Dossier de presse Campagne GwenneG

Août 2018


**Contacts :**

Alexandre Pillon (VP Marketing) – alexandre.pillon@golaem.com – 02 99 27 21 47
Stéphane Donikian (PDG) - stephane.donikian@golaem.com – 02 99 27 21 41

**Site Web:**

**http://www.golaem.com**

**Réseaux Sociaux:**

**https://twitter.com/golaem**

**https://www.facebook.com/golaemcrowd**

**https://www.linkedin.com/company/golaem**

**https://youtube.com/golaem**

# 1 Sommaire

**1 SOMMAIRE ..... 3**

**2 LA SOCIETE GOLAEM ..... 4**

**3 LE PRODUIT ..... 5**

**4 LES UTILISATEURS ..... 6**

**5 COMMENT ÇA MARCHE ? ..... 7**

**6 LE DEVELOPPEMENT DE GOLAEM ..... 8**

**7 INDEX DES ILLUSTRATIONS & MEDIAS ..... 9**

7.1 Logos ..... 9

7.2 Utilisation dans des productions ..... 9

7.3 Aperçu du logiciel ..... 10

# 2 La société Golaem

DES LOGICIELS POUR LES FILMS, SERIES ET JEUX VIDEO

Golaem est une entreprise située à Rennes, spécialisée dans les logiciels pour les effets spéciaux.

Les logiciels de Golaem aident les artistes à peupler les séries télé, les films et les cinématiques de jeux vidéo à l'aide de milliers de personnages

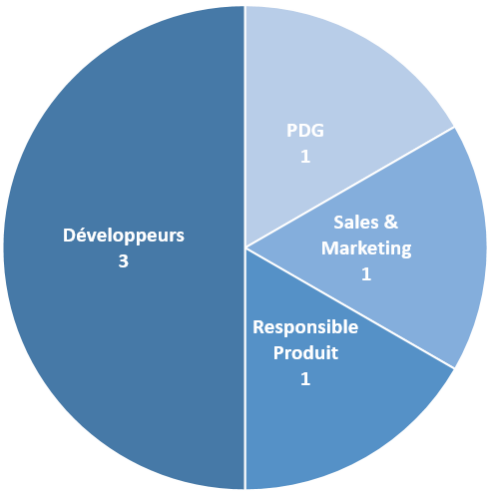
Golaem est une spin off d'INRIA créée en 2009 par Stéphane Donikian, alors Directeur de Recherche à l'INRIA Rennes – Bretagne Atlantique et des associés issus de son équipe de recherche (ingénieurs et conseils scientifiques).

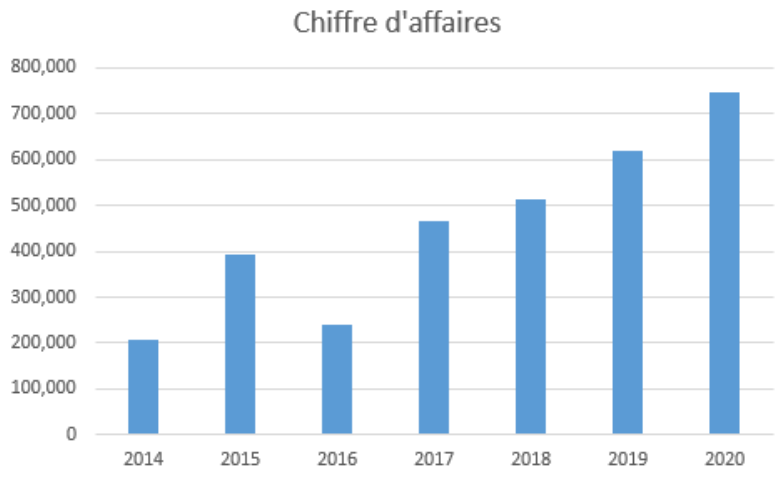
Pendant la phase d'industrialisation des technologies issues du laboratoire, Golaem rencontre Mikros Image, un studio d'effets spéciaux français récompensé de nombreuses fois pour ses créations (Oscar du meilleur court-métrage d'animation, Visual Effects Society award...).

Les deux entreprises vont alors nouer un partenariat afin de développer Golaem Crowd et ainsi rendre accessible la création de foules à tous les artistes, même non spécialistes.

