



1.配信について基礎知識を学ぶ



2.どのような配信をするのか決める（企画）



3.機器組み立てる



4.ソフトウェアにて絵、音作りをする



5.配信する

第2章

どのような配信をするのか決める（企画）

- ・ 打合せ～本番までのプロセスを下記に示す
- ・ 各スポーツについて、競技ごとに配信方法は変わるため、本番前の準備が大切である

打合せ

机上検討

ロケハン

テクリハ

リハーサル

本番

01 打合せ

お客様の要望を聞き、どのような配信をしてほしいか把握し、スケジュールを共有する

シーンの流れを確認し、準備素材の把握をする

02 机上検討

シーン組み立て、設備構成案を考える

できる範囲で必要機器、素材などの準備をする

03 ロケーションハンティング (ロケハン)

ロケハンを行ない、要望通りの配信ができるか現地を確認して検討する

検討した結果を机上検討したものに反映させる

04 テクニカルリハーサル (テクリハ)

配信設備を組む

テクリハを行ない、技術的に問題ないか検証する

05 リハーサル

演者を交えて、台本の順に沿って確認

06 本番

進行表に沿って進める

臨機応変に対応する

- 配信したい内容を把握する
- 配信までのスケジュールを考える



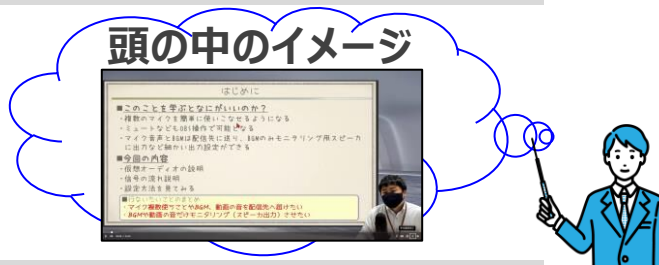
1 配信したい内容の把握

- 行ないたいことを聞き、大体のシーンを考える（もしくは行ないたいアイデアを出す）
- そのシーンを構成するための素材について話し合う

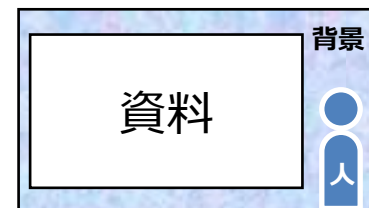
2 簡単なイメージおよび構成図を書くようにする

- 手書きレベルで構わない

(例) セミナー配信 ▶

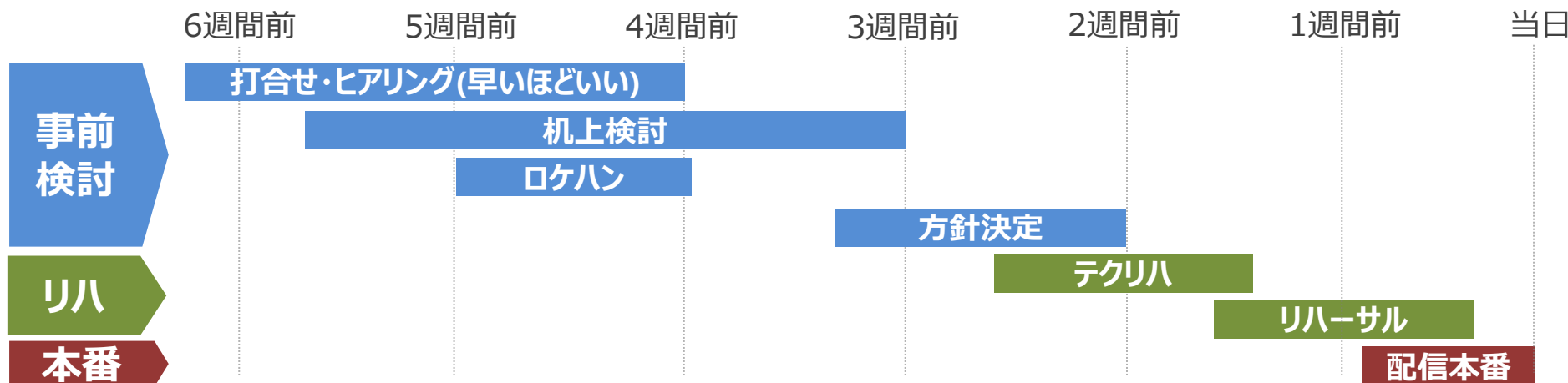


※手書きなどで見せる



このイメージ合いますか？

3 配信までのスケジュール



打合せ

机上検討

ロケハン

テクリハ

リハーサル

本番

- 必要シーンを机上で描く
- 机上で描くことで配信イメージを付けやすくする（依頼主も説明しやすくなる）
- そして、必要物品や素材を把握し、準備を行なう

1 シーン組立

- ▶ 試合開始前風景～試合終了後までを組立てる

2 素材準備

- ▶ シーン組立より**必要素材**が把握しやすくなる

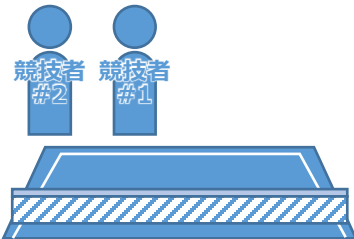
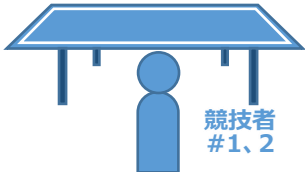

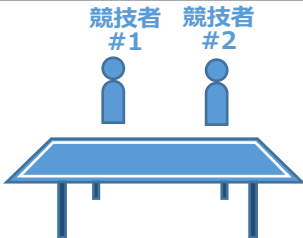
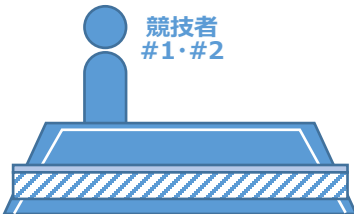
- ▶ 必要素材

- 蓋絵（蓋となる絵）
- 背景絵
- 各BGM
- 各動画（オープニング、エンディング）
