

# 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	Узнаваемые аватары и uncanny valley Виктор Ерухимов	Digital Humans for Deep Learning Сергей Николенко	Real vs Appeal Рашид Дышечев	Virtual Production - Фотореалистичные персонажи и локации Евгений Курицын	11:00		
11:00	Snar Inc.: что нового в мире AR? Николай Филон, Максим Заболотный					12:00		
12:00	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
13:00	Как мы пробовали в Digital Avatar Алексей Козырев					Здравствуй, Остин. Как создавался тот самый персонаж серии Scapes Евгений Шиперов	14:00	
14:00	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
15:00	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	
16:00	Афантазия Вадим Эпштейн					Контент будущего. Из игрового движка в кастомизированные фильмы и сериалы Роман Цыганов	17:00	
17:00	Пробираясь сквозь зловещую долину. Борьба с киборгами, или как обмануть мозг. Андрей Евдокимов					Ugly Dynamics Nikita Diakur	18:00	
18:00	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
19:00	Смещение границ между Live Action актерами и Unreal Engine characters для создания интерактивного кино Виктор Манин							20:00
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	Атака клонов на CGEVENT. Вторая волна Руслан Цагараев	Тренды в области 3д-аватаров. Применения и бизнес кейсы Екатерина Сумачева. Sber AR/VR Lab	Нейросети в Концепт Арте: удивляем сами себя. Роман Гуро	Сканирование тел и голов: когда там уже все будет просто по кнопке работать? Дмитрий Ульянов	10:00			
11:00	Мир химер Сергей Карелов					Digital Avatars Service. Сервис оживляющий цифровых персонажей Евграшин Александр. Sber AR/VR Lab	11:00		
12:00	Любовь. Смерть. Аватары. Социальный бекграунд феномена. Константин Глазков и Александр Суслев. 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	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					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				