



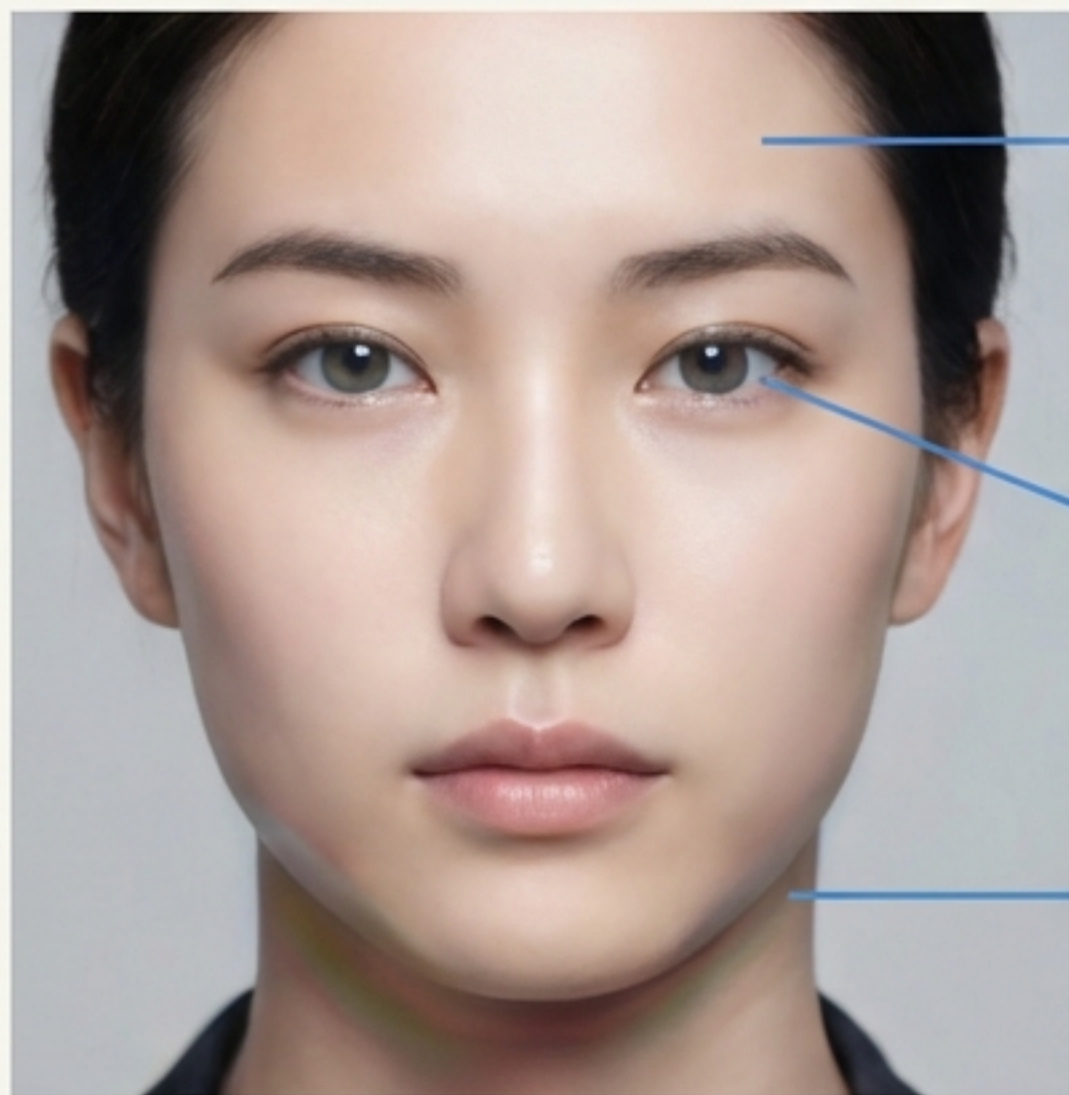
【完全保存版】 FaceFusion 3.5.2 徹底攻略ガイド

プロ級のクオリティを引き出す、設定の技術

「いかにもAI」から「実写レベル」へ

FaceFusionは、設定次第でクオリティが劇的に変化します。デフォルト設定の「AI感」が漂う画質から、パラメータを最適化することで「実写と見分けがつかない」レベルまで引き上げることが可能です。このガイドでは、その差を生む「**プロのチューニング**」を解説します。