- テロップ
- 選手名
- 点数表示

蓋絵（ふたえ）イメージ





シーン	カメラ	詳細	イメージ図	配信スイッチャー	カメラマン	テロップ
選手入場	#1	入場シーンを映す		シーン切替 テロップON	競技者を追う	テロップ出し
選手紹介	#1	選手紹介 (所属、名前 などを出す)		テロップ確認 (準備次第でON・ OFF)	カメラ位置確認	テロップ切替
ウォームアップ	#1 #2	ウォームアップ ラリー状態を 出す		テロップ確認 カメラ切替など行ない、 動作確認	カメラを真ん中にする	テロップ出し (ウォーム中)
ラケット交換	#1	試合前の 緊張感などを 出す		カメラ切替	ズームなど	テロップ出し
試合 (サーブ)	#1	間やサーブを 打つ瞬間を映す		カメラ切替準備	サーブ者にカメラ ズーム調整	点数準備



シーン	カメラ	詳細	イメージ図	配信スイッチャー	カメラマン	テロップ
試合 ラリー状態	#2	ラリー風景 (試合中)		カメラ切替		テロップ出し 点数を変える準備
得点	#1	得点が入った時 インターバル マッチポイントなど		カメラ切替	競技者を追う	点数を変える
<div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e0e0e0;"> <p>サーブ～得点までの繰り返し</p> </div>						
試合終了	#1	競技者の緊張 が解けた瞬間 などを映す		カメラ切替	競技者にズームなど	テロップ出し
勝者インタ ビュー	#1	勝者インタビュー		テロップON・OFF	勝者にズームなど	テロップ出し



- 配信を実施するにあたり、進行表や台本が必要である
- 進行表や台本作成はケースバイケースにより変わる（依頼主か配信チームか合同で作成）



➤ そもそも進行表、台本とは？

- 進行表と台本は同じ意味で使うことが多い
- 主に時間とシーンを記述してあり、配信チームとしてシーン切替などのタイミングなど把握する

TIME	LAP	配信画面	登場人物	シーン/コメント	配信チームの動きなど
12:58	2'		司会	司会： 本日は「スポーツ」へのご参加、誠にありがとうございます。 開始は13:00を予定しております。みなさま今しばらくお待ち下さい。	<ul style="list-style-type: none"> ■12:55より蓋絵で配信開始 ■シーン：00_司会アナウンス ・マイクON
13:00	3'	13:00になったらオープニング流す			<ul style="list-style-type: none"> ■シーン：01_OP ・マイクOFF
13:03	2'		司会	司会： みなさまこんにちは！ 司会のXXです ●解説者 XX様、スタンバイ	<ul style="list-style-type: none"> ■シーン：01_司会挨拶 ・マイクON ・司会テロップON

