

30 ноября	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2» Монстры	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1» Хиты и Киты	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ» Кино, Compos, VFX	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД» Кухня, За Жизнь	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ» Motion Design, Interactive	30 ноября	30 ноября	Зал «МЕЖДУНАРОДНАЯ» WARGAMMING TRACK Движки, Motion Design, Анимация, Houdini	Зал «НЕГЛИНКА» Animation Club Track	Зал «АРБАТ» Open Source и Железный поток	30 ноября
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыццын, CG EVENT					10:30 – 11:00					10:30 – 11:00
11:00 – 11:30	Mike Winkelmann: Beeples on CG EVENT. За жизнь и за графику Mike Winkelmann, Beeples, Charleston, SC, USA	Разрушители легенд. Правда и только правда о виртуальной и прочей реальности Александр Лавров, President, VRAARA Moscow Chapter	Aliens. Как парни из Revolution записали голливудский фильм, без денег, командой в несколько человек Тимур Абдулов, VFX-supervisor Pixomondo, Худрук Revolution Ирина Скалецкая, Executive producer, Revolution	Кухня 360°. Постпродакшн со спецями Александр Корейчик, 360° expert, Stereoscope	Там за туманами... Туманные вычисления и сервисы на их основе Игорь Лебедев, CEO/founder, Raysrender.com/ Fogtech.io Алексей Кротов, CBDO/co-founder, Raysrender.com/ Fogtech.io	11:00 – 11:30	11:00 – 11:30	Шведское блюдо с привкусом хэвиметалла Алексей Козырев, Lighting & Environment Artist, Wargaming	2D-аниматор на фрилансе Рашид Дышчев, Руководитель студии, Студия «Мультград»	3D Web-приложение средствами Blender и Verge3D. Разбор специфики пайплайна Луизин Михаил, Специалист по компьютерной графике, Soft8Soft	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00						11:30 – 12:00					11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Ленинград, KORN, Tweet-tweet: Зачем крупной студии малые формы? Александр Горохов, VFX-супервайзер/ VFX-продюсер, CGF	Unreal Engine 4 как ежедневный инструмент постпродакшн студии Михаил Дадаев, FSTR, Основатель Кирилла Ушаков, FSTR, Основатель	Кинематографический язык промышленных гигантов Дмитрий Остроградлов, Креативный директор и идейный администратор студии «Полдень»	Вся студийная рать Роман Белов, Project Lead, GeoTracker	Прототипирование сложных сетов для проектов в сфере цифрового искусства Александр Волков, Сава Михаэску, Студия Inty	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	Моушен-дизайн — это не только «шурешки» Игорь Сандимиров, Motion Designer, Wargaming	Умная реализация вашей идеи. Стандарт Организации Анимационного Производства (СОАП 2019) Александр Охота, CG пайплайн инженер Ольга Суворова, Супервайзер анимации, менеджер анимационных проектов Ольга Аргинбаева, Супервайзер анимации, менеджер анимационных проектов	AMD: Больше продукта, меньше пиара, Threadripper и кое-что еще Ник Радовский, руководитель направления компонентов AMD в России и СНГ	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00						12:30 – 13:00					12:30 – 13:00
