

## 【ニューラルネットワークを使用したビデオからの屈強な顔のアニメーション】 Roblox

### ①要約:

この発明は、3D アバターを作成するために AI を使用し、ユーザーの顔の特徴や表情をリアルに再現するものです。顔の輪郭や目、鼻、耳などのランドマークを検出するモデルと、表情のパラメータを推定する回帰モデルを組み合わせることで、リアルな顔の表現が可能となります。

### ②目的:

この発明の目的は、メタバース空間でのアバター作成において、自分自身の特徴がうまく現れた 3D アバターを作成することです。ユーザーが自身の顔の特徴や表情をアバターに再現することで、よりリアルで表情豊かなコミュニケーションが可能となります。

### ③新規性:

この発明は、AI を使用して顔の特徴や表情をリアルに再現する点において新規性があります。従来のアバター作成では、顔の一部の特徴や表情しか再現できませんでしたが、この発明によって 3D アバター全体の特徴や表情が再現できるようになります。

### ④独自性:

この発明の独自性は、顔の特徴や表情をリアルに再現するために、顔のランドマーク検出モデルと表情推定回帰モデルを組み合わせる点にあります。この組み合わせによって、リアルな顔の表情が再現されるアバターが作成できるという発明技術となります。

### ⑤経済価値:

この発明は、メタバースプラットフォームでのアバター作成において経済価値があります。ユーザーが自分の顔の特徴や表情をリアルに再現できるため、より個性的なアバターが作成できることで需要が高まり、アイテム交換や売買の市場を活性化させることができます。また、この技術を実製品に導入することによって、よりリアルな表情が再現されたアバターを使用することで、VR 空間内でのコミュニケーションや体験をより豊かにすることができます。