



**Création et Innovation**

*Pour l'industrie et la Culture*





# **LES** *CHIFFRES CLEFS*

---

G4F est une société de création d'expériences sonores & immersives sur mesure.

Nous offrons des services de production sonore, d'enregistrement voix multilingue, de production musicale, d'édition et de distribution de bandes originales.

## Fondation

G4F fondé en 2008.

## Portée géographique

Présence dans 4 pays européens.

France, Italie, Espagne, Allemagne.

## Partenaires technologiques

Ambassadeur et fournisseur officiel du logiciel Wwise en France.

## Équipe

Une équipe de plus de 20 experts spécialisés.

## Reconnaissance

Prix pour les meilleures bandes-son aux Ping Awards (Furi en 2016, Endless Legend en 2014).

## Youtube

Près de 100 millions de vues sur la chaîne G4F.

# **LES** *DIVISIONS*

---



 **G4F** LAB

**Industrie et Formation**

**Pédagogie | Culture, Art, Patrimoine | Médical**

- Consulting
- Création
- Production

(Spatialisation, développement, podcasts, émissions, vidéos)

- Audio QA
- Intégration

**native**  
**prime**

**Traduction et adaptation | Doublage**  
**Multilingues**



 **G4F** PROD

**Jeu vidéo | Broadcast**



 **G4F** RECORDS

**Supervision | Publication**  
**Distribution**



 **G4F** TALENTS

**Agence de talents | Casting**  
**Veille juridique**



 **G4F** SFX

**Soundbanks | Royalty Free**  
**Marketplaces**





# NOS EXPERTS *SON et IMAGE*



## Designers Sonore

---

Identité Sonore  
Design Sonore  
Localisation  
Musique  
Voix

## Producteurs Media

---

Podcast  
Emission  
Streaming  
Vidéo / Animation / Motion Design  
Réseaux sociaux  
Tournage vidéo sur fond vert

## Ingénieurs

---

Réalité Virtuelle (VR)  
Réalité Augmentée (AR)  
Réalité Mixte (MR)  
Simulation  
Spatialisation  
Prototypage  
R&D

## UX / UI Designers Accessibilité

---

Conception  
Accessibilité  
Audio Interactif  
Design  
Interfaces Utilisateurs  
Ergonomie  
Etude Acoustique

Vision

50 %

Audition

20 %

Toucher

15%

Goût et odorat

3 à 5%

Autre

(fonctions multimodales,  
proprioception...)

10 à 12%

*Répartition des différentes modalités  
sensorielles dans le cortex cérébral et leur rôle  
dans la perception de l'environnement.*



# LES BENEFICES DU DESIGN SONORE POUR VOS SIMULATEURS INDUSTRIELS

VR / AR / MR / XR

## Entendre avant de voir donne un avantage décisionnel

Le design sonore permet à l'utilisateur d'analyser plus efficacement les situations.

*Exemples : Lors d'attaques de menaces asymétriques (drones, bâtiments de surface, USV...), durant la conduite d'engins (radar de recul, capteurs sonores..)*

## Un environnement sonore immersif permet un simulateur hyper réaliste

Le son améliore l'immersion en recréant l'environnement réel de travail avec le stress que cela peut engendrer.

*Exemples : le bruit des machines, les tirs en zone de guerre, les chantiers de construction...*



# LES BENEFICES DU DESIGN SONORE POUR VOS SIMULATEURS INDUSTRIELS

VR / AR / MR / XR

---

Face à la saturation informationnelle le design sonore permet de **hiérarchiser les signaux critiques**

Le son permet une meilleure perception des signaux critiques.

Une hiérarchisation sonore efficace assure une distinction claire entre signaux d'alerte, signaux informationnels et bruits de fond.

L'**ergonomie cognitive** permet **d'ouvrir de nouveaux marchés et de fidéliser les clients**

L'ergonomie sonore facilite une meilleure identification des éléments d'interfaces et simplifie l'usage par les opérateurs. L'expérience utilisateur et le confort d'utilisation sont des éléments clés de l'adoption de vos produits et services.



# NOS REFERENCES



### MAGE NOIR

Rejoignez le monde secret du Cercle et apprenez le magie. Forme la plus évoluée de magie et de magie le pouvoir. Utilisez la magie, formez la plus grande et magique, utilisez les pouvoirs des éléments et maîtrisez le sang de Mage Noir, dans les plus puissants et les plus magiques.

Mage Noir est un jeu de cartes stratégique renouvelant le genre avec des mécaniques exclusives.

**Gestion de Mana partagée**  
La Mana disponible est partagée pour les deux joueurs, accélérant la partie.

**Système de craft de sorts**  
Utilisez vos sorts comme composants pour en créer de plus puissants.

**Statut de Mage Noir**  
Vous occupez de grands pouvoirs, mais avec contraintes.

**Liberté de création de deck**  
Créez votre propre deck avec très peu de restrictions créatives.

**Facile à apprendre, difficile à maîtriser**  
Des règles de jeu simples. Une montagne d'interactions à découvrir.

**SERREZ-VOUS LE PROCHAIN MAGE NOIR ?**

Auteurs : Vincent Vivard & Constantin Deshayes  
Illustrateurs : Geoffrey Amstutz & Nicolas Camilleri  
Graphes : Françoise & Jeanne Guérol & Jessica Hénaff  
Jeffrey Johnson & Charles Dourdel & Margaux Perrin-Roudil