13:00 – 13:30	Портал в будущее: интерактивная hi-end motion graphics в ринтайме. Продрай «рендер» и «комозитинг»! Влад Ткачук, Роман Цуканов, Дмитрий Палиж, Ярослав Пунинский, Synticate team	What's New in Cinema 4D Release 21 Glenn Frey, Maxon	Shanghai Fortress: Облака Влад Самаров, Senior FX Artist, CGF	Любим все Пиксели Попкорны или «И так сойдет» Андрей Евдокимов, CGF, VFX Supervisor	Motion Design или как не шмечь свои носки Антон Никаффор, Максим Иванов, Моушен-дизайнеры, MyTona	13:00 – 13:30	13:00 – 13:30	«Должен ли аниматор уметь ригать?» (Работа аниматора в Wargaming CG) Константин Набокин, CG Generalist, CG Video, Wargaming	«Спасите продакшен» или как найти баланс между желаниями и возможностями Анастасия Чернова, Режиссер-постановщик, Студия «Паровоз»	Ноутбук RTX STUDIO: повышаем продуктивность труда. Все, что вы хотели спросить, посмотреть и потрогать живьем Ирина Шеховцова, Communications Lead, NVIDIA Олег Шкода, Technical Marketing Manager, NVIDIA Сергей Балашов, Idea Consumer AP Product manager, LENOVO	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00						13:30 – 14:00					13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	Houdini 18 and the absolute worst approach to learning Houdini. Все, что вы даже боитесь спросить Moritz Schwind, ENTAGMA	MoGraph and Motion Tracking in Cinema 4D Jonas Pilz, Maxon	Диджитал ToPra по-russki Андрей Евдокимов, VFX-супервайзер, CGF	Пробивая бункеры Арман Яхин, Head at Main Road Post	Куда приводит motion design. От фриланса в Тольятти до Marvel в New York Артем Отваденков, Motion Designer, Perception, New York	14:00 – 14:30	14:00 – 14:30	Houdini pipeline. Пять лет эволюции Александр Антошук, Technical Director, CG Video, Wargaming	Ускоряем и упрощаем работу аниматора Владислав Калинин, Преподаватель, Школа Animation School	Продуктивность — не случайность. Blender и командная работа. Как зарабатывать деньги, а не нервную срыв? Комиков Степан, CEO и Tech Lead, Nexus Studio, Белгород	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00						14:30 – 15:00					14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	THX и Video Copilot: грандиозный проект изнутри Владислав Соловьев, CG Generalist / Creative Director, Ruroc Ltd, England, UK	Союз Спасения: эклектика образа VFX XIX века Евгений Гитцинград, CEO, FILMDIRECTION FX Андрей Богомолов, Руководитель ассет отдела, FILMDIRECTION FX	Houdini Artist: Путь Самурая Дмитрий Новосельцев, Houdini FX artist, Студия Main Road Post	Burning Human Арман Яхин, Head at Main Road Post	Делегируй это! Павел Борейко, Бренд-директор, Группа компаний «Цифровое телевидение»	15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Использование игровых движков для создания сценариев на примере World of Tanks Кирилл Дроздович, Film & Sound Team Lead, Film & Sound, Wargaming	Основные ошибки в анимации механики тела Алексей Медведев, Аниматор, Main Road Post	Blender: Grease Pencil для 2D-аниматоров Степан Крани, Художник, аниматор	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00						15:30 – 16:00					15:30 – 16:00
16:00 – 16:30	Avengers: Yeah, Just like that! Андрей Савинский, Framestore, London	Дополненная реальность в эфире музыкального шоу. Разрушить и сжечь концертный зал Антон Сахар, Креативный директор и соупредитель, Raketamedia	Композ Outside of The Box Кирилл Плесхов, Композитинг лектор, FXPHD	Ментальная трансформация vs цифровая эволюция Денис Астахов, CEO, Avocado Toast	Художественный лудев анатомии человека в motion дизайне Арсений Созинов, 3D Generalist, Студия dobro*	16:00 – 16:30	16:00 – 16:30	Unreal Engine 4 в моушен-дизайне на гранях геймдева Александр Пименов, Motion Designer, Wargaming	Роль камеры и окружения при создании экшен-сцен Баронов Андрей, Аниматор	Blender в реальном посте. Да или нет? Иван Лебедев, CEO и CG-супервайзер, POSTKINO FX	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00						16:30 – 17:00					16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	