2 декабря

	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2»	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1» Хиты и Киты	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД» Compos&VFX	Зал «ОСТОЖЕНКА» Обо всем	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ» Motion Design
10:30 – 11:00	**Открытие конференции** Сергей Цыпцын. CG EVENT				
11:00 – 11:30	**Как сделать кино в Unity. С нуля** Mathieu Muller. Field Engineer. Unity Technologies	**Опыт работы с Голливудом: семь главных навыков концепт-художника, работающего в кино и анимации** Андрей Рябовичев. Senior Concept Artist. London. Дмитрий Дубинский. Куратор/преподаватель школы VFXLab	**Распределяй и властвуй. Шинкуем симуляции в Houdini** Евгений Стефанов. FX TD. CGF	**Революция камер глубины/Будущее сегодня** Дмитрий Ватолин. Проект VQMT3D	**Выходим за рамки: между моушн-дизайном и кино** Виталий Якин. CG-Artist/Motion Artist/ Concept Artist/Designer. Nenashev™
11:30 – 12:00					
12:00 – 12:30	**«Тёмная Башня». Силы Добра и Зла. Композеры** Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	**Персонажи для игр и анимации. Что, как и почему?** Дмитрий Габорак. Insomniac Games. Los Angeles	**Растим лес. За час** Евгений Зернов. Lead Layout Artist. CGF	**«Смешарики». Дежавю. Локации на все времена** Илья Куприянов. Супервайзер по сборке сцен и локаций. Студия «Петербург»	**Выходим на зарубежный рынок моушн-дизайна** Владислав Соловьев. Моушн-дизайнер/ арт-директор/концепт-дизайнер
12:30 – 13:00					
13:00 – 13:30	**Композитинг: главнейшее из всех искусств** Влад Ахтырский. Head of Compositing Department. MPC Vancouver	**Sila Sveta: симбиоз технологий и графики** Илья Балакин. Дизайн-директор. Михаил Дадаев. Продакшн-директор. Sila Sveta	**Как делать толпы в Miarmy** Евгений Зернов. Владимир Генералов. Lead Layout Artists. CGF	**RBD динамика в Houdini. Без компромиссов** Игорь Харитонов. Houdini FX TD. Mainroad|Post. Куратор/преподаватель школы VFXLab	**CG-проект: от концепта до финального рендера** Михаил Седов. Co-Founder/Art-Director. Василий Филилеев. Co-Founder/CG-Supervisor. Subframe
13:30 – 14:00					
14:00 – 14:30	**Лепим горбатого. Лубок против фэнтези** Павел Безбородов. Олег Погодин. Изабела Тихоньска. CGF	**ACES: новый индустриальный стандарт работы с цветом** Михаил Лёсин. CTO/Co-Founder. Main Road|Post	**«Притяжение»: Full CG-персонажа** Андрей Максимов. Main Road|Post	**Новые решения AMD для графики на CG EVENT** Ник Радовский. Руководитель направления компонентов AMD в России и СНГ	**Церемония открытия Экспо-2017 в Астане** Антон Сакара. Арт-директор. Raketamedia
14:30 – 15:00					
15:00 – 15:30			**Панельные джунгли, песчаный карьер и картошка с грибами. Создание процедурного Full CG-окружения в фильме «Притяжение»** Игорь Харитонов. Main Road|Post	**Мастер-класс «Запуск анимационного производства… одной кнопкой!»** Александр Охота. Супервайзер/лайплайн-инженер. Анимационные студии «Паровоз», «Кинофирма» и др.	**Принципы современного композитинга на примере понимания разницы между AE и Nuke** Иван Годомин. Compositing Supervisor. Игорь Эйт. VFX-Artist
15:30 – 16:00	**Выживут только особенные** Антон Ненашев. Director/Art-Director. Студия кинопродакшна «Первый канал»	**VR Concept Art — from ILM, London** Jama Jurabaev. Artist. Industrial Light&Magic. London			