**Contenu**  
284 Cartes Joueur • 184 Cartes de Mana  
80 Tokens • 2 Dots 8-20 Faces • Règles

© 2022 MAGE NOIR  
DOUBLE COMBO GAMES  
12 ans et plus  
18 ans  
ABE



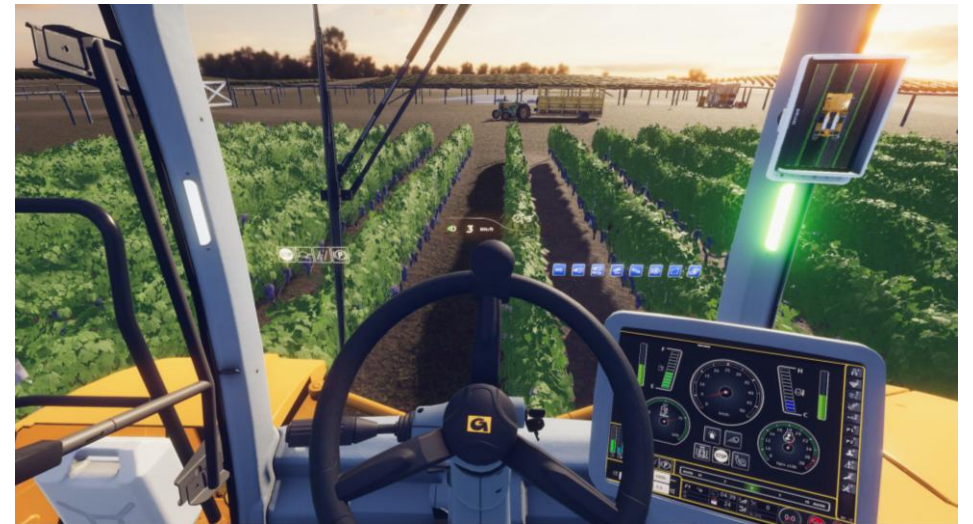
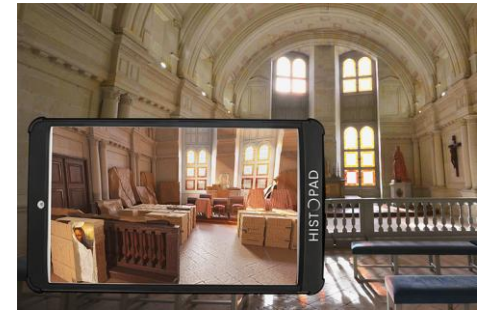
### FRANK LEE

MASTERS OF HORROR CHALLENGE  
L'après Ateberg

**Dernier tour lancé**

ANTONIN VARENNE

**La victoire est une drogue**



### BNIC COGNAC FRANCE

# SELECTION DE CAS D'USAGES *INDUSTRIELS*

---

**NAVAL**  
GROUP

**GREG**GOIRE

STUDIO  
**NYX**

  
*Maison Fondée en*  
1765  
**Hennessy**  
COGNAC

 **BUTTERFLY**  
TRAINING

**VINCI**   
AIRPORTS



# NAVAL GROUP

## *Simulateur de formation de bâtiments de surface*

Le projet **Passerelle du futur** repense l'évolution des passerelles de navires en intégrant les usages, technologies et espaces. Naval Group vise à placer l'homme au cœur de la passerelle, rendre la navigation plus intuitive et permettre aux marins de ressentir leur environnement. Adapté à divers types de navires (FREMM, corvettes), il combine des compétences en design, interfaces, scénarios d'usage et aménagements d'espaces.

Ce projet est lauréat du **Janus de la Prospective 2014**

### NOS MISSIONS

- Coordination d'équipes pluridisciplinaires
- Rédaction du cahier des charges
- Fournitures et pose du système de sonorisation multicanal 11.1
- Sound Design (UI, scénarios et alarmes)

### LES BENEFICES OBTENUS PAR NAVAL GROUP

- **Ergonomie cognitive par le design sonore** : Le son appuie les gestes de l'opérateur face à une saturation de signaux visuels.
- **Immersion totale de l'utilisateur** : L'expérience sonore se rapproche de l'environnement réel de travail, avec ses avantages et ses inconvénients (meilleure compréhension de l'environnement, gestion du stress...).
- **Amélioration de l'appréhension des scénarios** : Le design sonore permet à l'utilisateur d'analyser plus efficacement les situations, notamment lors d'attaques de menaces asymétriques (drones, bâtiments de surface, USV...).
- **Détection optimisée des menaces** : Grâce au son spatialisé, les menaces sont identifiées plus rapidement et efficacement dans des environnements complexes, où la vue seule ne suffit pas.





# STUDIO NYX

## Application de formation à la conduite d'engins agricoles en VR

**E-CAB** est un simulateur de formation en réalité virtuelle et interfaces tangibles à destination des écoles et entreprises qui souhaitent se former à la conduite d'engins agricoles. Grâce à cet outil, les étudiants peuvent se former en toute sécurité, sans casse et durant toute l'année.

Ce projet a remporté le **SITEVI INNOVATION AWARDS 2021**, **Les Naos d'or** et le **FILEX France**

### NOS MISSIONS

- Enregistrement sonore de la machine chez un agriculteur
- Traitement et intégration du son

### LES BENEFICES OBTENUS

- **Ergonomie cognitive par le design sonore** : Le son accompagne les gestes de l'opérateur en apportant des repères auditifs précis. Par exemple, lorsqu'une machine à vendanger lève ses beines, un signal sonore permet à l'utilisateur de s'assurer de l'action sans avoir à tourner la tête. Cela réduit les mouvements inutiles, limitant ainsi les risques de torsion et de blessures pendant la vendange.
- **Immersion totale de l'utilisateur** : L'environnement sonore recrée fidèlement les conditions réelles de travail, avec ses atouts et ses défis. Cette immersion améliore la compréhension de l'espace et des interactions, tout en apportant un soutien auditif lorsque les repères visuels sont insuffisants.
- **Réduction du conflit sensoriel en VR** : le son spatialisé offre à l'utilisateur des repères auditifs cohérents avec son environnement virtuel, renforçant ainsi son ancrage physique et luttant contre le mal de mer.





# BUTTERFLY TRAINING

## Modules de formation maintenance et QSE dans le secteur du transport aérien

**Butterfly Training** est leader des formations réglementaires en e-learning dans le secteur du transport aérien. Ils proposent des formations en sécurité, sûreté et exploitation aéroportuaire dans un format multilingue 100% digital.

Les modules sont certifiés **Qualiopi** et accrédité par **IATA**

### NOS MISSIONS

- Enregistrement des voix institutionnelles de tous leurs modules
- Traductions / Multilingues en 9 langues

### LES BENEFICES OBTENUS

- **Accessibilité des modules de formation** : L'enregistrement de voix institutionnelles en plusieurs langues garantit l'accès aux modules de formation pour tous les apprenants.
- **Déploiement et expansion internationale** : La prise en charge multilingue facilite l'exportation des modules, assurant une diffusion rapide et accessible partout et à tout moment.





# LISEA

## Clip de présentation du projet de LGV SEA Tours-Bordeaux

Sonorisation d'une vidéo de présentation du projet de LGV SEA Tours-Bordeaux.  
La vidéo présente les différents enjeux et les chiffres clés du projet dans une ambiance futuriste où se mêlent images virtuelles et images du terrain.

Tournage fond vert et Solidtrack.  
CG et Rendu par Solidanim

### NOS MISSIONS

- Sonorisation des animations 3D
- Sound Design
- Bruitages
- Musiques
- Mixage

### LES BENEFICES OBTENUS

- **Mettre en valeur l'innovation** : le sound design souligne chaque mouvement et détail technologique du robot.
- **Clarifier et rythmer l'information** : un mixage précis permet une lecture fluide et impactante.
- **Renforcer l'image de marque** : la musique originale et l'ambiance sonore créent un univers immersif et professionnel.