Виртуальный продакшен. Здесь и сейчас CGF Creative VFX Team	Третий год в иностранной студии. Остаться нельзя вернуться Андрей Савинский, Framestore, London	Симуляционные методы в деформационных ригах Houdini Андрей Максимов, Алексей Першин, Main Road Post	Рептилиоды жаждут сюжетов Виктор Ландер, Креативный директор, Avocado Toast	Оперативно формируем фундамент проекта. Как в горящем дедлайне собрать крутейший аниматик и не закопаться в самокритике Владимир Кириллов, Степан Неупокоев, CG художники, Студия dobro*	17:00 – 17:30	17:00 – 17:30	Использование игрового контента в моушен-дизайне Дмитрий Бубякин, Motion Designer, Wargaming	Маленький паровозик, который смог. О собственном анимационном проекте в технике 3D Константин Туркин, Автор анимационного проекта «Тулский Левша», Компания GamingSense	Intel. Будущее вычислений Николай Местер, Intel	17:00 – 17:30
17:30 – 18:00						17:30 – 18:00					17:30 – 18:00
18:00 – 18:30	Spider-Man: Foundry from Home. Полный разбор полетов человек паука Влад Ахтырский, Scanline, Ванкувер	DOTA-2 EPICENTER 19* Артем Щербakov, CEO, супервайзер, режиссер, Жи-Ши production	«И тут он открывает глаза» — Что мы наделали! Сергей Васильев, AMG VFX	Секретные материалы студии анимации 2x2 Анна Моржикова, Генеральный продюсер телеканала, генеральный директор студии анимации, Телеканал 2x2	Arts, Tips, Subscription, Patreon Михаил Седов, Motion Artist / Co-Founder, Subframe studio	18:00 – 18:30	18:00 – 18:30		Творчество на заказ: Отличия в работе с коммерческими проектами и арт-проектами Сергей Воробьев, Старший художник, Лаборатория интерактивной графики «United3DLabs»	Add-ons: наперегонки с создателями Александр Милославский, Программист, KeenTools	18:00 – 18:30
18:30 – 19:00						18:30 – 19:00					18:30 – 19:00

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

1 декабря	Главный объединенный зал «СОКОЛЬНИКИ» Монстры	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ» Realtime School	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД» Кухня и Пайплайн	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ» Движки	1 декабря	1 декабря	Зал «МЕЖДУНАРОДНАЯ» ИИ и Нейросети	Зал «НЕГЛИНКА» 2D-Блок / Концепт Арт	Зал «АРБАТ» Сканирование, Софты, Технологии	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА» Анимация, Анатомия, Риг	1 декабря
11:00 – 11:30	Spider-Man: Fusion Battle — расширим сознание и границы графики Андрей Савинский, Framestore, London	Нейросети в пайплайнах классической анимации Михаил Шепилов, Влад Егелынцкий, Инструкторы школы Realtime	Художник или бизнесмен? Саша «Горещ» Подгорный, Asterman, Минск	По тонкому льду PBR материалов в UE4 Захар Щербов, Lead material artist, Art supervisor, Vizor Games	11:00 – 11:30	11:00 – 11:30	Взгляд на nvidia rtx studio Новая эра в развитии мобильных рабочих станций? Дмитрий Чехлов, Художник по освещению и затенению	Комиксы и дебилы Валентин Поткин	Создание 3D-персонажей для gamedev с помощью фотограмметрии Алексей Белоклютов, CEO, Студия twin3d	Ziva Dynamics: Создание сотен CG-персонажей для блокбастеров Станислав Палочков, Technical Director, Ziva Dynamics	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00					11:30 – 12:00	11:30 – 12:00					11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Джама Джурабаев снова на CG EVENT! Mandalorian и другие проекты Джама Джурабаев, London	Фотореализм в играх. Фотореализм в играх: Unity на «максималках» Константин Кустов, Инструктор школы Realtime	Пайплайнстроение. Сказание о