⚙️ デフォルト設定

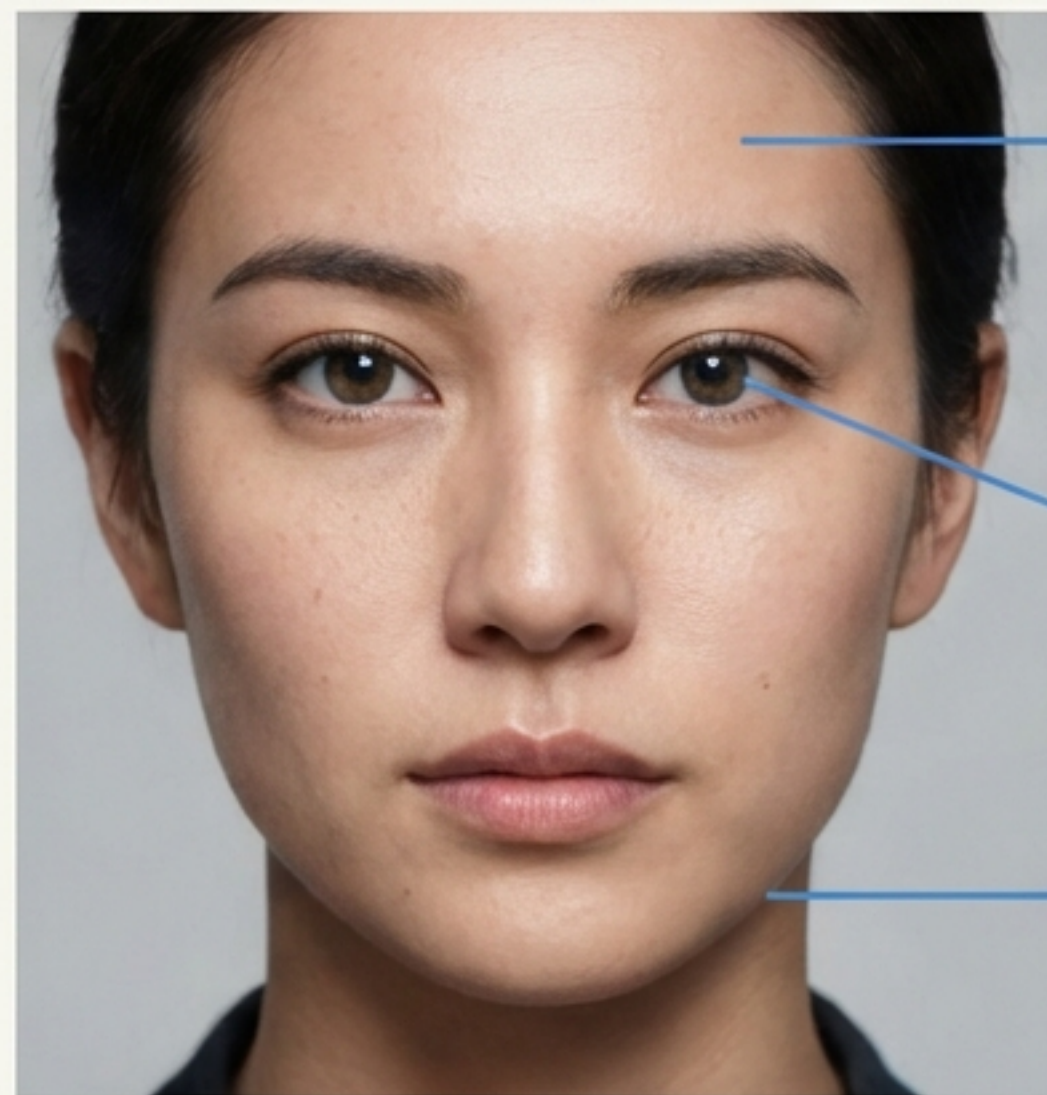


過度に
滑らかな肌

不自然な
目の輝き

境界線の
違和感

⚙️ 最適化設定



リアルな
肌の質感

鮮明な目の
ディテール

完璧な境界線

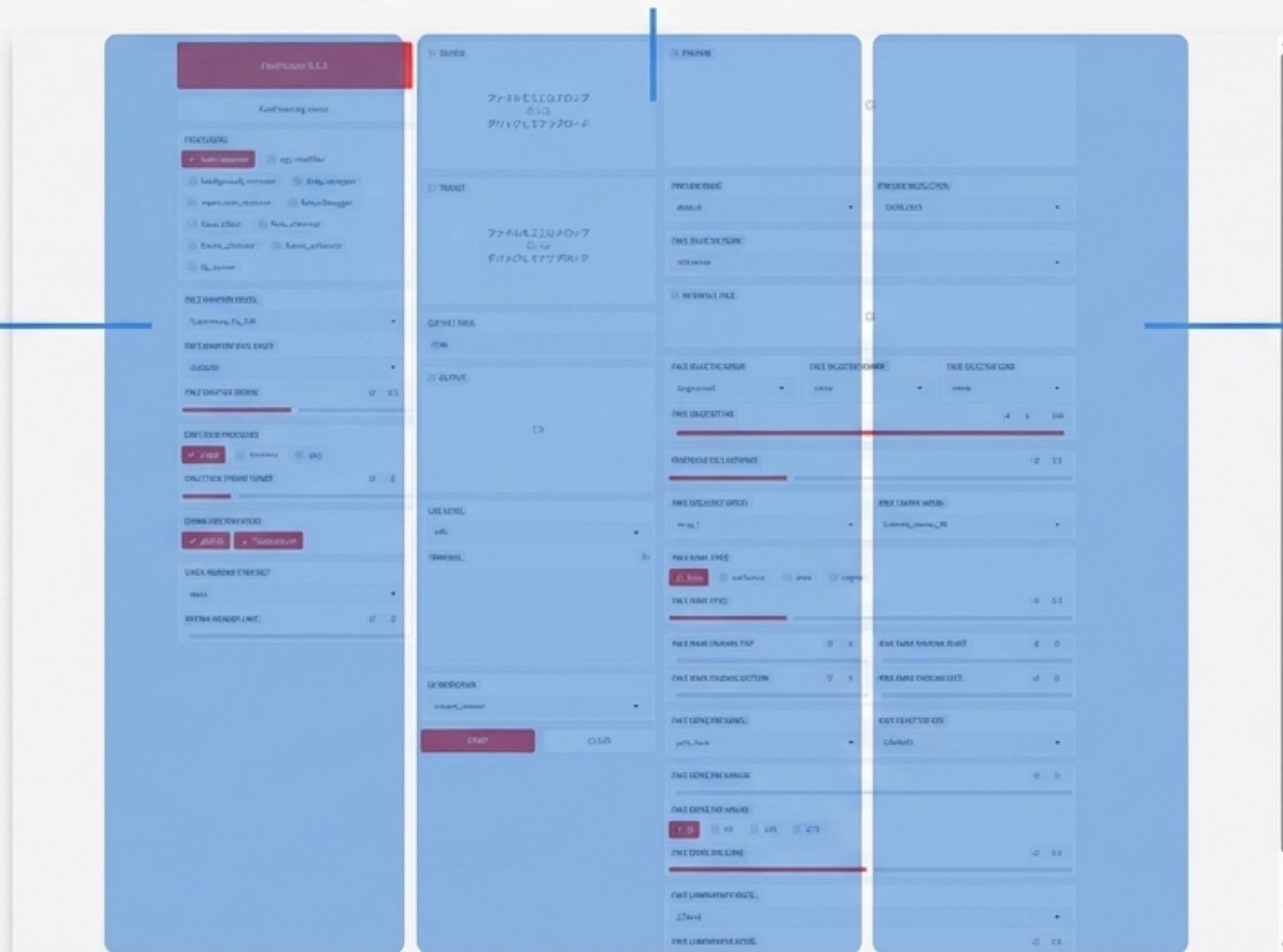
UIの全体像：3つのコラムで思考を整理する

中央コラム：素材と実行 (Action)

ソース顔とターゲット動画をセットし、
理を開始・停止するオペレーションエリア。

左コラム：システム設定 (What & How)

どんな処理を、どのハード
ウェア (cuda) で行うか。
処理の根幹を定義するエリ
ア。



右コラム：詳細設定 (Fine-tuning)