# LVHM - HENNESSY

## Digital Twin

Sonorisation de la maquette virtuelle du nouveau chais Hennessy du Pont Neuf.  
Les nouvelles lignes d'embouteillages de Pont Neuf ont été numérisées et animées de façon synchrone avec le réel afin de permettre la formation et l'anticipation.

Usine de 26 000m<sup>2</sup> inaugurée en 2017.

### NOS MISSIONS

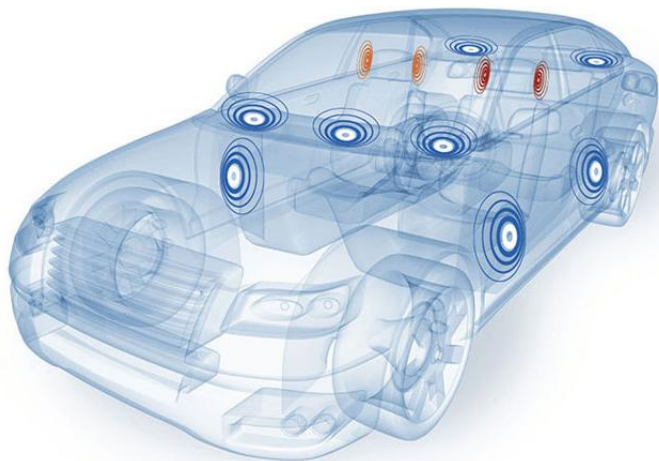
- Consulting audio
- Sound Design
- Mixage
- Intégration Unity3D

### LES BENEFICES OBTENUS

- **Meilleure compréhension des processus** : Le son permet d'identifier immédiatement les états de fonctionnement des machines (démarrage, arrêt, anomalie) sans surcharge visuelle.
- **Simulation réaliste et formation immersive** : Une ambiance sonore fidèle renforce la crédibilité du jumeau numérique, particulièrement utile pour les formations : les opérateurs peuvent s'habituer aux sons réels de l'usine dans un environnement simulé.
- **Détection et prévention des anomalies** : En intégrant des signaux sonores spécifiques (alertes, détections de variations anormales de bruit), on anticipe les problèmes techniques comme dans la réalité.
- **Valorisation du projet** : Un digital twin sonorisé capte mieux l'attention lors de démonstrations ou salons. Il transmet une image innovante et soignée de l'entreprise.



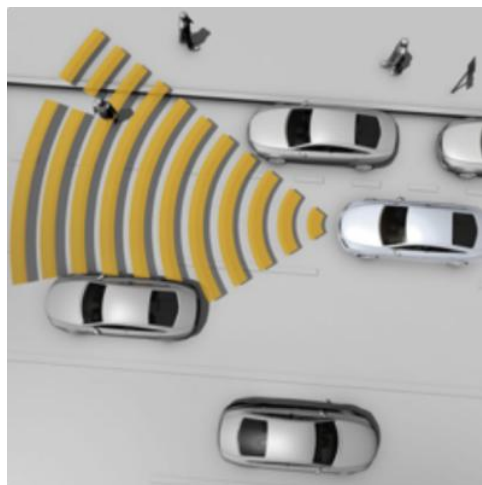
- 5 % sur la licence Wwise avec G4F !



### Spatialisation audio

---

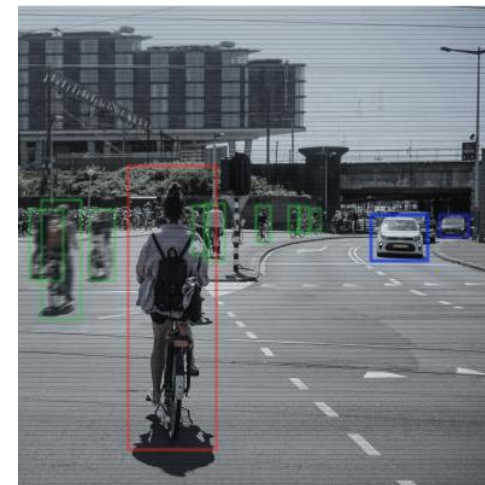
- Guidage de navigation spatiale
- Indications sonores pour véhicules
- Signatures sonores de marque
- Intégration audio spatialisé
- Intégration hardware spatialisé



### AVAS et Navigation

---

- Aide sonore à la navigation
- Ergonomie cognitive
- Signaux critiques
- Cartographie des paramètres sonores en temps réel



### Cartographie de contrôle

---

- Reproduction sonore et optimisation de rendu
- Réglage acoustique du véhicule
- Détection d'objets





# ENVIRONNEMENT *DE TRAVAIL*

Le bruit excessif est l'une des principales causes de stress, de baisse de productivité et d'erreurs humaines dans l'industrie. Voici une classification des niveaux sonores et leurs effets :

Niveau sonore (dB)	Type d'environnement	Risques
30 - 40 dB	Bureau calme, bibliothèque	Confort optimal, concentration maximale
50 - 60 dB	Conversation normale, open space	Fatigue cognitive modérée
70 - 80 dB	Circulation, usine avec machines	Difficulté à se concentrer, stress accru
90+ dB	Marteau-piqueur, atelier bruyant	Risques auditifs, fatigue intense, erreurs accrues

## Nos solutions pour les environnements de travail

- **Optimisation sonore** : Réduction des bruits parasites et amélioration de la clarté des signaux importants.
- **Sound design adapté** : Conception d'environnements sonores qui favorisent la productivité et le bien-être.
- **Outils d'accessibilité auditive** : Intégration de solutions pour limiter l'impact du bruit sur les employés et améliorer la communication.

**Nous pouvons vous accompagner dans l'analyse et l'optimisation de vos environnements sonores pour améliorer le confort et la performance de vos équipes.**



# MAINTENANCE *PREDICTIVE*

Le son peut être un outil puissant dans la maintenance prédictive, permettant d'anticiper les dysfonctionnements avant qu'ils ne deviennent critiques. En intégrant des sons spécifiques dans les environnements de travail ou les systèmes de production, il est possible de :

- **Identifier des anomalies techniques** : Des bruits inhabituels ou des changements dans les sons peuvent signaler un problème mécanique ou un dysfonctionnement dans un processus.
- **Optimiser les interventions de maintenance** : Un système sonore peut alerter les équipes de maintenance en temps réel, réduisant ainsi les temps d'arrêt et améliorant l'efficacité opérationnelle.
- **Améliorer la gestion des ressources** : Les sons peuvent fournir des informations sur l'état des équipements, permettant une gestion plus ciblée et moins invasive des machines.
- **Renforcer la sécurité** : L'intégration de sons d'alerte et de signaux spécifiques pour les processus critiques aide à prévenir les incidents et à garantir un environnement de travail plus sûr.

