

# これらは何ですか？

これは、HFパッチが必要なKoikatsuスタジオのModです。これらのシェーダーはポストプロセッシングエフェクトであり、シェーダーとマテリアルを介してシーンにオブジェクトとして保存されます。これらのエフェクトは、安定した拡散に使用される深度マップやキャニー・マップを生成します。また、OpenPoseリグのキャラクターカードに必要なシェーダーや、キャラクターリグを分離するための別のシェーダーもあります。

## How to use

To install the mod drag everything from the MOD folder into your koikatsu directory which will install the zipmod and place the character cards and outfit into the proper folders

もしもあなたがKoikatsuスタジオを使ったことがない場合、このガイドはそれに関するものではありません。また、Koikatsu studioやMaterialEditorの基本を知っていることが前提となります。

スタジオ内のエフェクトは、items/xukmi/Controlnetの下にあります。

最良の結果を得るためには、512x512、768x512、または512x768の画像をキャプチャするようにしてください。キャプチャの解像度は、Shift+F11で変更できます。

***It's not 100% important but this can affect your generations, disable the vignette, bloom, and depth of field effects in your scene effects.***

It mostly affects Canny edge since that is more pixel perfect



Effect from left to right: Depth of Field, Vignette + Bloom, None

Koikatsuは、深度の色にも影響を与えるカラーフィルターを使用していますが、実際にはあまり影響を与えないことが分かりました。もし本当に変更したい場合は、「カラー調整」を「なし」に変更してください。



Left to Right: Default “Midday” adjustment, None



これは、シーンエフェクトメニューのエフェクトにのみ適用されます。私のFXシェーダーを使用する場合、ゲームがレンダリングする方法により、出力に影響を与えません。

## OpenPose

これを使う最も簡単な方法は、スタジオでキャラクターカードを読み込むか、既存のシーン内のキャラクターを置き換えることです。リグはブラアイテムとして設定されているため、ブラと下着の衣服がオンになっていることを確認してください。

2つのキャラクターカードがあり、1つはデフォルトのKoikatsuの比率に合わせたもので、もう1つはOpenRigスケルトンの比率に合わせたものです。主な違いは、首が肩に合わさる場所ですが、ポーズや角度によってはわずかな違いがあるかもしれませんが、あまり重要ではないと思います。

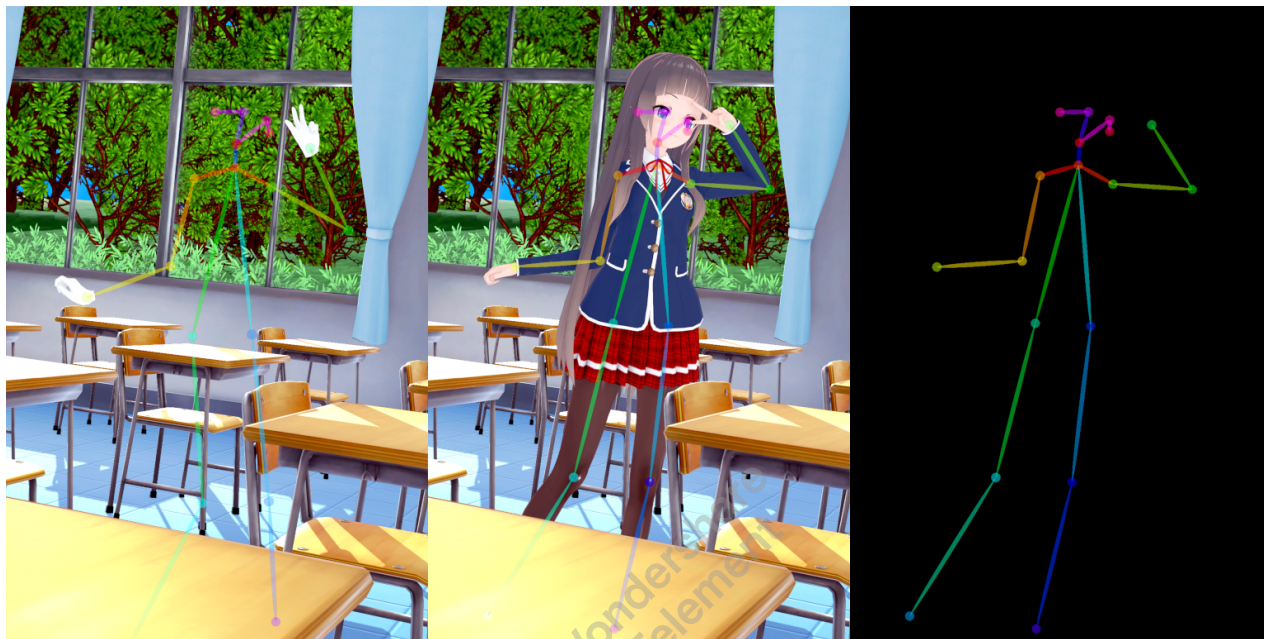


Koikatsu proportions, Adjusted proportions

ブラアイテムを含んだ衣装もありますので、それをキャラクターにインポートしてすべてを視覚化することができます。また、キャラクタークリエイターのブラのアイテムモッドでもありますので、何らかの理由でキャラクターに着用したい場合に使用することができます。

