

目次

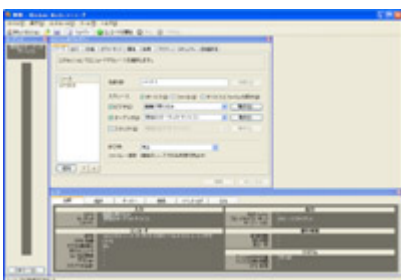
- [注意](#)
- [総説](#)
 - [メリット](#)
 - [デメリット](#)
- [準備](#)
 - [Windows Media エンコーダ](#)
 - [SCFH DSF](#)
 - [ステレオミキサー](#)
- [WMEの設定](#)
 - [「ソース」タブ](#)
 - [「出力」タブ](#)
 - [「圧縮」タブ](#)
 - [設定の保存](#)
- [SCFH DSFの設定](#)
- [録画](#)
- [PCの動作が重い場合の対処法](#)
- [画面が真っ暗な場合の対処法](#)
- [Tips](#)
- [関連ページ](#)

注意

- 後述するとおり、[このページの解説は現在古くなっています](#)。

総説

- [Windows Media エンコーダ](#)（WME）というソフトウェアを使用して、デスクトップの画面に映っているものを動画として保存することができます。たとえば、デスクトップ画面にゲーム映像が映っていればゲームを録画できるので、そこに自分の話し声を重ねることで[ニコニコ動画](#)にアップロードする [実況プレイ動画](#) を作成することが可能です。



メリット

- 実況動画を作成する方法は、[ニコニコでゲーム実況](#)に書いてあるとおりほかにもあります。WMEを使用して実況動画を作成するメリットは、[音合わせなどの編集作業をしなくてもよい](#)ことにあります。
- どういうことかという、現在のところ実況動画を作成する場合、ゲームを録画して、それとは別に実況音声（マイク音声）を録音し、最後にゲームの動画と実況音声を合成するという手法がよく使われています（[実況音声をプレイ動画に合成する方法参照](#)）。しかし、この手法だとゲーム音声と実況音声を編集作業によって合わせなければいけません。
- この点、WMEを使えば煩雑な音合わせの編集作業を省くことができます。なぜなら、WMEによって [まとめてゲーム音声と実況音声を収録](#) するからです。具体的には、[ステレオミキサー](#) というPCの機能を使用します。ステレオミキサーについては後述しますが、ゲーム音声と実況音声をまとめて録音するうえで不可欠な機能ですので覚えておきましょう。
- ただし、[WMEを使用した実況プレイ動画の作成方法は古くなっています](#)。現在は、[アマレコTV](#)という [キャプチャーソフト](#) によってゲーム音とマイク入力を同時に録音できるようになったからです。[アマレコTVを使用したほうがWMEを使用した場合よりも簡単に実況プレイ動画を作成できるため、WMEを使う必要性はほとんどありません](#)。

デメリット

- WMEを使って実況動画を作成する場合にもデメリットがあります。まず、WMEの設定を自分でしなくてはなりません。難しくはないのですが、最低限の知識は必要です。また、WMEはPC上で動作するソフトウェアであるため、[DVDレコーダーを使って実況動画を作成しよう](#)と[思っている方には意味がありません](#)。その場合は、ほかの方法で実況動画を作成することになります。
- さらに、ゲーム音声と実況音声をWMEでまとめて収録してしまうため、あとでやり直しができません。たとえば、実況プレイ終了後に実況音声の小ささに気づいても、実況音声だけを音量調整して大きくすることはできないのです。収録の段階でゲーム音声と実況音声がミックスされているので、あとで両者を個別に扱うことはできません。

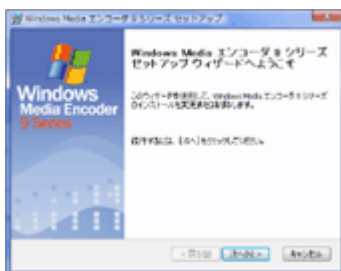
[画面の上へ](#)

準備

Windows Media エンコーダ

- [ゲームを録画](#) するために [WME](#) を使用します。画面を録画できるソフトウェアは [アマレココ](#) など多数あるのですが（[PCゲームの録画参照](#)）、今回はWMEを選択しました。
- まずは[公式サイト](#)にアクセスし、「Windows Media エンコーダ 9 シリーズ」の「Download Now」ボタンをクリックします。「WMEncoder.exe」をダウンロードして実行しましょう。