## Nos solutions pour la maintenance sonore

Nous proposons des systèmes de monitoring sonore et des solutions de détection par le son pour anticiper les besoins de maintenance, réduire les coûts et améliorer l'efficacité de vos opérations.



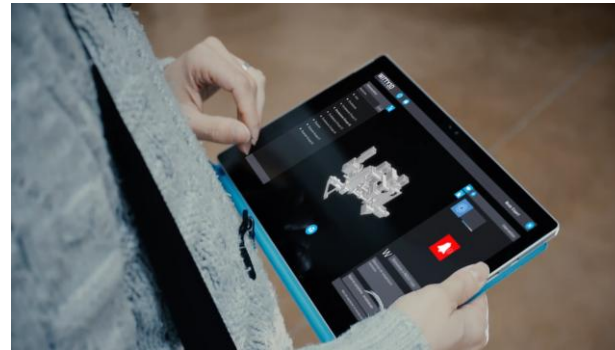
# AUTRES SAMPLES *INDUSTRIE ET FORMATION*



## VINCI AIRPORTS ACADEMY

*Modules pédagogiques*

- Casting
- Voix-off dans différentes langues
- Traductions / Localisation



## LVMH

*Maquette en réalité virtuelle*

- Consulting audio
- Sound Design
- Mixage & intégration Unity3D



## SEVEN SHAPES

*L'Usine du Future : Plateforme éducative*

- Trailer du jeu
- Musique
- SFX
- Sound design pour les UI
- Intégration dans Unity3D



# SELECTION DE CAS D'USAGES

## *CULTUREL, ART & PATRIMOINE*

---

 **aquarium**  
BIARRITZ

HISTOVERY

 **Google**  
AR & VR

 **Tumulte**<sup>®</sup>

 **LASER GAME**  
EVOLUTION

 **Film Francophone**  
D'ANGOULEME

**france•tv**



GRAND PRIX DE L'INNOVATION DIGITALE



# HISTOVERY

## Expériences muséales enrichies en multi langues

L'**HistoPad Chambord** offre une expérience enrichie avec l'utilisation de la réalité augmentée sur 8 salles du Château de Chambord. Ces salles ont été reconstituées telles qu'elles pouvaient l'être à l'époque de François Ier, grâce au travail d'expertise de spécialistes de la Renaissance. L'application propose également une exploration digitale de 19 salles majeures du château pour en découvrir l'histoire et les collections.

L'**HistoPad Chambord** a remporté en 2015 le Grand Prix du Jury du FIAMP, organisé par l'AVICOM (section de l'ICOM regroupant plus de 30 000 musées dans le monde)

### NOS MISSIONS

- Sonorisation des animations intégrée
- Sonorisation supports scénographiques
- Sound design UI
- Localisation 12 Langues
- Accessibilité

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion totale de l'utilisateur** : L'expérience sonore projette le spectateur au XVIème siècle en l'immergeant dans les différents lieux du château.
- **Application pouvant accueillir le monde entier** : La localisation en 12 langues permet à tout un chacun d'apprécier la visite dans sa langue natale.
- **Outil universel / Accessibilité** : Les personnes mal voyantes et mal entendants ont accès aux différents contenus grâce aux voix et sous-titrage intégrés. L'outil devient universel grâce au son et à la localisation.



# STUDIO NYX

## Adaptation immersive de la BD culte de Denis Bajram «Universal War One»

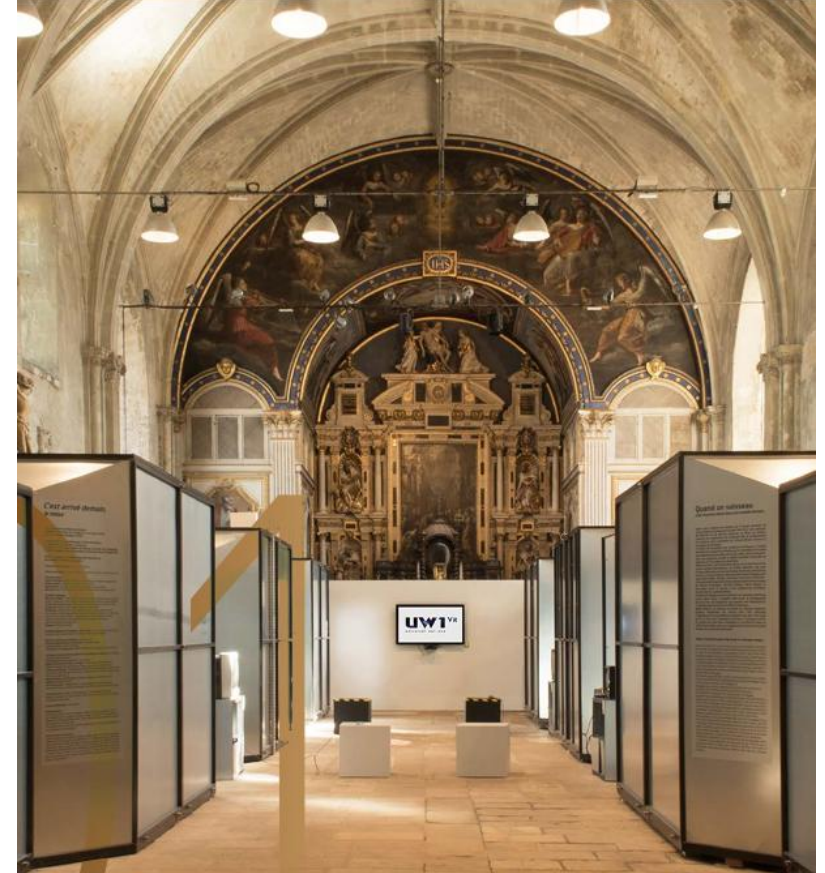
**Universal War One VR** est une production multisensorielle en réalité virtuelle présentée pour la première fois lors de l'exposition du Miroir de Poitiers. Inspirée de l'oeuvre de Denis Bajram, l'expérience reprend un moment clé du premier tome de la BD : une escadrille de repris de justice est envoyée près de Saturne pour examiner, au péril de sa vie, la structure mystérieuse du MUR.

