


28 ноября	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2»	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	28 ноября	28 ноября	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ОСТОЖЕНКА»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	28 ноября
9:00 – 10:30	Регистрация				9:00 – 10:30							9:00 – 10:30
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыпцын /CG EVENT/	2Д-Блок	Обо всем	Мастер-классы RealTime School	10:30 – 11:00		Анимация	Игры	Open Source	VFX, R&D, Compos, Modeling	Motion Design, Mapping&Interactive	10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	Sci-fi City and beyond: production workflows with NUKE and V-Ray for NUKE Shahin Toosi, senior lighter compositor /Lipsync, London, UK/	Как нарисовать окружение и не сойти с ума. Советы начинающим энвайронменталистам Кирилл Гусаров, концепт-художник персонажей /Mail.ru Games/	Второе поколение Станислав Пологрудов, Дмитрий Широков /OnlineVFX/	Трудно быть 3D-моделлером Иван Озимов, художник по персонажам /Mail.Ru Games/, инструктор /RealTime School/	11:00 – 11:30		Путь к сердцу аниматора лежит через кости и кривые  Батыр и Ольга Аргинбаевы, сетапер и аниматор	Рекламный короткий метр. Пре-про-пост-дакшн Алексей Воробьев, lead 3D-artist, Евгений Егоров, senior 3D-artist /Blam!Games/	Blend4Web: открытое решение для 3D web-дизайна Антон Халембаков, ведущий художник трехмерной графики /Blend4Web/	Делай больше, работай меньше! Python Максим Кузубов, пайплайн TD, инженер /Open Alliance Media/	Sila Sveta: Маяковский и Созвездия Илья Балакин, арт-директор, концепт-художник /Sila Sveta/	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00					11:30 – 12:00				Pipeline на Linux. Нестрашно! Удобно! Иван Лебедев /POSTKINO FX/			11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Blend4Web: трехмерные решения для сайтов Юрий Ковеленов, основатель и руководитель /Blend4Web/	Композиция в CG Александра Нова, концепт-дизайнер, Дана Сатива, концепт-дизайнер /Sila Sveta/	Где находится кнопка «сделать красиво»? Записки супервайзера проектов Роман Цуканов, ведущий супервайзер, Евгений Чеботарь, супервайзер /«град»/		12:00 – 12:30		Анимация в музыкальных клипах (18+). Видео Басты, Гуфа, Буритто, Касты: Секреты звездного фриланса Гамзат Исаев, художник-аниматор, руководитель /ALTUS animation, Махачкала, Дагестан/	Как сэкономить жизнь в процессе разработки двухмерной игры Алексей Атомский, ведущий художник /«Зептолаб»/		Алгоритмы 3D-трэкинга, или Зачем мы написали свой Geometry Tracker для Nuke? Роман Белов, основатель /keen-visuals/	Интерактивность и оптимизация сложных процессов. Новое в производстве моушн-графики: меньше про творчество и больше про технологии Виталий Якин, CG-artist, motion artist, concept artist, designer /Nenashev™/	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00					12:30 – 13:00				Быть или не быть? Игровая графика в Inkscape Ольга Бикмуллина, 2D-художник, стокер, Казань			12:30 – 13:00
13:00 – 13:30	Framestore и рассказ о проекте «ПЭН» Владислав Ахтырский, compositing supervisor /Framestore, Montreal, Canada/	НЕ ВЕРЮ! Как создавать комикс, в который верит зритель Евгений Федотов, сценарист /BUBBLE/	Autodesk: Mastering integrated workflows for emerging new opportunities in media Patrice Paradis, technical specialist /Autodesk/	Body Mechanics: стейджинг и планирование анимации Андрей Евдокимов, супервайзер /A-VFX/, инструктор /RealTime School/	13:00 – 13:30			Закадычные враги или заклятые друзья? Александр Паньков, креативный директор /Skyforge, Allods Team, Mail.ru