

RESUMEN

Se proporciona un dispositivo informático para generar una representación tridimensional (3D) de una cabeza de un participante en una sesión de comunicación por vídeo. El dispositivo informático comprende

5 circuitería de procesamiento que hace que el dispositivo informático esté operativo para adquirir una representación 3D capturada (300) de la cabeza, y para identificar posiciones (1-27) de un conjunto de puntos de referencia faciales en la representación 3D capturada (300). El conjunto de puntos de referencia faciales comprende puntos de referencia faciales indicativos de un

10 límite del rostro humano. El dispositivo informático es además operativo para determinar una postura de la cabeza, y para determinar un límite (310) entre una parte interior (320) y una parte exterior (330) de la representación 3D capturada (300), basándose en las posiciones identificadas (1–27) del conjunto de puntos de referencia faciales. La parte interior (320) de la

15 representación 3D capturada representa el rostro del participante. El dispositivo informático es además operativo para generar una representación de avatar que corresponde a la parte exterior (330) de la representación 3D capturada (300), usando un modelo de Aprendizaje Automático (ML) entrenado para cabezas humanas, con la postura determinada de la cabeza

20 como entrada.