### NOS MISSIONS

- Voices acting
- Mix audio
- Sons spatialisés à 360°

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Interprétation vocale au service de la narration** : Le voice acting apporte une profondeur émotionnelle aux personnages, renforce la narration et permet une meilleure identification du spectateur à l'univers et à ses enjeux.
- **Renforcement de la tension dramatique** : Le sound design souligne la gravité des événements, accompagne les ruptures narratives et accentue la sensation d'urgence, essentielle dans un récit de science-fiction engagé.
- **Spatialisation immersive pour la navigation** : Le mixage 3D guide le spectateur dans l'espace, tout en rendant chaque environnement crédible et cohérent.
- **Intensification de l'expérience sensorielle** : Les textures sonores, les effets de proximité et les vibrations renforcent l'immersion et l'engagement émotionnel, en cohérence avec la densité du récit.





# CITE DE LA BD D'ANGOULÊME

## Salon du livre de Francfort

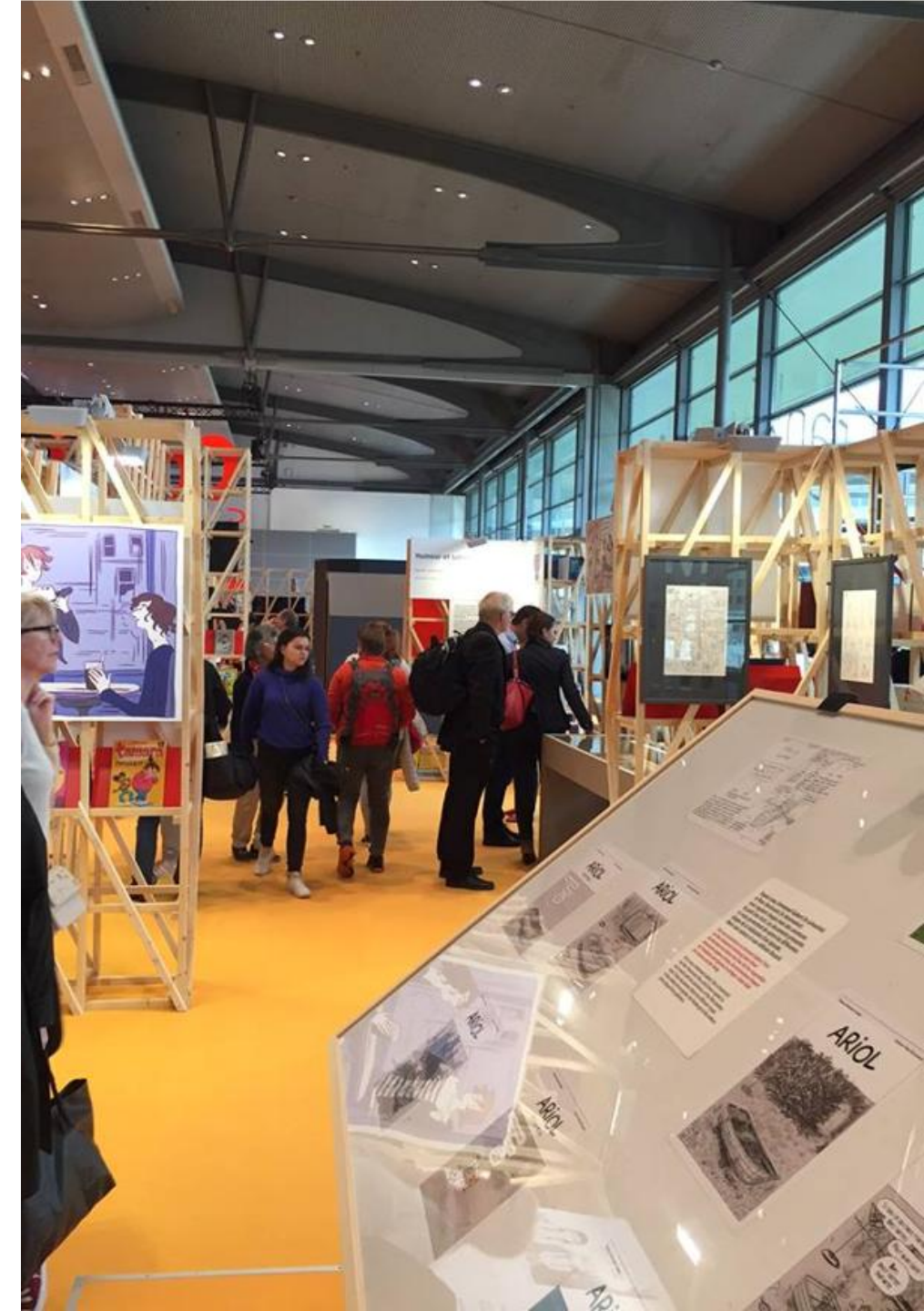
La Cité de la BD a été mandaté pour la production de l'exposition de 300 m<sup>2</sup> consacrée au neuvième art. L'exposition réalisée présente «**la vitalité et la diversité de la production française dans sa dimension contemporaine**». Un parcours structuré autour de sept modules thématiques. Chacun des modules comporte panneaux et textes, agrandissements d'images et dispositifs audiovisuels réalisés par des sociétés la région Nouvelle Aquitaine.

### NOS MISSIONS

- Consulting & Installation douches sonores
- Sound Design
- Voix multilingues (FR/EN/DE)
- Mixage

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion accrue pour les visiteurs** : Les douches sonores ont enrichi l'expérience des visiteurs en leur permettant de s'immerger dans l'univers de la BD. Chaque module a bénéficié d'une atmosphère sonore unique, amplifiant le contenu visuel et thématique.
- **Accessibilité multilingue** : Les voix multilingues ont permis une compréhension et une expérience homogène de l'exposition pour un public international, en offrant une expérience fluide en français, anglais et allemand.
- **Renforcement de la dimension narrative** : Le sound design a permis d'ajouter une couche supplémentaire à la narration de chaque module, enrichissant l'histoire de la BD et facilitant la compréhension des thématiques abordées.
- **Harmonie entre les supports visuels et sonores** : Le mixage et l'intégration soignée des éléments sonores ont assuré une expérience cohérente, où l'audio complète parfaitement les visuels et le contenu textuel, renforçant ainsi l'impact émotionnel et éducatif de l'exposition



# BLUE YETI

## Musée de Royan : Exposition permanente

Le bâtiment des années 1950 a été réaménagé en harmonie avec son architecture d'origine. Ce nouvel agencement, à la fois sobre et épuré, met en valeur les pièces exposées. Au Musée de Royan, le public est invité à une expérience de visite enrichissante, richement illustrée, ludique et digitalisée, où la création numérique, sonore et visuelle occupe une place prépondérante.