- 「次へ」 使用許諾書に同意して「次へ」 「次へ」 「インストール」の順にクリックします。インストールが完了したら「終了」をクリックしてウィンドウを閉じます。必要に応じてショートカットを作成しておいてください*1。

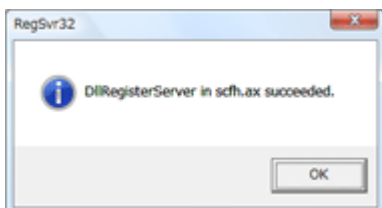


SCFH DSF

- WMEだけでも録画できますが、[SCFH DSF](#) というソフトウェアを使ったほうが便利です。WMEでゲームを録画するさい、SCFH DSFを使うことによって簡単に [ゲーム画面を録画範囲に指定](#) できます。



- まず[公式サイト](#)のサイトから「[SCFHDSF04.zip](#)」をダウンロードして解凍します。解凍後、[SCFH DSFをCドライブなどに移動](#)してフォルダを開き、「[install.bat](#)」をダブルクリックします。インストールに成功すると、その場合に限って「[DllRegisterServer in scfh.ax succeeded.](#)」と表示されます。



- インストール完了後は、SCFH DSF本体が入っているフォルダを移動しないようにします。もし移動してしまうと、他のソフトウェアでSCFH DSFを選択しようとしたさいにエラーが出てしまいます。このようなときは、当該ソフトウェアおよびSCFH DSFを終了させ、再度「install.bat」を実行しましょう。

ステレオミキサー

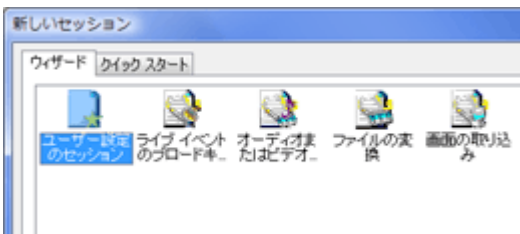
- WMEで実況動画を作成する場合、ゲームの音声を録音するにはPCの設定で [ステレオミキサー](#) というものをONにする必要があります。また、ゲーム音声に実況音声を重ねてまとめて録音するには、さらにPCの設定で [マイクミュートを解除](#) する必要があります。設定方法など詳細は、

ステレオミキサーの基礎をご覧ください。

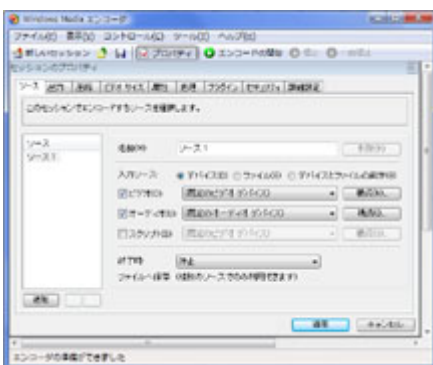
画面の上へ

WMEの設定

- WMEを起動します。「新しいセッション」というタイトルのウィンドウが表示されるので、「ユーザー設定のセッション」をダブルクリックします。



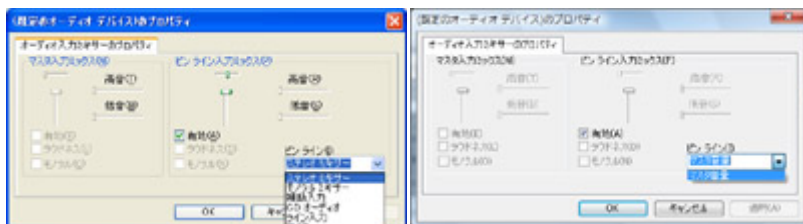
「ソース」タブ



- 「ソース」タブでは、録画する画面範囲を指定したり、音声の設定を行います。以下のように設定します。
 1. 「既定のビデオデバイス」右横のプルダウンをクリックして、「SCFH DSF」を選択する。
 2. 「SCFH DSF」右横の「構成」をクリックして、「Width」に640、「Height」に480と入力して「OK」をクリックする。
 3. 「オーディオ」にチェックが入っていること、および「既定のオーディオデバイス」になっていることを確認する *2。
 4. 「既定のオーディオデバイス」右横の「構成」をクリックして、「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」を選択する *3。「有効」にチェックが入っていることを確認して「OK」をクリックする。
- 1.において「SCFH DSF」を選択したのは、同ソフトウェアが取込んだ映像をWMEで保存するためです。また、2.において「Framerate」の項目を変更する必要はありません。たとえ設定を変更しても無視され、後述する「圧縮」タブの「フレームレート」での設定が有効となります。

