



オンライン企画公開の手引き

第2回企画代表者会議配布資料

目次

1.はじめに

本資料について	3
---------	---

2.配信に必要な申請・機材

この章について	5
関連する申請	5
屋内でのライブ配信	6
ステージでのライブ配信	7

3.配信に使用できる機材について

この章について	9
ハードウェア	9
ソフトウェア	12

4.オンライン企画公開に使用できる主なサービス

この章について	16
外部サービスに関する基準	16
ライブ配信	16
ライブ配信以外に利用できるサービス	19
著作権について	20

5.よくあるご質問

企画立案編	23
「各種登録・申請・申込」編	23
当日配信編	24



1. はじめに

本資料について

- 本資料はオンラインで企画を公開する方法について掲載した冊子です。
- 企画を公開する方法を検討する際は必ず『[Almighty vol. 2](#)』もあわせて確認してください。
- 本資料で紹介する企画公開方法はあくまで一例です。企画内容や用いる機材、外部サービスなどを委員会が制限するものではありません。
 - » 『Almighty vol. 2』記載の「オンラインでの企画公開について」にはプライバシー保護に関する情報などが掲載されています。あわせて確認してください。
- オンラインでの企画公開にあたって不明な点があれば、「問い合わせ」にて連絡してください。
 - » 各種相談会にて個別に委員に相談することも可能です。詳しくは、『Almighty vol. 2』記載の「委員会からのサポート」を参照してください。

章	使い方
1. はじめに (→ p.2)	本資料の使い方を説明します。
2. 配信に必要な申請・機材 (→ p.4)	オンラインでの企画公開にあたって企画内容ごとに必要な機材・外部サービスの一例と、その際に必要な申請を掲載しています。
3. 配信に使用できる機材について (→ p.8)	オンラインで企画を公開する際に主に使用する外部サービスや配信機材、ソフトウェアと、その使い方を紹介します。
4. オンライン企画公開に使用できる主なサービス (→ p.15)	ライブ配信を行う際に必要になる外部サービスと、その使い方を紹介します。
5. よくあるご質問 (→ p.22)	申請の際や実際に配信を行う際に役立つ内容です。適宜参照してください。

- **ライブ配信を行う企画は、手順の確認のために駒場祭前日までに配信のリハーサルを行うことを強く推奨します。**
- 屋外でのライブ配信を希望する場合は、「問い合わせ」にて連絡してください。
- **駒場祭当日にキャンパス外からのライブ配信を行うことは原則としてできません。**
- 本資料は2023年8月29日(火)現在の情報に基づいています。今後変更がある可能性がありますので各外部サービスの最新情報を確認してください。



2. 配信に必要な 申請・機材

この章について

- この章では、オンラインでの企画公開にあたって必要な申請や機材について説明します。

関連する申請

- 各申請の詳細は『Almighty vol. 2』を確認してください。
- 「各種登録・申請・申込」の期限はすべて**9月17日（日）21:00**です。

[4] 配信機材レンタル申込

対象 委員会を通じた配信機材のレンタルを希望する企画

■ 主な登録内容

- レンタルを希望する配信機材の品目と個数

[11] オンライン企画公開申請

対象 外部サービスを利用する企画・オンラインで企画を公開する企画

■ 主な登録内容

- オンラインで公開する企画の概要
- 使用する機材の計画
- 使用する外部サービス

[22] 公式ウェブサイト用情報登録 Step 7

対象 オンラインで企画を公開する企画

■ 主な登録内容

- オンラインで公開する企画に関する登録
 - 企画の名前や紹介文
 - 来場者に周知したい事項
 - 企画公開のスケジュール
 - 使用するリンク

屋内でのライブ配信

PCの内蔵カメラを用いる場合

- オンラインでの会議やプレゼンテーションと同じように配信できます。
- 追加で必要な機材がなく、手軽に配信できます。

■ 配信内容の例

- YouTube Live で画面共有を用いたプレゼンテーションや講義を配信する
- Zoom に参加した来場者の質問にその場で答えるオンライン座談会、受験相談会を行う

■ 利用する外部サービスの例

- Zoom
- YouTube
 - » YouTube でライブ配信を行う場合は、OBS Studio などの配信ソフトが必要です。
 - » 配信ソフトについては「ソフトウェア」(→ [p.12](#)) を参照してください。

