



m-body

DES DONNÉES ET OUTILS EN LIBRE-ACCÈS
POUR L'ANIMATION GÉNÉRATIVE

[English version here](#)

SOMMAIRE

3	RÉSUMÉ	3
4	ÉQUIPE DE RECHERCHE	4
5	TRAVAIL ACCOMPLI	5
6	PROJETS FUTURS	6



Screen Industries Research
& Training Centre



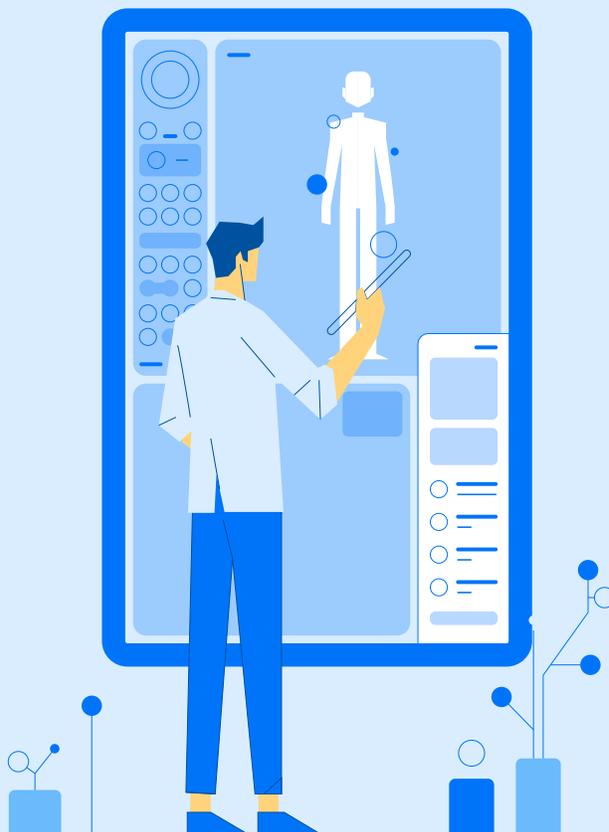
RÉSUMÉ

MBody est un projet de recherche en libre accès qui vise à accélérer le développement et l'adoption de personnages animés générés par des technologies de l'intelligence artificielle. Financé par le **Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada (CRSNG)** et dirigé par une équipe de chercheur·euse·s provenant de quatre centres de recherche appliqué post-secondaires, notre objectif est que l'industrie et le monde universitaire bénéficient d'une valeur ajoutée de la manière suivante :

Pour les **animateur·trice·s**, nous développons un outil générateur de personnages animés, gratuit et en libre accès.

Pour les **développeur·euse·s** d'outils d'animation, nous créons des systèmes logiciels ouverts et gratuits conçus pour accélérer l'intégration de modèles génératifs d'animation de personnages dans les outils standards de création de contenu de l'industrie.

Pour les **chercheur·euse·s** universitaires et en recherche appliquée, un jeu de données novateur, gratuit, multimodal et multi-agents est développé pour soutenir à la fois la formation de nouveaux modèles génératifs et l'amélioration des modèles existants avec des données diversifiées et de haute qualité.



[Cliquez ici pour en savoir plus](#)

Tout au long du projet, l'équipe de recherche implique des compagnies industrielles et des institutions académiques pour guider le travail de recherche et s'assurer que les résultats répondent aux objectifs listés plus haut.



La **capacité d'orienter** les actions du projet pour s'assurer que leurs propres besoins commerciaux sont satisfaits



Un **accès anticipé** aux résultats du projet, tels que les outils logiciel et les jeux de données, afin que les travaux de validation et d'intégration soient faits



L'occasion de **connecter avec d'autres innovateur·trice·s** pour se tenir à jour sur les développements technologiques dans ce domaine

ÉQUIPE DE RECHERCHE

Ce projet de recherche appliquée est mené par quatre centres de recherche canadiens, chacun offrant leur expertise unique et essentielle à la réussite de ce travail interdisciplinaire:

Le Screen Industries Research and Training Centre (SIRT) du Sheridan College, basé en Ontario, apporte une expérience considérable dans les domaines de la capture du mouvement, de l'animation de personnages et du développement de logiciels interactifs

[Lien vers le SIRT](#)

Le Centre de développement et de recherche en intelligence numérique (CDRIN) du Cégep de Matane, basé au Québec, apporte son expertise dans les technologies d'intelligence artificielle (IA) pour l'industrie du divertissement

[Lien vers le CDRIN](#)

Le Mixed Reality Capture Studio (MRC) et AI Hub du Durham College, basé en Ontario, apporte une expertise supplémentaire dans les domaines de la capture du mouvement, du développement de logiciels interactifs et de l'intelligence artificielle

[Lien vers le MRC](#)

[Lien vers le AI Hub](#)

Le Laboratoire en innovation ouverte (LLio) du Cégep de Rivière-du-Loup, basé au Québec, soutient les processus de collaboration internes et externes dans ce projet avec leur expertise en conception centrée sur l'utilisateur·trice (Design Thinking) et d'autres pratiques d'innovation ouverte

[Lien vers le LLio](#)

RÉALISATIONS JUSQU'À PRÉSENT

Les travaux préliminaires sur ce projet se sont concentrés sur l'élaboration d'un plan de projet qui fait en sorte que les livrables aient une valeur ajoutée pour les utilisateur·trice·s ciblé·e·s. Pour atteindre cet objectif, les activités prioritaires suivantes ont été réalisées:

1 Des **entrevues** supplémentaires ont été menées auprès de professionnel·le·s qui sont actifs dans des domaines liés à l'animation de personnages pour identifier les obstacles irritants communs et les besoins qui sont actuellement non satisfaits.

2 Une vaste **analyse environnementale** et une revue de littérature ont été menées dans le domaine de la génération de personnages animés supportée par intelligence artificielle pour identifier l'état actuel de la recherche et le niveau d'adoption à l'échelle commerciale.

3 Les **domaines potentiels de recherche appliquée** à la technologie générative sont identifiés à partir des entrevues des partenaires de l'industrie et d'une recherche environnementale, ceci afin de déterminer des orientations qui sont à la fois technologiquement réalisables et qui ont une valeur ajoutée pour l'industrie.

4 Des **plans détaillés** ont été formulés pour le développement des premiers livrables dans trois des principaux volets du projet : les outils génératifs de personnages animés, les outils logiciels pour faciliter l'intégration de l'apprentissage automatique dans les outils de création de contenu et un jeu de données sur les mouvements humains lors d'interaction multi-agents.



PROJETS À VENIR

2024

Q1



Réaliser des entrevues supplémentaires avec des partenaires industriels pour affiner les besoins

Q2



Publier le projet en libre accès du prototype d'outil générateur de personnages animés

Publier un échantillon du jeu de données pour l'animation conversationnelle multi-agents

Q3



Présenter le prototype d'outils et jeu de données pour obtenir des rétroactions spécifiques sur ces volets

Tester et valider les outils prototypés avec les partenaires de l'industrie pour orienter la suite du projet

Q4



Mettre à disposition en libre accès la version bêta de l'outil générateur de personnages animés

Publication en libre accès du jeu de données d'animations conversationnelles multi-agents

2025

Q5



Collaborer avec les partenaires pour intégrer les outils d'intelligence artificielle génératifs dans le flux de travail et guider l'identification d'améliorations et de fonctionnalités supplémentaires

Q6



Mettre en ligne d'un projet en libre accès pour le développement d'outils générateur de personnages animés

Publication d'un jeu de données final d'animations conversationnelles multi-agents