- ✓ 今回の講習会では、上記のようなものは作成しません
（前ページのような配信に特化させたものを作成します）
- ✓ 基本的に台本や進行表は演者ベースで書かれているため、配信チームとしては参考にして、動きなどを考えます

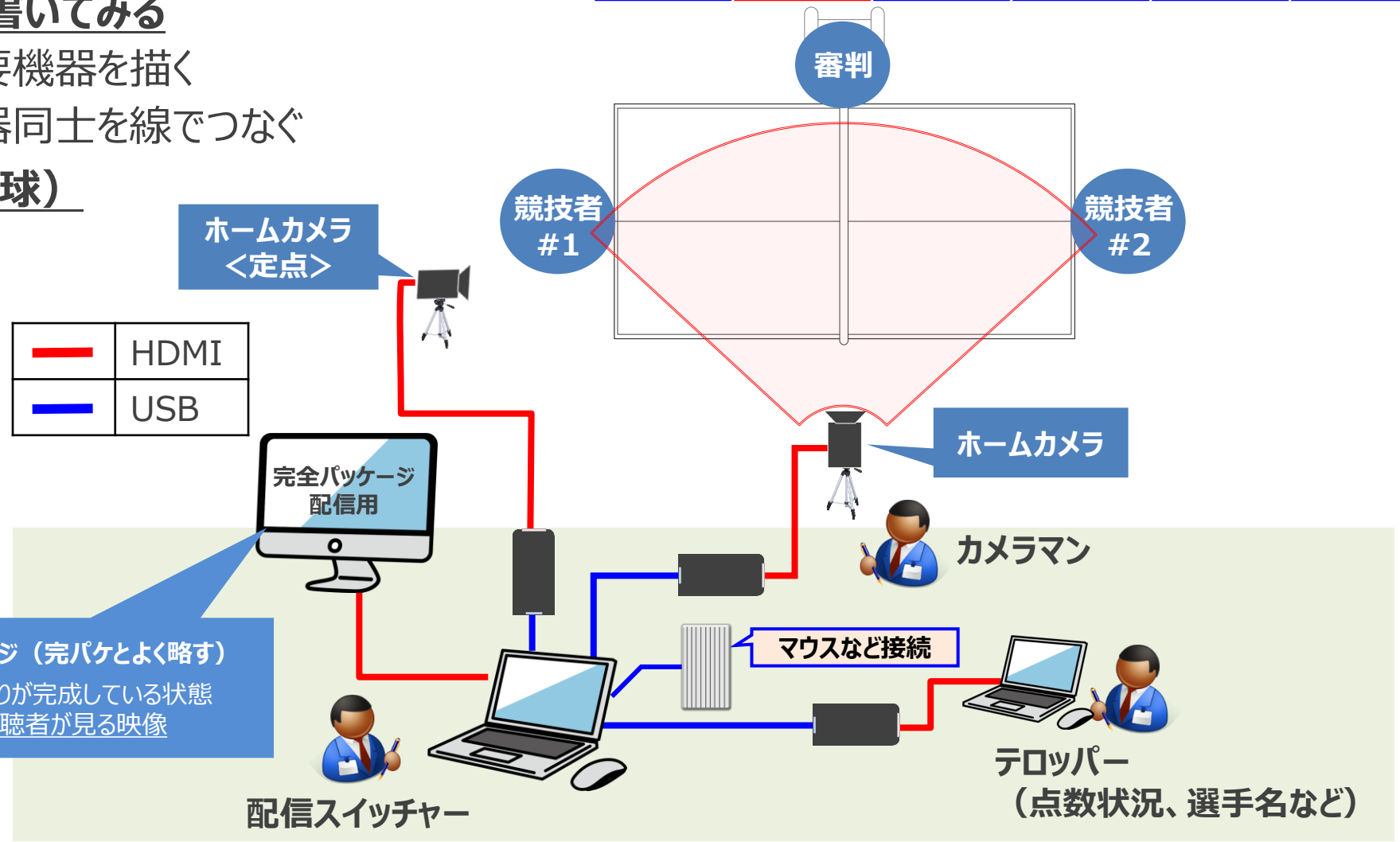
- ・ シーンより何が必要で、どのように構成するかを考える
- ・ 今の段階では配信場所を考えず、設備と設備を線でつなげば良い