■ 使用する機材の例

- 配信用 PC

ビデオカメラの映像を用いる場合

- ビデオカメラの映像の音声に加えて手持ちマイクの音声を配信できます。
- ミキサーを経由して、マイクの音声を配信と同時に教室備え付けの AV 機器から出力することもできます。
 - » 教室備え付けの AV 機器の使用を希望する場合は、「[15] 備品貸出申請」にて申請してください。

■ 配信内容の例

- 講演会や発表会で登壇者をカメラで撮影して配信する
- パフォーマンスやバンド演奏をカメラで撮影して配信する

■ 利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTube でライブ配信を行う場合は、OBS Studio などの配信ソフトを必ずダウンロードしてください。

■ 使用する機材の例

- 配信用 PC
- ビデオカメラ
- 三脚
- キャプチャーボード・スイッチャー
- マイク
- オーディオインターフェース

ステージでのライブ配信

■ 配信内容の例

- パフォーマンスをカメラで撮影し配信する

■ 利用する外部サービスの例

- YouTube
 - » YouTube でライブ配信を行う場合は、OBS Studio などの配信ソフトを必ずダウンロードしてください。

■ 使用する機材の例

- 配信用 PC
- ビデオカメラ
- 三脚
- モバイルルーター
- キャプチャーボード・スイッチャー
- オーディオインターフェース
- 電源延長コード
- 各種コード類

■ 注意点

- ステージで音源などを操作するミキサーから音声ソースをインプットすることができる予定です。
 - » XLR 端子から入力できるオーディオインターフェースを用意してください。
 - » 詳細はステージ企画相談会でご相談ください。
- 委員会を通じて機材をレンタルする際、カメラ 1 台のみを使用する場合はキャプチャーボードを、複数台使用する場合はスイッチャーをそれぞれレンタルしてください。
 - » 映像とあわせてスライドや VTR を挿入する場合は、配信用とは別に PC を用意する必要があります。その場合はビデオカメラが 1 台でもスイッチャーが必要となります。



3. 配信に使用できる機材について

この章について

- ライブ配信をする際に使用する機材は、PC にケーブルなどで接続して使うハードウェアと、PC 上のツールであるソフトウェアに大別されます。
- ハードウェアはその役割と接続方法について、ソフトウェアは基本的な使い方について説明します。