16:00 – 16:30				**CG-вычисления. Настоящее и Будущее** Николай Мастер. Intel	**Cinema 4D R19: трёхмер для нормальных людей** Glenn Frey. Product Marketing Specialist. Maxon Computer
16:30 – 17:00	**«Салют-7». Гравитации.net** Алексей Гусев. ALGOUS studio				
17:00 – 17:30		**«Большой Островский». Создание драматического маппинг-шоу на Большом и Малом театрах** Тимофей Пеньков. Дмитрий Долгих. Алексей Димков. Dobro		**Тайна горизонта. Как математично выставить подснятый бэкграунд** Иван Годомин. Автор курса "VFX-Artist" в argunov.school	
17:30 – 18:00	**«Легенда о Коловрате»: сразу после премьеры** Арман Яхин сотоварищи. Main Road|Post				**Cinema 4D MoGraph — Motion Graphics Made Easy** Jonas Pilz. Maxon Computer
18:00 – 18:30				**Персонажная анимация в Unity. «Свет, камера, PLAY!»** Сергей Ледин. Разработчик игр и приложений	
18:30 – 19:00		**Внутренняя кухня художника и секретные рецепты на разные случаи жизни** Николай Туди. Арт-директор. MakersLab. Инструктор RealTime School			
19:00 – 19:30	**HR-war: дефицит кадров в условиях дефицита денег и профицита работы** Круглый стол			**От новичка до супервайзера. Руководство начинающего специалиста индустрии анимации** Евгений Анашкин. Супервайзер отдела текстуринга/шейдинга. Ольга Колошина. Супервайзер отдела режиссуры и 3D-пэйаутинга. OPEN Alliance Media	**Про частицы в Cinema 4D — 3. R&D** Андрей Доронин. Help4d
19:30 – 20:00					

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА» 2D-блок	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ» Open Source	Зал «НЕГЛИНКА» VR-Track
10:30 – 11:00			
11:00 – 11:30	**Конструктивный скетчинг и три базовых принципа** Александр Труфанов. Концепт-художник/ преподаватель SmirnovSchool	**Переулок Бруклина, или Как создать атмосферный 3D-арт в любом 3D-пакете** Вадим Игнатьев. Свободный художник	**Virtual reality unmasked. Открытие VR-блока** Александр Лавров. Генеральный директор. Vizerra
11:30 – 12:00			
12:00 – 12:30		**Blender+Unity=4K movie!** Игорь Щукин. Lampibata Animation	**Образование в виртуальной реальности: фантастика и реальность** Владимир Деген. Основатель/ генеральный директор. Chingis
12:30 – 13:00		**Inkscape без прикрас. 10 причин моей любви и ненависти** Ольга Бикмуллина. 2D-художник/стокер	
13:00 – 13:30	**Создание стиля мобильного проекта** Александр Немов. Ведущий художник. Banzai Games (Shadow Fight 3)	**Мастер-класс: как художнику пересесть с Photoshop на Krita** Виктория Сазанова. Художник-постановщик. Дмитрий Казаков. Разработчик Krita	**Синергия технологий и искусства. Дополненная реальность как новая эра в образовании и искусстве** Андрей Дробитько. Дизайнер/художник/ основатель/CEO. SketchAR
13:30 – 14:00			
14:00 – 14:30		**OpenToonz — рыба моей мечты?** Роман Степанюк. Режиссёр/аниматор/CG-Artist	**VR Full Immersion** Денис Мазур. CEO/Founder. DreamVR
14:30 – 15:00	**Просто пушка!** Данил Соловьев. Концепт-художник/ преподаватель SmirnovSchool	**КОДДТ доступа — NPR! Нефотореалистичный рендеринг и Cel-shading в Blender** Сергей Иванов. Художник	
15:00 – 15:30			**Визуализация данных в формате виртуальной реальности** Дмитрий Демаков. Co-Founder/ руководитель лаборатории. Boxglass
15:30 – 16:00		**Blender может всё!** Егор Смирнов. Супервайзер по шейдингу (lookdev TD). Студия «Петербург»	