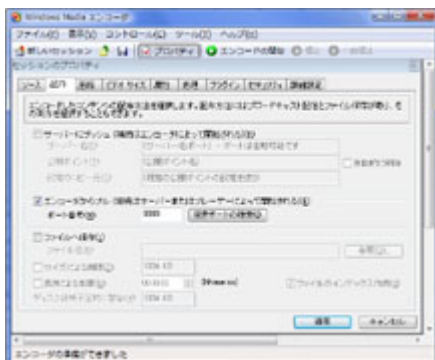


- 3.および4.については、つまりく人がいるかもしれません。PCや設定によっては「マルチチャンネル WAV ソース」があるのみで「既定のオーディオデバイス」がなかったり、「構成」がなかったりします。このような場合はいったんWMEを終了し、ステレオミキサーの基礎を参考にして現在のオーディオ関連の状況を見直してみてください。

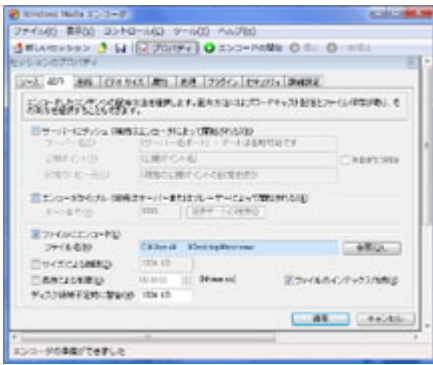


「オーディオ」の「構成」ボタンをクリックしたさいの画像です。左がWindows XP、右がWindows Vistaです。

「出力」タブ



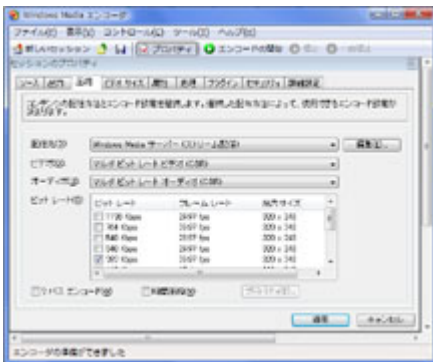
- 「出力」タブでは、録画したファイルをどこに保存するのか指定します。以下のように設定します。
 1. 「サーバーにプッシュ」にチェックが入っていないことを確認する。
 2. 「エンコーダからプル」のチェックを外す。
 3. 「ファイルにエンコード」にチェックを入れる。
 4. 「参照」をクリックして 録画ファイルの保存場所 を選択し、ファイル名を適当に入力する。
 5. 「保存」をクリックする。



「エンコーダからプル」にチェックが入っている状態だと「ファイルへ保存」と表示されていますが、チェックを外すと文言が「ファイルにエンコード」に変わります。

- 3.で「ファイルにエンコード」にチェックを入れるのを忘れないようにしてください。ここにチェックを入れていないと、「出力オプション～」というエラーが出て録画できません。録画ファイル（WMV形式）は4.で指定した場所に作成されます。たまに動画の保存場所がわからなくなる人がいるので注意しましょう。