### NOS MISSIONS

- Habillage sonore
- Enregistrement des voix off et témoignages
- Mixage d'extraits sonores
- Logistique
- Aménagement de l'exposition
- Réalisation des dispositifs interactifs
- Maintenance

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Expérience immersive et engageante** : En intégrant des éléments interactifs, numériques et sonores, on crée une expérience de visite riche et captivante qui transforme la manière dont le public perçoit et interagit avec les œuvres.
- **Modernisation et attractivité** : Le réaménagement permet de moderniser l'image du musée, de renouveler l'intérêt des visiteurs existants et d'attirer de nouveaux publics, notamment les plus jeunes sensibles aux technologies immersives.
- **Optimisation de la communication et du storytelling** : Une narration interactive, enrichie par des ambiances sonores et visuelles sur-mesure, permet de mieux raconter l'histoire des œuvres et de contextualiser l'exposition de manière dynamique.
- **Effet différenciateur et compétitivité** : Proposer une expérience de visite digitalisée et ludique constitue un avantage concurrentiel, renforçant le positionnement du musée en tant qu'établissement moderne et innovant.





# ANIMA LUX

*Film réalisé par Yann Nguema  
Projection dans une infinity cave*

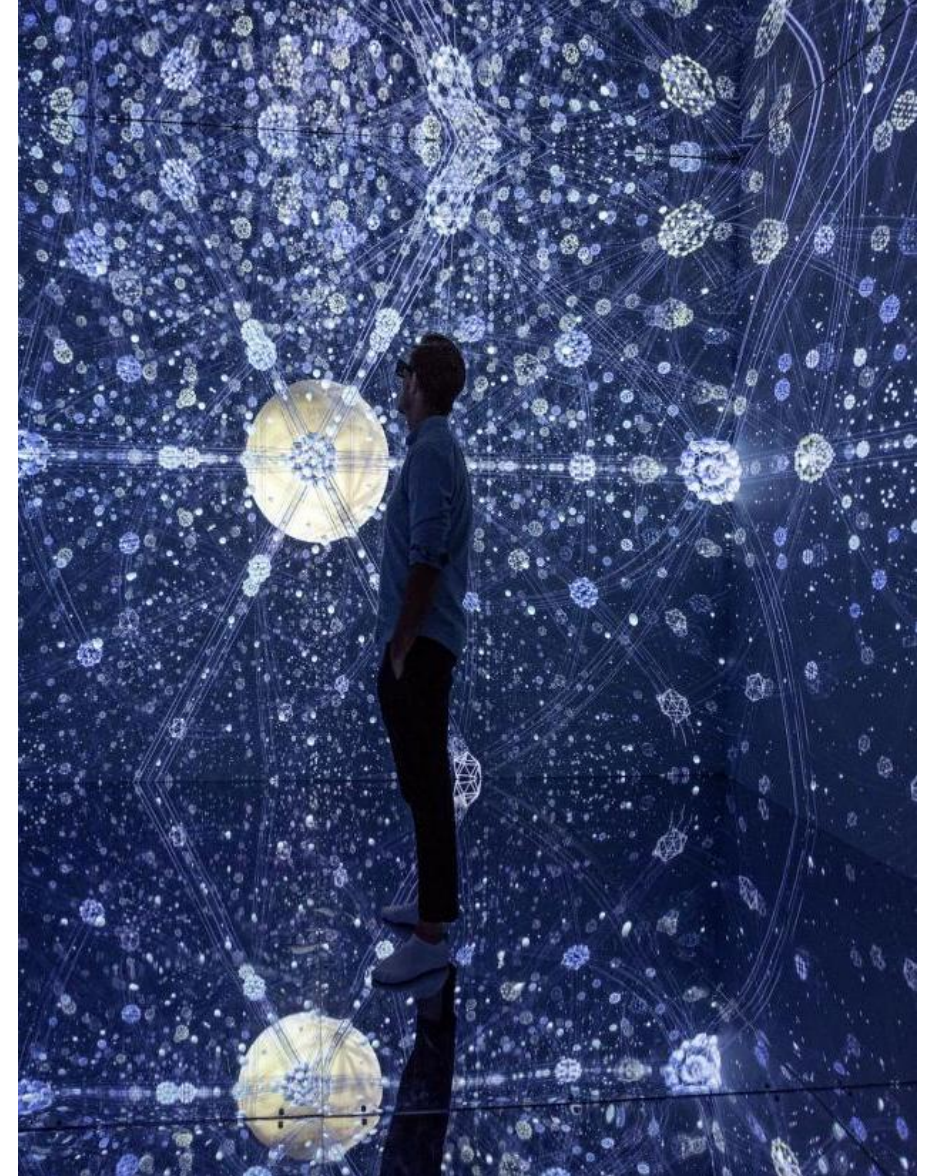
Pour investir ces nouveaux espaces immersifs, Yann Nguema explore les polytopes 4D, figures mathématiques méconnues et complexes, difficiles à représenter sur des écrans traditionnels. Leur dimension supplémentaire leur confère une élégance, une harmonie et une singularité fascinantes dans leurs multiples représentations.

## NOS MISSIONS

- Mixage immersif multicanal

## LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion sensorielle totale** : Le son spatialisé à 360° plonge le spectateur au cœur de l'univers de Yann Nguema, transformant la perception visuelle en une expérience artistique pleinement multisensorielle.
- **Narration sonore subtile** : Le design sonore agit comme un fil narratif invisible, soutenant chaque transformation visuelle et orientant l'attention sans jamais l'imposer.
- **Création d'un espace-temps immersif** : Le mixage multicanal construit un environnement sonore autonome, indépendant du lieu physique, qui donne naissance à un espace imaginaire dans lequel le spectateur évolue librement.
- **Synesthésie cognitive et émotionnelle** : En jouant sur les textures et les dynamiques sonores, l'œuvre suscite une interaction sensorielle riche, où l'audition vient intensifier et prolonger la dimension visuelle et émotionnelle.