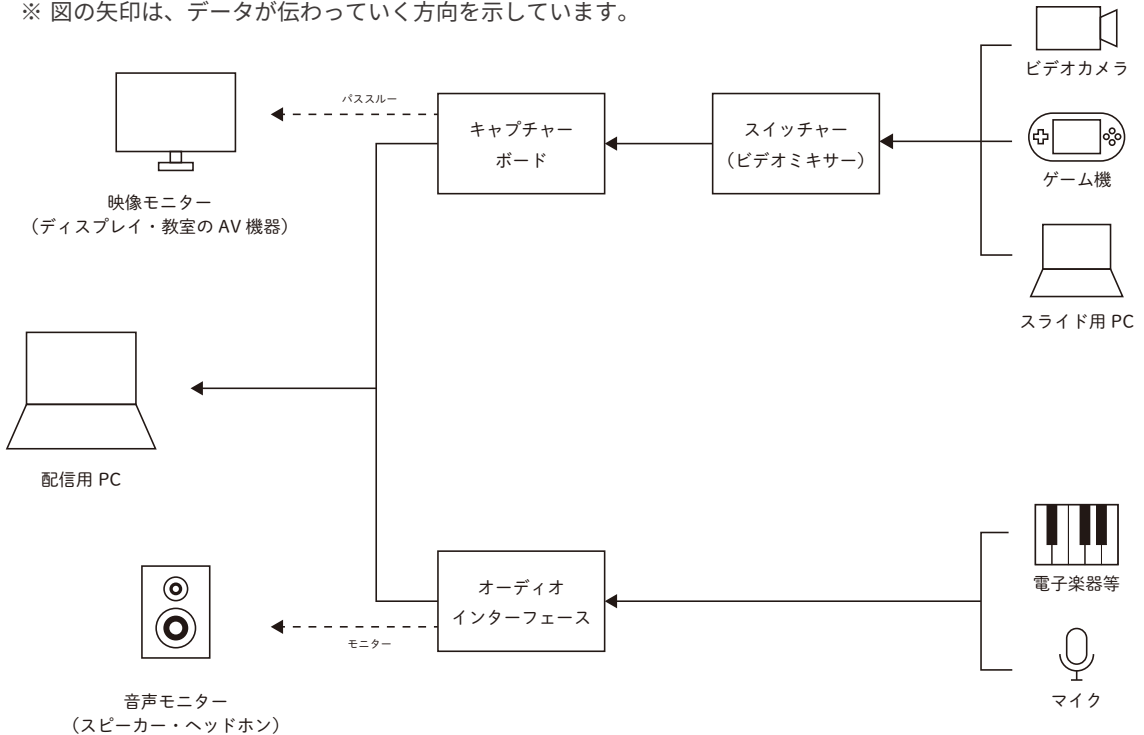
ハードウェア

- ライブ配信の際にはカメラやマイクなどの情報を出力する機材に加え、スイッチャーなどの情報を取り込むための機材など様々な機材を用います。
- 使用する機材や端子、コード類はあらかじめ計画を立てるようにしてください。
- 提示する端子の種類は一例です。使用する機材の仕様を必ず確認してください。

機材の接続

- 実際の配信に使用する機材やつなぎ方の一例を示します。
- 映像ソースが1つだけのときは、スイッチャーは不要です。キャプチャーボードのみで映像を取り込むことができます。
 - » 映像ソースとは、カメラやスライド用 PC などの映像の出力元のことです。

※ 図の矢印は、データが伝わっていく方向を示しています。



カメラ

- 配信に使うカメラは、主に映像を出力できるビデオカメラです。
 - ビデオカメラの映像を直接配信用 PC に取り込むことは通常できません。
 - PC に映像を取り込むためにはキャプチャーボードが必要です。

iPhone 連携カメラ

- Mac でシステム条件を満たすと、接続した iPhone を映像・音声ソースとして使用することができます。
 - システム条件についてはこちらのリンク <<https://support.apple.com/ja-jp/HT213244#requirements>> を参照してください。

キャプチャーボード

- キャプチャーボードは、ビデオカメラやゲーム機などから出力される映像・音声を PC に取り込むための機材です。
- ビデオカメラやゲーム機を直接配信用 PC に接続しても、配信をすることは通常できません。**映像を取り込むためにはキャプチャーボードや同様の機能を持つ機材を中継する必要があります。
 - 委員会を通じてレンタルできる ATEM Mini というスイッチャーにはキャプチャーボードの機能がついています。
- キャプチャーボードやスイッチャーの中にはパススルー機能を持つものがあります。
 - パススルー機能とは、入力された映像を配信用 PC とは別に直接モニターへも出力する機能です。

	キャプチャーボード上での端子	繋げる機材
入力	HDMI	映像を出力する機材 (例) PC・ゲーム機
出力	USB など	配信用 PC
出力 (パススルー)	HDMI OUT	映像の入力を受け付ける機材 (例) モニターパススルー機能

スイッチャー

- スイッチャーとは、複数ある映像ソースを切り替えたり合成したりして出力できる機材です。
- 複数の映像ソースを使用するときに使います。**

	スイッチャー上での端子	繋げる機材
入力	HDMI	映像を出力する機材 (例) PC・ゲーム機
出力	HDMI OUT	映像の入力を受け付ける機材 (例) モニター・キャプチャーボード

ATEM Mini

- 委員会を通じてよくレンタルされるスイッチャーに ATEM Mini というものがあります。
 » 委員会を通じてレンタルできる機材は、「[4] 配信機材レンタル申込」にて確認してください。



- ATEM Mini は、**キャプチャーボードの機能を内蔵したスイッチャー**です。
 » この機材だけで、複数の映像ソースを一つにまとめて PC に出力することができます。

オーディオインターフェース

- オーディオインターフェースとは、マイクや電子楽器などから入力された音声信号を、PC が扱える形式に変換して出力する機材です。
- **マイクや電子楽器の音声を配信用 PC に取り込んで配信をするために必要**です。
- 複数の音声入力を合成したり選択したりできるミキサー機能を持った製品もあります。
 » 実際に音声入力をいくつ扱えるかは、各機材の仕様を確認してください。

	オーディオインターフェース上での端子	繋げる機材
入力	フォン端子・XLR	音声を出力する機材 (例) マイク・電子楽器
出力	USB	配信用 PC
出力 (モニター)	フォン端子・XLR	音声の入力を受け付ける機材 (例) イヤーモニター・教室備付 AV 機器端子

端子

- 機材同士はケーブルで繋がれます。機材上で外部の回路との接続部となる部分を端子と呼びます。
- 配信を計画する際には、使用する機材の入力・出力端子を確認して必要なケーブルを把握するようにしてください。

