

30 ноября	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2»	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	30 ноября	30 ноября	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	30 ноября
9:00 – 10:30	Регистрация	Регистрация	Семинары от студии CGF и 2D-Блок	Семинары от студий Main Road Post и Wargaming.net	9:00 – 10:30	9:00 – 10:30	Анимация	Разносол	Blender Block		9:00 – 10:30
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыпцын /CG EVENT, Москва—Дахаб/				10:30 – 11:00	10:30 – 11:00					10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	Выход за пределы анимации Павел Мунтян /Toonbox, Москва/	Wizart Animation: проект «Волки и Овцы» Группа товарищей /Wizart Animation, Воронеж/	2D-Блок: Изобретение моушен-комикса Стас Башкатов /студия Honk Fu/	Total destruction — разрушаем Havok'ом Антон Степурко, Tech Artist /Wargaming.net/	11:00 – 11:30	11:00 – 11:30	Широкая анимация в современных 3D-мультфильмах Антон Емелин /студия «Да», Москва/	Python в производстве. Почему всем без исключения надо уметь немного программировать Максим Кузубов, преподаватель /RealTime School/	«Лампбата», новая серия Игорь Щукин /проект «Лампбата», Пермь/ V-Ray For Blender Андрей Изранцев /Chaos Group, София, Болгария/	Где и как учиться моушен-дизайну Артем Куренков, дизайнер, куратор курса по моушен-дизайну /Scream School/	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00					11:30 – 12:00	11:30 – 12:00					11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	CGF-2013: Новые проекты, новые идеи. Презентация нового фильма Тимура Бекмамбетова «Драконы» Александр Горохов, Сергей Невшупов /CGF, Москва/	Хит: Удаленная работа над большими проектами для западных корпораций Алексей Михайлов, Максим Челядников /дирекция кинопоствродакшна «Первого канала»/	2D-Блок: Цвет и композиция в Pin Up Андрей Тарусов /Bang! Bang!/	Особенности VFX в играх Александр Яцукевич, VFX-художник /Wargaming.net/	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	Карта техник анимации Андрей Тренин /animationclub.ru, Москва/	От рабочих станций к тонким клиентам: свое маленькое «облако» на базе технологии Nvidia Grid для глобальных задач в CG Иван Алексеев, Михаил Докучаев /Softline/	Использование Блендера с внешними редакторами и рендерами Максим Селиверстов /Seliverstoff AS, Москва/ Блендер для кино Михаил Солуянов /Нижний Новгород/	Методики быстрого поиска правильных решений в области видеодизайна Иннокентий Скирневский /«Студия трейлеров», Москва/	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00					12:30 – 13:00	12:30 – 13:00					12:30 – 13:00
13:00 – 13:30			2D-Блок: SketchUp в помощь иллюстратору Дмитрий Бурмак, художник-иллюстратор, фрилансер	Autodesk Maya. Секреты Transfer'a Юрий Рогач, менеджер по аутсорсу 3D, эксперт по Autodesk Maya /Wargaming.net/	13:00 – 13:30	13:00 – 13:30	Википедия для анимации Борис Машковцов /animationclub.ru, Москва/	Почему от 3D болят глаза: проблемы с качеством стерео на примере 25 голливудских фильмов Дмитрий Ватолин /compression.ru, Москва/		Концепт-арт в моушен- и теледизайне. Решение сквозного оформления телеканала Павел Чистяков, арт-директор	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00	Baking&Cooking в рамках проекта World of Tanks Команда Wargaming.net				13:30 – 14:00	13:30 – 14:00					13:30 – 14:00
