

1枚の写真から顔表情を自由に加工する技術

システム工学専攻インタフェースデザイン講座
 教授 満上 育久 博士前期課程2年 住野 奏

骨格情報 → 対応関係から判定 → 点数

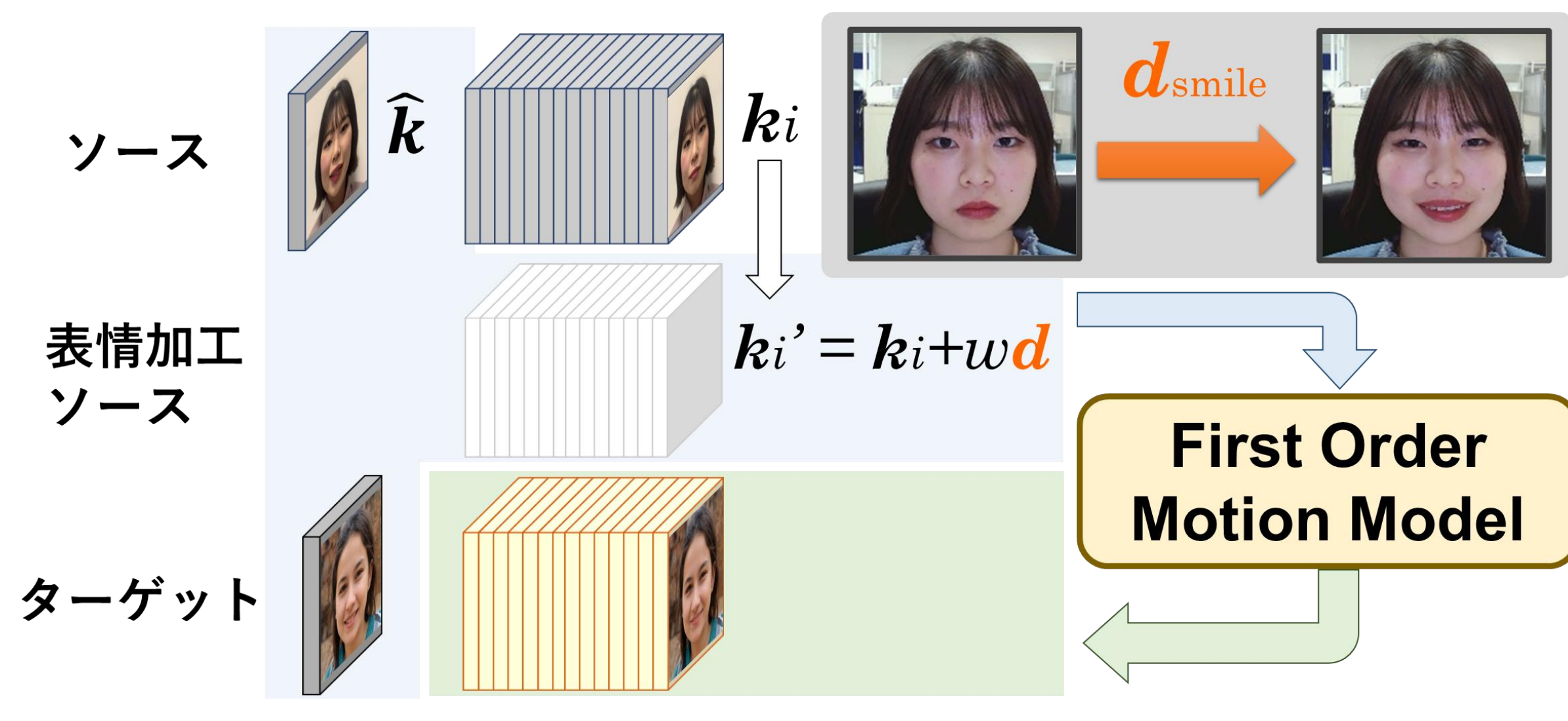
技名	点数
シングルループ	3.0
ダブルトゥループ	4.0
トリプルアクセル	5.0
合計	13.0

骨格情報
表情 → 印象

対応関係が不明

どのような人物がどのような表情や所作をとると印象が良く感じるのか調査したい。

従来手法 [Sumino et al., 2022]



