

人工智能太弱？

能够瞬间克隆你的虚拟人来了

据国外媒体报道，“如果我的克隆人与我的孩子进行交互活动，并与他们进行对话，这将是怎样的情景呢？”

在无法兼顾生意和家庭的艰难抉择中，尼克希尔·贾恩向自己提出了这个问题，他说：“每次我出差，孩子都会非常想念我，因为他们已习惯了我的生活。”据贾恩解释，他每月会去亚洲国家出差一次，他是ObEN公司首席执行官，这是一家位于美国加州的创业公司，主力打造“人形替身”产品。

据悉，贾恩为了平衡自己工作和生活，提出了一种有效解决方案，他于2014年与亚当·张共同创办了ObEN公司，他们致力于设计“个性化人工智能（PAI）”。PAI是虚拟数字替身，能够被训练用于完成你没有时间完成或者无法做的事情。

贾恩表示，你可以训练它，使其变得更加有用，我不会说汉语，但是我的PAI可以做到。

许多着眼于未来技术的创意人员和技术人员都痴迷于难辨真假的人形机器人概念，因为人形机器人非常像人类，甚至可以替代人类完成一些工作。ObEN公司所做的就是减少其中一个重要环节——没有物理身体，相反，他们设计的虚拟化身充满了人类外形和声音，并且该虚拟化身智能化程度非常高，至少目前可以完成一些简单的任务。例如：客户服务查询、大声朗读、与名人粉丝互动等。

虚拟人形化身拥有无限时间，能与明星粉丝进行互动

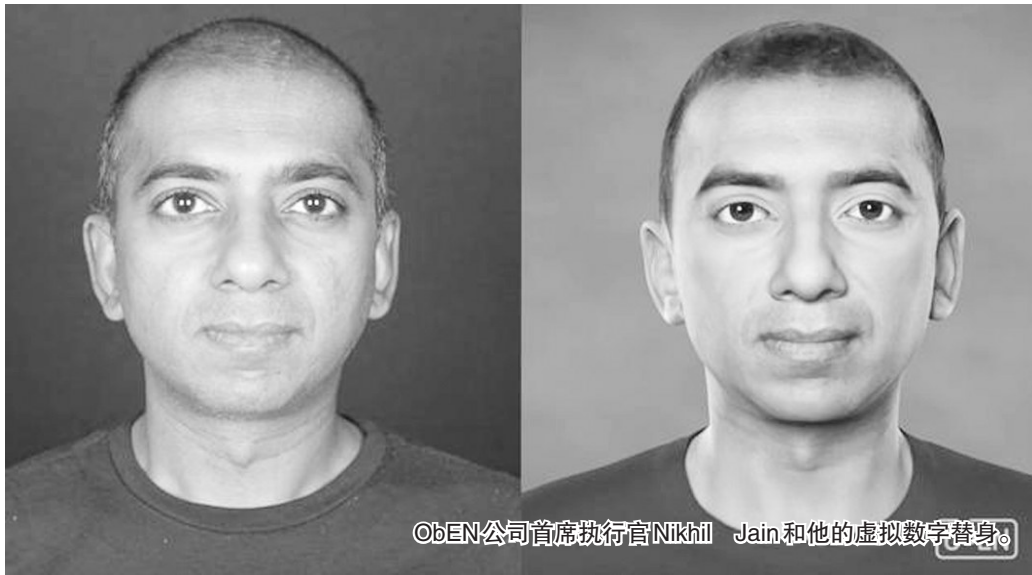
ObEN公司正在与韩国SM Entertainment公司建立合作关系，致力于为一些韩国流行音乐明星打造PAI。今年6月份，这两家公司宣称，在香港成立一家合资公司，名为“人工智能明星有限公司”。