3. 配信に使用できる機材について

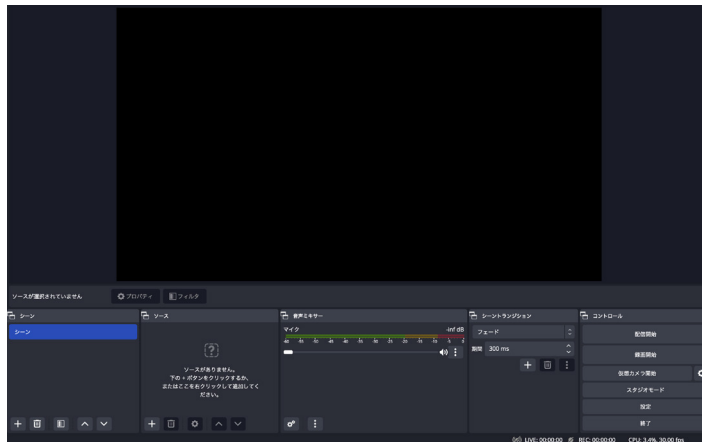
	端子の名称	伝達する情報	特徴
	フォーン	音声信号	• 抜き差ししやすい
	フォーン (ミニプラグ)		
	XLR (オス)		• ロック機構によって抜けにくい • 抜き差し時にノイズが少ない
	XLR (メス)		
	HDMI	映像・音声信号	• 映像・音声信号の両方を送信できる
	HDMI micro		
	USB Type-A	映像・音声信号 など	• ほとんどのコンピューターについている • 信号伝達だけでなく、電力供給にも使われる
	USB Type-C		
	VGA (オス)	映像信号	• 音声信号を送ることはできない

ソフトウェア

- 接続した機材などから映像・音声を配信用 PC に取り込んで配信を行うには、配信ソフトの操作が必要な場合があります。
 - » YouTube Live を使用する場合は配信ソフトが必要です。
 - » Zoom を使用する場合は配信ソフトが必要ありません。
- 配信ソフトとは、ライブ配信サービス (YouTube Live など) のサーバーに、映像や音声のデータを転送するためのソフトウェアです。
- ここでは代表的なものとして OBS Studio を紹介します。

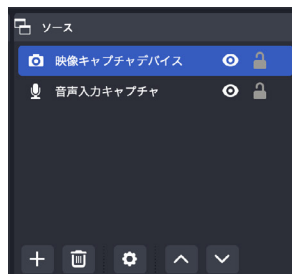
OBS Studio

- OBS Studio は、無料で利用できる配信ソフトです。
- こちらのリンク <<https://obsproject.com/ja>> からインストールすることができます。
- **OBS Studio を操作する配信用 PC のメモリやスペックが不足していると、画質や音質が低下したり配信が不可能になったりする場合があります。**
 - » 推奨環境を参照したり実際に使用する機材を用いてリハーサルを行ったりするなどして、スペック不足でないか必ず確認を行ってください。
- 配信をするには主に以下の二つをする必要があります。
 - ①映像や音声などのソースの設定
 - ②ライブ配信サービスとの接続



①映像や音声などのソースの設定

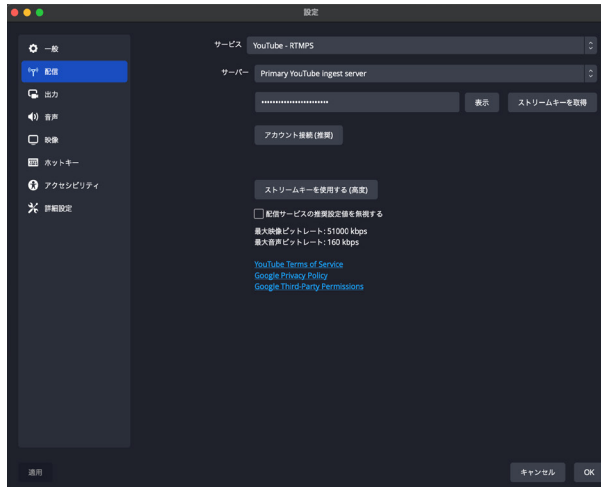
1. OBS Studio の画面左下部の「ソース」の+ボタンを押します。
2. 設定したいソースを選択します。
 - » 映像ソースを設定したい場合は「映像キャプチャデバイス」、音声ソースを設定したい場合は「音声入力キャプチャ」を選択します。



3. 「OK」を押した後、「デバイス」から接続する機材を選択します。
 - » 例えば、ATEM Mini の場合は「Black Magic Design」を選択します。
 - » ここでパソコンの内蔵カメラ・マイクや、連携した iPhone を使用することもできます。
- テロップやスライドの挿入などもソースの操作で行えます。詳細は各種相談会に参加するか、「問い合わせ」にて相談してください。