16:00 – 16:30	**Концепт-арт за 60 минут** Григорий Лебидько. Концепт-художник/ преподаватель SmirnovSchool		**AR для миллиардов — мобильная эра** Андрей Ивашенцев. Независимый AR/VR/ MR-эксперт. Regional Director. Microsoft
16:30 – 17:00		**GIMP. Новости от разработчиков** Александр Прокудин. Libre Graphics World	
17:00 – 17:30			**Как развивается индустрия VR-аттракционов** Максим Козлов. Основатель. Interactive Lab
17:30 – 18:00			
18:00 – 18:30	**Рендер всемогущий: роль 2D-рендера в работе художника** Иван Смирнов. Концепт-художник/арт-директор/ преподаватель SmirnovSchool		**CARA VR: Не больно. Не страшно. Полезно** Владимир Яковлев. CG-Supervisor. Куратор/преподаватель школы VFXLab
18:30 – 19:00		**Используйте свой компьютер по назначению** Никита Городецкий. Архитектор/разработчик	
19:00 – 19:30			
19:30 – 20:00			

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

3 декабря

	Главный объединенный зал «СОКОЛЬНИКИ»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД» Compos&VFX	Зал «ОСТОЖЕНКА» RealTime School	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ» Animation
10:30 – 11:00	**И снова за деньги, зарплаты и заработки** Константин Харитонов. Staya.vc	**10 ошибок при создании концепта окружения и мэттпейнта для кино** Дмитрий Дубинский. Lead Mattepainting Artist/ Concept Artist. Куратор/преподаватель школы VFXLab	**On-set супервайзинг. Облегчая жизни** Игорь Эйт. Андрей Шарапко. On-set супервайзеры	**TOP LEVEL. Архитектурные чертежи в Revit** Евгений Сакович. Архитектор. The Green Design Society. Инструктор RealTime School	**Опыт создания 2D-анимации для VR** Дмитрий Горбунов. Сооснователь/продюсер/ сценарист. «Рокет Фокс»
11:00 – 11:30					
11:30 – 12:00	**Rogue One: A Star Wars Story — как ставят свет настоящие композеры** Victor Perez. NUKE™ guru	**«Притяжение»: Разбор полётов над Чертаново** Андрей Максимов. Дмитрий Кузнецов. Игорь Харитонов. Main Road|Post	**«Матильда». Управляемый хаос** Антон Кернцкий. CG-Supervisor. ALGOUS studio	**Lexus: сила света для страны восходящего солнца** Макс Алаев. Супервайзер. Sila Sveta. Инструктор RealTime School	**Как создать сериал по игре? Создание сериала «Приключения Ам Няма»** Дмитрий Горбунов. Сооснователь/продюсер/ сценарист. «Рокет Фокс»
12:00 – 12:30					
12:30 – 13:00	**V-Ray Next: вот этого вы точно не ожидали** Kalina Panteleeva feat. Adam Hotovy. Chaos Group. Sofia		**«Салют-7». Земля в иллюминаторе** Антон Кернцкий. CG-Supervisor. ALGOUS studio	**Знакомство с BOSSом** Антон Кальченко. Режиссёр/моделлер/ригер/ аниматор/специалист по спецэффектам. Инструктор RealTime School. Доцент кафедры режиссуры СПбГИКиТ	**Километражная анимация** Виктор Лакисов. Режиссёр/супервайзер анимации. Asymmetric VFX
13:00 – 13:30					
13:30 – 14:00			**FaceTracker — то, о чём нельзя говорить, но можно будет увидеть** Роман Белов. Team Lead. KeenTools. Александр Анисимов. Compositing Artist	**Кручу-верчу, PBR очень хочу! Путь от Ламберта к AxF длиною в три столетия** Борис Кулагин. Инструктор RealTime School. Доцент кафедры ИГД факультета «Дизайн» НИУ МИЭТ. Член Союза дизайнеров России. Технический специалист. «ДОКА Центр»	**Как есть липсинк** Андрей Евдокимов. Супервайзер анимации/ аниматор/стереограф/оператор