> まずは書いてみる

- 必要機器を描く
- 機器同士を線でつなぐ

> 例 (卓球)



- 配信に必要な役割について記述
- 人数が少ない場合は、専門会社と異なり、多数の役割を担当することになる

役割一覧



プロデューサー	全体責任者・お金の管理など担当
ディレクター	配信現場の責任者、みんなの指示役
配信スイッチャー	シーン切替や各シーンの絵、音作りを担当 カメラスイッチャーと分ける場合もある
音響	各マイクの音を確認や調整し、配信スイッチャーに届ける
カメラマン	要望された映像を配信スイッチャーに届ける
テロップ	テロップを作成し、シーンに合うテロップを配信スイッチャーに届ける
資料操作	(セミナーなど) 資料を操作する
アシスタント	カンペだし、照明調整、演者のエスコートなど

- ✓ 配信内容により必要役割や人材は異なる
- ✓ 可能な限り、1人の役割は1つが好ましい
- ✓ 各役割で持つべき責任をしっかりと把握する

- 実際に配信する場所へ行き、下見する（現場調査）
- 配信したい内容に沿って確認し、必要な設備や希望通りの配信ができるかを見る

打合せ

机上検討

ロケハン

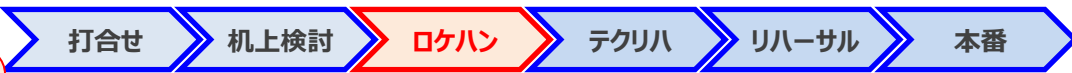
テクリハ

リハーサル

本番

確認ポイント

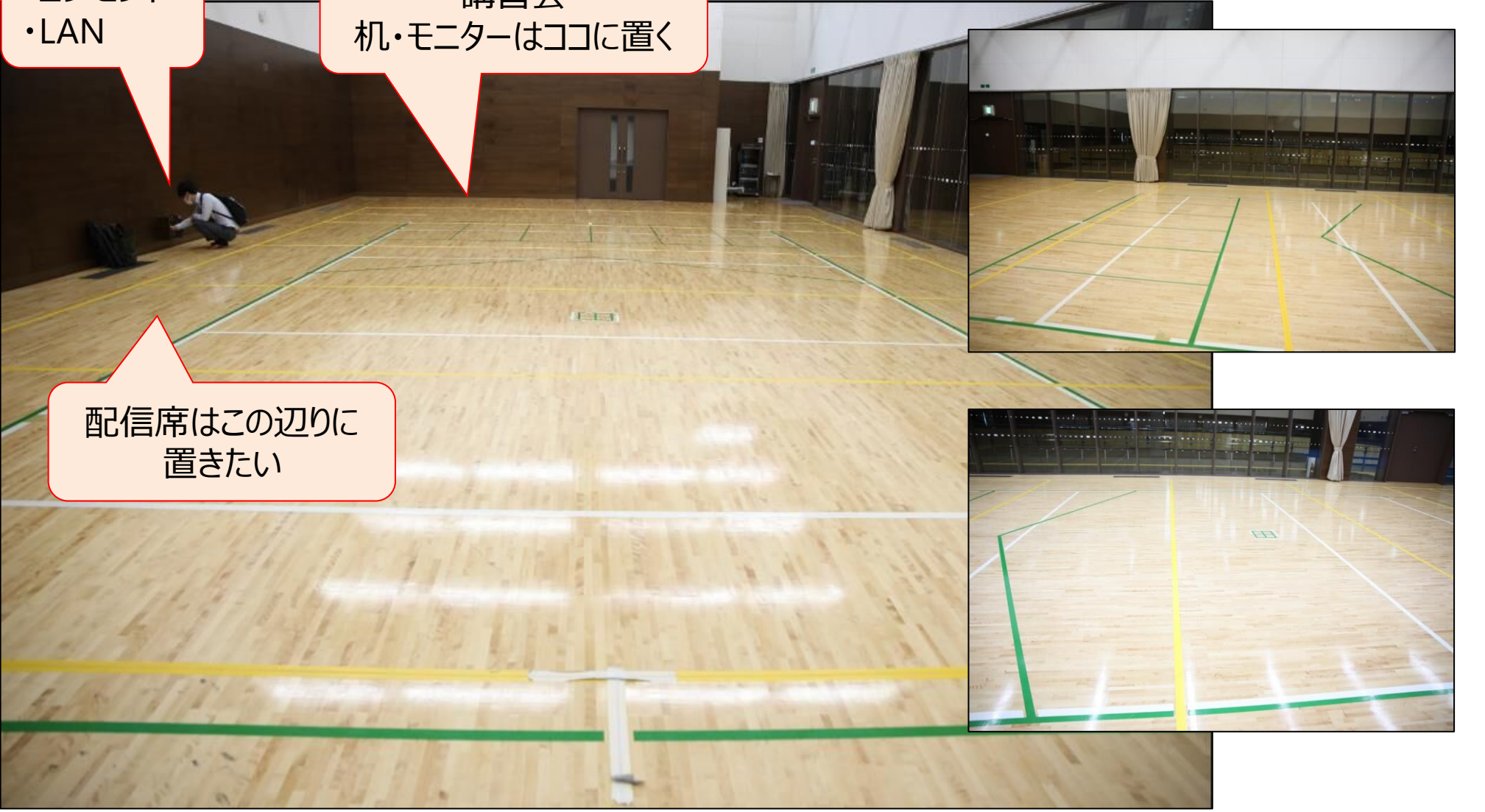
- 配信する場所の全体確認
- 電源および回線の場所（数もチェック）
- 机など置けるか、数はどのくらい必要か？
- 背景（カメラを置く位置の参考になる）
- 人通り
- 明るさ
- 音響環境
- 休憩できる場所、トイレなど
- 別途必要な設備を把握