Les logiciels de Golaem sont maintenant utilisés par des clients du monde entier, et Golaem cherche à accélérer son développement international en procédant à une campagne de financement participatif sur la plateforme GwenneG (**https://www.gwenneg.bzh/fr/golaem**)

La société compte actuellement 5 salariés et un dirigeant.



# 3 Le produit

## DEMOCRATISER L'USAGE DES FIGURANTS VIRTUELS

Golaem Crowd est une solution simple et abordable pour peupler des second-plans et des arrière-plans avec des figurants numériques : supporters, spectateurs, passants, ou encore soldats.

Ces usages étaient l'apanage de quelques studios, qui avaient les moyens d'embaucher des spécialistes de la simulation de foule.

**Golaem Crowd a redonné le pouvoir créatif aux artistes** et leurs permet de réaliser des effets toujours plus spectaculaires tout en permettant aux studios de maîtriser les délais et les coûts de production.

Les avantages de Golaem Crowd:

1. **Créer facilement & rapidement des plans de foule**

   50% moins cher que de multiplier des figurants réels

   Un projet réalisable en 1 semaine (vs 1 mois avec d'autres solutions)

   ⇨ Gagner plus d'appels d'offre

   ⇨ Augmenter la marge

2. **Un outil pensé et développé pour les artistes**

   Il n'est plus nécessaire de recruter des spécialistes

   ⇨ Réduction des coûts et des risques

3. **Tester rapidement plusieurs idées artistiques**

   De la souplesse et de la créativité en plus

   ⇨ Des productions encore plus spectaculaires

# 4 Les utilisateurs

## UNE CLIENTÈLE INTERNATIONALE

90% des clients de Golaem sont des studios étrangers. Ces studios sont par exemple situés aux USA, au Japon, au Brésil, ou encore au Canada ou en Inde.

**Exemples d'utilisation :**

- Films
  - Black Panther
  - Spider-Man: Homecoming
  - Au revoir là-haut
- Séries Télévisées
  - Game Of Thrones
  - The Walking Dead
  - Grizzy et les Lemmings
- Jeux vidéo
  - Halo Wars2
  - Middle-earth: Shadow of War
  - Call of Duty World War II
- Publicités
  - Canal Kitchen
  - Orangina
  - Final Fantasy XV

Bandes démo disponible sur notre chaine Youtube **https://youtu.be/jC2igrqqIC0**

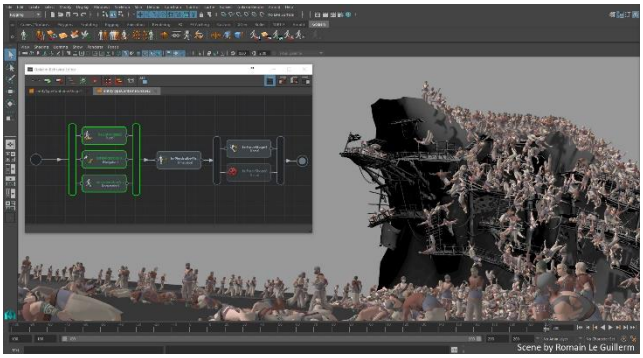
NB : Liste non exhaustive, d'autres productions sont encore en cours de réalisation, ou soumises à des accords de confidentialités

# 5 Comment ça marche?

## SIMPLIFIER LA VIE DE L'ARTISTE A CHAQUE ETAPE

Golaem Crowd est intégré dans Autodesk Maya (logiciel leader de la création 3D, utilisé par les artistes du secteur), c'est-à-dire qu'il ajoute des fonctionnalités à leur logiciel favori.

Golaem Crowd permet aux artistes de placer, animer, donner des comportements variés, et personnaliser l'apparence des figurants, le tout de manière automatique. Cela permet de réduire considérablement le coût et la difficulté de la création de scènes comportant de nombreux personnages.




La philosophie du logiciel est d'être prêt à l'emploi, tout en restant personnalisable.

Nous fournissons notamment :

- Des briques de comportements prédéfinis (rejoindre une cible, jouer un mouvement, regarder une cible, ...) que l'artiste peut assembler pour créer ses propres comportements.