14:00 – 14:30	**Игры престолов. Highend visual effects** Max Riess. VFX-Supervisor. Pixomondo	**Agile-блок: переход на новый уровень мышления. Четыре истории — четыре судьбы** Main Road|Post. Nekki. Dobro. Wargaming			
14:30 – 15:00			**3D-трекинг в NUKE: 5 продвинутых техник в помощь композеру** Владимир Яковлев. CG-Supervisor. Куратор/преподаватель школы VFXLab	**Как интегрировать Final Cut Pro X в пайплайн** Ильяс Ахмедов. Продюсер. «Лаборатория Движущихся Картинок». HOQU.Ю. Монтажёр документального кино/Apple Certifed Trainer по Final Cut Pro X. Инструктор RealTime School	**Почём фунт килта** Андрей Евдокимов. Супервайзер анимации/ аниматор/стереограф/оператор
15:00 – 15:30	**Motion Graphics in the Marvel Cinematic Universe. From Iron Man to Thor Ragnarok** John LePore. Perception. New York				
15:30 – 16:00			**CG-ликбез: Регистрация изображений. Артефакты цифрового мира** Роман Белов. Team Lead. KeenTools	**Фотошоп по расчёту или по любви** Николай Туди. Арт-директор. MakersLab. Инструктор RealTime School	**Лицевая анимация от А до Я** Алексей Медведев. Супервайзер анимации. Wizart Series
16:00 – 16:30	**Thor: Ragnarok. Студия Framestore на CG EVENT** Андрей Савинский. Compositing Artist. Framestore. London				
16:30 – 17:00				**Моушн с позиции академического искусства** Оксана Тропина. Моушн-дизайнер/аниматор/ художник. Сооснователь. WHISPER. Инструктор RealTime School	**Незатейливый риг** Владимир Забелин. VFX-Artist
17:00 – 17:30	**Будущее визуального контента. Открытая дискуссия при участии Intel и фигур влияния из индустрии** Специальный гость конференции				
17:30 – 18:00				**Стройка века: космодром «Солнечный». Мировая творческая песочница** Вика Дорожко. Креативный дизайнер/ концепт-художник/арт-воркер/инструктор RealTime School. Вадим Емельянов. Креативный директор. «Крапива продакшн»	
18:00 – 18:30		**Нейросети вместо рендера и ротоскопа, или Дружить с Ван Гогом** Вадим Эпштейн. Медиахудожник/продюсер/ директор. in[visible]	**Куда кривая выведет. Обзор expressions в AE CC 2018 для управления шейпами** Илья Суворкин. Руководитель. Effectno. Преподаватель RealTime School		
18:30 – 19:00					
19:00 – 19:30	**Закрытие. Награждение призёров конкурсов, турниров и баттлов. CG-ништяки** Неистовое прощание				
19:30 – 20:00					

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА» 2D-блок	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ» Rendering	Зал «ПОЛЯНКА» Sculpting	Зал «НЕГЛИНКА» VR-Track	Зал «АРБАТ» Games
10:30 – 11:00	**«Как корабль назовешь, так он и поплывёт». Как сделать портфолио и не утонуть на мировом рынке** Татьяна Чернийчук. Дизайнер персонажей	**Да будет свет! Постановка света в анимационных фильмах** Алексей Журавлёв. Ведущий осветитель. «Лицензионные бренды»	**ZBrush на службе дизайнера персонажей. Игра с формой и массами** Павел Терехов	**Научная визуализация, AR, VR. Опыт в образовании и маркетинге** Иван Константинов. Руководитель/основатель. Visual Science	**Вода и воздух. Обновление стихий в World of Tanks** Егор Фатеев. Special Effects Expert. Wargaming
11:00 – 11:30					
