

Программа CG EVENT METAVERSE 2021 Beta 7.1 rel 0.97

11 дек	Сцена 1 МОНСТРЫ	Сцена 2 METAVERSE, VR/AR/XR	Сцена 3 AVATARS AND METAHUMANS	Сцена 4 AI AND NEURAL NETWORKS	11 дек	Сцена 5 MOTION DESIGN AND GAMES	Сцена 6 ART AND CONCEPT ART	Сцена 7 VFX AND MOVIES	Сцена 8 ANIMATION AND PIPELINE	11 дек
10:30	Открытие конференции Сергей Шильчик, CG EVENT									
11:00	Тренды в короне или корона в тренде: куда катится рынок CG и что с этим делать? Дмитрий Глазурин		Unreal Engine - глубокое погружение в кино. Дмитрий Носик	Игровой AI и Unreal Engine: простыми словами Дмитрий Морозов	11:00		Как вырасти gameDev 3D-художнику на автосегменте и успешно реализовать на фрилансе клиентов. Алексей Кудрявцев	League of Legend: We built this town from dust Алексей Шальнов	В метаверсе не без домового Сабина Цимляев	11:00
12:00		Новая высота коллаборативной работы. Создание метавселенных в NVIDIA Omniverse Дмитрий dimakovD			12:00	Моушн-дизайн на стыке эмоции и продукта. Как анимация и дизайн рассказать историю в IT-гиганте Александр Лемнов				12:00
13:00	План умер, да здравствует план! Или почему планы не работают Арман Якин		Виртуальные и синтетические персонажи для новых метавселенных Валерий Шарипов	Не GAN-ом единым: порождающие модели на основе потоков Сергей Николенко	13:00		Каждый человек может знать, кто такой UX Анастасия Арефьева	Создание компьютерной графики для телевизионного сериала «Перевал Дятлова» Алексей Фокин, Глеб Карлеткин, Егор Полновков	Как русскоязычная команда Love, Death & Robots собрала джедая и делает 3D-сериал для молодых взрослых Илья Молзукин, Илья Кузов, Саша О	13:00
14:00		AVA: как мы делали первую в мире стюардессу-инженера Александра Васюгина		Буйная фантазия и далеко идущие последствия фундаментальных нейросетей Вадим Эпштейн	14:00	От кино к играм Егор Тонский				14:00
15:00	И грянул гром Тамарей Пельков, Алексей Димков, Дмитрий Долгих		Плюшки, корочки, аватар. Body Mechanics, для тех кто в метаверсе. Андрей Евдокимов		15:00		CONCEPT ARTIST 3.0 Валерий Орлов		Волшебная Хакингс: как взломать волшебную и не сломать себя Михаил Клевцкий	15:00
16:00		Концерт Nakami в Fortnite: как мы сделали 5 3D-клипов за 2 недели Александр Васюгин		ZORA.AI и первая риайтм симуляция жидкостей на мобильных телефонах Пупка Александр	16:00	Разработка процедурного игрового мира в Riders Republic Игорь Харитонов		"Деятели" - головоломный пайплайн: от аниматора до большого экрана. Алексей Гусев, Сергей Штатгель		16:00
17:00	A Case for Blend Shapes: How DNEG Animation Uses Them & Why We Think It's the Best Way Felix Fergand		Meta -> Unity -> Meta Social VR Руслан Цигарев		17:00		PRIVATE ART GALLERY@METAVERSE Вит Шитнев		Как построить команду будущего по дороге из 2D в Unreal Engine Рашад Дышачев	17:00
18:00		Beneloxim: Как наделить метавселенную умными аватарами Алексей Мак		Rhythm+Metaverse: создание цифрового контента с помощью нейронных сетей Олег Юсупов, Катя Яцен, Денис Леонов, Вадим Кондратьев, Влад Крутенко, Рома Чумак	18:00	Трансформатор-тр-тр-тр Михаил Давыд, Вадим Викторов, Илья Остриков		Графика в «Майор Гром. Чужой Доктор». Как это сделано Дмитрий Староверов, Владимир Яковлев		18:00
19:00	Video Synthesis and Animation: What We Can and Cannot (yet) Do Sergey Tulyakov, Snap Inc.		Нейрофизиология визуального восприятия. База выживания в профессиональном мире одаренных и титанов. Михаил Шляховский		19:00	СШАшный фронтас: боль, стресс, седые волосы и всякие ошибки Артем Отвадников		Открыты в кино Владимир Капустин	Wizard DCC Platform в продаже Александр Калачин	19:00
20:00	AR in Wearables at Snap Inc. Dmitry Kucher, Yevhen Yehorov, Snap Inc.	Корпоративная метавселенная: как мы сделали это в 2020 году и до сих пор не можем остановиться: все что вы хотели знать и больше спросить на примере реального кейса. Михаил Пьянов		ИИ-Автоматизация производства VFX Влад Ахтырский	20:00			Поствизуализация: первые шаги в Голливуде Александр Соколов	Синхронизация с USD на облаках Олег Муранов	20:00
21:00					21:00					21:00