②ライブ配信サービスとの接続

1. OBS Studio の画面右下から「設定」>「配信」を選択します。
2. 「サービス」の欄から使用するサービスを選びます。
 - » 例えば YouTube の場合は「YouTube - RTMPS」を選択します。



3. ストリームキーを使用するなどして接続を完了します。
 - » ストリームキーとは配信ソフトとライブ配信サービスを結びつけるためのアドレスのようなものです。
 - » YouTube の場合は Google アカウントでログインすることによっても接続ができます。
4. 接続が完了したら「設定」を閉じ、画面右下部の「配信開始」を押します。
 - » **OBS Studio 上での配信が開始しても、YouTube などライブ配信サービスでの配信の公開が始まるわけではありません。**
 - » YouTube 上での操作については「YouTube Live」(→ [p. 17](#)) を参照してください。



4. オンライン企画 公開に使用でき る主なサービス

この章について

- この章では、オンラインでの企画公開に利用できる主なサービスについて、それぞれの特徴や利用上の注意点を紹介します。

外部サービスに関する基準

- 駒場祭ではオンラインでの企画公開に利用する外部サービスについて、以下の基準を設けます。この基準を参考にしながら、利用する外部サービスを検討してください。
 - » 以下の基準を満たしていない場合、利用する外部サービスの変更を求める可能性があります。
- 「外部サービス」とは、Zoom や YouTube、自作のアプリなど企画の公開に用いるサービスを指します。
- 外部サービスを利用する場合は、「[11] オンライン企画公開申請」Step 3 にて申請してください。

外部サービスに関する基準

- 来場者が原則無料で利用できる
- 個人を特定する情報がサービスにより収集される場合、収集した情報の利用目的が明示されている（プライバシー保護の観点）
- 企画構成員や来場者の安全が脅かされたり、企画実行の妨げになるような不適切な言動が行われたりした際に、当該行為を行ったユーザーのサービス利用を企画構成員が制限できる機能をもつ（荒らし行為への対策の観点）

ライブ配信

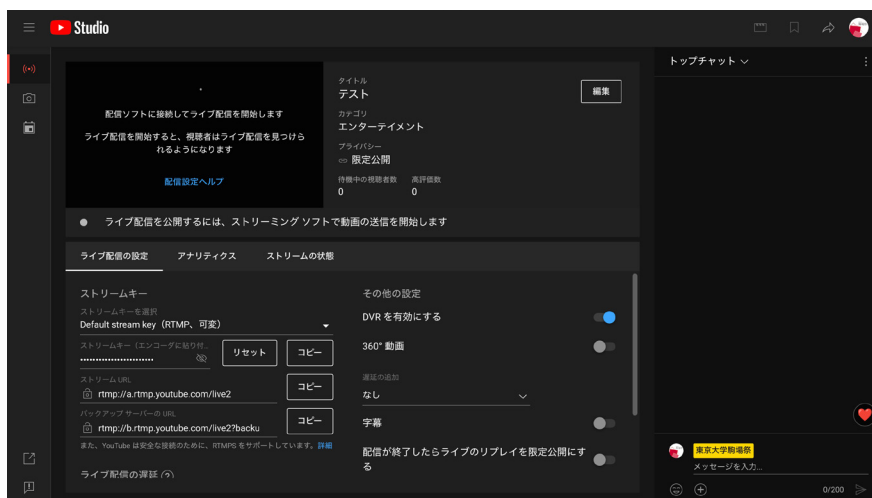
- リアルタイムで視聴者とコミュニケーションを取るライブ配信に使用できる主なサービスは、以下のものがあげられます。
 - YouTube Live
 - Zoom
 - Instagram ライブ

YouTube Live

- YouTube Live は、YouTube 上で提供されるライブ配信サービスです。
- 同時に多数のユーザーが視聴できるため、一方向型のライブ配信に適しています。
 - » 視聴者はチャット欄でコメントを投稿し、配信者や他の視聴者とコミュニケーションを取ることができます。
- YouTube Live を初めて使用する場合は、ライブ配信へのアクセスをリクエストしてから実際に配信できるようになるまでに最大で 24 時間かかります。
 - » 駒場祭前日以前に、余裕を持ってライブ配信へのアクセスをリクエストしてください。
- スマートフォン・タブレットでライブ配信を行うには、一定以上の登録者数が必要などの制限があります。

