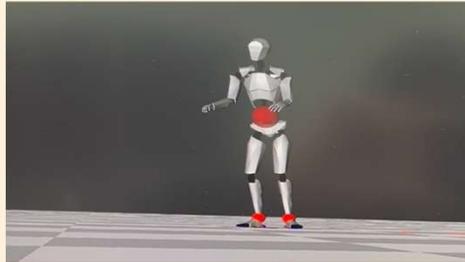


AI バーチャル平生 -ジェスチャ生成-

背景

- 演説やプレゼンにおいては、「言葉」だけでなく「ジェスチャ(身振り、手振り)」は重要
- VR・メタバース空間では、リアル以上に大きく強調した動作が効果的
- 誰もが使える「わかりやすい動作」を研究

方法



モーションキャプチャシステムで動きを「少し大きめ」に収録(データ化) → 言葉と動作を連動 3Dモデルに反映
→ VR空間での視認性を向上

成果

- 自然で印象的なジェスチャ生成が可能
- 言葉と動作が一致 → わかりやすい、説得力up
- バーチャル空間での表現力を拡張

応用可能性

- バーチャル講義・研修
- VR演説/プレゼン練習
- アバター・VTuberの表現力強化
- コミュニケーション教育や福祉応用