

29 июня	Главный зал	Зал 1 3D, VFX и Анимация	Зал 2 VR, Движки, Motion Design, Art Direction	Зал 2.02 Арт, Дизайн и Рендер	Зал 2.18 CG Kitchen	29 июня
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыцын. CG EVENT					10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	Вратарь Галактики. Тренировка Арман Яхин. Main Road Post	Blender покажет! Александр Миловский, 3D Master, Санкт-Петербург	Взаимодействие с виртуальной реальностью на примере HTC Vive и UE4 Влад Лазарев. Преподаватель школы Realtime	Концепт-арт, который работает Дмитрий Дубинский. Concept artist // Matte painting artist. Преподаватель школы компьютерной графики VFXLAB.	Для взрослых: история внедрения KATANA и USD в работающий пайплайн Олег Муранов, Смешарики	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00						11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Примеры использования Unreal Engine: от превиза до ретрейсинга в реальном времени Роман Горюшкин. Менеджер по коммуникациям Unreal Engine в России, СНГ и Восточной Европе	Cinema 4D MoGraph — наше всё! Jonas Pilz. Maxon Computer	Предпродакшн с использованием VR инструментов. Tvorì in action! Виктор Комаровских. Сооснователь и разработчик проекта Tvorì	Художник или бизнесмен? Саша "Горец" Подгорный. Astermann, Минск	Пробивая бункеры Арман Яхин. Main Road Post	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00						12:30 – 13:00
13:00 – 13:30	Группа Ленинград. "Золото" и другие клипы. Uncensored VFX versions Александр Горохов. CGF. Генеральный продюсер	Сложные Ши или как управлять лицом персонажа Алексей Медведев. Преподаватель 3D-анимации в школе AnimationSchool.ru	Твой первый год в UNREAL ENGINE Владимир Редега. Креативный директор студии Pointlight Games, преподаватель школы компьютерной графики VFXLAB	Левел дизайн в "Pathologic 2": механика или арт? Елена Кондрашина, 3D художник по окружению и левел дизайнер студии Ice-Pick Lodge	Что за Agile и чем он может мне помочь? Евгения Чумачкова, Agile Coach Александра Баптизмаская, Agile Coach	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00						13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	Intel. Будущее вычислений Николай Местер. Intel.	«Хочу как у Disney» или как сделать привлекательную мультяшную анимацию Глеб Ясиницкий, аниматор студии «Паровоз», преподаватель 3D-анимации в онлайн-школе AnimationSchool	RnD сквозь виртуальную реальность Дмитрий Шуров, CGF Innovation	Обновлённый V-Ray Next for 3ds Max в облаке вместе с Chaos Cloud! Александр Бакушкин. V-Ray Mentor, Евангелист V-Ray	Вход в индустрию. CGF-стажировки Александр Горохов. CGF. Генеральный продюсер Андрей Евдокимов. CGF. VFX Supervisor	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00						14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	Вся студийная рать Роман Белов. Project Lead. GeoTracker	Что тебя ждёт, если ты решил стать 3d-аниматором Абрамов Андрей, Character Animator, Saber Interactive, Санкт-Петербург	Графический завод. Конвейерное производство уникального контента Илья Попов. Руководитель отдела картографии, ЕМГ Леонид Новоселов. Руководитель отдела разработки ПО, ЕМГ Артем Толстогузов. Старший специалист отдела разработки, ЕМГ	RaysRender — облачный рендер нового поколения Евгений Манаев, Алексей Кротов, Игорь Лебедев. RaysRender	Смертельная битва кино анимации с анимационными кино Андрей Евдокимов. CGF. VFX Supervisor	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00						15:30 – 16:00
16:00 – 16:30	AMD: больше продукта, меньше пиара. Новые решения AMD в области графики и вычислений Ник Радковский, руководитель направления компонентов AMD в России и СНГ	Main Road Post: генерация городов Владимир Абрамов, Андрей Апаликов. Main Road Post	Motion Design в Англии. От рабочих условий до рабочих инструментов. Mentalitet, Houdini, Redshift, AE и другие Владислав Соловьев. CG Generalist / Creative Director в Ruroc Ltd. England, UK	Дизайн (почти) всего, что шевелится Алексей Коваленко. Концепт-художник, фрилансер. Санкт-Петербург.	Байки из Склепа: VFX Version. Опыт работы за рубежом. Без записи и цензуры. От Аквамена до шотландской границы Андрей Евдокимов. CGF. VFX Supervisor	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00						16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	Матрица. Искусственный интеллект и визуальный контент Сергей Цыцын. CG EVENT	AIRPOCALYPSE: ожидается сильный смог, возможен конец света Павел Безбородов. CGF. VFX Supervisor Владимир Ткаченко. CGF. VFX Supervisor	Создание иллюстраций Иван Смирнов. Концепт-художник, арт-директор, преподаватель SmirnovSchool		17:00 – 17:30	
17:30 – 18:00					17:30 – 18:00	
18:00 – 18:30	Будущее CG, вычислений, творчества и интеллекта. Круглый стол с участием фигур влияния из индустрии				18:00 – 18:30	
18:30 – 19:00					18:30 – 19:00	
19:00 – 19:30	Заккрытие конференции. Итоги конкурсов. Раздача призов. Неистовое прощание					19:00 – 19:30
19:30 – 20:00				В фойе конференции вас ждут следующие активности: 2D-турнир от компании NUJON (второй этаж) 3D-Баттл - стенды XCOM и 3D-Мастер (фойе первого этажа) Экскурсия в суперкомпьютерный центр Политеха (сбор в 15:00 на стенде XCOM)		19:30 – 20:00