

30 июня	Главный зал	Зал 1 Эффекты и Анимация	Зал 2.18 Games & Motion Design	Зал Г3.12 2Д-Блок	Зал 2 CG Kitchen	30 июня
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыпцын. CG EVENT					10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	Темная Башня. Эффекты Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	Анализируй это: Полисетки Александр Миловский, 3D Master, Санкт-Петербург	Искусство света: Работа с игровыми локациями Сергей Панин (Leoluch). Художник по окружению. Mail group	Рисование в VR: 2D в 3D. Рассказываем историю во всех измерениях Наталья Каюрова. Руководитель 2D направления в TRACE Studio	Неочевидные кухонные приемы работы в Nuke Владимир Яковлев. VFX Lab	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00						11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Будущее композа и рендера The future of look development and lighting Aghiles Kheffache. 3Delight	Чик-чирик. Не важно в чём, главное как. Веревка, как анимационный персонаж в Maya и Houdini, и снежный мастер-класс в Houdini Светлана Гулова. Line Producer. CGF Евгений Стефанов. Lead FX Artist. CGF	Твори в VR. Или построение пайплайна производства в VR и для VR Виктор Комаровских. Сооснователь и разработчик проекта Tvorì	Стилистические границы проекта Андрей Астахов. Концепт художник Game Insight. Преподаватель Smirnov School	Weta Digital на кухне CG EVENT Артем Смирнов. Senior FX Technical Director. Weta Digital	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00						12:30 – 13:00
13:00 – 13:30	Норма — это как привыкли Арман Яхин. Main Road Post	Салют-7. Аэрокосмический лукдев Антон Керницкий. CG Supervisor. ALGOUS studio LTD	«10 поз оптимизации»: чем Game-ready модель отличается от ассета под рендер Евгений Зернов. Владимир Генералов. Lead Layout Artists. CGF	Пайплайн создания концепта: от идеи до презентации Евгения Жеребцова (Eugene Je). Концепт-художник. Преподаватель SmirnovSchool	Intel. Будущее вычислений Николай Местер. Intel	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00						13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	Фильм «Кома»: приглашение к сотрудничеству Никита Аргунов. Argunov Studio		Спецэффекты в играх Маргарита Борзых. Allods Team (Mail.ru Group)	Персональный проект как важная составляющая портфолио Лепешкина Анна (lepyoshka). Концепт-художник, преподаватель SmirnovSchool	Композитинг: главнейшее из всех искусств Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00	Салют-7 Гравитации.net:2.0 Алексей Гусев. ALGOUS studio LTD	Мастеркласс «Массовка»: Как делались «Движение Вверх» и «Тренер» Евгений Зернов. Lead Layout Artist. CGF Владимир Генералов. Lead Crowd Artist. CGF				14:30 – 15:00
15:00 – 15:30			Cinema 4D R19: трехмер для нормальных людей Glenn Frey. Maxon Computer. Product marketing specialist	От концепт-арта до строительства декорации. Как мы строим город в проекте «Конек Горбунок» Изабелла Чихоньска. Художник-постановщик. CGF	Выжившие Дарья Строгая, Владимир Куфельд. Main Road Post	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00	V-Ray Next Александр Бакушкин. Softline Group	Взлетит, не взлетит. Сядет, не сядет. «Время Первых»: неизвестные факты о битве за космос Александр Горохов. VFX продюсер «Времени Первых». CGF Павел Безбородов. VFX супервайзер «Времени Первых». CGF				15:30 – 16:00
16:00 – 16:30			Проект для зарубежного клиента: от концепта до конфетки Владислав Соловьев. Моушн-дизайнер. Арт-директор. Концепт-дизайнер	О форме за час Иван Смирнов . Концепт-художник, арт-директор, основатель SmirnovSchool		16:00 – 16:30
16:30 – 17:00	Куда приводят мечты. Творчество инженеров и воплощение идей. Инновации CGF Александр Горохов. CEO. CGF Дмитрий Шуров. R&D. CGF Вячеслав Тютюгин. R&D. CGF	Синематик Dota-2 для главного киберспортивного турнира России. Valve, attention! Артем Щербаков. CG-супервайзер, Co-owner. Жи-Ши production Алексей Орлов. Арт-директор. Жи-Ши production Антон Чистяков. Lead animator				16:30 – 17:00
17:00 – 17:30					ИИ, нейросети и магия — наводим порядок в умах Роман Белов. Team Lead. KeenTools	17:00 – 17:30
17:30 – 18:00	CG: здесь и сейчас Специальная секция с участием спикеров и гостей конференции Сергей Цыпцын, Aghiles Khefache, Александр Горохов, Влад Ахтырский, Арман Яхин, Роман Белов, Николай Местер, Дмитрий Широков	Есть ли жизнь на фрилансе? Владимир Яковлев. VFX Lab Дмитрий Староверов. VFX Lab	Cinema 4D: про свет Андрей Доронин. help4d. Фрилансер	Пять стадий взросления персонажа. Понять и применять Tata Che (Татьяна Чернийчук). Дизайнер персонажей. Преподаватель школы VFXLab		17:30 – 18:00
18:00 – 18:30						18:00 – 18:30
18:30 – 19:00						18:30 – 19:00
19:00 – 19:30	Настоящее и будущее CG. Астрологический прогноз Сергей Цыпцын. CG EVENT					19:00 – 19:30
19:30 – 20:00	Заккрытие конференции. Итоги конкурсов. Раздача призов. Неистовое прощание			<p>В фойе конференции вас ждут следующие активности:</p> <p>2D-турнир от компании HUION (второй этаж)</p> <p>3D-Баттл — стенды XCOM и 3D-Мастер (фойе первого этажа)</p> <p>Экскурсия в суперкомпьютерный центр Политеха (сбор в 14 :00 на стенде XCOM)</p>		19:30 – 20:00