・コンセント
・LAN

講習会
机・モニターはココに置く

配信席はこの辺りに
置きたい





- 技術的な検証が必要な際は現地（もしくは同等の場所）に機器を持っていき、検証をする
- とにかく分からなければ、検証をする

検証拠

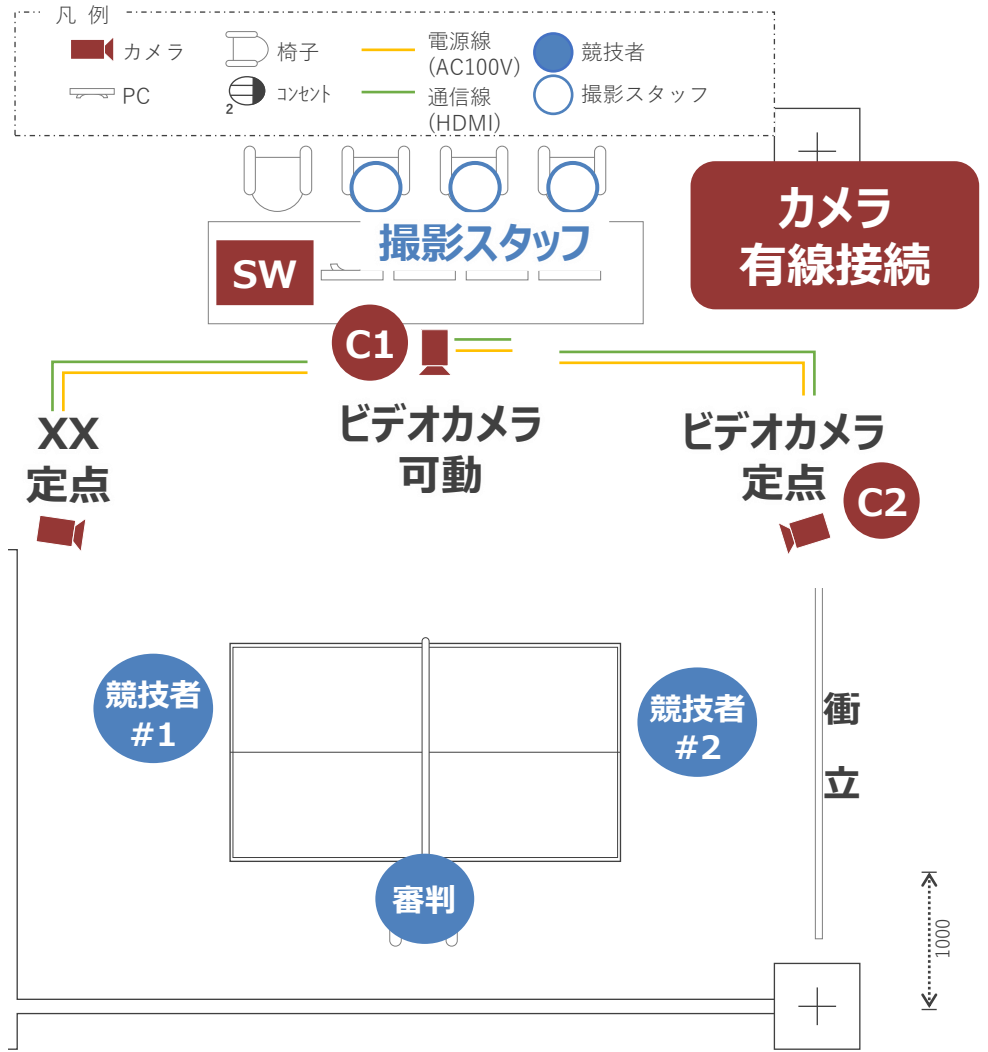
● 反省点や現場でのコメント等

機器

- ➔ カメラの固定方法
(XXは汎用的な三脚で固定できない)
- ➔ 各デバイスの通信IFを確認しておく必要
HDMIやUSBにも種類がある…
- ➔ デバイスの使用条件(常時給電など…)
スマホはバッテリー少ないため給電必要？