12 дек	Сцена 1 МОНСТРЫ	Сцена 2 METAVERSE, VR/AR/XR	Сцена 3 VIRTUAL PRODUCTION	Сцена 4 SBER AR/VR LAB AND GAMES	12 дек	Сцена 5 SCIENCE AND HARDWARE	Сцена 6 ART AND CONCEPT ART	Сцена 7 MOTION, VFX & SOFTWARE	Сцена 8 NFT AND CRYPTOART	12 дек
10:00	Art direction love death and robots Алексей Андреев			Новый великий рынок Алиса Чумаченко	10:00	Houdini, Наука, Любопытство, Злость, Боль. Азарт Алексей Солодовников, Валерия Аржилова				10:00
11:00	Ассистент мышления. Доклад, вдохновленный бегемотом. Илья Самохвалов	Как с нуля построить Metaverse и не растерять аудиторию по дороге Шехенин Андрей, Луис Мигель		Как попасть в мета-вселенную через ваш смартфон Алексей Рыбаков	11:00		Монокиф в концепт-арте или как создать из ничего всё Дорожкин Сергей	Autodesk 3ds Max latest Workflows and Updates Alex Horst	25K.ART - искусство "задать" в смут нфт, не бросая своих и краткий ликбез от "МамыТити" Максим Ваваев	11:00
12:00	Какой Cyberpunk и Metaverse без Witchpunk-а? Рецепты березового лива от создателей Сергей Васильев, Алексей Фокин, Иван Доцар		Новые вызовы и новые инструменты для производства компьютерных эффектов в кино. На примере разработки CGP VineaGA Александр Горюнов	VPS ( Visual Position System) как устроен движок Александр Зубов	12:00	Как можно замотать метрику качества видео и как теперь с этим жить Дмитрий Воголин		Bifrost 2.3.1.0 BASICS - Technical Session Roland Reyer		12:00
13:00	Мост между киноиндустрией и критикоиндустрией. Продолжение Павел Мунгтян	AudioVerse - звук в виртуальных вселенных Андрей Бельчиков		Интерактивный аватар Екатерина Сумачева	13:00	NVIDIA Studio: выбираем рабочий ноутбук Олег Шлода		Текущие тренды визуальных стилей в играх Константин Сазонов	NFT: новое искусство, венечная экономика или очередная пирамида Слава Смирнов	13:00
14:00			Virtual production как инструмент рекламы, кино и tv Дмитрий Шаронов, Илья Остриков	Что такое XR. Как мы развиваем нашу Virtual Production Studio Алексей Храмов	14:00	В Новый Год с новыми возможностями от Intel: 12-е поколение процессоров Intel Core (Alderlake), видеокарта Intel ARC, Xe-core Влад Николаев		23RDC: Adapting to a changing World Owais Javid		14:00
15:00	NVIDIA Omniverse на практике Харитон Кантев	На пути к гиперреализму: нужен ли нам звук в Metaverse и каким он должен быть? Петр Малафеев		Как мы построили первую Volumetric студию в России и проект #СБЕРТАНЦЫ Максим Козлов	15:00	Дополненные и виртуальные байки Денис Шапегов	Комиксы против пандемии. История Доктора Санитайзера. Валентин Потанин	Creating Stunning Cyberpunk Titles in Cinema 4D and After Effects Jonas Pilz	Digital Renaissance : НАЧАЛО Алена Дреман	15:00
16:00	Метастартеры: путешествие в Metaverse за артефактами и возвращение домой с реальной добычей. Дима Дурабаев		Может сегодня: куда движется захват движения Сергей Лобажков	Пайплайн для обработки Volumetric Video на основе Houdini Никита Витик	16:00	Ryzen Threadripper Pro: скорость без компромиссов Ник Радосавий		A glitch in the metaverse with Red Giant Chad Perkins		16:00
17:00		VR и Metaverse – эволюция контента, чего ждать в будущем, а что можно творить уже сейчас. Алексей Довжиков		Нейрореабилитация в VR. Как сделать сервиз, который устроит аска. Алена Кофман, Денис Крыга	17:00	The maths behind photorealistic compositing cg integration Victor Perez		Родила щарца в ночь то ли сына то ли дочь... Андрия Беличенко	Аватары, реликванты и новые профессии в эпоху метавселенных Роман Цуланов, Влад Тасчу	17:00
18:00	От Ложной Слепоты до Кошмаров и Кристаллов Данил Кривошук		Virtual Production. Разрушение мифов Павел Тарков, Андрей Ермолов, Юрий Ляшчинов, Андрей Гуркин, Ростислав Мусев, Константин Королев		18:00					18:00
19:00		В Metaverse без лишней копоти: создание облачной AI-инфраструктуры с нулевым операционным средом Праксас Прасолов			19:00					19:00
20:00	Закрытие конференции. Призы. Открытая дискуссия о будущем CG Zoom Party				20:00					20:00