

# Программа CG EVENT PITER 2018 (beta 0.8, rev.2.1, upd 4)

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					
11:00 - 11:30	Темная Башня. Эффекты	Анализируй это: Полисетки	Искусство света: Работа с игровыми локациями	Рисование в VR: 2D в 3D. Рассказываем историю во всех измерениях	Неочевидные кухонные приемы работы в Nuke	11:00 - 11:30
11:30 - 12:00	Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	Александр Миловский, 3D Master, Санкт-Петербург	Сергей Панин ( LeoIuch ) - Художник по окружению. Mail group	Наталья Каюрова. Руководитель 2D направления. TRACE Studio.	Владимир Яковлев. VFX Lab	11:30 - 12:00
12:00 - 12:30	The future of look development and lighting	Чик-чирик. Не важно в чём, главное как Вережка, как анимационный персонаж в Maya и Houdini, и снежный мастер-класс в Houdini	Твори в VR. Или построение пайплайна производства в VR и для VR	Стилистические границы проекта	Weta Digital на кухне CG EVENT	12:00 - 12:30
12:30 - 13:00	Jordan Thistlewood. Foundry Aghiles Kheffache. 3Delight	Светлана Гуслова. Line Producer. CGF Евгений Стефанов. Lead FX Artist. CGF	Виктор Комаровских. Сооснователь и разработчик проекта Tvorl	Андрей Астахов. Концепт художник Game Insight. Преподаватель SmirnovSchool.	Артём Смирнов. Senior FX Technical Director. Weta Digital	12:30 - 13:00
13:00 - 13:30	Норма - это как привыкли	Салют-7. Аэрокосмический люкдев	"10 поз оптимизации": чем Game-ready модель отличается от ассета под рендер	Пайплайн создания концепта: от идеи до презентации	Композитинг: главнейшее из всех искусств	13:00 - 13:30
13:30 - 14:00	Арман Яхин. Main Road Post	Антон Кернцкой. CG Supervisor. ALGOUS studio LTD	Константин Муравлев. 3D Team Lead. TRACE Studio	Евгения Жеребцова (Eugene Je), Концепт-художник. Преподаватель SmirnovSchool	Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	13:30 - 14:00
14:00 - 14:30	Фильм "Кома" : приглашение к сотрудничеству Никита Аргунов. Argunov Studio		Спецэффекты в играх	Персональный проект как важная составляющая портфолио	Intel. Будущее вычислений	14:00 - 14:30
14:30 - 15:00	Салют-7 Гравитации.net:2.0	Мастеркласс «Массовка»: Как делались «Движение Вверх» и «Тренер»	Маргарита Борзык. Allods Team (Mail.ru Group)	Лепешкина Анна (Iepushka), Концепт-художник, преподаватель SmirnovSchool	Николай Местер. Intel	14:30 - 15:00
15:00 - 15:30	Алексей Гусев. ALGOUS studio LTD	Евгений Зернов. Lead Layout Artist. CGF Владимир Генералов. Lead Crowd Artist. CGF		От концепт-арта до строительства декорации. Как мы строим город в проекте «Конек Горбунок»	Выжившие	15:00 - 15:30
15:30 - 16:00	V-Ray Next	Взлетит, не взлетит. Сядет, не сядет. «Время Первых»: неизвестно	Glenn Frey. Maxon Computer. Product marketing specialist	Изабелла Чихонька. Художник-постановщик. CGF	Дарья Строгая, Владимир Куфельд. Main Road Post	15:30 - 16:00
16:00 - 16:30	Александр Бакушкин. Softline Group	Александр Горохов. VFX продюсер Времени Первых. CGF Павел Безбородов. VFX супервайзер Времени Первых. CGF	Проект для зарубежного клиента: от концепта до монетки	О форме за час	ИИ, нейросети и магия — наводим порядок в умах.	16:00 - 16:30
16:30 - 17:00	Куда приводят мечты. Творчество инженеров и воплощение идей. Инновации CGF	Синематик Dota-2 для главного киберспортивного турнира России. Valve, attention!	Владислав Соловьев. Моушн-дизайнер. Арт-директор. Концепт-дизайнер	Иван Смирнов - Концепт-художник, арт-директор, основатель SmirnovSchool	Роман Белов. Team Lead. KeenTools	16:30 - 17:00
17:00 - 17:30	Александр Горохов. CEO. CGF Дмитрий Шураев. R&D. CGF Вячеслав Тютюкин. R&D. CGF	Артём Щербаков. CG-супервайзер, Co-owner. Жу-Шу production Алексей Орлов. Арт-директор. Жу-Шу production Антон Чистяков. Lead animator	Синема 4D: про свет	Пять стадий взросления персонажа. Понять и применять		17:00 - 17:30
17:30 - 18:00	CG: здесь и сейчас	Есть ли жизнь на фрилансе?	Андрей Доронин. help4d. Фрилансер	Тата Ше (Татьяна Черныйчук). Дизайнер персонажей. Преподаватель школы VFXLab.		17:30 - 18:00
18:00 - 18:30	Специальная секция с участием спикеров и гостей конференции	Владимир Яковлев. VFX Lab Дмитрий Староверов. VFX Lab				18:00 - 18:30
18:30 - 19:00	Сергей Цыпцын, Aghiles Kheffache, Александр Горохов, Влад Ахтырский, Арман Яхин, Роман Белов, Николай Местер, Дмитрий Широков					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	Закрытие конференции. Итоги конкурсов. Раздача призов. Неистовое прощание.					19:30 - 20:00

В фойе конференции вас ждут следующие активности:  
 2D-турнир от компании HUION (второй этаж)  
 3D-Баттл - стенды XCOM и 3D-Мастер (фойе первого этажа)  
 Экскурсия в суперкомпьютерный центр Политеха (сбор в 15:00 на стенде XCOM)