



メタバース・DE・アバターでは、メンバーの得意分野によって3つの技術チームに別れて制作を行っている。



## メタバース・チーム

主な使用ツール Tools

- Unity
- VRChat Creator Companion

作成したワールド内のオブジェクトに当たり判定をつける、ワールド移動の際の場面遷移、ユーザーに向かうNPCアバターの追従システム等、メタバース内のインタラクティブな体験の質を向上させた。

また、開発したメタバースをソーシャルVRプラットフォーム“VRChat”に実装し、VRゴーグルによる操作を可能にした。

We improved the quality of the interactive experience in the metaverse by adding hit detection to objects in the created world, scene transitions when moving through the world, and a tracking system for NPC avatars facing the user. In addition, the developed metaverse was implemented in the social VR platform "VRChat" to enable operation with VR goggles.



## AI・チーム

主な使用ツール Tools

- OpenAI API Fine-tuning models
- VRChat
- VOICEVOX

メタバース内で人とAIとの自然な対話を実現することを目的に、ファインチューニングによりAIの応答に感情や性格を付け、行った会話を記憶するファイルを作成することで、より自然で人間に近い会話を可能にした。

またVOICEVOXを利用した音声でのやり取りを実現し、感情に合わせたAIアバターの表情変化も実装した。

We were able to train AI and give it a personality through fine tuning to achieve natural interaction between AI and humans. Then, we were able to utilize VOICEVOX to talk with AI by voice, and furthermore, we were able to give the avatar facial expressions so that AI could express its emotions.



## 3DCG・チーム

主な使用ツール Tools

- blender
- VRoidStudio
- Unity

ユーザーが仮想空間での体験に没入出来るように、メタバースの外観やアバターの外見などを制作した。生成系AIや、参考写真などをもとに、ワールドの作成や小道具の作成を行った。Blenderで作成したモデルをUnityに実装した。

Created the appearance of the metaverse and the appearance of the avatars so that the user can be immersed in the experience in the virtual space.

The models created "in Blender" were implemented in Unity.