Games/	Анимация и 10К-изображения в Krita: Как догнать двух зайцев за один год Дмитрий Казаков, разработчик Krita		Полигон для творчества: преимущества работы внутри канала Павел Ситников, арт-директор, дизайнер /PEN TB/	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00					13:30 – 14:00		Анимация в аниме. Особенности визуальных приемов Татьяна Гончарова, простой 2D-аниматор, ищущий страники			SOS: StereoscopyOnSavva Сергей Ильинов /Glukoza Production/		13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	no video recording	Мотивация или дисциплина: что важнее для художника? Константин Вавилов, арт-директор /Allods Team, Mail.Ru Games/		Универсальный соавтор, или В чем новизна New Media Вадим Эпштейн, медиа-художник, креативный директор /invisible/, инструктор /RealTime School/	14:00 – 14:30			Blend4Web: движок для трехмерных браузерных игр Евгений Родыгин, разработчик, Михаил Лузянин, художник трехмерной графики /Blend4Web/	Natron 4 Production Сергей Иванов		Моушн-дизайн как образ жизни Владислав Соловьев, арт-директор, моушн-дизайнер, концепт-дизайнер	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00					14:30 – 15:00				Свой среди чужих: интеграция блендера в коммерческий пайплайн Сергей Метельский, фрилансер			14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	Полеты во сне и наяву: как придумать и оживить дракона Индар Джандубаев, режиссер фильма «Он — Дракон», Александр Горохов, генеральный продюсер, Сергей Невшупов, senior VFX-supervisor, Вячеслав Тютюгин, on-set supervisor lead developer /CGF/	Иллюстрация 24/7 Саша «Горец» Подгорный, художник, CEO&Founder /Magic CG/, инструктор /RealTime School/	Анимационный стартap: между адом и раем Антон Верещагин, руководитель /OPEN Alliance Media/	Физически корректный рендер в Houdini: от теории к практике Игорь Харитонов, FX TD /Main Road Post/, инструктор /RealTime School/	15:00 – 15:30		Аниматургия Иван Павлов	Маленькая CG-студия в большой игровой компании: вариант рабочего пайплайна Александра Семёнова, художник визуализации /Wargaming.Net/	Анимационный проект «Крепость»: рецепты сборки 3D-шотов средствами Nuke. Нестандартный подход Николай Костомаров, фрилансер, compositing artist /Черногория/	Cinema 4D Autorigger and Cmotion: Character rigging and animation for everyone Glenn Frey /MAXON Computer GmbH/	15:00 – 15:30	
15:30 – 16:00					15:30 – 16:00				Share Key: анимация лица в Blender, сетап, скульптинг, мокап Владимир Пылев, супервайзер лицевого сетапа /«Да-Студия»/			15:30 – 16:00
16:00 – 16:30	no video recording	Концепт-арт для киноиндустрии Jama Jurabaev /London, UK/		Ускоряя будущее. Как изменится рендеринг завтра Николай Местер /Intel/	16:00 – 16:30			Как сделать пиксельный мультфильм и остаться в живых Константин Налобин, аниматор, дизайнер персонажей /Wargaming.Net/	Лоупольные организмы на костях Blender'a Деня Дербенев, 3D-аниматор /Иваново/	Как увеличить скорость работы композера? Николай Костомаров, фрилансер, compositing artist /Черногория/	Videohive.Net: Два года спустя Алексей Брин, моушн-дизайнер /Scream School/	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00	«Лондонград». Снято. Как? Дмитрий Киселев, режиссер сериала «Лондонград»		Goodbye, RenderMan! Aghiles Kheffache, CTO /DNA Research, Montreal, Canada/	10 фишек AE, о которых вы, скорее всего, не знаете Илья Суворкин, руководитель /Effectno/, инструктор /RealTime School/	16:30 – 17:00		Заметки аниматора Марат Давлетшин		Mira Tools: современные инструменты ретопо и моделирования Павел Гераськин, 3D-художник /Playkot, Санкт-Петербург/	«Двадцать восемь панфиловцев». Фильм без 3D: комбинированные съемки в наши дни Эндрю Шарапко, on-set supervisor, Восемь, on-set supervisor, Михаил Лосев, head /SCANDINAVA/	PLAYD: Маленькая студия в большом мире дизайна Михаил Седов, Павел Штылер	17:00 – 17:30