11:30 – 12:00	**10 ошибок в подходе к концепту окружения. Учимся правильно ошибаться** Анна Лепёшкина. Концепт-художник/ преподаватель SmirnovSchool	**Визуализация. Миловский** Александр Миловский. 3D-Master		**Особенности создания Full CG VR-видеороликов** Олег Васильков. CEO/Founder. Демченко Станислав. Арт-директор. Arvizio	**От идеи к игровому персонажу: как создается визуальный мир Skyforge** Маргарита Борзых. Senior FX-Artist. Павел Ошарин. Lead Character 3D-Artist. Иван Метенёв. Senior Lighting Artist. Mail.Ru
12:00 – 12:30			**Пластическая анатомия и самообучение** Мария Панфилова. 3D-художник по персонажам/ фрилансер		
12:30 – 13:00				**VR 360 в документальном кино** Александр Горелов. Оператор-постановщик/ режиссёр пост-продакшна. Planetpics	**Baking Normal Map: достигаем качества** Максим Маковский. 3D-Artist. Room 8 Studio
13:00 – 13:30	**Создание существ** Денис Пампуха. Concept Artist. Inquake Softworks (Warhold). Преподаватель SmirnovSchool				
13:30 – 14:00		**Autodesk как сервис. Полная трансформация** Оксана Новицкая. «Облакотека»	**10 способов расстроить лида по персонажам** Виталий Лесных. Lead 3D-художник. Mail.ru Group	**Как прикладным инструментом рекламы собирать звёзды** Елизавета Яковенко. VR-продюсер. CGF	**Пришел, переоделся, снялся, получил видео. На всё — 5 минут. Аттракцион WoT Action Star на GamesCom 2017** Александр Разувалов. Технический директор. Александр Шеметов. Продюсер. Video Production/ MCS/Wargaming
14:00 – 14:30		**Техники GI. Мастер-класс о том, как смешивать и забалтывать свет и цвет** Дмитрий Чехлов. Художник по освещению и затенению			
14:30 – 15:00	**Photoshop tips'n'tricks vol. 2** Олег Юрков. Концепт-художник/ преподаватель SmirnovSchool			**Road to Hell. Как студии сами убивают рынок VR и что с этим делать** Григорий Родионов. Founder/CEO. Tengo Interactive	**Освещение в Unity. Основы, особенности, проблемы и их решение** Петр Потапов. Технический арт-директор. Ice-Pick Lodge
15:00 – 15:30		**V-Ray GPUрок** Kalina Panteleeva. Chaos Group. Sofia	**Ключи дизайна и куда их вставлять** Женя Пак. Илья Шелеменцев		
15:30 – 16:00				**Быстро — и прямо сейчас! Realtime AR в прямом эфире «Матч ТВ»** Алексей Навроцкий. Арт-директор. Vizart	**Разработка 3D-контента для мобильных игр на Unreal 4 без прикрас и высших материй** Александр Тимофеев. Старший художник. «Пушкин»
16:00 – 16:30		**Corona Renderer: что дальше?** Adam Hotovy. Partner/CEO. Render Legion			
16:30 – 17:00	**Создание иллюстрации. Подробный анализ** Иван Смирнов. Концепт-художник/арт-директор/ преподаватель SmirnovSchool				
17:00 – 17:30			**В скульптинг не можешь? Рендер поможет, или Почему важна подача** Артём Дорохин. Художник по персонажам/ фрилансер	**360 градусов «на коленке». Как традиционные монтажные программы подстроились под задачи VR и почему это хорошо для режиссёров** Георгий Молодцов. Режиссёр/куратор проекта. Russian VR Seasons	**Больше, но меньше. Максималка на минималках! Технический арт в мобильных играх** Павел Паратов. Сооснователь. POLYPLAY
17:30 – 18:00					
18:00 – 18:30					
18:30 – 19:00					
19:00 – 19:30					
19:30 – 20:00					

Autodesk Quest!

Разыщите в программе конференции пять выступлений, помеченных лого Autodesk, и посетите их. На каждом выступлении вы получите нужный штамп. Собрав все пять штампов на карточку «Ништяки» и сдав эту карточку на стойку регистрации, вы получите жетон бойца видимо-невидимого фронта Autodesk и поучаствуете в розыгрыше призов, который состоится на закрытии конференции.