14:00 – 14:30		V-Ray for Maya&Nuke: Мастер-класс супертяжелого класса Dimitar Krastev aka Jimmy /Chaos Group, Болгария, София, Vlad Akhtyrskiy /Framestore, Montreal, Canada/			14:00 – 14:30	14:00 – 14:30	Анатомия в анимации Денис Афанасьев /animationclub.ru, Москва/	VFX-Supervisor и "Fix it in post!" Алексей Приходько, Вадим Конов /Cinnamon VFX, Киев, Украина/	Open Shading Language (OSL) в Blender Сергей Крумас /Blender3DLove, Архангельск/	Концепты в моушен-дизайне Андрей Серкин, арт-директор	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00	Будущее вычислений Николай Местер /Intel/, Олег Горбачев /группа компаний РСК/				14:30 – 15:00	14:30 – 15:00					14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	Студия Aixspronza на CG EVENT Matthias Zabiegly /Aixspronza, Мюнхен, Германия/				15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Феномен анимационной картины «Ку! Кин-дза-дза»: Новации и открытия Татьяна Ильина, режиссер	Mudbox для тех, кто привык двигать вершины Ян Хруцкий /Red Screw/	Блендер: От нуба к профи Алина Сагдеева /Studio Propellers, Казань/	After Effects Scripting: Не пугаемся, разбираемся Илья Суворкин, преподаватель, руководитель анимационной студии /RealTime School/	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00		Круглый стол: Про V-Ray, лично Владо Койлазов, главный по V-Ray /Chaos Group, София, Болгария/			15:30 – 16:00	15:30 – 16:00				Making of «Воздушный флот ее Величества» Глеб Александров /Spelle, Брест, Белоруссия/	15:30 – 16:00
16:00 – 16:30	Online VFX. Школа для настоящих джедаев Дмитрий Широков, Стас Пологурдов /Школа Online VFX/				16:00 – 16:30	16:00 – 16:30				Типографика в моушен-дизайне Игорь Зотов /Chaosform, Москва/	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00		Хаос. Сумбур. Строгость. Лояльность. Самодержавие. Народность. Рабочие будни ЖИ-ШИ PRODUCTION Артем Щербаков, CG-супервайзер, Алексей Новиков, режиссер /ЖИ-ШИ PRODUCTION, Москва/			16:30 – 17:00	16:30 – 17:00	Аниматор против Машины Сергей Виноградов	Мокап мимики. Программно-аппаратная база Алёна Данилова, Мокап-специалист, 3D-аниматор /студия «Да», Москва/	Блендер-Пайплайн Артур Шамшадиев /Studio Propellers, Казань/		16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	Scream School: 5 лет, которые изменили CG-индустрию Екатерина Черкес-Заде /Scream School/				17:00 – 17:30	17:00 – 17:30				Перцептивное программирование в моушен-дизайне Евгений Дружинин, арт-директор /Radugadesign.com/	17:00 – 17:30
17:30 – 18:00		Анимация в большом кино Саша Дорогов, Мастер анимации			17:30 – 18:00	17:30 – 18:00	Character setup в Autodesk Maya® Дмитрий Чурик /Red Screw, Москва/	Autodesk Smoke в 3D-Пайплайне Joe Billington, Technical Specialist /Autodesk/	Мо-Диз и Композ Сергей Метельский /inner-vision.ru, Москва/		17:30 – 18:00
18:00 – 18:30					18:00 – 18:30	18:00 – 18:30				Создание короткометражки "Traffic Camera" Роман Володин /Санкт-Петербург/	18:00 – 18:30
18:30 – 19:00	CGF: Через тернии в звезды. Путь CG-Artist'a — от юного падавана до мегапрофи Дмитрий Староверов, Head of HR Department, Сергей Невшупов, Senior VFX-Supervisor /CGF, Москва/				18:30 – 19:00	18:30 – 19:00	Персонаж: От разработки до анимации Василий Волков, арт-директор, Вадим Градич, CG-супервайзер /Vipline, Минск, Белоруссия/	Как правильно использовать Мокап в производстве анимации? Егор Томский, супервайзер Мокапа /студия «Да», Москва/	Проблемы и перспективы развития Blender в России. Круглый стол	Videohive.net: стоки для моушен-дизайнеров Алексей Брин, моушен-дизайнер, преподаватель /Scream School/	18:30 – 19:00
19:00 – 19:30		Королевство кривых зеркал Дмитрий Широков /Pixel Bears/			19:00 – 19:30	19:00 – 19:30				Using Cinema 4D in Motion Graphics Lars Scholten, freelance CG-Artist /Amsterdam, Netherlands/	19:00 – 19:30
19:30 – 20:00					19:30 – 20:00	19:30 – 20:00					19:30 – 20:00