アイテム→xukmi→controlnetの下に「OpenPose Overlay」というスタジオアイテムがあります。これにより、キャプチャーにリグ以外のすべてを非表示にすることができます。

OpenPose Only, Character with OpenPose item, Overlay hiding scene

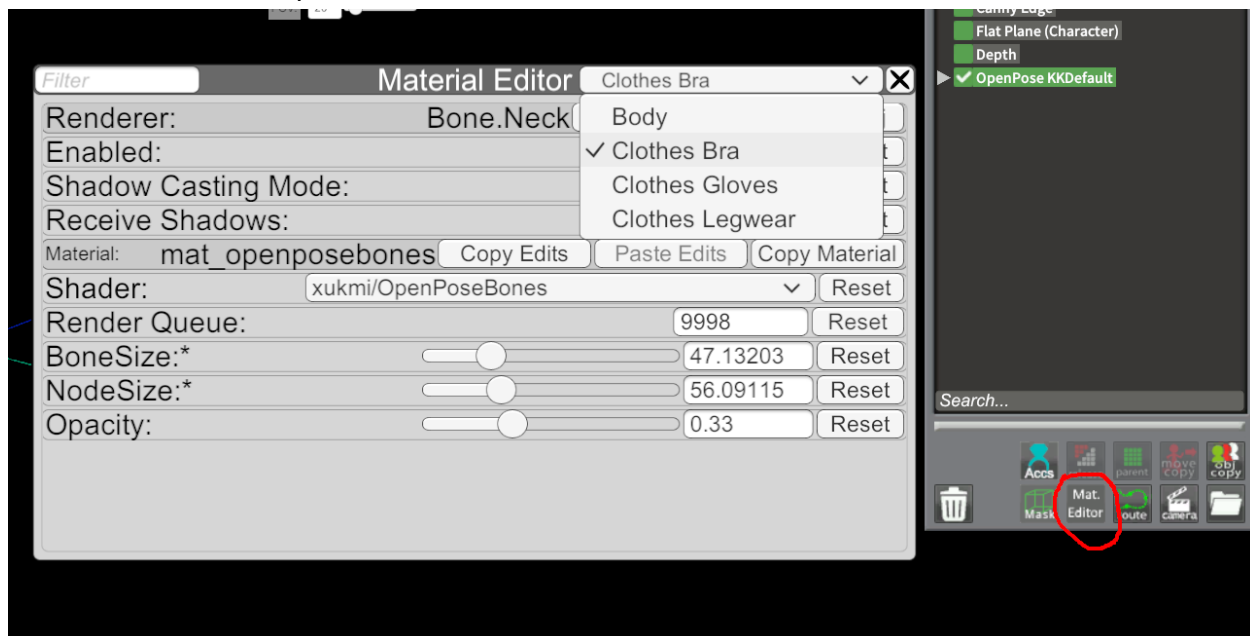


シェーダー内には、関節や骨のサイズを制御するためのパラメータがあり、出力に影響を与えるようですが、どの程度影響するかはあまりわかりません。.





You can access these parameters with material editor under “Clothes Bra”



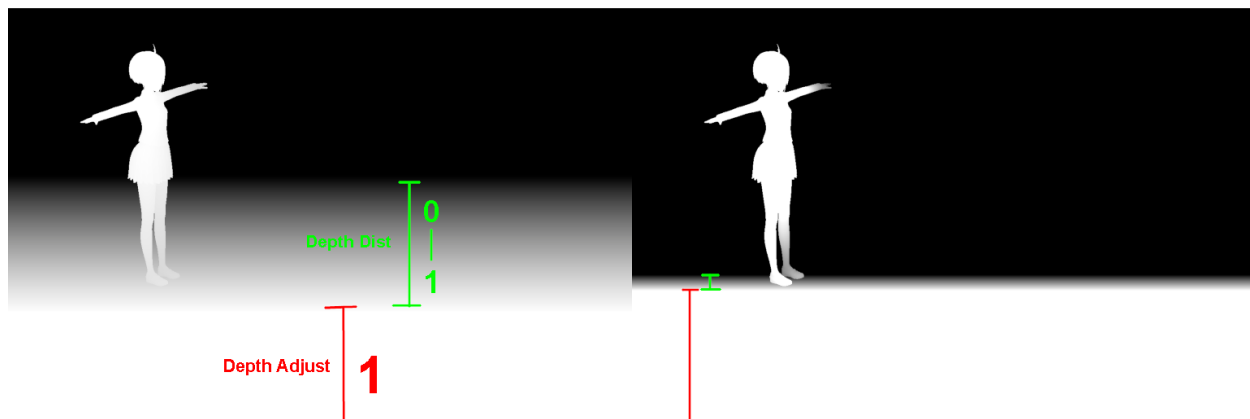
## Depth

「アイテム」→「xukmi」→「controlnet」の下には「depth」というアイテムがあり、深度バッファをレンダリングします。マテリアルエディターを使用して深度パラメータを制御し、深度バッファでキャプチャしたいものを調整することができます。「incremental」パラメータを使用すると、より精密な値で作業する場合に、より小さな値を調整することができます。

