

国内虚拟数字人订制服务

发布日期：2025-09-24

虚拟数字人的具体特征有什么？虚拟数字人高度拟人化，特别表现在外表、行为、交互行为等方面，外在表现和交互效果已成为关键发展路线。虚拟数字人的外表表示着其面部长相和整体形象，一般会受到虚拟数字人类别(如直接借用真人形象、高保真建模、风格化)、制作细节(对汗毛、皮肤、头发等细节的建模)、渲染水平、设计审美等影响;虚拟数字人的行为与面部表情、形体表达、语音表述等都有关系。会受到驱动方式(真人驱动、计算驱动、预制调节等)、驱动模型类别(精细面部肌肉驱动、语音合成模型中对语气词、韵律的处理等)、训练数据、驱动模型精度等影响;虚拟数字人与现实世界的交互包括回答内容、肢体反应等，其发展水平会受到语音识别能力、自然语言理解及处理水平、知识图谱、预先设置知识库等影响。虚拟数字人的面部长相和整体形象。国内虚拟数字人订制服务

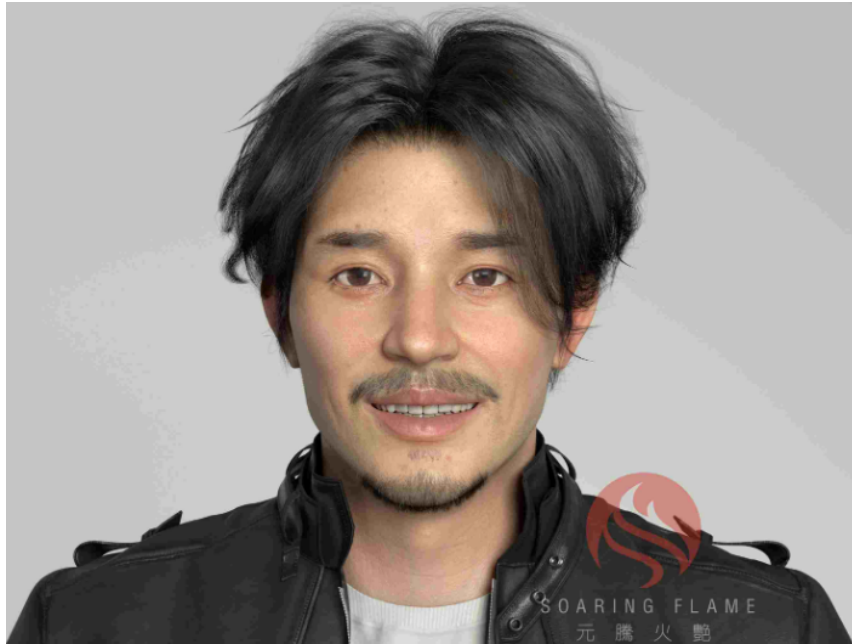


虚拟数字人的具体特征：(1)虚拟：指的是在非物理世界中，虚拟数字人在不同场景实现难度不同。虚拟数字人的存在方式主要以图片、视频、实时直播、实时动画等存在于APP、小程序、软硬一体显示设备等电子屏。未来VR设备与全息投影也将成为其重要存在方式。(2)数字：虚拟数字人的产生源于多技术综合、CG建模+真人驱动、多模态技术与深度学习都是虚拟数字人产生的关键技术。不少人认为虚拟数字人近年的发展来源于CG(Computer Graphics、利用计算机进行视觉设计和生产)、语音识别、图像识别、动作捕捉等相关技术的共同成熟。国内虚拟数字人订制服务虚拟数字人拥有人的行为，具有用语言、面部表情和肢体动作表达的能力。



虚拟数字人的运作原理：虚拟数字人的诞生的发展和AI人工智能可以说是密不可分，想了解虚拟数字人的运作原理，首先要知道数字人的通用系统框架。虚拟数字人系统一般情况下由人物形象、语音生成、动画生成、音视频合成显示、交互等5个模块构成。交互模块为扩展项，根据其有无，可将数字人分为交互型数字人和非交互型数字人。非交互型数字人：系统依据目标文本生成对应的人物语音及动画，并合成音视频呈现给用户。交互型数字人根据驱动方式的不同可分为智能驱动型和真人驱动型。

当前，虚拟数字人正在以更具体的职业身份进入各行各业，并配备越来越清晰的工作职责和工作计划。将来，在产品供应商和开发人员共同构建产业生态系统的过程中，虚拟数字人技术将更好地融入其他语音交互技术和软件功能，为消费者提供更好的体验。作为多模态人机交互领域的重要成果之一，“虚拟数字人”依靠前端语音处理，语音唤醒，语音识别，对话理解和管理，语音合成，计算机视觉和图形学等技术支持。在对话理解的基础上，语音交互通过对话管理生成对应的答复话语和内容服务，并结合语音合成技术“TTS”来产生广播音频；虚拟数字人多模式互动需要在此基础上进一步了解播放文本中包含的信息。根据人物图形维度，虚拟数字人可分为2D和3D两大类。



虚拟数字人驱动：智能合成，动作捕捉迁移成为主流动作生产方式。通过将捕捉采集的动作迁移至数字人是3D数字人动作生成的主要方式，关键技术是动作捕捉。动作捕捉是指通过数字手段记录现实人们的运动过程，根据实现原理的不同，分为以下几种：光学动作捕捉是指摄像机通过反光来捕捉马克点（反射红外光）的位置变化，从而完成对演员的动作捕捉。惯性动作捕捉即把集成了加速度计、陀螺仪和磁力计的IMU绑在人体的特定骨骼节点上，通过算法对测量数值进行计算，从而完成动作捕捉。虚拟数字人的诞生的发展和AI人工智能可以说是密不可分。国内虚拟数字人订制服务

通俗的讲所谓虚拟数字人，本质上是AI的一种进化，是通过计算机图形学技术进行虚拟制作的类人形象。国内虚拟数字人订制服务

虚拟数字人落地场景丰富，偶像营销或为先发赛道：虚拟数字人及数字人应用领域多元，落地场景日渐丰富，主力文娱及服务行业。1. 游戏：中国游戏产业处存量博弈阶段，角色扮演类游戏在市场收入方面居于第1位。角色扮演类[RPG]游戏重视角色机制设定，开放世界概念拉升数字人需求。2. 偶像造星：首先，虚拟偶像市场高速增长，带动衍生产业空间广阔。其次，用户对虚拟偶像付费意愿较强，周边产品丰富带动变现能力。虚拟偶像早期随二次元文化渗透，国产VUP直播崛起。互联网大厂青睐虚拟艺人领域，破圈走向主流文化已是大势所趋。大厂布局分为两类，推出技术平台和搭建虚拟艺人的商业场景。国内虚拟数字人订制服务

深圳市元腾火鸢数智科技有限公司是一家生产型企业，积极探索行业发展，努力实现产品创新。公司是一家有限责任公司企业，以诚信务实的创业精神、专业的管理团队、踏实的职工队伍，努力为广大用户提供**的产品。公司始终坚持客户需求优先的原则，致力于提供高质量的虚拟数字人定制，虚拟数字人IP矩阵。元腾火鸢顺应时代发展和市场需求，通过**技术，力图保证高规格高质量的虚拟数字人定制，虚拟数字人IP矩阵。