贾恩解释称，名人希望能与他们的粉丝更多的互动，而人工智能可以做到这一点，它们拥有无限的时间，能够与无数粉丝进行互动。

通过与明星经纪人和经理建立合作关系，ObEN公司能够获得非公开数据，对明星创建一对一的问答环节。贾恩说：“很多粉丝都想知道明星的日常生活，他们午餐吃什么，他们当前的女朋友或者男朋友是谁，他们喜欢什么电影等。”

ObEN公司计划推出公司第一批明星虚拟化身，除了与韩国流行音乐歌手展开合作之外，该公司还与印度宝莱坞的明星合作。

然而，数字虚拟化身的未来远不止提高生产力，通过创建人类虚拟化身，公司和用户可以收集更多关于人们如何响应他们虚拟化身的重要信息，并据此调整设计他们的服务。



ObEN公司首席执行官Nikhil Jain和他的虚拟数字替身。

以贾恩为例，他可以观察自己的孩子们独自在家时如何与他的PAI进行互动，他说：“我不在家时，能够看到孩子们与我的PAI说了一些什么，以及我的PAI如何回应他们。”

人们最具情感化对话是面对面的交流

明星们也可以通过他们的数字虚拟化身更多地了解粉丝们，美国卡内基·梅隆大学人机交互研究院约翰·齐默尔曼说：“作为一名粉丝，你做的很多事情，都是自己喜爱明星所看不到的。你可能经常听她的音乐，但是她看不到你，你可能会关注她的博客，也可能与朋友提及她。”然而，在人工合成技术的帮助下，明星可以看到粉丝的活动，在线下活动时跟他们见面的时候可以表达自己的感激之情。

其它人工智能公司甚至赋予他们的智能虚拟形象更加细致的情感感知，例如：细微的面部表情和情绪反应。新西兰创业公司“灵魂机器”是由奥克兰大学创办的，公司设计了“虚拟神经系统”，该系统旨在模拟一些化学反应，例如：多巴胺激增对人类大脑产生的影响。

例如：外面突然传来巨大的噪音，可能会让“灵魂机器”的一个数字虚拟分身感到惊恐，如果你和它笑，它也会和你一起笑，能够镜像你的气质性格。随着时间的推移，“灵魂机器”公司的人形分身将开始迎合你独特的性格和行为，不论你是中年企业家，还是20岁左右的大学生。

“灵魂机器”公司首席商业官格雷格·罗斯说：“当我们面对面交流的时候，我们能够打开很多新的沟通渠道——所有非语言沟通渠道。”

他相信，随着人类在日常生活中与更多的机器人发生交互，对人工智能重视变得日益重要，我们觉得人脸将是未来人机交互极其重要的一部分。今年11月，“灵魂机器”公司宣

称，公司将与3D设计软件公司“欧特克”合作，建立全天候客服代理，计划2018年推出。

机器人变得越来越像人类的一个潜在结果是：它们具有潜在的情感控制能力。毕竟这并不是很难想像虚拟销售代理会让人类顾客产生一种负疚感，从而诱导你进行购物。但是罗斯解释称，具有情感能力的虚拟化身可用于帮助人类，例如：那些具有创伤后应激症的患者。

“潘多拉盒子”

目前评估数字虚拟人类化身对社会产生的精确影响为时尚早，例如：ObEN和“灵魂机器”公司迄今没有发布产品，仍在与客户单独合作，塑造创建合适的虚拟化身。

同时，人工智能目前还未达到完全掌握理解人类语言的能力，现今的聊天机器人的语言系统十分简单，说服力不够。克服“恐怖谷理论”也需要一定的时间来解决的技术障碍，“恐怖谷理论”指描述人们面对类人物体时产生不安的一个术语。

与此同时，公司必须制定出短期和长期内将虚拟人类实现商业化的最佳方案，迄今为止，部分初创公司正在将数字虚拟人类化身视为需要获得不同项目对外授权的演员。“灵魂机器”公司还计划向客户收取订阅费和谈话费用，收费具体定价取决于数字虚拟化身进行对话交流的顾客人数。

