

# Программа CG EVENT 2021 Beta 7

29 мая	Сцена 1 Монстры	Сцена 2 Avatars and MetaHumans	Сцена 3 AI and Neural Networks	Сцена 4 Art and Animation	Сцена 5 Virtual Production	29 мая
10:30	Открытие конференции Сергей Цыпцын. CG EVENT					
11:00	Snar Inc.: что нового в мире AR? Николай Филон, Максим Заболотный		Digital Humans for Deep Learning Сергей Николенко		Virtual Production - Фотореалистичные персонажи и локации Евгений Курицын	11:00
12:00		Узнаваемые аватары и uncanny valley Виктор Ерухимов		Real vs Appeal Рашид Дышечев		12:00
13:00	Джама Джурабаев снова на CG EVENT! Ассеты, цифровые люди, Блендер и другое Джама Джурабаев		Очумелые нейронки: как создать видео без помощи рук на основе текста и одной фотографии Мария Чмир		Mundfish and Digital Tovarish. Истории и пайплайн производства Ярослав Пунинский, Станислав Дудко	13:00
14:00		Как мы пробовали в Digital Avatar Алексей Козырев		Здравствуй, Остин. Как создавался тот самый персонаж серии Scapes Евгений Шиперов		14:00
15:00	The Merge of Videogames and Filmmaking in UE4: Metahumans, Storytelling and Interactivity Alvaro Garcia		Нейронки для анимации цифровых людей Слава Смирнов, Глеб Стеркин		Виртуальный Broadcast in GameDev. Почему бы и нет! Александр Разувалов	15:00
16:00		Фальшивые люди: страхи и повседневность Иван Браун		Остин - дворецкий с именованным анимационным клипом для Земфиры созданный командами Koshta, Pertrick, Жи-Ши Артем Щербаков, Миша и Надя Петрик		16:00
17:00			Афантазия Вадим Эпштейн		Контент будущего. Из игрового движка в кастомизированные фильмы и сериалы Роман Цыганов	17:00
18:00		Пробираясь сквозь зловещую долину. Борьба с киборгами, или как обмануть мозг. Андрей Евдокимов		Ugly Dynamics Nikita Diakur		18:00
19:00	Evolution of Digital Faces Дмитрий Кашковский		Digital Human: 3D ML технологии в искусстве и дизайне, как отдать все рутинные задачи машине и стать Phygital Human Вадим Кондратцев, Катя Токсик, Павел Постников, Олег Юсупов, Рома Чумак, Влад Крутенюк		Что можно доставать из телефона в риалтаиме, чтобы облегчить жизнь на площадке и в посте Вадим Лобанов	19:00
20:00		Смещение границ между Live Action актерами и Unreal Engine characters для создания интерактивного кино Виктор Манин				20:00
21:00						21:00

30 мая	Сцена 1 Монстры	Сцена 2 Avatars and MetaHumans	Сцена 3 СБЕР-БЛОК	Сцена 4 Art and Animation	Сцена 5 Motion Capture and 3D-Scan	30 мая
10:00	Виртуальные и синтетические персонажи для бизнеса и творчества Валерий Шарипов		Тренды в области 3д-аватаров. Применения и бизнес кейсы Екатерина Сумачева. Sber AR/VR Lab		Сканирование тел и голов: когда там уже все будет просто по кнопке работать? Дмитрий Ульянов	10:00
11:00		Атака клонов на CGEVENT. Вторая волна Руслан Цагараев	Digital Avatars Service. Сервис оживляющий цифровых персонажей Евграшин Александр. Sber AR/VR Lab			11:00
12:00	Мир химер Сергей Карелов		Любовь. Смерть. Аватары. Социальный бекграунд феномена. Константин Глазков и Александр Сулсов. Sber		Семейные рецепты абсолютного треккинга Олег Дрыжак	12:00
13:00		Digital Human: кого хоронят за оградой Дэн Золотаренко	Нейросетевые подходы к липсинку для 3D персонажей Олег Семерий. Sber AR/VR Lab	Нейросети в Концепт Арте: удивляем сами себя. Роман Гуро		13:00
14:00	Вселенная Omniverse: будущее творчества Rick Champagne, Олег Шкода		Создаем цифрового дублера: от 3D сканирования до 4D захвата и ретаргетинга в риг Андрей Кривошусов. R3DS		Digital humans и их светлое цифровое будущее Алексей Белокопытов	14:00
15:00		Краткая история лиц во второй природе: от петроглифов до фотограмметрии Роман Белов	Автоматическая генерация жестов на основе речи Александра Анзина. Sber AR/VR Lab.	Персонажная анимация для ... Тик-Ток. Или путь из Maya в Tik-Tok через UE. Алексей Борзых	Автоматическое реалистичное 3D сканирование человека — что под капотом? Ефим Боеру	15:00
16:00	Цифровая одежда от Данила Криворучко Данил Криворучко		Visper — превращаем текст в видео с виртуальным диктором Никита Богданов, Владимир Ивашкин. SberDevices			16:00
17:00	Мост между киноиндустрией и криптоиндустрией Павел Мунтян	Как аватары помогают кожаным мешкам стать счастливее? Константин Нетылёв	Аватары Сбера, или в поисках "священного" рига. Сергей Архипов. Sber Gamification Lab	Пошив цифровой одежды средствами Marvelous Designer. От ассетов в Houdini до показа мод в UE4. Игорь Филимонов	Motion Capture Animation in Cinema 4D Jonas Pilz	17:00
18:00	Закрытие конференции. Призы Открытая дискуссия о будущем CG					18:00
19:00						19:00
20:00	Zoom Party					20:00