- ➔ 配信PFのXXはかなり重い。固まる。
(ボトルネックがどこか確認?)

配置

- ➔ 中央カメラをもう一台設置して
カメラ操作の機会を減らしたい
- ➔ 今回のカメラ位置や配線取り回しならば
競技への影響なし
- ➔ 但しすぐ背後にカメラがあるとすると
気になる。競技に影響しそう。
(競技者談)





配信機器/切替器



競技者1側 スマホ(定点)



中央 ビデオカメラ(可動)

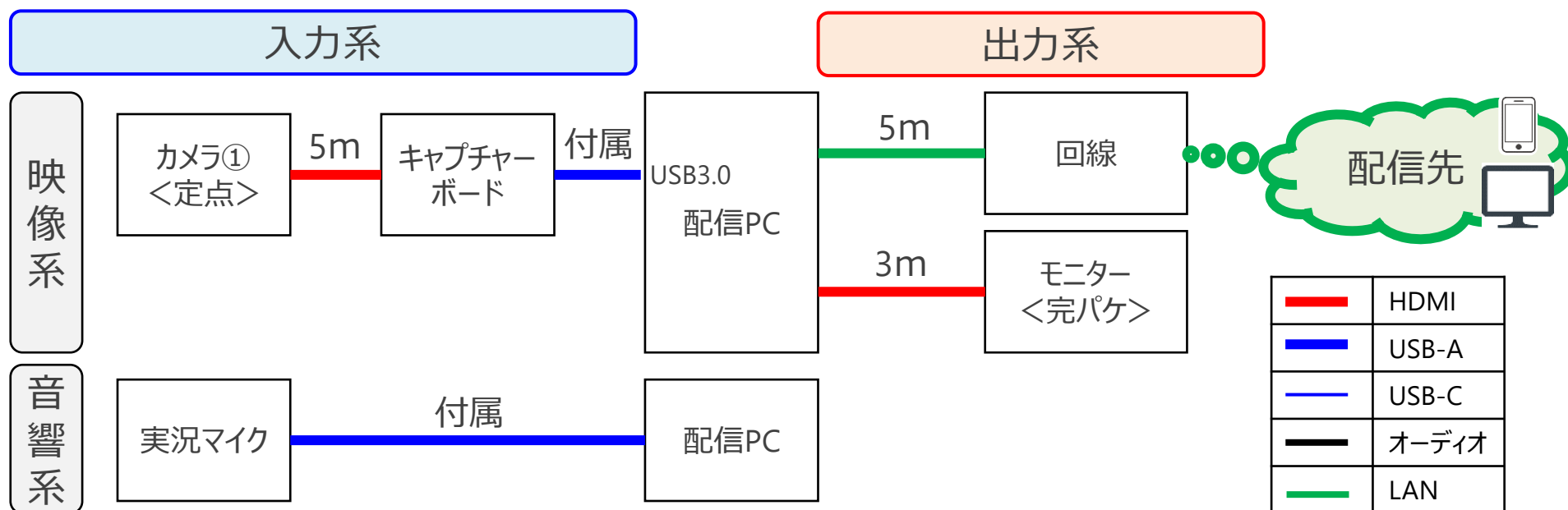
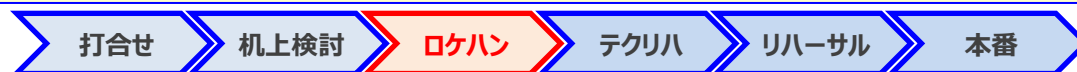