- Des personnages et des mouvements correspondants à des cas d'utilisation classiques : stades, passants dans la rue, bataille… Il leur est évidemment possible de créer leurs propres personnages et mouvements si besoin.

L'artiste peut ainsi arriver très vite à une première version d'une scène qui fonctionne, et la raffiner ensuite, grâce aux retours du réalisateur.

C'est une dernière étape fondamentale et souvent très consommatrice de temps que nous avons voulu faciliter avec Golaem Layout, un outil qui permet de retoucher les simulations existantes sans avoir à les relancer.

# 6 Le développement de Golaem

## VERS L'INFINI ET AU DELA

Aujourd'hui Golaem a une notoriété croissante sur le marché des effets spéciaux visuels, grâce à sa capacité à toucher tous les types de studios.

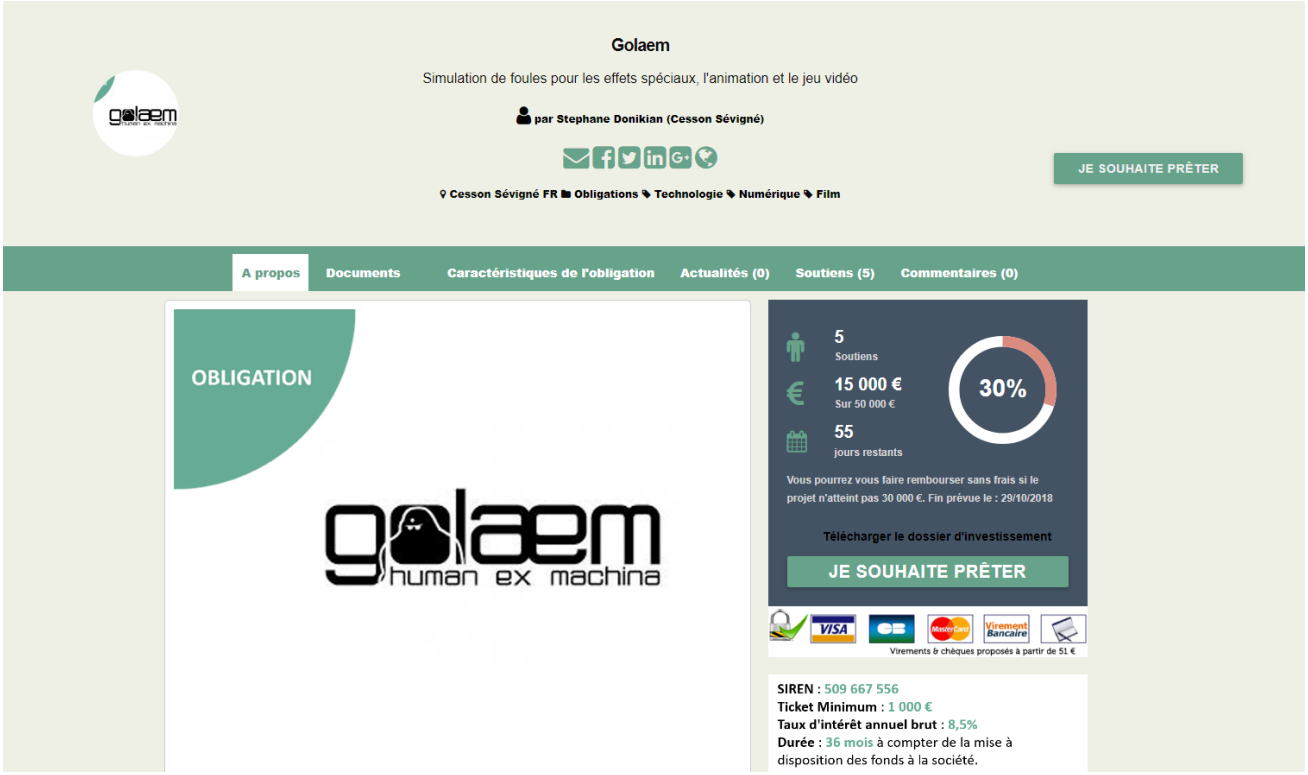
On remarque une progression sur le marché des cinématiques de jeux vidéo, où il reste une marge de progression afin de doper une croissance future.

