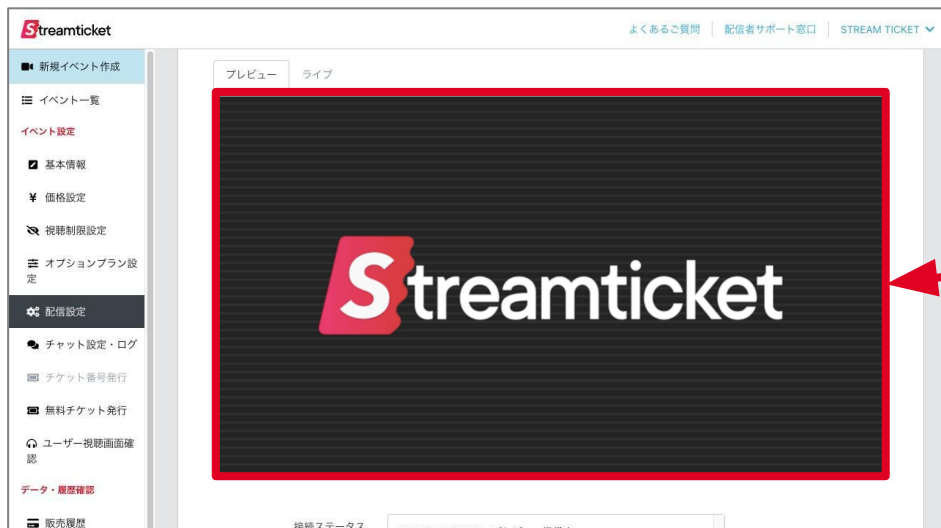
※配信開始予定時間の15分～30分前に本番配信を開始してください。  
※このとき、OBS側は配信を続けたままにしてください。



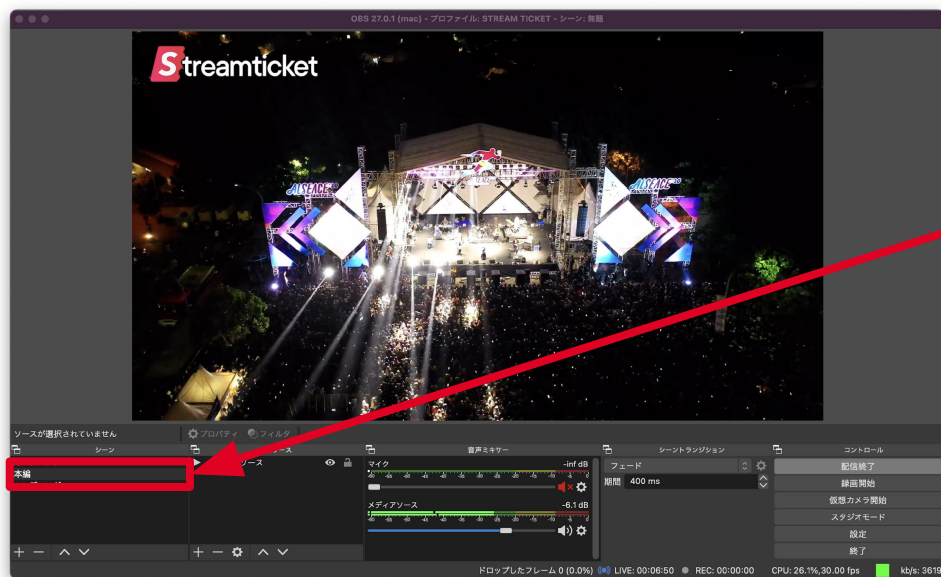
「配信開始」ボタンを押すと「準備中」になります。  
このまましばらく待ちます。

※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。

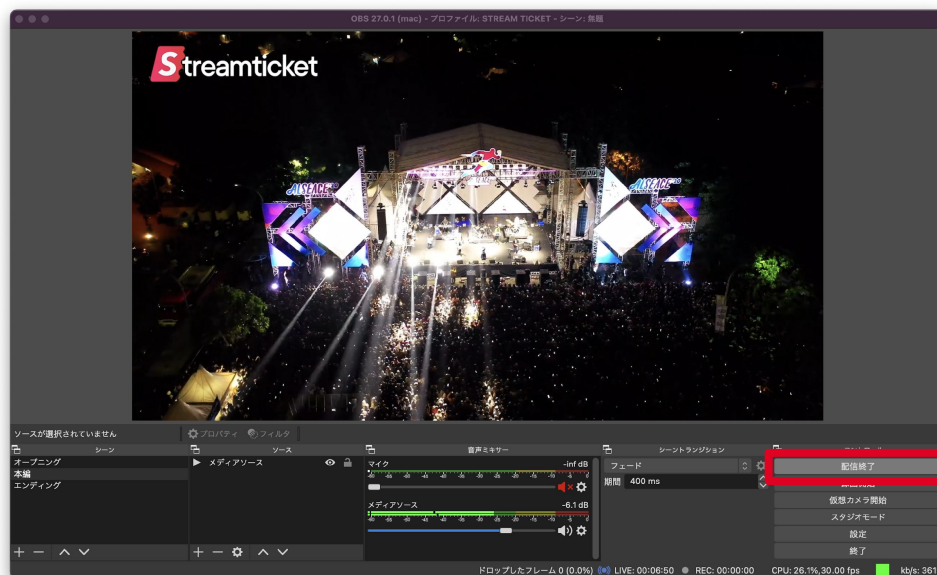


実際の配信時間になったら、  
OBS側で映像ソースを選択して、本編を開始してください。

## 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](http://www.stream-ticket.com)

お問い合わせ

Eメール: [st-sales@stream-ticket.com](mailto: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/>