競技者2側 ビデオカメラ(定点)



- 調査した結果を反映させる
- 設備構成図も下記のようにし、全員がどのように構成すればよいか分かりやすくする

> 設備構成図の例



- ✓ 入力系統は左、出力系統は右 として信号の流れを分かりやすくする
- ✓ 映像系と音響系で分ける (配信PCは同一だが分かりやすくするために分けている)
- ✓ ケーブル種別を線の色で分ける
- ✓ 可能であれば、長さやどこに差すべきかも記述する

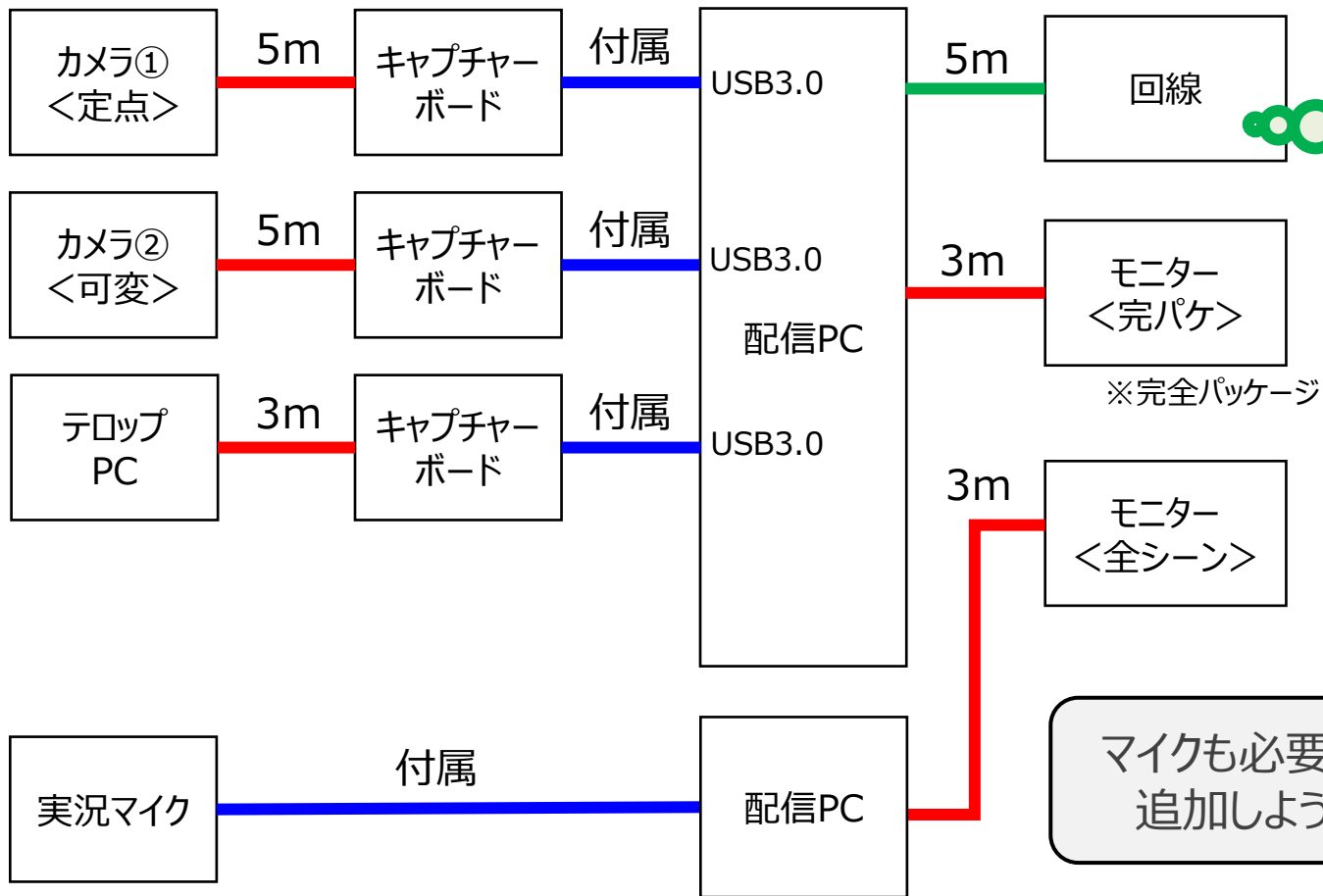


入力系

出力系

映像系

音響系



	HDMI
	USB-A
	USB-C
	オーディオ
	LAN

マイクも必要だね追加しよう！



- 映像配信チームの技術メンバが中心となるリハーサル
- 本番を想定した配信設備を作り、進行を一通り実施する
- 技術的に問題がないかを確認する

➤ 対応する者



- 映像配信チーム
- 配信依頼主（演者：司会、出演者なども可能だったら）

➤ 確認ポイント

- 設備構成は問題ないか
- 映像や音の確認
- 演者などの動線確認
- 進行を一通り実施
 - 予定通りのシーン切替はうまくいくか
 - どのタイミングでテロップを出さないといけないかなど細かい点の確認
- バックアッププランの実施

- 本番を想定した配信設備を作り、進行を演者を入れて一から実施する（ほぼ本番）
- 細かい進行の確認および修正等を行なう

➤ 対応する者

- 本番で関わる全員

➤ 確認ポイント