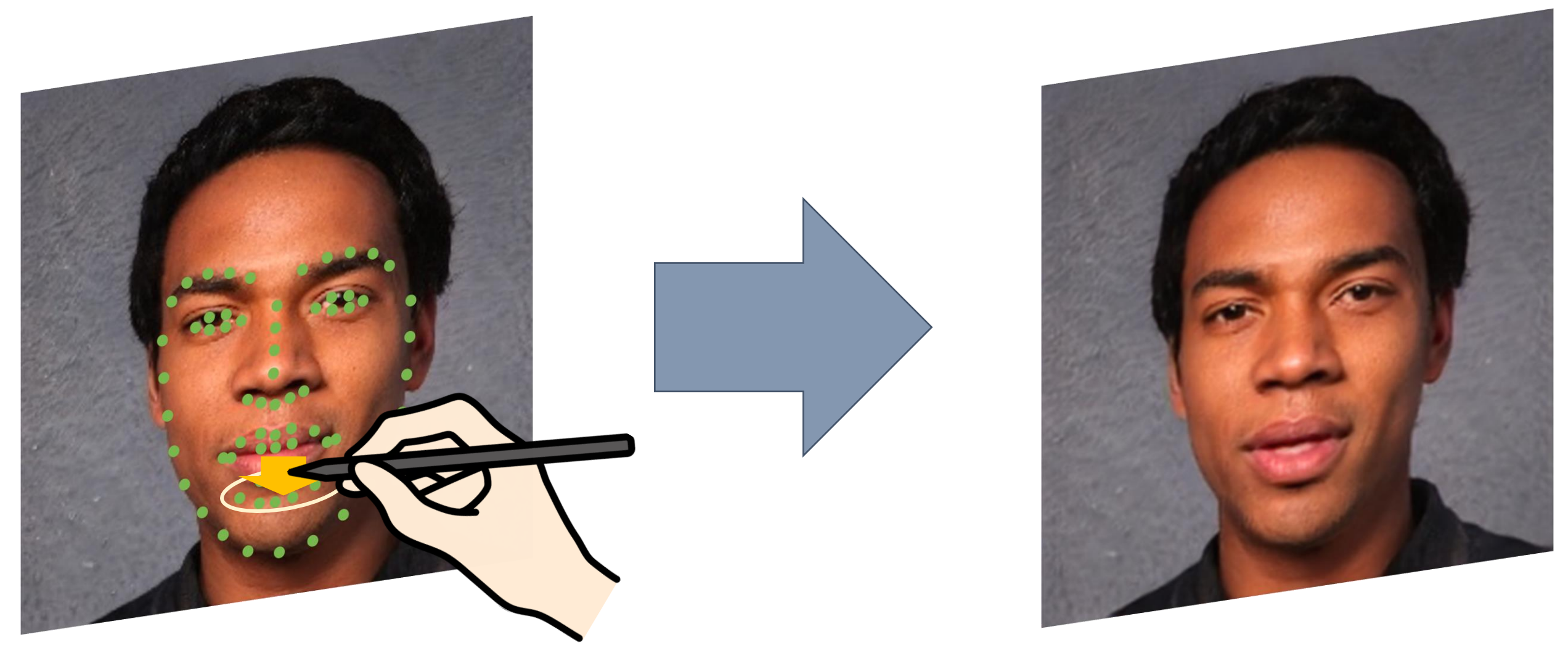
課題点

直感的な表情編集を行うことが難しい

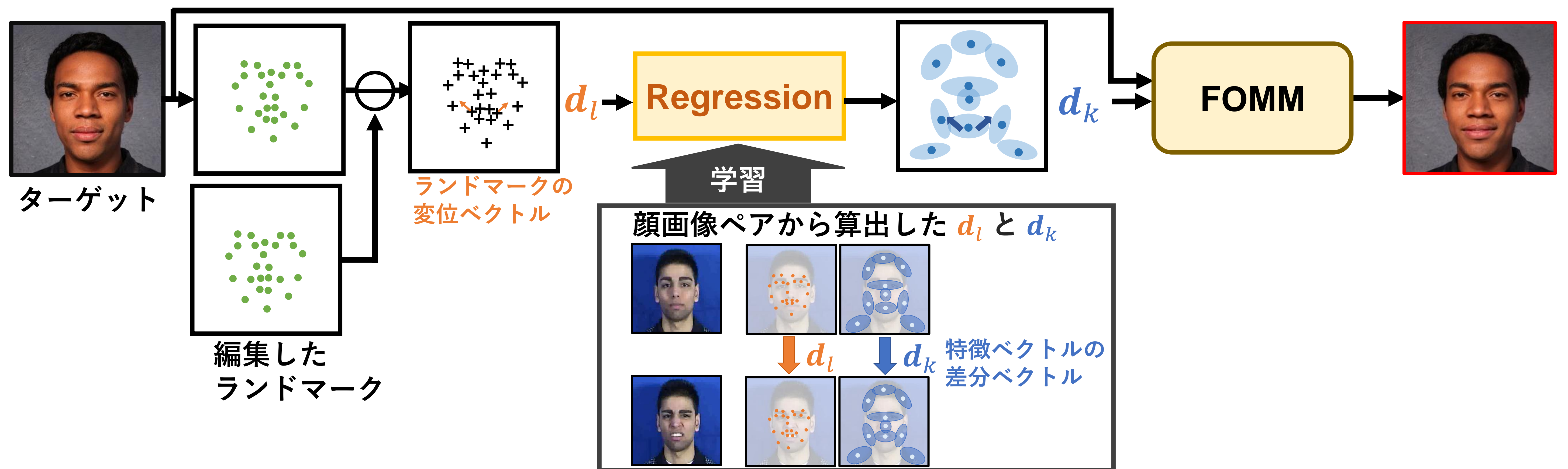
FOMMの特徴ベクトル表現

- 顔の主要な変動を表現する10点
- 位置と勾配情報

顔ランドマーク点を用いて、
表情編集を施した顔画像を生成する



提案手法



実験

ランドマーク編集	ターゲット	生成結果	定量評価

※ 表情生成が困難なケース

FOMMでは、両目（両側の口角）が一つのキーポイントに対応しているため、片側だけの表情編集を行うことはできない。