

#COMPTOIRINNOVATION
FB.COM/COMPTOIRINNOVATION

COMPTOIR SUISSE

4K360° VIDEO STREAMING / VR GAMES
VFX PRODUCTION / 3D COMPOSITING
VIDEO STITCHING / VISUAL ARTIST
VR SPECIALIST / DIGITAL ARTIST
UNITY3D / HTC VIVE

DEMOS & WORKSHOPS /

// INTERVENANTS WORKSHOPS ET FORUM

// 10-19 SEPTEMBRE 2016 // EXPO BEAULIEU LAUSANNE //

// ENTREPRISES ROMANDES INNOVANTES

360VREVENTS / AIVEN / BEYOND / BORD CADRE
FILMS / DNA STUDIOS / G3D ART-E-MOTION /
MEMOWAYS.COM / VISIONVORTEX / KENZAN / WGAMES

WEMAKEIT.COM / FUTURE INSTRUMENTS /

sawi

WWW.SAWI.COM PRÉSENTE VANESSA SURIANO

/ JOACHIM LEVY
VR and Film Specialist | Apple Certified
Trainer | IBM Certified Professional.
Owner at 360VRevents - VR for
government agencies

/ CHRIS BLASER
Creative Director | VFX Supervisor |
Digital Artist
Owner at g3D art-e-motion - VFX
and VR development

/ RICHARD SCHMIDBAUER
Freelance Graphic Artist 2D/3D
Owner at visionvortex - custom
made graphics since 2015

/ NATHANAEL MONNEY
Visual Artist
Associé et co-fondateur chez DNA
Studios - solutions créatives pour
vos projets numériques les plus
fous.

/ DAN WECHSLER
Film Producer
Owner at Bord Cadre Films -
Locarno Film Festival Winner Grand
Jury Award 2016 - Venice Film
Festival Official Selection 2016

/ XAVIER PAINEAU
Certified Adobe After Effects and
Premiere Pro Instructor // Certified
Maxon Instructor
Co-owner at BEYOND - Production
audiovisuelle

/ OLIVIER BARBE
Réalisateur, Monteur, Videomaker
Co-owner at BEYOND - Production
audiovisuelle

/ ULRICH FISCHER
Entrepreneur
Founder & CEO at memoways.
com - storytelling and rich video
experience

/ VANESSA SURIANO
présenté par www.sawi.com
Director Business Development at
Kenzan SA - 25 ans d'innovations
technologiques majeures

/ YVAN FEUSI
Freelance 3D/2D artist
Owner at Aiven

/ SANDRO DALL'AGLIO
Consultant de jeux vidéo
Blogueur sur :
uncoindepixel.ch

/ ALAIN CREVOISIER
luthier numérique et fondateur de
la start-up Future Instruments, à
l'EPFL Innovation Park.