- 映像や音の確認（カメラ位置、マイク位置）
- 演者などの動線確認
- シーンごとでタイミングの確認（カメラON・OFF、テロップ、切替タイミングなど）
- 各役割の確認
- トラブル対応の確認
 - 回線がダメになった際は？
 - 機器がダメになった際は？
 - 配信プラットフォームがダメになった際は？

打合せ

机上検討

ロケハン

テクリハ

リハーサル

本番

- 配信開始の2時間前までに現地で準備を開始する
- 本番では対応できることは少ないため、準備やリハーサルを入念に行なう

＜ 本番前ポイント



- 機器をしっかりと接続し、動作の確認を行なう（電源差さっているかなども確認）
- 進行を一からシーン確認する（映像＋音）
- 立つ位置などには目印のテーピングを行なう
- コードが足にかからないようにテーピングの実施
- 演者を交えて、最終リハーサルの実施
- 各役割の確認

＜ 本番ポイント

- 本番は緊張するため、落ち着いて対応するように心がける
- 臨機応変に対応する
- 各役割の人が責任をもって対応する。対応できない際はディレクターに対応依頼をする
- **配信中は視聴者にならないで、中身をしっかりと見る**
（配信内容より適切なテロップ、シーン切替を実施する）

実習01

企画をしてみましよう

- 配信目的など整理しましょう
- シーンを考えてみましょう
配信開始～（選手入場～選手チェンジ）～配信終了まで

➤ 今回の配信目的

➤ 配信対象者

➤ 配信プラットフォーム

➤ 配信する際の注意点

