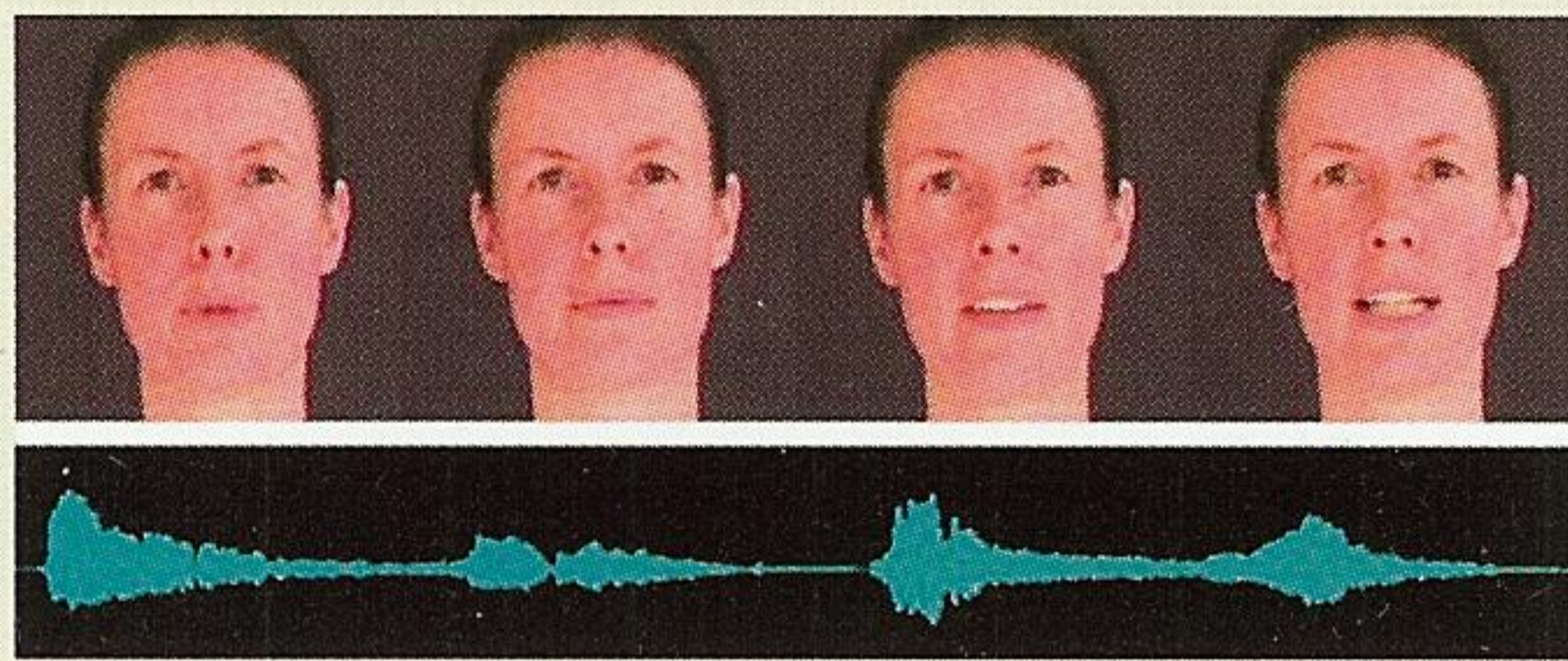


●●● VUB-ingenieurs de sprekende computer een gezicht geven?



We krijgen in het dagelijks leven steeds vaker te maken met spraakcomputers. Van telefoniediensten tot gps-systemen en gesproken tekstberichten, we geraken er stilaan aan gewend dat een computer ons toespreekt. Toch blijkt uit onderzoek dat het niet alleen aangenamer is voor de luisteraar, maar ook een stuk doeltreffender als de computerstem ook een gezicht krijgt. **Daarom hebben ingenieurs van de Vrije Universiteit Brussel een automatisch systeem ontwikkeld voor audiovisuele synthese waarbij aan het woord ook een beeld gekoppeld wordt.**

Totnogtoe werd vooral geëxperimenteerd met 3D-animatie, zoals die ook gebruikt wordt in animatiefilms van pakweg Pixar en Disney. Het grote nadeel van 3D-animatie is echter dat het uitermate arbeidsintensief is omdat er achter elk beeld een gigantisch programmeerwerk schuilgaat.

Ingenieur Wesley Mattheyses van de Vrije Universiteit Brussel heeft nu samen met enkele collega's een alternatief systeem voor audiovisuele spraaksynthese ontworpen. Het gaat om een animatie in 2D, waarbij een audiovisuele gegevensbank wordt samengesteld met zinnen en woorden die gefilmd zijn terwijl ze door een echte persoon worden uitgesproken. Het is de eerste keer dat audio en video samen worden verwerkt in de synthese, wat een veel realistischer effect geeft dan bij andere systemen die de beelden pas achteraf toevoegen aan de audio.

Dankzij deze synthesizer hoeft men later eenvoudigweg een nieuwe tekst in te geven om een nieuw gesproken bericht te genereren. Door de beelden vloeiend in elkaar te laten overlopen, zorgt de nieuwe techniek ervoor dat het beeld er veel natuurlijker en realistischer uitziet dan een 3D-animatie. En dat is belangrijk, want hoe realistischer de video, hoe doeltreffender de communicatie verloopt. ■