

AviUtlプラグイン

はじめに

ここは、ぼんごれP・せん・りつPの作成したAviUtlプラグインの配布・サポートページです。各種プラグインに関する全ての義務と責任は放棄されています。また、全てのご意見・要望に関するサポートは、作者のモチベーション次第です。

要望・リクエスト・バグレポートの類は、底辺スレか[ご意見](#)へどうぞ。

細かい規定・変更履歴・注意点は、ファイル内のドキュメントをお読みください。

各種プラグインの簡単な説明

ImasNuke1 アイマス抜き 1

主にコミュを抜く為に使います。基本は全自動で使用します。コミュの背景がすべて見えるシーン(フェードインや春香が転んだ場面等)を探して、その1枚の静止画を背景として差分を抽出します。

ImasNuke2 アイマス抜き 2

ダンスを抜く為に使います。基本は全自動で使用します。ロング固定やカメラバグを使ってトリオとデュオを撮影した2本の動画を使います。当たり前ですが、曲目、ステージ、キャラの衣装、配置、カメラ視点は全て同じにしてください。2本の動画の差分を抽出します。

ImasNure アイマス塗り絵

ダンスとコミュの両方に使えます。手動操作が基本となります。2本の動画を使って輪郭線の差分を抽出し、それを塗り絵としてマスクを作成します。指定したフレーム1コマを静止画として固定して使う事も出来るのでコミュ抜きにも使えます。ダンスを抜く場合はImasNuke2と同様の条件の動画を使用します。またImasNuke1、ImasNuke2で軽くマスクをかけた動画を手動で再修正するのにも利用できます。

ImasNuko アイマスぬこ

上半身アップのダンスを抜く為に使います。操作は半自動と呼べると思います。色指定キーイングによってマスクを作成します。使えるシーンはかなり限定されており、市民ホールでバックのカーテンが水色になって、衣装の色と被らないシーンでカーテンの色を全て指定の色に置換してマスクを作成する等です。L4U以降上半身のアップ抜きによく使われている手法と原理は同じです。

Sub さぶ

一応ダンス抜きを目的としていますが単なる画像フィルタです。ImasNuke2と同様の条件の2本の動画を使用します。幽霊みたいな感じのぼんやりとした抜け具合ですので、かなり用途が限定されるでしょう。

ここまでぼんごれP作成

BB置換フィルタ

765コマンドを使用してキャプチャした動画素材の背景抜きの補助。キャラクタ内部が一緒に抜けてしまうことを防ごうとするためのものです。

せん・りつP作成

切り抜き支援プラグイン ImasNuke1

背景画を元に動画からキャラクターを切り抜く作業を支援するAviUtl用のプラグインです。

重要：

AviUtlのVer0.99a ~ Ver0.99c2で使用される場合はマルチスレッドをOFFで使ってください。やり方はAviUtl0.99a以降の[ファイル] [環境設定] [システムの設定]の「画像処理のスレッド数 = 1」です。当プラグインを使用する上でのお勧めバージョンはAviUtl0.99c3です。開発 & テストは0.99c3をWindowsXP-SP2上で行っていきます。

インストール

ImasNuke1.aufをAviUtlと同じディレクトリにコピーしてください。フィルタの順番は最後にしておくといいです。

アンインストール
ImasNuke1.aufを削除してください。
レジストリは使っていません。

使い方

1. 背景のBMPファイルを準備してください。
AviUtlで目的の動画ファイルを開き、背景がバッチリ見えるフレームを見つけたら、編集メニューの「現在のフレームの出カイメージをクリップボードにコピー」を使いペイントブラシ等の静止画編集ソフトにペーストしてファイルに保存すればOKです。
2. プラグインをONにして、「BMPファイル読み込み」ボタンをクリック。
ファイル選択画面が出てきますのでBMPファイルを選んでください。
3. 適当にパラメータをいじってください。

最近の更新履歴

2009/06/23 Ver0.52

- ・色差幅高精度オプション時の色差幅の扱いを変更
実使用域が3~10くらいなのに刻みが整数では微調整できないので内部的に0.1刻みにしてみた。
少し調整しやすくなったと思う。

ダウンロードはこちらから

(最新2009/06/23 久々にちょっと修正) Ver0.78 http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasNuke1_Ver0.78.zip

切り抜きマスク縁入れプラグイン BorderLine

AviUtlの「コーデックの設定」で使用しているコーデックのYUY2オプションを無効して下さい。
YUY2では線がガタガタになります。 Ver0.04にて若干改善

インストール

BorderLine.aufをAviUtlと同じディレクトリにコピーしてください。
フィルタの順番は最後にしておくといいです。

アンインストール

BorderLine.aufを削除してください。
レジストリは使っていません。

使い方

1. [マスクの色選択(画面クリック)]のチェックをONにして画面をクリックしてください。
2. 色を選んだら[マスクの色選択(画面クリック)]のチェックOFFにして下さい。
3. 後は触ってみるとわかるさ！w