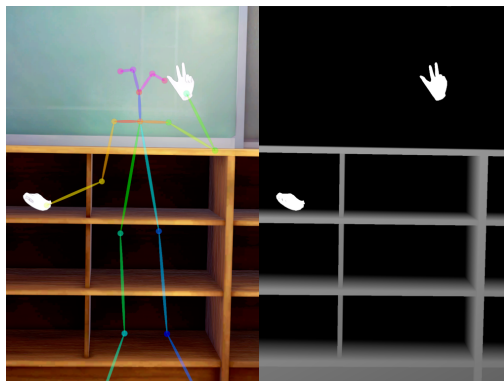
深度バッファは、ピクセルごとにカメラからの距離に応じて1から0の値を与えます。

DepthAdjust - 「1」の値が必要な距離を制御します。

DepthDist - DepthAdjustからの距離が「0」の値に必要な距離を制御します。

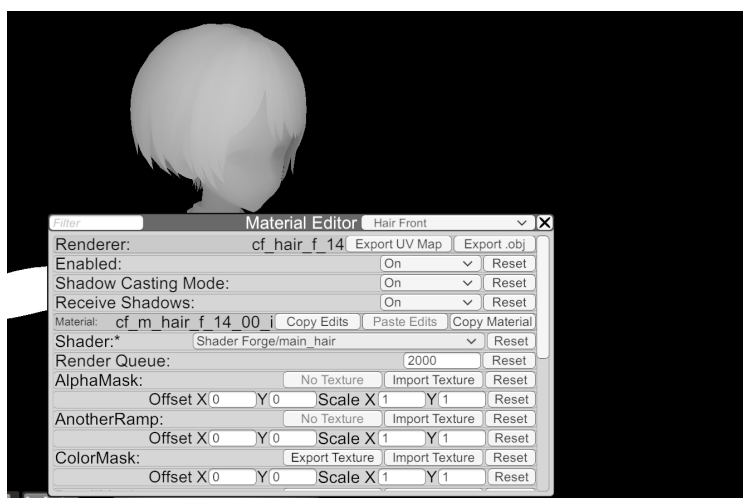
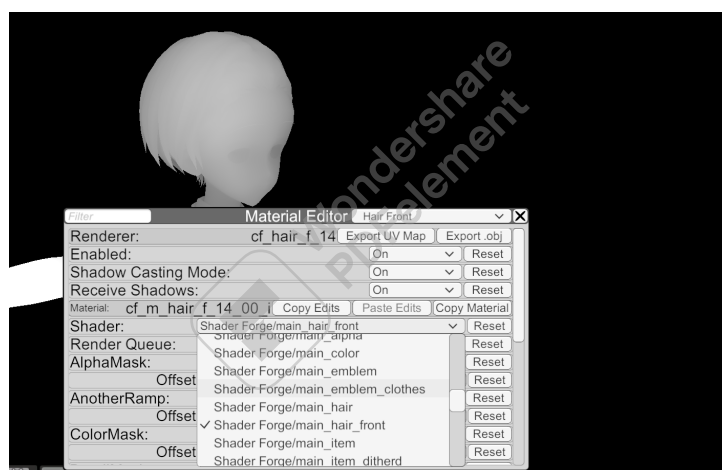


OpenPoseリグは深度バッファにレンダリングされないため、手の深度やシーン内に含めたい他のオブジェクトをキャプチャする場合でも、深度バッファを無効にする必要はありません。



一部のアイテムは深度バッファにレンダリングされないため、オブジェクトのマテリアルのシェーダーを不透明なものに切り替える必要があります。

Main\_hair\_front、main\_item\_studio\_add、main\_item\_studio\_alpha、およびmain\_alphaはよく知られた例です。





Same scene with different depth values

## Canny Edge

輪郭線は、item->xukmi->controlnetの下にあるアイテムで調整できます。

Material Editorでパラメーターを調整することができます。

ただし、OpenPoseリグはCanny Edgeフィルターでレンダリングされるため、ブラまたはアンダーウェアの状態をオフにする必要があります。

フィルタパラメータ:

Blur - ノイズのあるテクスチャを減らすのに役立ちます。Canny Edge検出は、周囲のピクセルのコントラストに基づいていますので、ノイジーなアーティファクトを減らすのに役立ちますが、他の値を調整する方が良いかもしれません。

StrongとWeakの閾値 - ピクセルのカットオフ値を定義します。

Drop Weak Pixels - 弱いピクセルを無視します。

Weak Pixel Val - 弱いピクセルの明るさですが、これが本当に何をするかはわかりません。

ゲーム内のアウトライン、影、照明設定を変更すると、よりクリーンな線を描くことができるようになります。

背景要素やスカイボックスなしでキャプチャする場合、キャニー輪郭線が正しくキャプチャされない可能性があります。