Autodesk Quest! Смотрите следующую страницу!

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Autodesk Quest! Смотрите следующую страницу!

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

1 декабря	Главный объединенный зал «СОКОЛЬНИКИ»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	1 декабря	1 декабря	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	1 декабря				
9:00 – 10:30		Семинары от студии CGF	2Д-Блок	9:00 – 10:30	9:00 – 10:30	Моделирование	Рендеринг	Blender Block	Mapping&Interactive	9:00 – 10:30				
10:30 – 11:00				10:30 – 11:00	10:30 – 11:00	Создание презентации 3D-модели Владислав Табачников aka Valdic /сервис globalgallery.ru, Ижевск/	V-Ray изнутри: V-Ray for Maya и формат V-Ray Scene Дмитрий Чехлов aka dimson3d	Звуковая революция: методы расширения игрового пространства Василий Филатов, руководитель студии /SoundDesigner.PRO/	Технические фокусы устройств захвата движения. Риал-тайм в инсталляциях Алёна Данилова, Мокап-специалист, 3D-аниматор /студия «Да», Москва/, Андрей Макс, техник	10:30 – 11:00				
11:00 – 11:30	«Дирекция кино» и проект «Викинг» Евгений Гитциграт, Александр Скнарин /Film Direction FX, Москва/	CGF: Создание CG-города в Houdini. Сборка и подготовка к рендеру комплексной сцены Михаил Алексеев, Head of Layout Department /CGF, Москва/	2Д-Блок: Введение в дизайн и анализ на примере технических устройств Александр Труфанов, концепт-художник /Game Insight/	11:00 – 11:30	11:00 – 11:30	Как подготовить модель на продажу? Андрей Кривуля aka Charly, сооснователь проекта 3dventa.com, 3D-Environment Artist /Донецк, Украина/	Рендеринг в облаке. Обзор технологий Дмитрий Сафронов /Turborender.com/	Расширенный текстуринг под мобильные устройства Даниил Копытько aka Censored_ID /Heyworks Unity Studio, Минск, Белоруссия/		11:00 – 11:30				
11:30 – 12:00				11:30 – 12:00	11:30 – 12:00					11:30 – 12:00				
12:00 – 12:30				12:00 – 12:30	12:00 – 12:30					12:00 – 12:30				
12:30 – 13:00	Анимация персонажей: Современный подход Брайан Менц, инструктор CG-Tarian, курс "Animation Bootcamp" /Walt Disney Animation Studios/	CGF: Начальная кастомизация Nuke. Часть 3, финальная Владимир Яковлев, Lead Compositing Artist /CGF, Москва/	2Д-Блок: Как рисовать эмоции? Олег Юрков, концепт-художник, иллюстратор /Trace studio/	12:30 – 13:00	12:30 – 13:00	Секреты идеальной топологии в полигональном моделировании Александр Миловский /3D Master, Санкт-Петербург/	Искусство рендера Степан Дуров /Hungry Boys, Москва/	Возможности Maya LT для разработки игр Александр Бакушкин /МОИТ/		12:30 – 13:00				
13:00 – 13:30				13:00 – 13:30	13:00 – 13:30					13:00 – 13:30				
13:30 – 14:00				13:30 – 14:00	13:30 – 14:00					13:30 – 14:00				
14:00 – 14:30	«Сталинград». Done Арман Яхин, Станислав Пологурдов, Сергей Шуппо, Александр Липилин /Main Road Post/	CGF: Процедурный текстуринг в Mari 2.5 Алексей Дурагин, Lead Modeling&Texture Artist /CGF, Москва/	2Д-Блок: Создание концепта уникального существа Виктория Юрковец, концепт-художник, фрилансер	14:00 – 14:30	14:00 – 14:30	3D-моделирование в Maya — интуитивная работа Александр Новицкий /онлайн-школа CGTarian/	Arnold renderer: Русский взгляд Вячеслав Богданов, супервайзер визуальных эффектов, RnD-разработчик, Владимир Абушинов, 3D-Generalist	Unity3D — среда современного портфолио Иван Грудинин /Mail.ru Games, Москва/		14:00 – 14:30				
14:30 – 15:00				14:30 – 15:00	14:30 – 15:00					14:30 – 15:00				
15:00 – 15:30	Презентация V-Ray 3.0 Владо Койлазов, создатель V-Ray /Chaos Group, София, Болгария/	CGF: Шокирующие вопросы авторского права Александр Горохов, генеральный продюсер /CGF LLC/, Наталия Черепанова, руководитель юридического отдела /ГК «Базелевс»/	2Д-Блок: Цель: +10 к скорости рисования Константин Вавилов, концепт-художник, преподаватель, фрилансер	15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Низкополигональное моделирование больших территорий: Балансируем между сроками и качеством Андрей Богданов, Lead 3D-Modeller, Игорь Чопенко, Houdini Artist /POSTMODERN, Киев, Украина/	Рекламный СПЕЦНАЗ, или Видеоролик за ОДИН ДЕНЬ Рашид Дышечев /animationclub.ru, Майкоп/	CAD для чайников: массовое неигровое применение Unity3D и Oculus Rift Олег Кельник, руководитель студии /kelnik.ru/	Создание интерактивной инсталляции на TouchDesigner Станислав Глазов /Licht.Pfad Studio, Houdini-Howto.com, Berlin, Germany/	15:00 – 15:30				
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				
16:30 – 17:00	«Гравитация» на CG EVENT: как сделать невозможное Theodor Groeneboom /Framestore, London, UK/, Vlad Akhtyrskiy /Framestore, Montreal, Canada/		2Д-Блок: Транспортный дизайн, его особенности и черты Илья Лепешкин, преподаватель промдизайна /МАМИ/	16:30 – 17:00	16:30 – 17:00		Объемный рендеринг: алгоритмы, программное обеспечение, области применения Дмитрий Шуров, программист-исследователь, Григорий Армеев, студент-биоинженер		Слон и моська: как устроена самая большая в мире студия видеомэппинга Денис Астахов /Sila Sveta, Москва/	16:30 – 17:00				
17:00 – 17:30				17:00 – 17:30	17:00 – 17:30					17:00 – 17:30				
17:30 – 18:00	CG-Гороскоп 2015 Сергей Цыпцын /CG EVENT, Москва—Дахаб/			17:30 – 18:00	17:30 – 18:00		Эмоциональная визуализация: европейский опыт подачи архитектурных проектов Ростислав Николаев /Москва/			17:30 – 18:00				
18:00 – 18:30				18:00 – 18:30	18:00 – 18:30	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 шесть 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.					18:00 – 18:30			
18:30 – 19:00	Закрытие конференции. Итоги всех конкурсов. Многочисленные призы. CG-ништяки. Неистовое прощание		2Д-Блок: 3D для концепт-художников. 4 часа non-stop Иван Смирнов, концепт-художник, иллюстратор, преподаватель /Allods Team/	18:30 – 19:00	18:30 – 19:00									18:30 – 19:00
19:00 – 19:30				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

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету