

	Главный зал	Зал 1 Хиты и Киты	Зал 2.18 CG-Образование	Зал 2.02 2Д-Блок	Зал 2 VR, Render, Анимация	
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыпцын. CG EVENT Александр Горохов. CGF					10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	GeoTracker: от идеи до релиза. И далее... Роман Белов. GeoTracker	Как вырастить лес за час? Евгений Зернов. CGF	CG-Образование: Шум. Типы шумов. Шум в компьютерной графике: математика ноды Noise в Nuke Александр Анисимов. Compositing artist	Стиль и художник: через тернии к звёздам Елизавета Парфёнова. Skills Up School	Создание художественных сцен с анимацией в VR Виктор Комаровских, Дмитрий Курильченко. Проект Tvori	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00						11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	V-Ray: Next Kalina Panteleeva. Chaos Group	От matchmove до survey. Приключения на съёмочной площадке Денис Гордеев. CGF	CG-образование: Регистрация изображений. Теория. Артефакты цифрового мира Роман Белов. GeoTracker	Внутренняя кухня художника и секретные рецепты на разные случаи жизни Николай Туди. MakersLab	«Притяжение»: Внутри экзоскелета пришельца Игорь Эйт. VFX artist	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00						12:30 – 13:00
13:00 – 13:30	Cinema 4D: трехмер для художников Glenn Frey. Maxon Computer	Весь этот риг или когда все гнется правильно Антон Пашканис. CGF	CG-Образование. Регистрация изображений. Обзор рынка кинокамер. Какие реальные проблемы и недостатки есть в теории и на практике Никита Рождественский. Колорист, оператор	Концепт арт в свободное от работы время. Или как создавать свою вселенную Александр Айвак. MakersLab Андрей Валькевич. Dreamkeystudio Николай Туди. MakersLab	Визуализация FOR HUMANS Александр Миловский. 3D Master	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00						13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	Ascreen: что делать, если ты хочешь работать в мультимедиа сфере, но не знаешь с чего начать Андрей Попов. Ascreen	Распределяй и властвуй. Шинкуем симуляции в Houdini Евгений Стефанов. CGF	CG-Образование: Цвет. Теория. Цветовые пространства. Оптические опыты и иллюзии Роман Белов. GeoTracker	Фриланс: Работа концепт-художником удаленно и сохранение при этом рассудка Алексей Skiorh Коваленко. Концепт-художник	V-Ray: GPUрок Kalina Panteleeva. Chaos Group	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00	Новые решения AMD для графики и рендеринга Ник Радовский. AMD					14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	И снова за деньги, зарплаты и заработки Константин Харитонов. Staya.vc	«Притяжение»: Full CG Персонажка Андрей Максимов. Main Road Post	CG-Образование: Цвет. Практика. Основы цветокоррекции в композитинге. Приемы и хитрости Иван Годомин. Compositing supervisor	Нам нужна картинка через час, или Экстремальный сторителлинг Владимир Капустин. Иллюстратор	Реалтайм технологии в производстве анимационных фильмов Егор Томский. MakersLab	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00	«Книга Джунглей» и последние тренды в области тяжелого композитинга Влад Ахтырский. Head of Compositing. MPC					15:30 – 16:00
16:00 – 16:30	Панельные джунгли, песчаный карьер и картошка с грибами. Создание процедурного full-cg окружения в фильме «Притяжение» Игорь Харитонов. Main Road Post	CG-Образование: Трекинг. Теория. Оптический поток Роман Белов. GeoTracker	CG-Образование: Практика. On-set супервайзинг. Облегчая жизнь Игорь Эйт, Андрей Шарапко. On-set супервайзеры	Правильная анатомия и почему она никому не нужна Сергей Гереев. Trace Studio	Анимация: Что нового? Вольдемар Посохин. Студия ПИ15	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00						16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	«Притяжение»: Разбор полетов над Чертаново Андрей Максимов, Дмитрий Кузнецов, Игорь Харитонов. Main Road Post	Смешарики VR. Новые возможности VR не только для развлечения, но и непосредственно для работы Олег Муранов. СКА «Петербург» Октай Юсубов, Павел Дубар. VR StageX	Принципы современного композитинга на примере понимания разницы между AE и Nuke Иван Годомин. Compositing supervisor Игорь Эйт. VFX artist	Игровое окружение: Мечты и реальность Муралев Константин, Иванов Илья. Trace-Studio	Специфика визуализации аватаров в виртуальной реальности Денис Тамбовцев. Cerevrum Inc.	17:00 – 17:30
17:30 – 18:00						17:30 – 18:00
18:00 – 18:30						18:00 – 18:30
18:30 – 19:00	CG-вычисления. Настоящее и Будущее Николай Местер. Intel	ART&PR Background: на примере сферического коня в вакууме Владислав Кудря. Trace Studio			Про Рендер для Cinema 4D Андрей Доронин. Фрилансер	18:30 – 19:00
19:00 – 19:30	Настоящее и будущее CG. Астологический 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