A contrario, l'usage des solutions Golaem est encore faible sur le marché de l'animation qui a été identifié comme l'un des plus rentables en termes de vente de licences. L'usage actuel est restreint aux longs métrages d'animation, ce qui laisse une forte marge de progression dans les années à venir pour les séries d'animation.

L'objectif de Golaem est donc d'augmenter le parc de clients actifs en évangélisant les studios d'animation grâce à des déplacements sur des zones géographiques à forte concentration de studios d'animation: Los Angeles / Vancouver / Tokyo / Triangle Montréal-Toronto-New York.

Pour cela nous lançons une campagne de financement participatif sur la plateforme GwenneG.

Les détails sont disponibles ici **https://www.gwenneg.bzh/fr/golaem**



# 7 Index des illustrations & médias

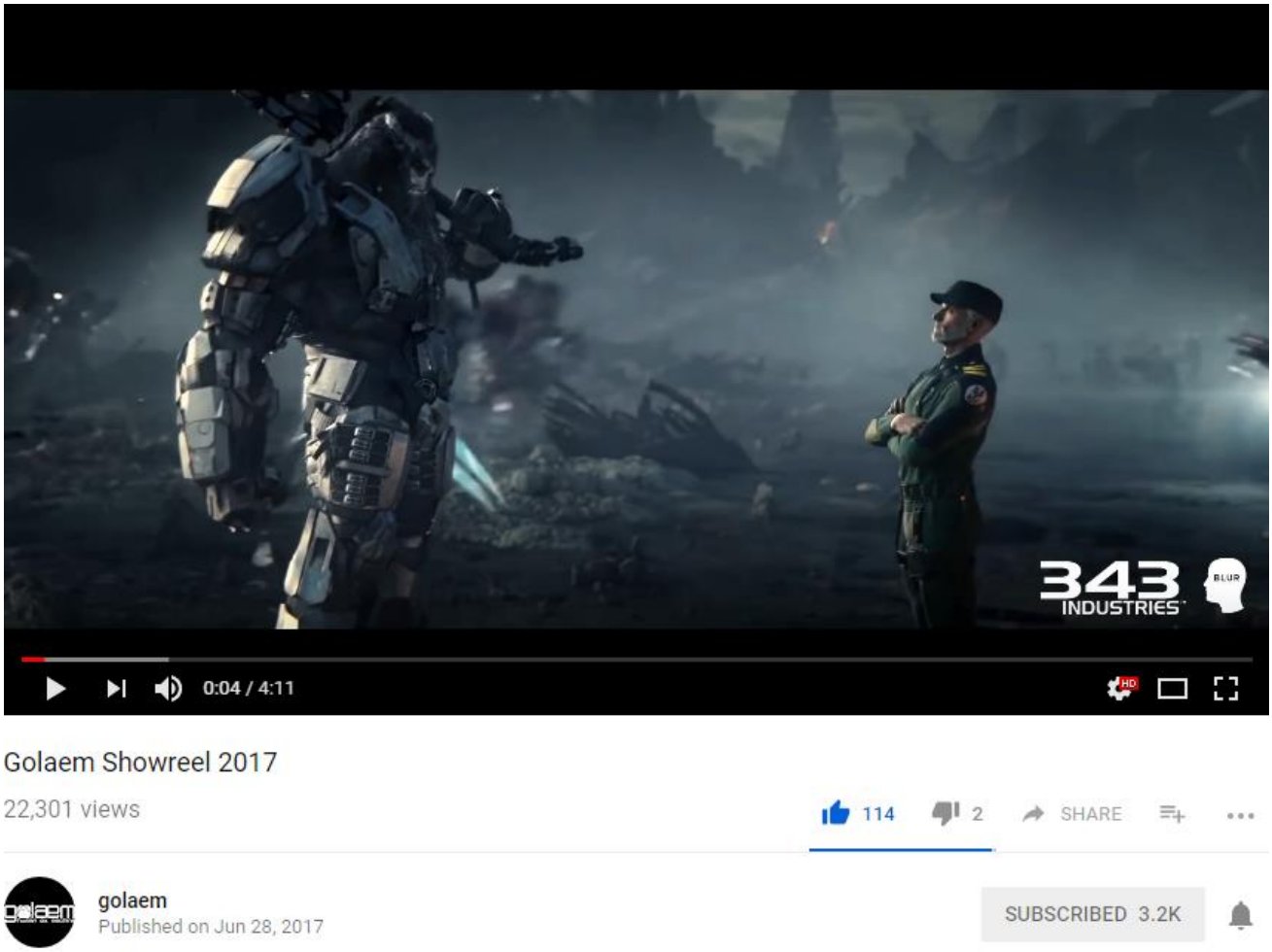
Cliquer sur les images pour accéder à la vidéo ou à l'image en haute définition