17:00 – 17:30		Пиар для творца, или Как стать известным и срубить денег Алексей Мельников, Алиса Хуснутдинова /CG Speak/			17:00 – 17:30			Making of Nords: стилизация и сеттинг Евгений Постебайло, 2D-art team lead, concept artist, Андрей Иванов, 2D-concept artist /Plarium Games/	Motion Capture/Blender/Боль Артур "Shamshadinov" Шамшадиев, руководитель /Propellers, Казань/			17:30 – 18:00
17:30 – 18:00	Хватить ныть! Антон Ненашев, director, art-director /Студия кинопродакшна «Первый канал»/		Разработка и реализация выдуманных миров в кино Никита Аргунов, руководитель /ARGUNOV studio/		17:30 – 18:00				«Сверчок», вафельные конструкции, а еще тайные узлы Никита Городецкий, архитектор-программист, сооснователь /«Сверчок»/		Лебедь, рак и щука: интегрированные визуальные шоу на TouchDesigner Станислав Глазов /Licht.Pfad Studio, Berlin, Germany/	18:00 – 18:30
18:00 – 18:30					18:00 – 18:30				Быстрые 3D-планы в Blender Владимир Елистратов /Тула/			18:30 – 19:00
18:30 – 19:00		Как нарисовать монстра за час. Никаких нудных теорий: только практика, только хард-кор! Николай Туди, художник, учредитель /«Туниди Интертейнмент»/		Unreal Engine 4 для CG-художников Дмитрий Моисеев, CG-artist, VFX-artist, инструктор /RealTime School/	18:30 – 19:00		Язык анимации: что это и куда он ведет Саша Дорогов		Чего ждать от управления цветом, переходя на Linux Александр Прокудин	Природа недостатков реальных аксиально-симметричных, а также аноморфных оптических систем и светочувствительных элементов в контексте композитинга Иван Годомин, 2D-supervisor, Александр Красновицкий, lead compositor /SCANDINAVA/		19:00 – 19:30
19:00 – 19:30	Event Lunch. Вскрытие года: анатомичка демо-рилов Лучшие хирурги индустрии		Visual Effects vs Color Correction: теория заговора Дмитрий Широков. Опять Широков!		19:00 – 19:30						Image as instrument: what is the next playground for visual music? Peter Kim, CDM /Berlin, Germany/	19:00 – 19:30
19:30 – 20:00					19:30 – 20:00							19:30 – 20:00

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Autodesk Quest! Смотрите следующую страницу!

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

29 ноября	Главный объединенный зал «СОКОЛЬНИКИ»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	29 ноября	29 ноября	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ОСТОЖЕНКА»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	29 ноября		
9:00 – 10:30		Мастер-классы CGF	Мастер-классы RealTime School	9:00 – 10:30		9:00 – 10:30	Анимация	Архвиз	Рендеринг	VFX, R&D, Compos, Modeling	Motion Design, Mapping&Interactive	9:00 – 10:30	
10:30 – 11:00	A dream team for concept art Virginie Bourdin, VFX art director, consultant /The Art of Direction, London, UK/	Анимация в Houdini. Как это вообще возможно? Дмитрий Шуров, lead developer, Сергей Невшупов, senior VFX-supervisor /CGF/	Про частицы в Cinema 4D: теория и практика. Часть I, теоретическая Андрей Доронин, фрилансер, инструктор /RealTime School/	10:30 – 11:00		10:30 – 11:00	Конвейерная система производства в анимации. Проект «Мимимишки» Вячеслав Богданов, супервайзер /«Паровоз»/	Оптимизация работы в 3ds Max для архвиза и не только Семен Потамошнев /3DCLUB/	Render-Boom. Большой взрыв, или Что происходит на современном рынке рендер-систем Вадим Санжаров /MSU Graphics&Media Lab/	Правила хорошего тона при моделировании. Распространенные ошибки командной работы Ольга Даева, VR-специалист /«КРОК»/	Познакомиться с программированием в After Effects и научиться спаять Николай Сквинский, руководитель /Toongoose/, автор Aexpressions.Ru	10:30 – 11:00	
