

Pressemitteilung #6 - Das Programm der FMX 2021 geht online – weitere Track- und Speaker-Highlights stehen fest.

Mit der Bitte um Veröffentlichung

FMX 2021

Conference on Animation, Effects, Games and Immersive Media
Online, 4.-6. Mai 2021

Ludwigsburg, 30. März 2021. Es dauert nicht mehr lange, bis die FMX 2021 am 4. Mai an den Start geht und allmählich steht das **Konferenzprogramm** der ersten FMX-Online-Ausgabe fest. Es steckt voller weltweit führender Medienschaffenden, die Einblicke in neuste kreative Entwicklungen der Digital Entertainment-Branche geben. Ab dem **1. April wird das Programm auf unserer Webseite zu sehen sein.**

Einer unserer faszinierendsten Tracks wurde gerade bestätigt. Er behandelt die bemerkenswerten Fortschritte bei der Kreation **digitaler Menschen**. Ein weiteres Highlight kommt von den **Goodbye Kansas Studios**, die für den Werbeclip des Action-Adventure-Videospiels **Assassin's Creed Valhalla** verantwortlich sind. Daneben freuen wir uns, unseren **FMX Gold Partner Foundry** vorstellen zu dürfen und zahlreiche weitere Teilnehmenden des FMX Forum verkünden zu können.

Sie wollen bei der FMX 2021 dabei sein? Tickets gibt's unter www.fmx.de/tickets.

► **Digitalen Menschen eine Stimme geben**

Bei der Entwicklung und Anzahl von digitalen Menschen ist derzeit ein explosionsartiges Wachstum zu erkennen. Ein Hauptaugenmerk verlagert sich dabei derzeit von Fragen der bloßen Erscheinung hin zu ihrer korrekten Animation. Der **Digital Humans Track** umfasst eine Reihe an Talks und Paneldiskussionen zur Authentizität hybrider Modelle aus CG und künstlicher Intelligenz (KI) sowie zu der künftigen Verbesserung der Arbeitsmethoden durch neue Ansätze maschinellen Lernens. Die Talks führen in die Grundlagen ein, inwiefern KI für die Kreativschaffenden nutzbar gemacht werden kann, und blicken auf neueste Produktionsapplikationen.

Unsere Speaker befassen sich mit traditionellen High-End-CG-Pipelines, modernen selbstlernenden KI-Maschinen und der fortgeschrittenen Stimmen-Synthese:

Colin Urquhart von **DI4D**, die mit bahnbrechenden Algorithmen neue Lösungen entwickeln, um hochklassige Gesichtsanimationen in großem Umfang zu ermöglichen, vor allem in high end AAA Games.

Hao Li, CEO und Gründer von **Pinscreen**, einem Startup, das die weltweit fortschrittlichsten KI-betriebenen Digitalen Menschen erschafft und für seine Echtzeit-„Deep Fakes“-Technologie bekannt ist. Letztere kommt derzeit live im holländischen Fernsehen zum Einsatz.

Alex Serdiuk, CEO von **Respeecher**, einem Unternehmen, das Pionierarbeit beim Klonen von Stimmen mithilfe von High-Tech-KI leistet. Gerade hat es einen Marktplatz für Stimmen eröffnet, der diese fortgeschrittene KI-Technik demokratisieren soll.

Das Track-Programm stellte **Mike Seymour** zusammen. Er ist Mitbegründer von fxguide.com und fxphd.com.

► **Der Werbespot für Assassin's Creed Valhalla**

Die **Goodbye Kansas Studios** bieten preisgekrönte Dienstleistungen für Spielfilme, TV-Serien, Werbespots und Spieletrailers. Als sie vergangenes Jahr gerade die Arbeit an einem **cineastischen Werbespot für Ubisoft's Assassin's Creed Valhalla** begonnen haben, wurde die Welt durch die Pandemie in einen Lockdown gezwungen. Regisseur **Emnet Mulugeta**, Executive Producer **Jan Cafourek**, Producer **Rebeca Cervantes** und CG Supervisor **Alexis Andersson** erzählen in unserem VFX for Commercials track, wie sie die Herausforderung gemeistert haben.

► **Forum News**

Es gibt zahlreiche neue Zusagen für unser FMX 2021 Forum:

Wir freuen uns, Ihnen unseren **FMX Gold Partner Foundry** präsentieren zu dürfen. Die Produkte von Foundry helfen dabei, Herausforderungen bei komplexen Visualisierungen zu meistern und bei Projekten den Bedürfnissen von Kunden und Kundinnen gerecht zu werden. Durch Foundrys Erfahrung von über 20 Jahren in der Industrie mit einem Fokus auf Schnelligkeit, Qualität und dem Nutzungserlebnis, ermöglichen die Produkte eine Zeitersparnis für neue Freiräume bei der Entwicklung unglaublicher Ideen. Foundry stellt Kreativsoftware für die digitale Design-, Medien- und Unterhaltungsbranche bereit.

Series: **Autodesk** (The Autodesk Vision Series), **Foundry** (The Foundry Series), **SideFX** (The Houdini Series)

Workshops: **Avid**, **ftrack**, **IO Industries**, **Salzburg University of Applied Sciences**, **vrbn solutions**, **Ziva Dynamics**

Recruiting: **Blue Zoo**, **Illumination MacGuff**, **Mikros Image**, **Scanline VFX**, **The Focus**, **The Marmalade**

Schools: **Escape Studios**, **Mediadesign Hochschule**, **University of Applied Sciences (MD.H)**, **University of Luxembourg**

► **Pressekontakt**

press@fmx.de

Franziska Ullrich

Public Relations & Social Media
+49 (0)7141 969828-76

► **Pressebilder**

Auf der Website der FMX steht für Journalisten im Media-Bereich das diesjährige **FMX 2021-Logopakete und die CI-Richtlinien** zum Download bereit.

► **Impressum:**

Die FMX ist eine Veranstaltung der **Filmakademie Baden-Württemberg**, sie wird vom **Animationsinstitut** organisiert und vom **Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg**, der **MFG** Filmförderung Baden-Württemberg und der **Stadt Stuttgart** finanziert. Sie findet in Kooperation mit **ACM Siggraph** statt. Zusammen mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (**ITFS**) richtet die FMX die Animation Production Days (**APDs**) aus.

Weitere Informationen unter: www.fmx.de