коммуникации, оптимизации и эффективности Илья Самохвалов, Production Supervisor, SILA SVETA	Просто 66 000 000 треугольников. Игровой движок Unity на службе телевизионной инфографики Анна Куликова, Картограф-аниматик, EMG Артем Толстогузов, Старший специалист отдела разработки, EMG Леонид Новоселов, Руководитель отдела разработки, EMG	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	Практический взгляд на перспективы ИИ в CG Дмитрий Чехлов, Художник по освещению и затенению	Создание коллекции персонажей для проекта Калибр Павел Терехов, Концепт-художник, 1C Game Studios	Будущее 4D лицевого захвата Андрей Кровоусков, Со-основатель компании Russian3DScanner, Russian3DScanner	Простые сложности: Специфика создания анимаций персонажей в Unreal Engine на примере проекта Total Lockdown Дмитрий Морозов, CTO, Студия Panzar	12:00 – 12:30
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	Интеллектуальное ассистирование в Cascadeur: как нейронные сети могут помочь аниматорам, а не хоронить их Евгений Дабин, Head of Banjai Games, Автор концепции Cascadeur	Упрощай! Стилизация в мобильной графике Владимир Кузьменко, Арт-директор, FunPlus Russia	Magvelous Designer. Шьем, симулируем для художественной анимации Игорь Фелимонов, Лид отдела симуляции, Студия «Паровоз»	Симбиоз CG и медицины Анжус Назарян, Денис Сероватов, Центр прорывных исследований «Т-медицина»	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00					13:30 – 14:00	13:30 – 14:00					13:30 – 14:00
14:00 – 14:30	Mike Winkelmann: Beeples in Action! Как делать вот это все Mike Winkelmann, Beeples, Charleston, SC, USA	Бифрост 2.0 Антон Кальченко, Инструктор школы Realtime	CGF-акселератор: ускорим валёт стартапов CG-индустрии Дмитрий Шуров, CEO, CGF Innovation	Unity vs Unreal — битва Титанов за рынок производства Мультипликация Макс Милев, DayTerium	14:00 – 14:30	14:00 – 14:30	State of the GAN: блеск и нищета порождающих моделей Сергей Николенко, Chief Research Officer, Neuromation, Synthesis AI, Samsung AI Center	Как выходить из тупиков в рисовании работ в геймдеве Руслан Ким, Фрилансер, 2D-художник	Правильная топология или как не получить пощам от 3D-аниматора Пётр Вечкасов, Арт-Директор, Crazy Panda	Анимация VS анимация Андрей Евдокимов, VFX-супервайзер, CGF	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00					14:30 – 15:00	14:30 – 15:00					14:30 – 15:00
15:00 – 15:30	Вратарь Галактики. Большой Распил Main Road Post	SketchUps — не только для кубиков Антон Афанасьев, Инструктор школы Realtime	Съемки и пайплайн тренинга по-взрослому Максим Харенко, Lead Pipeline TD, CGF Денис Гордеев, Head of Camera Dept, CGF	4k, 60fps и миллион частиц в Unity Дмитрий Минский, Технический директор, Team Serpico	15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Развитие нейросетей: сложности и перспективы Дмитрий Ватопин, YUVSoft	Сторителлинг через окружение Илья Дыков, Art lead, Loona, Минск	VR Concept Art. Полное погружение Валерий Орлов, Senior concept artist, CG Art Director	Щас сплю. От «про риг» до «риг про» Владимир Забелин, Риггер	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	Как художник художнику: У нея внутри нейронка Вадим Эпштейн, in[Visible]	Арт с позиции продюсера Константин Сахнов, Управляющий партнер, Datcroft Games	The Rise of Bifrost Roland Reyer, Technical Specialist, Media & Entertainment EMEA, Autodesk Александр Гетман, Руководитель направления Media&Entertainment, Autodesk		16:00 – 16:30