11:00 – 11:30					11:00 – 11:30	11:00 – 11:30						11:00 – 11:30	
11:30 – 12:00					11:30 – 12:00	11:30 – 12:00						11:30 – 12:00	
12:00 – 12:30	Основные тренды на рынке труда в CG Константин Харитонов /Cerebro/	5 главных правил хорошего тона моделинга для кино. Ретопология Надежда Наполова, head of modeling department /CGF/	Про частицы в Cinema 4D: теория и практика. Часть II, практическая Андрей Доронин, фрилансер, инструктор /RealTime School/	12:00 – 12:30		12:00 – 12:30	Постановка и анимация в синематике Alien vs Predator Soldiers Inc. Вячеслав Лисовский, director of video production department /Plarium Games/	Современные тенденции в подаче CG-экстерьеров Кирилл Горожанин, архитектор, руководитель /Gork Studio/	Rendering for compositors: NUKE&V-Ray for NUKE master-class Shahin Toosi, senior lighter compositor /Lipsync, London, UK/	Houdini: процедурный подход в ориентированных на динамику задачах Дмитрий Горохов, VFX-artist /«Дирекция кино»/	«Это Миша!» — персонажная анимация в моушн-дизайне Андрей Стифеев, моушн-дизайнер, фрилансер, Александр Панков, моушн-дизайнер /Digital Lab/	12:00 – 12:30	
12:30 – 13:00	Слабоумие и отвага! Как сделать 8 минут графики в 12K за 8 недель и остаться в живых Тимофей Пеньков, генеральный продюсер, Дмитрий Долгих, технический директор, Алексей Димков, креативный директор /Dobro/			12:30 – 13:00		12:30 – 13:00						12:30 – 13:00	12:30 – 13:00
13:00 – 13:30				13:00 – 13:30	13:00 – 13:30	13:00 – 13:30						13:00 – 13:30	
13:30 – 14:00	CG-образование будущего Екатерина Черкес-заде /Scream School, Московская школа кино/	On-set супервайзинг фильма «Он — Дракон»: 5 составляющих успешного результата Илья Торопов, on-set supervisor, head of camera department /CGF/	Типы игроков по Ричарду Бартлу Константин Сахнов, старший гейм-дизайнер /Mail.Ru Group/, инструктор /RealTime School/	13:30 – 14:00		13:30 – 14:00	Профессия «аниматор»: проверено на себе Татьяна Болотнова	Архвиз VR Антон Стець, CEO /cgSTAN/, инструктор /RealTime School/	Реконструкция древних архитектурных памятников и создание виртуального тура с использованием технологий VR, 3ds Max и Corona Renderer Андрей Плаксин, руководитель отдела 3D-визуализации /Circus Delight/	Лицевой мокап: реальный опыт использования технологии безмаркерного захвата движений лица в процессе производства 3D-мультфильма Лиза Клейнерман, ведущий специалист по facial motion capture /«ДА-Студия»/	Работа со звуком в VVVV Вадим Эпштейн, медиа-художник, креативный директор /Invisible/, инструктор /RealTime School/	13:30 – 14:00	
14:00 – 14:30	Создание синематика Escape from Tarkov Никита Буянов /Battlestate Games/, Арман Яхин, Дмитрий Кузнецов, Андрей Коровкин, Александр Липилин /Main Road Post/			14:00 – 14:30		14:00 – 14:30						14:00 – 14:30	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00				14:30 – 15:00	14:30 – 15:00	14:30 – 15:00						14:30 – 15:00	
