Программа CG EVENT 2020

12 декабря	Сцена 1 Монстры	Сцена 2 AI and Neural Networks in CG	Сцена 3 VFX, Compos, 3D	Сцена 4 Motion Design and Realtime	12 декабря	Сцена 5 Virtual Production and UE4	Сцена 6 2D, Concept Art, Games, UE4	Сцена 7 HR, Карьера, Кухня	Сцена 8 Animation	12 декабря
10:30	Открытие конференции Сергей Цыпцын. CG EVENT									
11:00	Арт. Мозг. ИИ Макс Михеенко		VFX-Супервайзинг на площадке. Как быть готовым к чему угодно? Галина Яковлева	Демонстрационные сцены для интерактивных инсталляций в Touchdesigner Денис Новиков	11:00		Unreal Engine для концепт-художника Алишер Мирзоев		Лимитированная анимация для игр и мультфильмов Глеб Ясиницкий, Вадим Лев	11:00
12:00		Дипфейки: все говорят, разбираются единицы, а есть он только в фильтрах Snapchat Мария Чмир, Леонид Иванов,		Миллионы интерактивных реалтаймовых GPU-частиц на GLSL в Touchdesigner Денис Новиков	12:00	Применение игровых движков для создания видео-контента Роман Цыганов		А не пойти ли нам в суд… Сергей Хуртин	Анимационный рисунок. Так ли легко рисовать мультяшек? Рашид Дышечев	12:00
13:00	От пассивного восприятия до активного участия в графике и играх Максим Жестков		Nuke VS After Effects Композитинг Кирилл Плешаков		13:00		Виртуальные персонажи в UE4 Егор Томский		Тема: 2D Перезагрузка. Есть ли будущее у 2D анимации? Екатерина Максимова	13:00
14:00		Dark side of StarGan 2 Вадим Эпштейн		Unity на RTX: Рейтрейсинг среди нас Константин Кустов	14:00	Игроматограф «MAGIC FACTORY» Ярослав Кемниц		Работа и развитие CG-художника на локальном и международном рынке Дмитрий Глазырин		14:00
15:00	Jama in Realtime Land Jama Jurabaev		3д хомяк, или как запастись архвиз моделями на всю жизнь Семён Потамошнев		15:00		Адаптация 2D Artist-а на проекте в стадии продакшена. Ожидания и возможности. Елена Яковлева		«Молодец, переделывай!» Саморазвитие и культура выдачи фидбека в анимации Соня Фирсова	15:00
16:00		4D видео: как подвинуть оператора на посте или сколько измерений нужно для счастья? Дмитрий Ватолин		Motion Design и Visual Art Михаил Седов	16:00	Virtual Production на коленке - из палок и ...скотча! Виктор Манин		Первый год Blender 3D в постпродакш Дмитрий Сокол		16:00
17:00			Вратарь Галактики: разбор полетов Александр Липилин		17:00		Уши Микки Мауса, или почему концепт-арт сложнее, чем кажется Ольга Шумилова		Что нужно для запуска своего анимационного проекта. Питчинги и не только Полина Минаева	17:00
18:00		Что придет на смену GPU и когда ждать SkyNet? Дмитрий Ватолин		Easy and fast Motion Tracking in Cinema 4D and After Effects Jonas Pilz	18:00	Переезд в Unreal Engine. Дмитрий Морозов		Blender 3D: круглый стол. Как найти работу в индустрии, не продавая свою почку? См. меню Круглые Столы		18:00
19:00	Pixomondo и виртуальный продакшен: взгляд изнутри Евгений Бербасов		Кухня 360°. Пайплайн Александр Корецкий		19:00		Создание модульного Sci-Fi окружения для UE4. Тонкости, хитрости и секреты Сергей Тяпкин	Личный бренд в индустрии. С военной базы на Камчатке до работы над Star Wars: Mandalorian в Ванкувере Дарья Бакун	Фейсом об тейбл. Ригаем мордылица Владимир Забелин	19:00
20:00		AI powered automation tools for VFX production Влад Ахтырский		Animating Characters the Easy Way with Mixamo and Cinema 4D EJ Hassenfratz	20:00	Картины маслом в Unreal Engine: личные проекты, как лекарство против выгорания Андрей Кузнецов				20:00
21:00					21:00					21:00

13 декабря	Сцена 1 Монстры	Сцена 2 AI and Neural Networks in CG	Сцена 3 VFX, Compos, 3D	Сцена 4 Motion Design and Realtime	13 декабря	Сцена 5 Virtual Production and UE4	Сцена 6 2D, Concept Art, Games, UE4	Сцена 7 HR, Карьера, Кухня	Сцена 8 Hardware, Software, Pipeline	13 декабря