# ATLAS V

## Installation immersive Wu Tsang : Of Whales

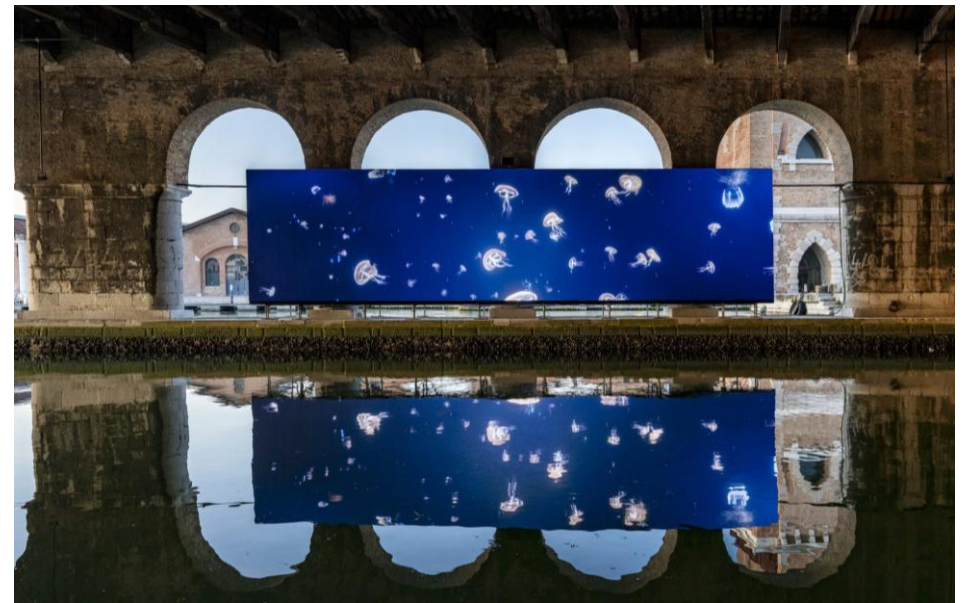
**Of Whales** (2022) est issu des recherches multidisciplinaires de Wu Tsang autour du roman d'Herman Melville, *Moby Dick* ou *la Baleine* (1851). Retraçant le parcours d'un cachalot plongeant dans des profondeurs insoupçonnées pendant plus d'une heure pour ensuite refaire surface pour une brève respiration, **Of Whales** est une aventure mystique, spatiale et spirituelle. Créée sur la plateforme de jeu Unity3D, cette installation vidéo et sonore en temps réel, générée dynamiquement, enveloppe les visiteurs dans un paysage océanique propice au répit, à la contemplation et à la provocation.

### NOS MISSIONS

- Habillage sonore
- Intégration Wwise et Unity 3D

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion dans l'univers océanique** : Le design sonore crée un paysage marin profond et enveloppant, utilisant des sons organiques comme les vagues et les appels sous-marins pour immerger le spectateur dans cet environnement mystique, à la fois calme et vaste.
- **Création de tension et de contemplation** : La dynamique sonore alterne entre moments de calme et passages intenses, renforçant la dimension spirituelle du voyage. Ces transitions créent une atmosphère de tension palpable et de contemplation, guidant l'émotion du spectateur tout au long de l'œuvre.
- **Harmonie avec la composition musicale** : Le design sonore se fusionne avec la partition musicale pour créer une expérience cohérente et fluide, où les sons naturels et la musique interagissent pour enrichir le récit.



# LASER GAME EVOLUTION

## *Installation interactive avec sièges motorisés 5Di*

Sonorisation de 2 films interactifs dynamique 5Di de 7mn chacun.

Le 5di est une installation interactive avec sièges motorisés, pour une expérience plus engageante. Sur ce projet particulier, nous avons utilisé une sonorisation multicanale 7.1, mêlant pré-calculé et temps réel.

Ceci permet de tirer le meilleur parti du système de reproduction, et de créer un espace sonore de qualité, interactif et immersif, plongeant le joueur dans l'univers exotique de l'installation.

### NOS MISSIONS

- Recommandations techniques
- Composition musicale
- Sound Design
- Intégration moteur 3D
- Mixage

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion renforcée** : un sound design spatialisé qui synchronise les effets sonores avec les mouvements du siège et les visuels 3D.
- **Narration sublimée** : une musique originale et dynamique pour accompagner l'action et guider les émotions.
- **Cohérence technique** : une intégration sur-mesure dans le moteur 3D pour une diffusion fluide et parfaitement synchronisée.



# AQUARIUM DE BIARRITZ

## Dispositif d'écoute à conduction osseuse et alcôves d'écoutes

Écoutez, touchez, ressentez et plongez dans les profondeurs de l'océan grâce à des expériences interactives et immersives à 360°, des dispositifs ludiques, des animations 3D.. et transformez votre visite en une odysée captivante : celle de la connaissance de la planète bleue.

### NOS MISSIONS

- Consulting audio
- Création sonore et enregistrements
- Tests sur dispositif Losonnante
- Mixage & intégration

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion sensorielle unique** : Grâce à la conduction osseuse et aux alcôves d'écoute, les visiteurs ne se contentent pas d'entendre, ils ressentent littéralement les sons, renforçant leur lien émotionnel avec les animaux marins.
- **Valorisation pédagogique** : Le design sonore permet de mettre en lumière les vocalisations d'espèces souvent méconnues. Une manière ludique et captivante d'enrichir le contenu scientifique de l'exposition.
- **Une expérience sur-mesure** : De la création sonore à l'intégration finale, chaque élément a été adapté au lieu, à la scénographie et au public, avec une attention particulière portée à la qualité sonore et à l'accessibilité.





# **SAMPLES** *INTERNATIONAUX*

---



## ATLAS V

*Wu Tsang : Of Whales*

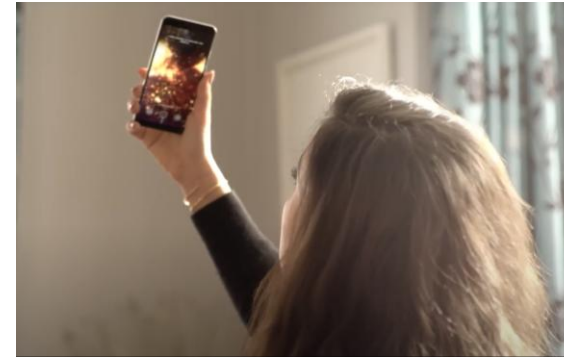
- Habillage sonore
- Intégration Wwise et Unity 3D



## ANIMA LUX

*ATOM*

- Mixage immersif multi-canaux



## GOOGLE AR

*Le Big bang en réalité augmentée*

- Voix Off de Tilda Swinton



## FABLE STUDIO

*Wolves in the Walls*

- Portage sur casque VR Oculus Quest
- Optimisation de la performance audio



# SELECTION DE CAS D'USAGES *MEDICAL*

---





# TILAK HEALTHCARE

## *Odysight - Application médicale*

**Odysight** est une application proposant des tests visuels adaptés de ceux pratiqués en consultation, permettant de surveiller votre vue et de détecter d'éventuelles baisses d'acuité visuelle. Très simple d'utilisation, **Odysight** propose des tests médicaux aux patients, tandis que l'ophtalmologiste peut suivre en temps réel les résultats depuis son tableau de bord. Les tests visuels sont accompagnés de mini-jeux de types puzzles ou grille d'Amsler.