16:30 – 17:00	30 дней до Вормения: Первые утечки Main Road Post	Как OreoToonz сможет изменить анимационную индустрию Ангий Игнатьев, Инструктор школы Realtime	Моушен-дизайн на службе маркетинга телеканала и смежных медиа Илья Остриков, Арт-директор, PBN TB	Битва с Nebosкребом: Специфика работы над игровым пространством небоскреба для Unreal Engine на основе проекта Total Lockdown Дмитрий Морозов, CTO, Студия Panzar Вячеслав Григоренко, Ведущий специалист/архитектор-художник, Студия Panzar	16:30 – 17:00	16:30 – 17:00					16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	Матрица. Искусственный интеллект и визуальный контент Сергей Цыццын, 3D-артист, CG EVENT	Low-rolу графика при разработке VR приложений в Unity Юрий Кардонков, Инструктор школы Realtime	Экстремальное продюсирование интерактивных мультимедиа проектов Михаил Гайдмака, Независимый продюсер	Unreal Engine: Отражения Владимир Редка, Креативный директор студии, Pointlight Games	17:00 – 17:30	17:00 – 17:30	Лень (и нейросети) как инструмент работе 3D художника Григорий Чажевский, 3D artist, Physigalim	3D-инструменты в руках концептера по персонажам Мальгин Андрей Александрович, Художник-постановщик, Анимационная студия «Паровоз»	Фотограмметрируй это! Михаил Мыщук, Руководитель студии Spotviz		17:00 – 17:30
17:30 – 18:00					17:30 – 18:00	17:30 – 18:00					17:30 – 18:00
18:00 – 18:30	Открытая дискуссия о будущем кино, графики, анимации, искусственного интеллекта и новых технологий При участии спикеров конференции, компаний Intel, Lenovo и фигур влияния из индустрии	Как создать мокап костюм с без дрефта за 260 тысяч секунд? Vladi Krakovetskyi, CEO and co-founder, Carpe Diem Solutions LTD	Образование по-Американски и/или как получить работу в штатах Владимир Станчицкий, 3D-аниматор, Маша и Медведь	Мама, купи видеокарту или шейдер с лёгкой руки в UE4 Дмитрий Моисеев, Senior TD Artist, Watt	18:00 – 18:30	18:00 – 18:30	Нейрокомпьютерный интерфейс в VR-играх. Мозг в качестве периферийного устройства Ваграм Адамьян, Head of Production, Impulse Machine Александр Панов, CEO, Impulse Machine	Анатомия дизайна или дизайн анатомии? Павел Терехов, Art Friday School	Как расти и развиваться художнику по эффектам в игровой индустрии Кирилл Высотин, Художник по эффектам, 1C Онлайн Геймс		18:00 – 18:30
18:30 – 19:00					18:30 – 19:00	18:30 – 19:00					18:30 – 19:00
19:00 – 19:30	Закрытие. Награждение призеров конкурсов, турниров и баттлов. CG-ништики Неизвестное прощание				19:00 – 19:30	19:00 – 19:30	UNREAL QUEST: Разыгрывается NVIDIA™ GeForce RTX™ 2080TI! Разыщите в программе конференции как минимум шесть выступлений, помеченных значком Unreal Engine, и посетите их все. На каждом выступлении вы получите UE-отметку на карточку "CG-Ништики", которую вам выдали вместе с бейджем. Собрав все шесть отметок на заполненной карточке и сдав эту карточку на стойку регистрации, вы получите жетон бойца видеомониторинга UE-фронта и поучаствуете в розыгрыше NVIDIA™ GeForce RTX™ 2080, который состоится на закрытии конференции.				19:00 – 19:30
19:30 – 20:00					19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	AUTODESK МАРАФОН: Разыгрывается iPhone 11! Готов к забегу? Тогда вперед! Найдите в программе выступления, отмеченные значками продуктов Autodesk. Выберите интересные для себя и посетите минимум пять из них. В конце каждого выступления получите награду - наклейку продукта. Вклейте её в карточку AUTODESK МАРАФОН (в пакете участника). Получите последнюю наклейку на стенде Autodesk и станьте участником розыгрыша iPhone 11.				19:30 – 20:00