配信の始め方

1. ライブ配信を有効化したアカウントでログインした YouTube のトップページ <<https://www.youtube.com/>> の右上のマークから「ライブ配信を開始」を押します。
2. 「ライブ配信をスケジュール設定」を押し、ガイドにしたがって配信を作成します。
3. 以下の画面になったら配信ソフトを接続します。
 - » 配信ソフトについては「ソフトウェア」(→ [p.12](#)) を参照してください。



4. 接続が完了したら、画面右上部の「配信開始」を押してください。
 - » 公開に必要な URL は画面右上部の矢印から取得できます。

迷惑行為への対処方法

- YouTube での企画公開をする際は、公開設定を「限定公開」にすることを推奨します。
- 迷惑行為と見受けられるようなコメントがチャットに送信された場合、以下のいずれかの方法で対処することができます。
 - コメントを削除する
 - ユーザーをタイムアウトにする
 - ユーザーを非表示にする

コメントを削除する

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「削除」をクリックします。
 - コメントを削除しても、送信者は引き続き新しいコメントを送信することができます。

ユーザーをタイムアウトにする

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「ユーザーをタイムアウトにする」をクリックします。
 - ユーザーをタイムアウトにすると、当該コメント以前にそのユーザーにより送信されたコメントはすべて削除されます。
 - タイムアウトを受けたユーザーは一時的にコメントを送信ができなくなり、一定時間経過後に再びコメントを送信できるようになります。

ユーザーを非表示にする

- コメントにカーソルを合わせ、三点マークからメニューを表示し「このチャンネルのユーザーを表示しない」をクリックします。
 - ユーザーを非表示にすると、当該コメント以前にそのユーザーにより送信されたコメントはすべて削除されます。
 - 非表示にされたユーザーにはその旨が示されることはなく、引き続きコメントを送信することができますが、他のユーザーにはそのコメントが見えることはありません。
 - 三点マークからメニューを表示し、「このチャンネルのユーザーを再表示する」をクリックすることで、他のユーザーには見えなかったコメントが再び表示されるようになります。

Zoom

- Zoom は、PC・スマートフォン・タブレットから複数人が同時にビデオ通話することのできる Web 会議サービスです。
 - チャット機能を備えているほか、「投票」「挙手」「ブレイクアウトルーム」「ホワイトボード」など、さまざまな追加機能も充実しています。
- ミーティングルームにいるすべてのユーザーが他のユーザーに向けて発信をすることができるので、双方向型のライブ配信に適しています。
- OBS Studio などの配信ソフトを使わずに、Zoom のみで映像配信や画面共有をすることができます。**

配信の始め方

- ホームの「スケジュール」から、時間を指定してミーティングルームを作成することができます。
 - 事前にミーティングルームへのリンクを共有したい場合などに使用します。

迷惑行為の予防・対処

- ミーティングルームを開くときは、パスコードを付けることを強く推奨します。
- 迷惑行為を行う参加者をミーティングから退出させたい場合は「参加者の削除」を行うことができます。
 - 参加者一覧を表示してミーティングから退出させたい参加者名にカーソルを合わせ、「詳細」をクリックし、「削除」を選択してください。
 - 一度削除された参加者は、ミーティングに再度参加することができません。

Instagram ライブ

- Instagram ライブは、Instagram 上で提供されるライブ配信サービスです。
- スマートフォン・タブレットから手軽にライブ配信を開始することができます。
- ライブ配信へ直接アクセスできるリンクを生成することができないため、来場者に Instagram のアカウントを検索してもらう必要があります。

■ 配信の始め方

- Instagram アプリのホーム画面の「+」ボタンをタップします。
- 遷移した画面の下部で「投稿」となっている部分をスワイプして「ライブ」に変更します。
- カメラのシャッターボタンの位置にあるボタンをタップすると、配信が開始します。

ライブ配信以外に利用できるサービス

- ライブ配信以外の形式のオンライン公開に使える主なサービスは、以下のものがあげられます。
 - 動画公開
 - YouTube
 - 記事公開
 - note
 - ネットショップ
 - BASE
 - BOOTH