随着它的互动性增强，越来越多地模仿你，它就像你一样！

另一个商业化可能性是向第三方开发者提供数字化虚拟化身的访问权，例如：第三方开发者支付特许权费用之后，能够围绕体育明星或者著名歌手进行开发应用。

为了渲染高分辨率数字虚拟人形化身和其它复杂3D模型，需要大量GPU（图像处理单元），这意味着用户无法通过智能手机查看这些信息，从而限制了可访问性。否则，他们必须投资像HTC Vive虚拟

现实头盔这样的高端设备。

切斯特强调称，由于较低需求和硬件设备问题，目前该行业增速缓慢。例如：“灵魂机器”公司花了大约8个星期建立了一个高分辨率人类克隆体，他们的目标是尽可能地做到逼真效果。而ObEN则选择低保真度路线，这是使用户能够通过智能手机访问PAI的折中方案。贾恩表示，用户能够通过自拍来创建自己的数字虚拟克隆体。

短期来看，这也可以实现简单的线下和线上应用，就像扫描二维码之后，跟另一个人的虚拟形象一起录制一首合唱歌曲。同时，ObEN与微信合作，打造一个Facebook Spaces模式的app程序，能够让3D虚拟形象能够与朋友发信息进行互动。

人工智能虚拟形象将面临着滥用和盗用

最后，所有涉及人工智能虚拟形象的创业公司都将应对知识产权保护方面的挑战，随着3D模型变得越来越栩栩如生，滥用或者盗用的结果会十分严重。

一些公众人物，例如：名人，他们的虚拟化身更容易受到山寨行为的侵扰，即使是普遍个人层面，也有可能引起较大的麻烦。

当前还没有成熟或者经过实战考验的解决方案，尽管该领域许多公司都在关注区块链技术，ObEN已与一家非赢利组织Project PAI建立合作关系，Project PAI的区块链技术或许能为美国初始公司的名人虚拟化身提供安全认证。

切斯特表示，我们也在考虑如何保护我们的数字资产方式。他解释称，“现实映象”公司也在关注区块链技术，尽可能地保护3D虚拟化身形象。即使别人无法完全照抄你的模型，他们也能很容易模仿你的产品模型，打造一个不同的数字化虚拟化身，就像整形手术一样。 据新浪科技

日本开发可奔跑机器人 速度相当于专业选手

日本东京大学的教授石川正俊等人开发出可快速奔跑的小型双足行走机器人。机器人搭载了能够瞬间产生强大力量的马达，如果将其换算成人类大小，奔跑速度相当于一流马拉松选手。

据《日本经济新闻》报道，这款机器人通过高速照相机拍摄行走姿势并进行自动控制，成功像人类一样呈前倾姿势行走。随着设计的完善和在制造现场使用各种新技术，双足行走机器人有望在3~5年内达到实用化。这款机器人的腰部、膝盖和脚踝均可活动，能够模拟人类的行走姿势。机器人腿长14厘米，重量不到1千克，奔跑时速可达4.2公里。如果换算成腿长70~80厘米的成年人，时速可达20公里。

研究人员通过调整马达线圈的缠绕方式，开发出能够瞬间产生强大力量的小型马达。使用这种马达，可以让机器人用力蹬地加速，然后在空中快速调整为落地姿势。

研究团队使用设置在外部的相机拍摄机器人的动作，并把信息反馈给机器人。相机每秒拍摄600帧画面，能够精确掌握机器人的状态和姿势。

控制系统让机器人“机器学习”人类行走时的脚部行动轨迹。当机器人快要倒下时，系统就立即指示机器人像人类一样快速伸出另一只脚，从而能够以看似不稳定的前倾姿势快速奔跑。

此前的双足行走机器人基本以直立姿势缓慢行走，通过搭载在脚底的传感器探查地面状况。而使用新的系统则能够实现快速奔跑。

研究人员今后将力争把相机装到机器人身上，简化控制系统。例如，为这种机器人组装上手臂的话，有望使工厂无需停止传送带也能快速拿走不合格产品。

据环球网