AIの「眼」の挙動を微調整
する、クオリティ追求の主
戦場。ここがプロの腕の見
せ所。

パフォーマンスの礎：GPUを解放し、VRAMエラーを防ぐ



処理速度を最大化する

`EXECUTION PROVIDERS`

ここが最重要。NVIDIAのGPUを搭載している場合、必ず`cuda`を選択してください。`cpu`のままでは処理速度が絶望的に遅くなります。

EXECUTION PROVIDERS

☒ cuda ☐ tensorrt ☐ cpu

EXECUTION THREAD COUNT 8



長時間レンダリングを安定させる

`VIDEO MEMORY STRATEGY`

VRAM不足によるエラー落ちは最大の時間の無駄です。本番の書き出し前には、必ず`strict`に設定し、メモリ管理を厳格化させましょう。

VIDEO MEMORY STRATEGY

votes

votes

strict

画質の心臓部：モデル選定とピクセルブースト

モデル (Model)

`FACE SWAPPER MODEL`

`hyperswap\_1a\_256` が現在の標準かつ最強モデル。高速処理と高い表情追従性を両立しています。

内部解像度 (Internal Resolution)

`FACE SWAPPER PIXEL BOOST`

AIが顔を生成する際の「仮想解像度」。この数値を上げることで、目の輝きや肌の質感が劇的に向上します。
ただし、VRAM消費量と処理時間は比例して増大します。

`256x256` (標準)

`512x512` (高画質)

`1024x1024` (超高画質)



Speed



Quality



AIの「眼」を鍛える：顔検出とマスキング

顔をどう見つけるか (How to Find the Face)

`FACE DETECTOR MODEL`



`yolo\_face` : 標準。高速だが、小さな顔や横顔の検出は苦手。



`retinaface` (推奨) : 高精度。処理は重くなるが、群衆や激しい動きでも顔を捉え続ける。

どこまで合成するか (Where to Composite)

`FACE MASK TYPES`



`box` : 単純な四角い範囲で合成。障害物に弱い。



`occlusion` (必須級) : 顔の前の障害物（手、マイクなど）をAIが認識し、それを避けて合成する。

【実践レシピ】4つの典型的な問題を解決する

理論の次は実践です。ここからは、多くのユーザーが直面する具体的な問題に対し、最適な設定の組み合わせを「レシピ」として紹介します。



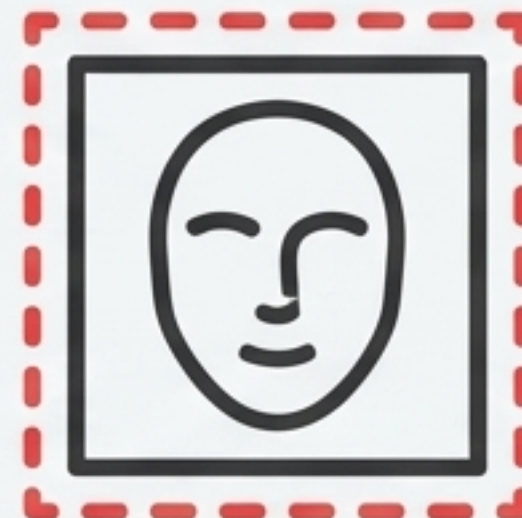
ケースA：超高画質化



ケースB：
オクルージョン対策



ケースC：顔の
トラッキング外れ



ケースD：境界線の
処理

ケースA：映画のような「超高画質」を目指す



デフォルト設定では肌がのっぺりしてしまい、「AI感」が消えない。

処方箋

1. **PROCESSORS: face_enhancer** を **OFF** にする。
(意外に思えるが、肌のディテールを潰すことがあるため)
2. **FACE SWAPPER PIXEL BOOST: 512x512** または **1024x1024** に設定。
3. **FACE DETECTOR MODEL: retinaface** に変更し、検出精度を上げる。
4. **FACE MASK BLUR: 0.1** 程度まで下げ、顔の境界をシャープにする。

ケースB：手やマイクが顔を横切る（オクルージョン）



歌唱や食事シーンで、マイクやコップが顔の一部として合成されてしまう。

処方箋

1. **FACE MASK TYPES: occlusion** に変更。
FACE MASK TYPES: occlusion に変更。（AIに障害物認識を指示）
2. **FACE OCCLUDER MODEL: xseg** 系が選択されていることを確認。
3. **FACE MASK BLUR: 0.5** 程度に上げ、障害物との境界を自然に馴染ませる。