## 7.1 LOGOS

| | |
|---|---|
| Logo Golaem | Boite Golaem Crowd |

## 7.2 UTILISATION DANS DES PRODUCTIONS

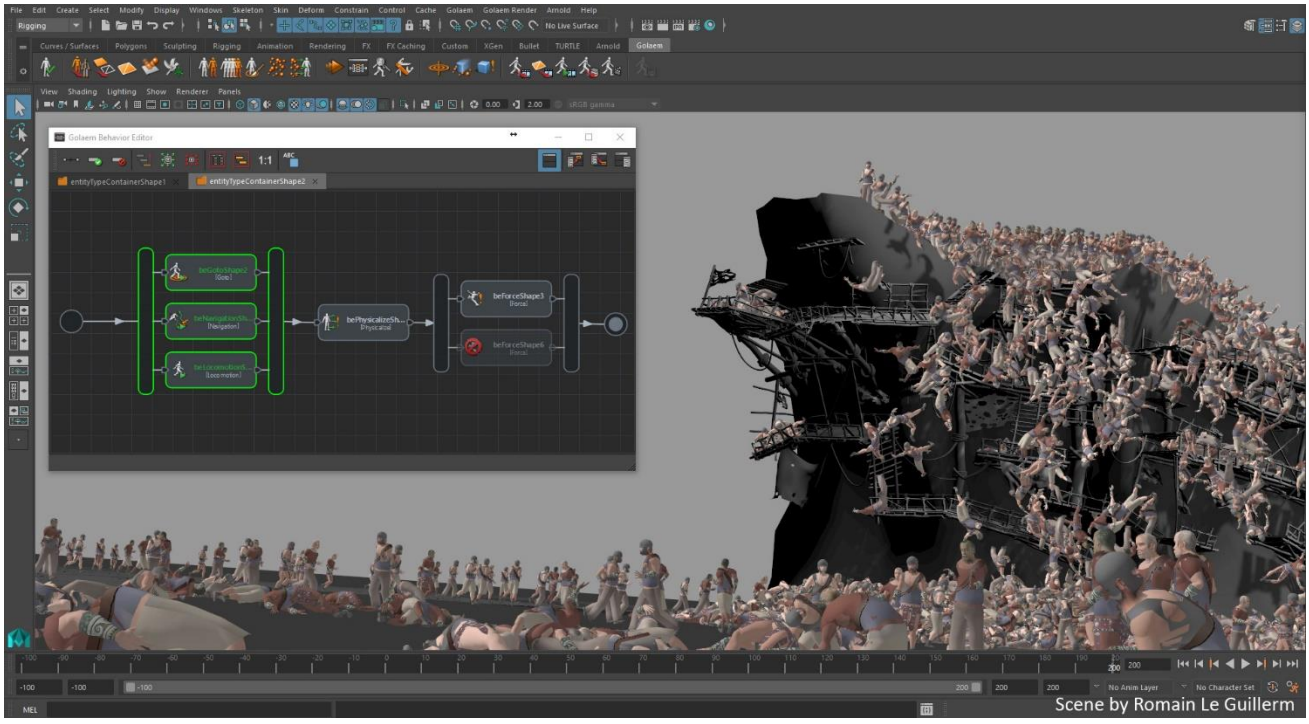
**Bande Démo (Youtube)**



**Images**

| | |
|---|---|
| Spiderman : Homecoming | Game of Thrones, Saison 7 |
| Halo Wars 2 | Canal Kitchen |

# 7.3 APERÇU DU LOGICIEL




Aperçu de Golaem Crowd dans Maya, avec son éditeur de comportement