YouTube

- YouTube は、簡単な操作で動画を投稿できるオンライン動画共有サービスです。
- 幅広い層に多くのユーザーを持っています。

note

- note は、ウェブページを作成して、記事を投稿することが簡単にできるサービスです。
- 簡単な操作で記事を作成することができます。

■ 使用上の注意

- 記事を有料公開するときは、「[6] 商行為申請」を行う必要があります。
- note では、ユーザーがクリエイターに記事の対価を支払うことのできる「クリエイターサポート機能」があります。
- 記事を無料公開するときは、クリエイターサポート機能を OFF にしてください。ON にする場合、「[8] キャンパ行為申請」を行う必要があります。
 - » クリエイターサポート機能の ON・OFF を切り替える方法は、こちらのリンク <<https://www.help-note.com/hc/ja/articles/360011359733>> を参照してください。

BASE

- こちらのリンク <<https://thebase.in>> から BASE 公式ホームページにアクセスすることができます。
- インターネット上で商品を販売するのに必要な機能を提供するプラットフォームです。
- ユーザーが自身のショップを開いて商品を売る形式のサービスとなっています。

■ 使用上の注意

- 使用する際は「[6] 商行為申請」が必要となります。
 - » その他、委員会への申請が必要な場合があります。詳しくは、「5. よくあるご質問」(→ [p. 22](#)) を参照してください。

BOOTH

- こちらのリンク <<https://booth.pm/ja>> から BOOTH 公式ホームページにアクセスすることができます。
- インターネット上で商品を販売するのに必要な機能を提供するプラットフォームです。
- 共通のショッピングモールに出店する形式のサービスとなっています。

■ 使用上の注意

- 使用する際は「[6] 商行為申請」が必要となります。
 - » その他、委員会への申請が必要な場合があります。詳しくは、「5. よくあるご質問」(→ [p. 22](#)) を参照してください。

著作権について

- 企画実行に際して、著作権法第 2 条第 1 号に定める著作物を利用する場合は、法令を遵守してください。

(参考) 著作権法第 2 条第 1 号

著作物 思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう。

- 最終的な企画内容に関しては出展団体の自己責任とし、企画実行の際の著作物の利用に関する問題として、委員会は一切の責任を負いかねます。

著作権指針

- 著作物の使用にあたっては、著作者名や出展の表記、著作者の名誉・声望の保持などに十分留意してください。
- 原則として、**企画内容は無料で公開し、他者の著作物を使用する場合は、出演者等への出演料および謝礼の交付を行わないでください。**
 - » 出演料および謝礼の交付を行う場合は、著作権法第 38 条 1 項の例外規定が適用されなくなり、著作権者の許諾が必要です。
- 原則として、**台本や譜面といった著作物の内容を変更しないでください。**
 - » 著作物の内容を変更する場合は、著作権者の許諾が必要です。

(参考) 著作権法第 38 条第 1 項

公表された著作物は、営利を目的とせず、かつ、聴衆または観衆から料金を受けない場合には、公に上演し、演奏し、上映し、又は口述することができる。ただし、当該上演、演奏、上映又は口述について実演家又は口述を行う者に対し報酬が支払われる場合は、この限りでない。

オンラインで企画を公開する場合の注意

- オンラインでの企画公開に際して、著作権法第 2 条第 1 号に定める著作物を利用する場合には、加えて以下の事項も守ってください。

音源を利用する場合

- 企画を実行する際に、楽曲を演奏する場合や既存の音源を利用する場合には、楽曲・音源の著作権に十分留意してください。
- 原則として、自ら演奏または制作した音源を使用してください。
 - » 自ら制作したものでない音源を利用して配信する場合には、楽曲・音源の著作権に加えて、音源制作者の持つ送信可能化権などの著作隣接権に配慮する必要があります。
- 企画実行に際して、著作権上の問題が生じる可能性がある場合には、利用する音源の著作権および著作隣接権の管理者に事前に確認してください。
- 特に YouTube Live で著作権を侵害する可能性のある音源を利用すると、ライブ配信が停止される場合があります。
 - » YouTube ヘルプの『ライブ配信に関する著作権の問題』<<https://support.google.com/youtube/answer/3367684?hl=ja>> もあわせて確認してください。

音源以外の著作物を使用する場合

- 著作権指針の内容を遵守してください。
- 必要に応じて現行の著作権法などを参照してください。



5. よくあるご質問

企画立案編

Q. カメラやスイッチャーなどの機材を用いずにライブ配信を行うことは可能か。

A.