10:00		Колесо AI сансары: как построить инфраструктуру для тренировки и внедрения нейросетей в CGI продакшн. Максим Прасолов		HDR в DaVinci Resolve 17, как и зачем Сахаров Александр	10:00	Виртуальный продакшн на базе Unreal Engine доступный каждому Дмитрий Носик	CONCEPT ART 2049 Дмитрий Дубинский	Как делать графику дешевле, проще и быстрее с помощью платформы CG-Doo Никита Аргунов	Математика лицевого сканирования, или как автоматически получать 3D скан вместе с нормалями Ефим Боеру	10:00
11:00	Отчего так в России березы шумят? Сергей Васильев		Разработка Full Cg пересонажей для кино Андрей Максимов		11:00		Из сибири в польский AAA Станислав Петрук			11:00
12:00		SUPER-RESOLUTION Сергей Николенко		Ускоряемся по максимуму в Adobe After Effects и Adobe Premiere Pro. Новые фишки для занятых людей Илья Суворкин	12:00	Виртуальный продакшн в условиях тотального lockdown. Существование и развитие экосистемы CGF ViewGA		Главный секрет успеха в CG Марк Колобаев	Wrap4D. История создания программы для точного захвата лицевой анимации Андрей Кровопусков, Дмитрий	12:00
13:00	Будущее графики и искусственный интеллект: взгляд NVIDIA Rick Champagne, Олег Шкода		Риг инструментами KineFX Богдан Зыков		13:00	Вячеслав Тютюгин, Александр Горохов, Дмитрий Шуров, Александр Булыгин	Интерактивный конфигуратор в Unreal Engine за 50 минут Владимир Редёга			13:00
14:00		Нейронки и качественный мокап с телефона Слава Смирнов, Глеб Стеркин		Короткий метр: Семь кругов ада ради мечты Влад Соловьев	14:00	Двойное проникновение Михаил Дадаев, Вадим Виногоров		Почему вас не возьмут на работу: 10 смертных грехов при отклике на вакансию Илья Суворкин	Архитектура NVIDIA Ampere: первые тесты и практический опыт работы с новыми GPU Дмитрий Чехлов	14:00
15:00	Virtual Preproduction: location scouting 3D-dimensionalisation for VFX shoot planning Victor Perez		Как поженить птичку и вектор в Гудини Андрий Биличенко		15:00		HOUDINI ПО-ФРАНЦУЗСКИ. ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА. Игорь Харитонов			15:00
16:00		Второй мозг. Neural Engine в DaVinci Resolve 17 Олег Шарабанов		Будущее в реалтайме: опасная смесь Houdini, TouchDesigner, Python, GLSL, OpenCV, MachineLearning и UE Стас Глазов	16:00	AR/VR в натуре, на собственных примерах. Михаил Гайдамака		Go West! Создание офиса и успешный выход на рынок в Северной Америке - это реально! Денис Крылов	Physically Based workflow из 3ds Max в Unreal и Unity Александ Гетман	16:00
17:00	Быть Данилом Криворучко Данил Криворучко		Проект «Аванпост»: от сценария до большого экрана Сергей Васильев, Илья Шутов, Алексей Фомин. Владимир Савин.		17:00	Virtual Production. Unreal Engine. Мандалорец. Проекционные стены. Лэды. Виртуальный павильон Дэн Золотаренко Андрей Ямашев Алексей Гутянтов Алексеем Величко Алексей Степанов	Переход в Blender за 50 минут Юрий Снытко		Bifrost 2.1: плюс фичи, минус баги Антон Кальченко	17:00
18:00		Как проектировать города в UE4. Опыт применения нейронных сетей. Артур Ишмаев, Тимур Арсланов		Что будет, если скрестить Ae+Unreal Engine+C4D+TouchDesigner? Риалтайм моушн графика в NOTCH VFX Brickspacer, Александр Джизус	18:00			Ментальные ловушки на пути роста творческого человека Дмитрий Широков		18:00
19:00					19:00		Поиск идей и креативность в концепт-арте Валерий Зражевский		AMD Ryzen: Where the Gaming Begins Ник Радовский	19:00
20:00	Andrew Kramer на CG EVENT 2020 Andrew Kramer Закрытие конференции. Призы Открытая дискуссия о будущем CG				20:00					20:00