2007/12/16 Ver0.04

- ・底辺で拾った抜きサンプルが既にYUY2化されていて俺涙目w YUY2ソースでもある程度使える様に改善

ダウンロードはこちらから

<http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=BorderLine0.04.zip>

字幕消し

アイドルマスターの字幕がちょっと新しい感じで見えにくくなるAviUtl用のプラグインです。
ぼかしと併用すると具合がいいかも？ L4Uに移行してしまえばいらぬ子w
短い間でしたが愛用していただいた方ありがとう。

ダウンロード(2008/03/26 Ver0.8) http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasUncaption_Ver0.8.zip

ご意見掲示板に要望が来ていたので暫定対応(不完全です)

ダウンロード(2008/08/02 Ver0.81c) http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasUncaption_Ver0.81c.zip

X,Y座標をマイナス指定可能にして画面の左上のカドから処理出来るようにした。

BB置換フィルタ

せん・りつP作成

765コマンドを使用してキャプチャした動画素材の背景抜きの補助が目的です。

実際には単一色ではない背景を色差幅を指定して任意の色に置き換えます。
背景と同じ色がキャラ内部にある(目や輪郭等)場合、閾値を設定することでその部分は置き換えないようにします。

使用方法

1. 765コマンドを使用して背景が赤・緑・青・灰色のいずれかである動画を用意します。
2. トラックバーを調整して背景色(R, G, B)を設定します。(もしくは背景部分をダブルクリックすると背景色が設定されます。)
3. 色差幅と置換色を設定します。
4. 範囲閾値を設定します。

対応しているAviUtlのバージョンやパラメータの詳細な意味はzip内のREADME.txtを参照してください。
範囲閾値の値はカメラがupの場合とlongの場合とで最適値が大きく異なるので、上手く設定できない場合はカメラが切り替わる毎に動画を分割してそれぞれ設定してやると上手くいきやすいと思います。

2008/08/26 Ver0.1.0

処理速度を改善しました(実用レベルになったのではないかと思います)

範囲閾値の上限を10240に変更しました

(最新2008/08/26) Ver0.1.0 http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=bb_replace-010.zip

その他 遊びで作った小物プラグイン byぼんごれP

基本的にインストールの方法や注意点は上記の物と同じです。
面白い小物が出来たら、ここに置いておきます。
使い方は同梱のReadme.txtを読んでください。

ゴンドラ

4分割された画面(ファイル上は1画面)をゴンドラのように回すAviUtl用のプラグインです。
2chの【ニコニコ】底辺Pの集い65【アイドルマスター】

<http://pc11.2ch.net/test/read.cgi/streaming/1200584724/150>

スレで少し盛り上がっていたので、この「14」の為に作りました。

(頼まれてないけどw) 何人か使ってくれてモチベ上がったのでバージョンアップ!

ダウンロード(2008/03/26 Ver0.55)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=Gondola_Ver0.55.cab

断片分散

読み込んだビットマップファイルの線(ジグソーパズルとか)に沿って画像がバラバラになるAviUtl用のプラグインです。
ペイントブラシやGIMPでマスクを作ってください、RGB平均値128以下を線とみなすので1ドットでも繋がっているとくっついてしまいます。

ダウンロード(2008/02/20 Ver0.1c2)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=DiffusionPiece_Ver0.1c2.cab

かくかく君 KakuKaku

一定の周期で動画をカクカクさせたり、CVSファイルを読み込んでタイムリマップのような事が出来ます。たぶん誰も使わないでしょう。

ダウンロード(2009/04/26 Ver0.2)<http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=KakuKaku.zip>

アイマス抜き 2 ImasNuke2

差分によるダンス抜きに挑戦してみたプラグイン。

使い方はImasNuke1とそっくりで、背景を静止画BMPではなく動画同士で比較する。

まだ実験中。(BBのコマンド発覚でもう要らない子ですが、アクセとか抜けるみたい)

ダウンロード(2009/06/23 Ver0.52 久々にちょと修正)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasNuke2_Ver0.52.zip

千早用

千早の誕生際のために作ってみた。球面処理を使って・・・。

失敗作ですが何かの役に・・・立たないですね。orz

ダウンロード(2008/03/27 Ver0.2)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=Shake72_Ver0.2.zip

アイマス塗り絵

アイマス抜き 2 を改造して、塗り絵感覚で抜きマスクを作れるようにしたプラグイン。

同じ背景を持つ2つの動画から塗り絵を作成します。

ダウンロード(2008/06/14 Ver0.32)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasNure_Ver0.32.zip

アイマスぬこ

カラーチェンジによって切り抜きを行うためのプラグインです。

市民ホールの固定カメラを使って背景のカーテンの色がキャラの衣装とかぶらなければかなり綺麗に抜けるようです。内側のマスクだけ作って工程を工夫すれば応用範囲が広がるかも？