- PCの内蔵カメラ及び内蔵マイクを使用する方法と、スマートフォン・タブレットからライブ配信を行う方法（以下、「モバイル配信」とします）があります。
 - PCの内蔵カメラ及び内蔵マイクを使用する場合は、音声や映像が入りにくいことがあるため演奏やダンスなどのパフォーマンスの配信にはあまり適しません。
 - モバイル配信の場合は、各配信サイトのモバイル配信の条件を満たす必要があります。
 - » 例えば、YouTube アプリでの配信を行う場合は、使用するチャンネルの登録者数が50人以上などの条件を満たす必要があります。
 - » 詳細はこちらのリンク <<https://support.google.com/youtube/answer/9228390?sjid=8587874299353237885-AP>> から参照してください。
- ※ どのような配信方法を取る場合でも、駒場祭前日までに配信のリハーサルを行ってください。

Q. 紹介されている外部サービス・機材の使用に費用はかかるか。

A.

- 本資料で紹介している外部サービス・ソフトウェアの機能は無料で利用可能です。
- 変換端子などの配信に必要な機材を用意する際に費用がかかる場合があります。
- 配信機材を委員会を通じてレンタルすることができます。詳しくは『Almighty vol. 2』記載の「[4] 配信機材レンタル申込」を参照してください。
- 来場者が利用する際に金銭を支払う必要があるサービスは原則使用できません。

「各種登録・申請・申込」編

Q. オンライン企画の実行において必要な登録はなにか。

A.

- いずれの形態においても「[11] オンライン企画公開申請」「[22] 公式ウェブサイト用情報登録 Step 7」を行ってください。
- 委員会を通じて配信機材を調達する場合は「[4] 配信機材レンタル申込」を行ってください。
- オンライン物販を行う場合は「[6] 商行為申請」を行ってください。
 - » その他金銭の授受が発生する場合は、形態に応じて「[7] 募金行為申請」や「[8] キャンパ行為申請」を行ってください。

当日配信編

Q. OBS Studio に該当機器が表示されない（上手く接続されない）。

A.

- 以下の項目を確認してください。それでもうまくいかない場合は、配信用 PC や OBS studio の再起動や交換を行ってください。
 - カメラ・マイク・スイッチャーなど該当する機器の電源が入っているか
 - 接続されているケーブルや端子が間違っていないか
 - 委員会を通じてレンタルすることができるスイッチャーの ATEM Mini では、**配信用 PC に接続するケーブルを「WEBCAM OUT」に挿してください。**
 - 「HDMI OUT」に挿し間違える事例があります。
 - 接続されているケーブルが破損していないか
 - カメラと配信用 PC をキャプチャーボードなどを用いずそのまま接続してないか
 - カメラなど、機材そのものが破損していないか

Q. OBS Studio を利用した配信に音が入らない。

A.

- 最初に OBS Studio の音声ミキサーのメーターが音に合わせて動くか確認してください。ボリュームが小さすぎたりミュートにしていたりしないのかも確認してください。
- 動かない場合は、OBS Studio の不具合ではないため、音声ソースを確認してください。
- 動く場合は、OBS Studio から出力する際の問題のため、OBS Studio の音声モニタリングや音声トラックの設定を確認してください。
 - » 音声ミキサーの歯車マークから、「オーディオの詳細プロパティ」を選択してください。「音声モニタリング」が「モニターと出力」になっていなければ音が入らない場合があります。
 - » また、「モノラル」が選択されているか確認してください。

Q. 配信に意図していない音が入り込んでいる。

A.

- 配信用 PC の内蔵マイクの音が入ってしまうことがあります。
- 複数台のデバイス（PC やビデオカメラ、マイクなど）をスイッチャーに接続している場合、意図せずに映像キャプチャデバイスの内蔵マイクが音を拾ってしまっている可能性があります。
- 必要のない音声は音声ミキサーのつまみを操作してミュートしてください。

Q. 配信直前になって問題が起こり、配信を開始できなくなってしまった。

A.

- 数分では問題を解決できない場合もあるので、配信開始時刻の変更を検討してください。配信時間を変更する場合、企画の広報用 SNS などでも周知することを推奨します。
- このようなトラブルを避けるため、駒場祭前日までに配信のリハーサルを必ず行い、用意した PC が配信に使用できるかを確認してください。
- 直前になって配信用 PC に不具合が発生して PC の交換が必要となる場合があるため、事前に企画構成員間で配信に必要なデータを共有しておくことを推奨します。

オンライン企画公開の手引き

2023年8月29日（火）発行

編集・発行

第74期駒場祭委員会

〒153-8902

東京都目黒区駒場 3-8-1

東京大学構内 キャンパスプラザ A 棟 1階 103号室

TEL: 03-5454-4349 FAX: 03-3466-1865

Email: committee@komabasai.net