

SUR LES LÈVRES

Pionnière en modélisation de la parole et en synthèse vocale audiovisuelle, la start-up **Dynalips** est officiellement lancée. Issue des travaux de recherche du **Loria** (CNRS, Université de Lorraine, Inria, CentraleSupélec), elle propose aux animateurs et aux développeurs de jeux vidéo une solution de synchronisation labiale (lipsync). Cet outil permet de synchroniser automatiquement les mouvements des lèvres d'un personnage 3D ou 2D avec la parole. Dynalips est le résultat de dix ans de recherche et développement en modélisation de la parole. **Slim Ouni, professeur à l'Université de Lorraine** et responsable de l'équipe, démarre les travaux sur le lipsync en 2015. Il remarque alors qu'aucun outil satisfaisant pour synchroniser automatiquement les lèvres des personnages avec leur parole n'existe.

Dynalips ouvre aujourd'hui sa technologie aux professionnels, notamment aux studios d'animation et de création de jeux vidéo. Actuellement, l'animation de la bouche d'avatars est réalisée manuellement, un travail particulièrement chronophage. La start-up a d'ores et déjà obtenu de brillants résultats. Elle est lauréate de la dixième édition du Prix Pépite initié par le ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation et s'est vue décerner une bourse Epic MegaGrants par le studio international de jeux vidéo Epic Games. Le prochain défi à venir ? Développer une version multilingue et temps-réel.