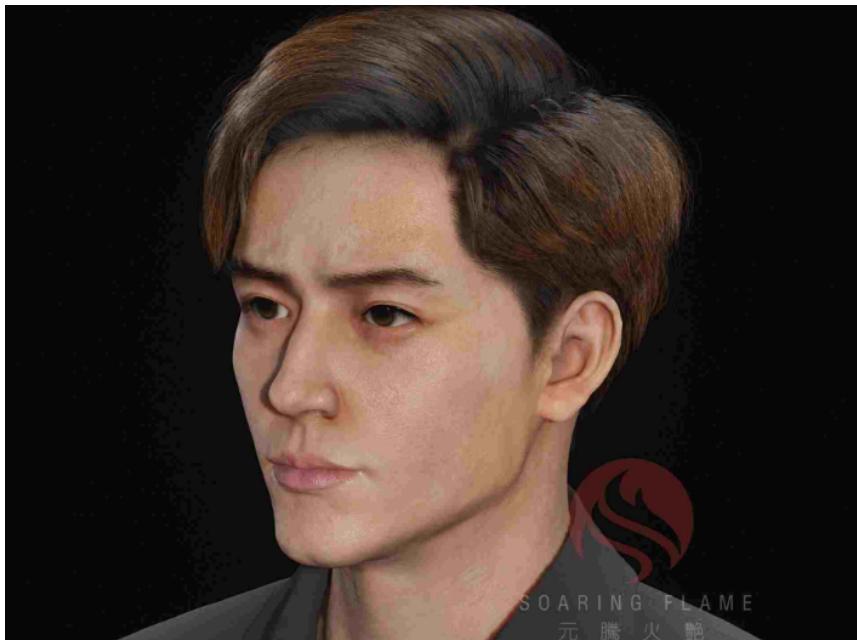


安徽3d角色虚拟人定制

发布日期: 2025-09-29

什么是虚拟人？虚拟人目前多运用在功能性场景，可与观众或者客户进行简单的交互，完成基本的回答。比如银行等机构的智能客服，电商店铺的AI虚拟带货主播等等。其实现的逻辑主要有两种方式：一种是通过真人进行面部捕捉或者动作捕捉，将行为投射到虚拟形象上，完成与客户的实时沟通。这种方式的优点是互动性极强，能针对具体问题做出相应的回答，更快更好的帮助客户解决困难。当然，此种方式也需要机构有设置专职人员进行动捕或面捕，无法24小时的服务客户，更加适合品牌营销、活动推广等非高频发生的场景。虚拟人指的是采用图形渲染、动作捕捉、深度学习等计算机技术构建的，以代码形式运行的。安徽3d角色虚拟人定制



虚拟人的商业模式：从应用层面看，虚拟人可应用于影视、传媒、游戏、金融、文旅、教育、医疗和零售等领域，其具体场景包括虚拟网红、虚拟演唱会、虚拟代言人进行品牌推广、虚拟偶像、影视拍摄、明星分身虚拟偶像、直播带货、虚拟会议、虚拟展出、公司主要业务辅助、学术研究和虚拟导游等。虚拟人的具体变现方式有多种：直播打赏或带货：虚拟主播通过直播的方式，获得直播带货费和虚拟礼物打赏，商业价值逐步凸显，虚拟主播的优点在于可24h持续进行直播。安徽3d角色虚拟人定制虚拟人主要关注其外观(美术)、智能(AI)和动作自然度是否可以达到人类水平。



虚拟人技术方案：虚拟人产业链由技术方案（基础层、平台层）与内容应用构成，其中基础层已形成稳固格局，应用层新锐企业崭露头角。虚拟人产业链从下至上可分为基础层、平台层、应用层，其中基础层为虚拟人的制作提供基础设施，例如芯片对传感器所采集的数据进行预处理并渲染模型，渲染引擎进一步优化灯光、毛发等细节，平台层中的软硬件系统企业从基础层获取数据信息后通过软件算法重现人物动作，生产技术服务提供一站式虚拟人解决方案，AI能力平台提供交互技术能力，在基于以上技术方案构建好虚拟人的“外壳”以后，部分虚拟人还需内容运营企业为其注入“灵魂”，而后应用于影视、传媒、游戏、金融等领域，近年来应用层涌现出众多新锐企业。

虚拟人的存在方式：虚拟人存在于非物理世界中，不同场景实现难度不同，目前，虚拟人主要以图片、视频、实时直播、实时动画等方式存在于电子屏中，如APP、小程序、软硬一体显示设备。在未来，VR设备与全息投影也将成为其重要存在方式。需注意的是，尽管其存在方式均在非物理世界中，由于各场景所需的时延（如直播等实时场景要求低时延，但内容生成场景无该要求）、驱动方式（计算驱动对模型的深度学习能力有极高要求）等不同，对技术、运营等要求差异较大。虚拟人表现出来的行为模式是与人类相仿的。



虚拟人的分类：(1)对用户而言：虚拟人是进入虚拟世界的必要化身，用户依据各自的喜好设置多个形象迥异的分身；(2)对经纪公司与 MCN 而言，虚拟偶像比真人违约风险低、公关风险低、管控力更强，因此其有意愿孵化虚拟偶像、虚拟主播；(3)对于服务型企业而言，虚拟主持人、虚拟客服在普通 AI 产品的基础上增强了互动体验并有利于塑造品牌形象；(4)按照技术类型：虚拟人可分为AI实时或离线驱动型(计算机算法)、真人驱动型(动作捕捉)。在目前的服务领域，一旦商业价值出现，虚拟人就会向着高价值的方向演进。按照技术类型：虚拟人可分为AI实时或离线驱动型(计算机算法)、真人驱动型(动作捕捉)。安徽3d角色虚拟人定制

虚拟人的影像通常是呈现出某种人类的活动。安徽3d角色虚拟人定制

虚拟人的类型：虚拟人可以从大类上分为2类：2Dlive虚拟人和3D三维虚拟人。3D三维模型从精度上，可以分为5类，从低到高分别是：卡通、二次元、2.5次元、超影视级（写实级）和超写实级。卡通级别，是比较低级别的3D三维模型，造型简单，质感光滑。在儿童3D卡通动画中，比较常见。二次元级别，造型更为复杂，质感单一。在二次元虚拟偶像中，应用比较多。影视级，也叫写实级别模型，造型细微精致，美观动人。3A大作中人物，影视作品中的人物，多采用这种级别的建模。安徽3d角色虚拟人定制

深圳市元腾火艳数智科技有限公司一直专注于服务项目范围：虚拟数字人订制，数字人IP开发与运营、动画IP设计、卡通及写实角色形象设计。影视三维动画制作、广告制作、产品渲染、游戏制作等。

服务品质：专业制作团队、成熟的主流制作流程、秉持坚持不懈的责任心，是一家数码、电脑的企业，拥有自己独立的技术体系。目前我公司在职员工以90后为主，是一个有活力有能力有创新精神的团队。深圳市元腾火艳数智科技有限公司主营业务涵盖虚拟数字人定制，虚拟数字人IP矩阵，坚持“质量保证、良好服务、顾客满意”的质量方针，赢得广大客户的 support 和信赖。公司深耕虚拟数字人定制，虚拟数字人IP矩阵，正积蓄着更大的能量，向更广阔的空间、更宽泛的领域拓展。