ダウンロード(2008/07/07 Ver0.77a)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasNuko_Ver0.77a.zip

2008/07/07 Ver0.77a

・差幅補助

色差幅%に対して差幅を補助的に拡大させるパラメータ。

今までの色指定は原色や暗い色に弱かったので追加しました。

BBコマンドでキャブったキャラの周りのぼんやりしたオーラを詰める場合は最大128とかでOKみたい。

・エッジ強丸めの強度追加

ちょこっとエッジを詰めるのに便利？

・動画の差替え機能追加(Ver0.77a)

ブルーバックだと色が悪いので、グレーバック等の別動画を追加読み込んで

マスク以外の部分を差替えを行えるようにした。

(日記)

BBコマンド発覚で、俺\(^o^)/ウター と思っただけ沢山の応援レス頂いて俺号泣。

コマンドで出したBB素材にもちょっとした落とし穴があり、編集ソフトによっては影が残りやすいらしい。逆境をバネに再びぬこVerUp。

アイマスぬこ2

アイマス塗り絵と同じく塗り絵感覚でマスクを作るプラグインです。

背景差分ではなく模様の少ないステージの輪郭線を使って直接塗る方向に特化しています。

が、予定の使用法よりも自動抜き後の手動修正に向いていますw

ダウンロード(2008/06/24 Ver0.10)http://www41.atwiki.jp/nicomasmaking?cmd=upload&act=open&pageid=41&file=ImasNuko2_Ver0.10.zip

TIPS等

私(ぼんごれP)が自分で使ってみて解った使い方のコツと手順について説明しておきます。

・画質について

ImasNuko以外は2つの画像の差分を利用しているため、同じキャブチャ環境のソースを使わないと精度が出せません。SDでも使用できますがHDキャブチャ推奨です。

・ステージ選びについて

ステージは背景の模様が少ないライブハウスか市民ホールがお勧めです。

上半身は市民ホールが有利ですが足元の影が濃い目に出やすいので、総合的にライブハウスが一番良いと思われます。(衣装によってかなり差が出るので一概には言い切れません)

・背景のズレについて

初代/L4U共に背景のズレが生じます。またランプの点滅やスモーク等がランダムで、それらの差によって綺麗に抜けない場合があります。

L4Uでの話ですが、レーザーやバックライトの回転は、私の実験では電源投入後1回目にステージ タイトル アルバム再生で取り直すことにより、同じタイミングの素材が取れやすいように思います。(ミニランプの点滅はほぼランダムのようなので)

面倒ですけど何度かキャブチャをやり直して同じタイミングのソースを作る事をお勧めします。私自身、最近までそれに気がつかなくてズレは諦めていましたが、たまたま取り直したソースが偶然ピタリと合っており、仕上がりの違いに驚きましたw

・パラメータ調節について

素材によって異なるので一概には言えませんが、綺麗に抜く1つの方法としては

色差幅と輪郭感度をどちらもかなり高く取る方法があります。

色差幅は大きく取ると中にいっぱい粒粒が出てポロポロになりますが、大粒自動消去の数値を最大まで上げて掃除します。この時、外側のマスクとくっついてしまうと消去できませんので輪郭線をオーバーレイで重ねてしっかりと分離させます。輪郭線が途切れていては効果が出ないので感度を230くらいまで上げておきます。

輪郭線の感度(EG感度)は大きくすると、足元の影やライトのズレまで検出してしまうのですが、それは後工程で手動で修正するか、誤魔化し技を研究して何とかしましょうw

・自動工程と手動工程の2つに分けて作業する

全自動で綺麗に抜くのは無理なので、作業工程を分ける事をお勧めします。

ImasNuko1、ImasNuko2は本体に手動修正機能を持っていますが処理が重くて辛いので、

なので、一度自動で抜いた物を可逆コーデックで出力し、ImasNureやImasNukoで再修正します。

自動工程では絵を壊さない様にパラメータの設定には注意してください。

・ImasNureでの後工程手動修正

本来は塗り絵を塗ってマスクを作るツールで単体利用も可能ですが、後工程として使う方法があります。

例えばブルーで自動抜きした動画を、全画面ブルーの1フレームと比較させる事により各フレームの

輪郭線がそのまま塗り絵の枠線に変換されるので、抜け切れなかった部分を手動で塗る事が出来ます。

ただしその場合、抜け切れなかった部分の輪郭線の部分だけは残ってしまいます。

それを自体消すのは全手動になるので面倒ですが、抜き残しの部分を塗るのには利用可能だと思います。

・ImasNukoでの後工程手動修正

自動で抜け切れなかった部分は画面全体の面積に比べてかなり少ないはずなので、その部分が占める色相の範囲が抜きたい部分（キャラや衣装）の色と被る可能性は低くなってるはずですが、
よって、自動抜き工程で指定したマスク色と同じ色に置換してしまえば修正用として利用できます。