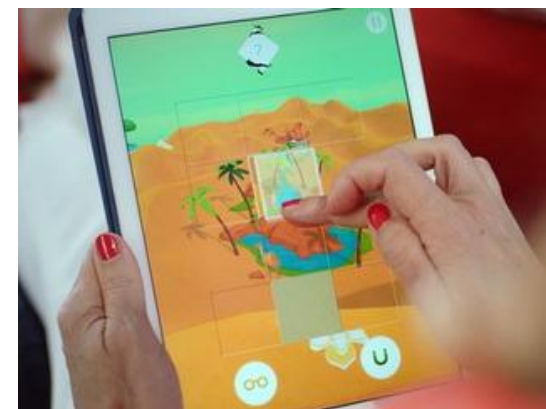
**Odysight** a remporté le trophée de la e-santé en 2023.

### NOS MISSIONS

- SFX
- Sound design
- Musique
- Voix
- Localisation

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Amélioration de l'expérience utilisateur** : Le sound design rend l'application plus intuitive et agréable, en facilitant la navigation et en renforçant les retours d'interaction, tout en instaurant une ambiance rassurante pour les patients.
- **Valorisation de la dimension ludique** : Les mini-jeux intégrés sont enrichis par des effets sonores et une musique adaptée, encourageant l'engagement et la régularité d'utilisation, sans compromettre la rigueur médicale.
- **Accessibilité et clarté multilingue** : Les voix localisées (FR/EN/DE) assurent une compréhension fluide pour tous les utilisateurs, tout en renforçant la fiabilité et la personnalisation de l'expérience médicale.





# CHRISTINE TOURNIER-BADRÉ

## *Exploring Research - Podcasts sur les troubles du langage*

**Exploring Research** est une série de podcasts réalisée par une orthophoniste professionnelle : Christine Tournier-Badré. Ils sont destinés à des professionnels de santé, de l'éducation et du grand public. Ces formats courts en français et en anglais ont pour but de rendre la recherche scientifique accessible à tous. Trois formats d'épisodes sont disponibles : L'interview court, la synthèse d'article scientifique et la conversation approfondie avec des experts métiers.

### NOS MISSIONS

- Enregistrement voix

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Clarté et intelligibilité optimales** : Un enregistrement vocal de qualité professionnelle garantit une compréhension parfaite des échanges, essentielle pour un podcast de vulgarisation scientifique destiné à un large public.
- **Confort d'écoute sur tous les supports** : La qualité sonore maîtrisée assure une écoute fluide, sans fatigue auditive, que ce soit au casque, en voiture ou via une enceinte, favorisant ainsi l'accessibilité et la diffusion du podcast.
- **Valorisation des intervenants et du propos scientifique** : Une captation claire et équilibrée renforce la crédibilité des invités et soutient la rigueur du contenu, en mettant en valeur les nuances de ton, les émotions et l'intention du discours.



# CORTEX – LE TUMULTE

## Expérience interactive en réalité virtuelle sur écran panoramique à 360°

Dans le cadre de l'exposition **Cancers** à la Cité des Sciences à Paris, Le Tumulte® a permis aux visiteurs de vivre une expérience unique : voyager à l'intérieur d'un vaisseau sanguin.

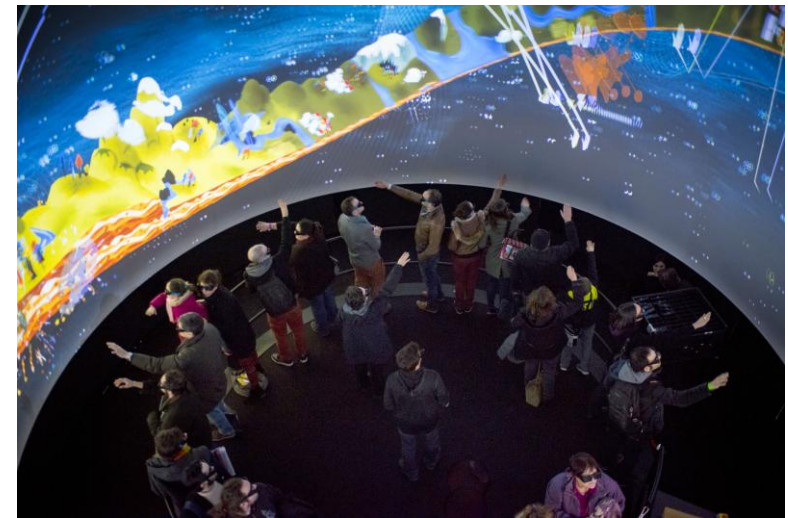
Le Tumulte® est un dispositif innovant conçu par Cortex Production, offrant une expérience immersive à 360° grâce à son écran panoramique cylindrique. Ce dispositif permet une interaction en réalité virtuelle, plongeant les utilisateurs au cœur de mondes virtuels captivants.

### NOS MISSIONS

- Sound design
- Intégrations dans Unreal Engine
- Mixage
- Mise en place du hardware sonore

### LES APPORTS DU DESIGN SONORE

- **Immersion sensorielle totale** : Le sound design renforce l'impact émotionnel de l'expérience interactive, en amplifiant les sensations à travers une spatialisation précise et une ambiance sonore évolutive en fonction des choix du spectateur.
- **Interactivité en temps réel** : Grâce à l'intégration dans Unreal Engine, les sons réagissent dynamiquement aux actions et mouvements du spectateur, rendant chaque séance unique et engageante.
- **Expérience cohérente et fluide** : Le mixage sur mesure et la mise en place du hardware garantissent une diffusion sonore optimale dans l'espace restreint du Tumulte, assurant une continuité parfaite entre narration, interaction et perception sonore.





# CONTACT

## ADRESSE

69 rue de la Grand Font  
16000 Angoulême - France

## TÉLÉPHONE

+33 5 17 50 67 46

## E-MAIL

[contact@g4f.fr](mailto:contact@g4f.fr)