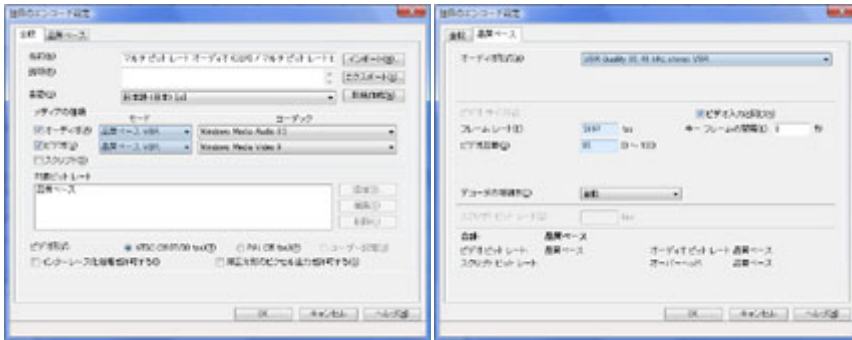
「圧縮」タブ



- 動画の品質は「**圧縮**」タブでの設定に大きく関係しています。設定方法がわからない場合は以下のようにします。

1. 「編集」をクリックする。
 2. 「オーディオ」の「モード」を「品質ベース VBR」にし、「コーデック」が「Windows Media Audio 9.2」であることを確認する。
 3. 「ビデオ」の「モード」を「品質ベース VBR」にし、「コーデック」が「Windows Media Video 9」であることを確認する。
 4. 「品質ベース」タブをクリックする。
 5. 「オーディオ形式」のプルダウンで「VBR Quality 90, 48 kHz, stereo VBR」を選択する。
 6. 「ビデオ入力と同じ」にチェックを入れる。
 7. 「フレームレート」が「29.97」になっていることを確認する。
 8. 「ビデオ品質」を「85」にする。
 9. 「OK」をクリックする。
 10. 「適用」をクリックする。
- 5.と8.の「オーディオ形式」および「ビデオ品質」の値は、大きいほど高品質な動画となります。ただし、これらの値が大きいほど容量が増えるので、録画の目的やHDDの空き容量なども

考慮して、ある程度のところで妥協しましょう。



「圧縮」タブの「全般」タブ（左）と「品質ベース」タブ（右）

- 6.の「ビデオ入力と同じ」にチェックを入れておくと、前述した「ソース」タブで設定した画面サイズ（例：640×480）と同じ画面サイズの動画を作成します。チェックを外した場合は、左横の「ビデオサイズ」で設定した値が反映されます。

設定の保存

- ここまでの **設定を保存** しておきましょう。次回WMEを起動したときに、再度設定をする手間が省けます。設定の保存方法は以下のとおりです。

- 「ファイル」 「名前を付けて保存」の順にクリックする。
- ファイル名を付け、任意の場所を決めたら「保存」をクリックする。

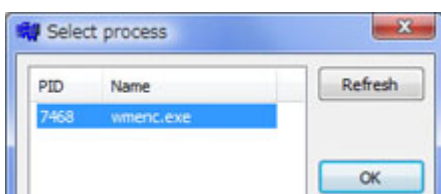
- 保存した設定の呼び出し方法は以下のとおりです。

- 「ファイル」 「開く」 ファイルをダブルクリックする。
- 「プロパティ」をクリックする。

画面の上へ

SCFH DSFの設定

- つぎにSCFH DSFを起動しましょう。「Select process」というタイトル名のウィンドウが表示されます。SCFH DSFの「Refresh」ボタンをクリックします。すると、「Name」の欄に「**wmenc.exe**」という項目が表示されます*4。これを選択して「OK」をクリックしてください。



「wmenc.exe」というのはWMEのことです。SCFH DSFは取込んだ映像データをWMEに送り、WMEは受け取った映像データを音声とともに保存します。さきほどWMEの「ソース」タブで「SCFH DSF」を選んだのは、SCFH DSFから映像データを受け取るためです。

- SCFH DSFを **日本語化** しておきます。「Language」「External」の順にクリックするだけです。日本語化したら「**アスペクト比維持**」にチェックを入れておきましょう。そうしないと録画される映像が縦長になることがあるからです。そして必ず「**適用**」をクリックします。

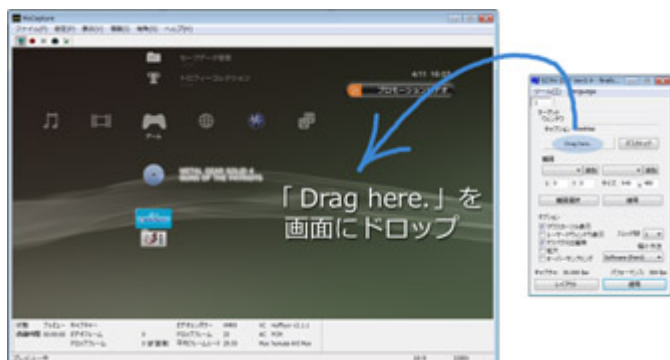


- 「スレッド数」では、使用しているPCのCPUがシングルコアならば1を、デュアルコアならば2を、クアッドコアならば4を選択します。

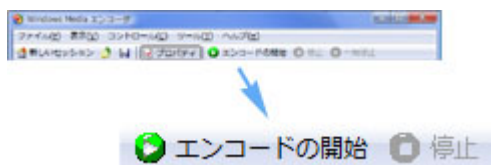
画面の上へ

録画

- 録画する画面にSCFH DSFの「**Drag here.**」ボタンをドラッグ&ドロップしましょう。念のため、うまく取り込み範囲を指定できているか、同じくSCFH DSFの「**レイアウト**」をクリックして確認します。SCFH DSFのプレビュー画面では映像がカクカクしますが、これは仕様です。