COMPTOIR.CH // FB.COM/COMPTOIRINNOVATION

// SPONSORS

SAMSUNG

Lausanne Région



Aiven

BEYOND



dna studios



Future instruments

g3D
art-e-motion
VR | VFX | POST

Memoways

sawi

un coin de pixel

VISIONVORTEX

we
make
it.com

WGAMES

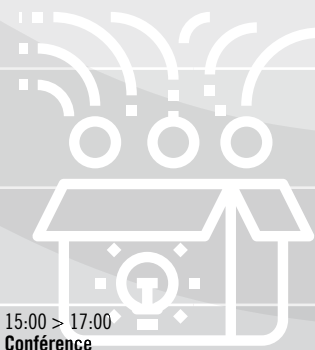
Lausanne

VAUD+

//PROGRAMME WORKSHOPS ET FORUM



| SAMEDI 10 SEPT. | DIMANCHE 11 SEPT. | LUNDI 12 SEPT. | MARDI 13 SEPT. | MERCREDI 14 SEPT. | JEUDI 15 SEPT. | VENREDI 16 SEPT. | SAMEDI 17 SEPT. | DIMANCHE 18 SEPT. | LUNDI 19 SEPT. |
|---|---|---|---|---|--|--|---|---|---|
| 10:30 > 10:45 HTC Vive Demo Painting in 3D Par: Chris Blaser | 10:15 > 10:30 4K 360° streaming pour les médias sociaux Par: Joe Levy | 10:15 > 10:30 Video stitching débutant dans Autopano Video Pro de Kolor Par: Joe Levy | 10:15 > 10:30 Retouch 360° content using action packs in Photoshop Par: Joe Levy | 10:30 > 10:45 Graphic Production Walkthrough Par: Richard Schmidbauer | 10:30 > 13:30 Crowdfunding et success story Invitée: Luisa Imperato | 10:30 > 13:30 Crowdfunding et film Invité: Alexandre Montin | | 11:00 > 11:15 Quelle caméra 360° dois-je acheter? Par: Joe Levy | 11:00 > 11:15 Comment démarrer la production d'un jeu vidéo avec une petite entreprise Par: Nathanael Monney |
| 11:00 > 11:15 What is AR / VR / 360° Par: Chris Blaser | 11:00 > 11:15 Quelle caméra 360° dois-je acheter? Par: Joe Levy | 11:00 > 11:15 Video stitching avancé dans Autopano Video Pro et Autopano Giga de Kolor Par: Joe Levy | 11:00 > 11:15 Enhanced compositing for commercials Par: Chris Blaser | 11:00 > 11:30 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | | | | | |
| 12:00 > 12:15 Unity 3D overview Par: Richard Schmidbauer | 12:00 > 12:15 Unity 3D overview Par: Richard Schmidbauer | 12:00 > 12:15 Game texturing dans Unity3D Par: Richard Schmidbauer | 12:00 > 12:15 VFX pre-production for film Par: Chris Blaser | 12:00 > 12:15 Textures for physical based rendering in game development Par: Richard Schmidbauer | | | | 12:00 > 12:15 Matte painting de A à Z Par: Nathanael Monney | 12:00 > 12:15 Compositing dans Nuke: comment fusionner des éléments de différentes sources et livrer des rendus parfaits Par: Nathanael Monney |
| | 13:00 > 13:15 Video stitching débutant dans Autopano Video Pro de Kolor Par: Joe Levy | 13:00 > 13:15 Intégration 3D dans de l'image avec Cinema 4D Par: Xavier Papineau | 13:00 > 13:15 Benefits of hiring professionals in game development Par: Richard Schmidbauer | 13:00 > 14:00 Introduction to black magic fusion Par: Chris Blaser | | | 13:00 > 16:00 Crowdfunding et media presse, media sociaux Invité: Benjamin Décosterd | 13:00 > 13:15 Video stitching pour débutants avec Auto Pano Video Pro de Kolor Par: Joe Levy | 13:00 > 13:15 Video stitching avancé dans Autopano Video Pro et Autopano Giga de Kolor Par: Joe Levy |
| 14:00 > 14:15 Hardware for VR playback Par: Chris Blaser | 14:00 > 14:15 Graphic Production Walkthrough Par: Richard Schmidbauer | 14:00 > 14:15 Plateforme de vidéo interactive et engageante Comet Par: Ulrich Fischer | 14:00 > 14:30 VR in Cinema productions and advertising Par: Dan Wechsler | 14:30 > 14:45 Video stitching for beginners using Auto Pano Video Pro Par: Kolor Par: Joe Levy | | | 14:00 > 14:40 Realtime rendering in cinema 4D using multiple GPU's Par: Yvan Feusi | 14:00 > 14:15 Création d'éléments 2D pour jeux vidéo dans Unity3D Par: Nathanael Monney | 14:00 > 14:15 Création d'éléments 2D pour jeux vidéo dans Unity3D Par: Nathanael Monney |
| 15:00 > 15:15 Textures for physical based rendering in game development Par: Richard Schmidbauer | 15:00 > 15:15 RED cinema workflow Par: Chris Blaser | 15:00 > 15:30 Compositing 3D dans dans After Effects Par: Xavier Paineau | 15:00 > 15:15 Montage VR dans FCPX avec Dashwood Studios Par: Joe Levy | 15:00 > 15:15 Unity 3D overview Par: Richard Schmidbauer | 15:00 > 17:00 Conférence L'histoire du jeu vidéo Par: Sandro Dall'Aglio | | | 15:00 > 15:15 VR dans FCPX et Dashwood Studios Plugin Par: Joe Levy | 15:00 > 17:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy |
| 16:00 > 16:15 Production details and costs Par: Richard Schmidbauer | 16:00 > 16:15 360° Comment patcher un nadir avec Skybox Studio Par: Joe Levy | 16:00 > 16:15 FCPX et les metatags: SEO vidéo pour les médias sociaux Par: Olivier Barbe | 16:00 > 16:15 L'intégration de la réalité virtuelle dans l'expérience client, quels enseignements pour le marketing Par: Vanessa Suriano | 16:00 > 16:15 VR in FCPX using Dashwood Studios Plugin Par: Joe Levy | | | | 16:00 > 16:15 Effets spéciaux en animation 2D dans Unity3D Par: Nathanael Monney | |
| | | | 16:30 > 17:30 Unity 3D advanced overview for game design Par: Richard Schmidbauer | | | | | | |
| 17:00 > 18:00 Introduction to black magic fusion Par: Chris Blaser | 17:00 > 18:00 Tout savoir sur la production de films 360° Par: Chris Blaser | 17:00 > 17:45 Unity 3D gaming workshop: game development for HTC Vive Par: Richard Schmidbauer | 17:30 > 17:45 VFX pre-production for film Par: Chris Blaser | 17:00 > 17:15 RED cinema workflow Par: Chris Blaser | | | | 17:00 > 17:15 Skybox Studio et Adobe Premiere Par: Joe Levy | 17:00 > 19:00 Conférence L'histoire du jeu vidéo Par: Sandro Dall'Aglio |
| | | 18:00 > 18:15 Painting in VR using HTC Vive Par: Chris Blaser | 18:00 > 18:15 4K 360° streaming pour les médias sociaux Par: Joe Levy | 18:00 > 18:15 Graphic Production Walkthrough Par: Richard Schmidbauer | | | | 18:00 > 18:45 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | |
| 18:30 > 19:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Chris Blaser | 18:30 > 19:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | 18:30 > 19:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | 18:30 > 19:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | 18:30 > 19:00 Présentation du jeu VR pour HTC Vive du Service de la sécurité civile et militaire du canton de Vaud Par: Joe Levy | | | | | |



**SAMEDI 17 ET DIMANCHE 18
TOUTE LA JOURNÉE
CRÉATION D'UN MINI-JEU VIDÉO SUR LA
THÉMATIQUE DU COMPTOIR (GAME JAM)**