ケースC：激しい動きや横顔で顔が外れる（フリッカー）



ダンスシーンなどで、一瞬だけ元の顔に戻ってしまう現象が起きる。

処方箋

1. **FACE DETECTOR MODEL**: **retinaface** に変更し、追従性を確保。
2. **FACE DETECTOR SCORE**: **0.5** → **0.2~0.3** に下げる。
(AIの判定基準を緩め、「自信がなくても顔として処理」させる)
3. **REFERENCE FACE DISTANCE**: **0.6** → **0.8** に上げる。(横顔などで人相が変わっても「同一人物」として追従させる)

ケースD：おでこや顎に不自然な「線」が出る



ソースとターゲットの顔の輪郭が合わず、おでこや顎に境界線が見えてしまう。

処方箋

1. `FACE MASK PADDING` : `TOP` や `BOTTOM` の値を `0.05` ずつ上げて、合成範囲を強制的に拡張する。
2. `PROCESSORS` : このケースでは `face_enhancer` を **ON** にする。拡張した部分の肌の質感を周囲と馴染ませる効果が期待できる。

失敗しないための推奨ワークフロー

エラー落ちを防ぎ、効率よく最高品質の結果を得るための手順です。

1



プレビューで追い込む (Refine in Preview Mode)

`UI WORKFLOW` を `instant\_runner` に設定。プレビュー画面を見ながら `FACE DETECTOR SCORE` や `FACE MASK PADDING` などの数値をリアルタイムで調整する。

2



難所をピンポイントで確認 (Pinpoint Check on Difficult Sections)

動画のシークバーを使い、手や髪が顔に被るシーンへ移動。``occlusion` モードで破綻していないかを確認する。

3



本番はStrictモードで書き出す (Export in Strict Mode)

全ての設定が完了したら、``VIDEO MEMORY STRATEGY`` を必ず ``strict`` に変更。``START`` ボタンを押し、安定した状態で書き出しを開始する。



設定とは、AIとの「対話」である

FaceFusionの無数のパラメータは、単なるスイッチではありません。
それは、あなたが望む映像表現をAIに伝えるための「言葉」です。
検出の厳しさ、合成の範囲、画質の追求。一つ一つの設定を通じて
AIと対話し、そのポテンシャルを最大限に引き出すことで、誰もが
見分けのつかない一本が完成します。

【付録】 全パラメータ辞書 ①：システム&プロセッサ

PROCESSORS (処理モジュール)

face_swapper : 顔交換のメイン機能。

face_enhancer : 顔領域専用の高画質化。

frame_enhancer : 背景含む画面全体の高画質化。

lip_syncer : 音声に合わせたリップシンク生成。

background_remover : 背景を削除 (透過) します。

expression_restorer : 顔交換で失われがちな微細な表情を復元します。

face_debugger : 検出枠やマスク範囲を可視化します (テスト用)。

FACE SWAPPER & EXECUTION

FACE SWAPPER MODEL

hyperswap_1a_256 : 最新標準

inswapper_128_fp16 : 旧標準

FACE SWAPPER PIXEL BOOST

AIの仮想解像度。

EXECUTION PROVIDERS

cuda : NVIDIA GPU

cpu : 低速

VIDEO MEMORY STRATEGY

strict : 安定

moderate : 速度優先

【付録】 全パラメータ辞書 ②：詳細設定（検出・マスク・選別）

顔の選別（Face Selection）

FACE SELECTOR MODE:

"reference"（参照顔）, "one", "many"

REFERENCE FACE DISTANCE:

同一人物判定の「緩さ」。0.6（厳密） vs 0.8
0.8（寛容）

マの設定（Mask Settings）

FACE MASK TYPES:

"box", "occlusion", "region"

FACE MASK BLUR: 境界のぼかし量。

FACE MASK PADDING: 合成範囲の拡張。

マスク設定（Mask Settings）

FACE MASK TYPES:

"box", "occlusion", "region"

FACE MASK BLUR: 境界のぼかし量。

FACE MASK PADDING: 合成範囲の拡張。

顔の検出（Face Detection）

FACE DETECTOR MODEL:

"yolo_face"（高速）,
"retinaface"（高精度）

FACE DETECTOR SCORE:

「顔」と判定する自信の閾値。見逃すなら下げ、
誤検出なら上げる。