- WMEで「**エンコードの開始**」をクリックすれば **録画が開始** されます。録画を終了する場合は「**停止**」をクリックします。



- デフォルトでは、エンコード開始と同時にWMEのウィンドウを最小化し、**同ウィンドウをもとに戻すとエンコードを一時停止** する設定になっています。このとき、ステータスバーには「**エンコードは一時停止されました**」と表示されます。設定を変更したい場合は、WMEの「ツール」「オプション」で「画面の取り込み中はエンコードのウィンドウを最小化する」のチェックを外して「OK」をクリックしてください。

- 動画ファイルの形式は **WMV** となります（拡張子wmv）。WMVというのは「Windows Media Video」の略称で、マイクロソフトが開発した **コーデック** ですので覚えておいてください。**ニコニコ動画**に投稿できる動画ファイル形式でもあります。

PCの動作が重い場合の対処法

- 映像がカクカクしている、あるいは音声が頻繁に途切れるといった症状が出た場合、CPUに大きな負荷がかかっている可能性があります。そこで、CPUの負荷をいかにして抑えるかということを考えなくてはなりません。
- 具体的には以下のような対処法が考えられます。
 - 「フレームレート」を15fpsに下げる（「圧縮」タブ 「編集」 「品質ベース」タブ）。
 - コーデックを Windows Media Video V7 にする（「圧縮」タブ 「編集」 「品質ベース」タブ）。
 - 画面の取り込み範囲をできるだけ小さくする（「ソース」タブ 「構成」、例：W640、H480 W320、H240）。
 - 「ビデオ入力と同じ」のチェックを外して、「ビデオサイズ」をできるだけ小さくする（「圧縮」タブ 「編集」 「品質ベース」タブ、例：640×480 320×240）。
 - 「滑らかさ」を0にする（「圧縮」タブ 「編集」 「品質ベース」タブ）。
 - 「パフォーマンス」のスライダーを最左端に移動する（「ツール」 「オプション」 「パフォーマンス」タブ 「既定値を使用する」のチェックを外す）。
- 以上の設定を見直しても効果がないときは、WMEを使った録画は困難です。ほかのキャプチャソフトを使用するか、または録画するPCを変更する必要があります。とりわけ3DグラフィックのPCゲームを録画する場合は注意してください。

画面が真っ暗な場合の対処法

- SCFHでのプレビュー画面や、できあがった動画の画面が真っ暗だった場合、それはビデオオーバーレイとよばれるものを切っていなかった可能性が考えられます。そこで以下のようにします。
 1. まずWMEや視聴ソフト、およびすべての動画再生プレイヤーを終了する。
 2. WMEを起動して各種設定をする。
 3. 視聴ソフトを起動してゲーム画面を表示する。
 4. SCFHで取り込み範囲を指定する。
 5. WMEの「エンコードの開始」をクリックして実況を開始する。

Tips

- 以上の方法で実況プレイ動画を作成したあとは、このWMV形式の動画をニコニコに投稿できるファイルサイズである100MB以下に抑える必要があります。動画のファイルサイズは、ファ

イル上で右クリック 「プロパティ」 「全般」タブ 「サイズ」でわかります。詳細は、[ニコニコで変換または動画の容量を小さくする方法](#)をご覧ください。

- SCFH DSFによる取り込み範囲がWMEで出力する画面サイズよりも小さいと、映像の周りに黒帯ができる場合があります *5。対処法としては、SCFH DSFで「拡大」 「適用」の順にクリックすればよいのですが、画像は荒くなります。
- はっきりとした原因は不明ですが、WMEでエンコードを開始したさいや、なんらかの設定変更を行ったあとにWMEがエラーを表示し、強制的に終了してしまうことがあります。音声の設定が原因で突然終了することが多いようです。
- WMEを終了すると、SCFH DSFは「Target process has been terminated.」というエラー表示をして自動的に終了します。

[画面の上へ](#)

関連ページ

- このページと関連性の強いページは以下のとおりです。

ページ名	内容	重要度
コメント	WMEで実況動画作成についての質問など	-
ステレオミキサーの基礎	ステレオミキサーの設定方法	A
実況用PCマイク	マイクの選び方、設定方法	A
動画の基礎知識	動画作成における基本的な事項	A
SMILEVIDEOの仕様	ニコニコ動画の仕様について	B

[画面の上へ](#)

[トップ](#) > [ニコニコ編](#) > [ニコニコでゲーム実況](#) > [WMEで実況動画作成](#) / 2011年01月19日 (水) 21時57分22秒