15:00 – 15:30	Эффекты для проектов «Мстители. Эра Альтрона» и «Хитман. Агент 47» Nik Hill /Territory Studio, London, UK/	Технологии фотограмметрии и трекинга в фильме «Он — Дракон»: воссоздание реалистичной картины мира Илья Торопов, on-set supervisor, head of camera department /CGF/	Unity 3D. Обзор, возможности, фиши и как сделать красиво Сергей Ледин, разработчик онлайн-игр и приложений для iOS/Android, инструктор /RealTime School/	15:00 – 15:30		15:00 – 15:30	Свет и цвет в архвизе Аркадий Скороходов, архитектор, визуализатор, фотограф /«ПИК»/, Богдан Витков, визуализатор, фотограф /CGRendering.Com/	Master-class: V-Ray 3.2 for 3ds Max in VR-projects Kalina Panteleva, CG-specialist /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/	Как мы мокап снимали Егор Томский, супервайзер motion capture /«ДА-Студия»/	Психофизиология восприятия законов композиции кадра и цвета Александр Левченко, арт-директор спецпроектов /GCP/	15:00 – 15:30		
15:30 – 16:00				15:30 – 16:00	15:30 – 16:00	15:30 – 16:00					15:30 – 16:00		
16:00 – 16:30				16:00 – 16:30	16:00 – 16:30	16:00 – 16:30					16:00 – 16:30		
16:30 – 17:00	История на миллион: от CG EVENT до работы мечты в DREAMWORKS ANIMATION Кирилл Смольский, senior lighting artist /DREAMWORKS ANIMATION, Los Angeles, USA/	Измеряя глубину: концепция Measured 3D на примере стерео-конвертации фильма «Он — Дракон» Аркадий Дубинин, stereo supervisor, Павел Безбородов, VFX supervisor /CGF/	Unity 3D. Создаем 2D игру один раз для всех платформ. Возможности для работы с 2D с плагинами и без Сергей Ледин, разработчик онлайн-игр и приложений для iOS/Android, инструктор /RealTime School/	16:30 – 17:00		16:30 – 17:00	Дизайн персонажа: как не остаться в тени Антон Гречко, режиссер, художник-постановщик	Архвиз — трехглавый дракон в строительных касках Александр Городков, ведущий специалист 3D-визуализации /ART 3D-Graphics/	Blend4Web: 3D-графика в интернете Михаил Беззубиков, художник трехмерной графики, Павел Котов, художник трехмерной графики /Blend4Web/	Личный пайплайн моделлера: стелим солому и обходим подводные грабли Дмитрий Лоцк, моделлер /Asymmetric VFX/	Моушн-графика в формате игры Ян Кальнберзин	16:30 – 17:00	
17:00 – 17:30				17:00 – 17:30	17:00 – 17:30	17:00 – 17:30						17:00 – 17:30	
17:30 – 18:00				17:30 – 18:00	17:30 – 18:00	17:30 – 18:00						17:30 – 18:00	
18:00 – 18:30	Зрение Про Сергей Цыпцын /CG EVENT/	Houdini: успеть за 60 часов Вячеслав Великоредчанин, lighting artist /CGF/		18:00 – 18:30		18:00 – 18:30	2D-спецеффекты для видеоигр с точки зрения аниматора Алексей Мещерин aka Alex Redfish, фрилансер, VFX-аниматор	Игра в проекты. Архвиз на Unreal engine и Oculus Rift Максим Шабалкин, основатель /Architects/	Octane Render: насколько он крут и в чем подвох? Денис Круглов	Корректирующие блендшейпы: теория и практика длиной в 15 лет Владимир Забелин, VFX-artist /BAZELEVS/	Raymarching и SDF на платформе VVVV Вадим Эпштейн, медиа-художник, креативный директор /Invisible/, инструктор /RealTime School/, Антон Калабухов	18:00 – 18:30	
18:30 – 19:00				18:30 – 19:00	18:30 – 19:00	18:30 – 19:00						18:30 – 19:00	
19:00 – 19:30				Конкурс Event Reel. Итоги. Итоги Wacom-турнира. CG-Ништяки. Неистовое прощание	19:00 – 19:30							19:00 – 19:30	19:00 – 19:30
19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00		19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00				

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Autodesk Quest! Разыгрывается Autodesk Entertainment Creation Suite 

Разыщите в программе конференции пять выступлений, помеченных значками автодесковских продуктов, и посетите их. На каждом выступлении вы получите реальный значок, соответствующий значку в программе. Собрав все пять значков и показав их на регистрации, вы получите супер-приз и сможете заполнить секретную карточку, участвующую в розыгрыше коробки Autodesk Entertainment Creation Suite, который состоится прямо на закрытии конференции.