

Программа CG EVENT 2019 Beta 5

30 ноября	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2» Монстры	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1» Хиты и Киты	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ» Кино, Compro, 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 Цыпцын. CG EVENT										
11:00 – 11:30	Mike Winkelmann: Beepie on CG EVENT. За жизнь и за графику	Разрушители легенд. Правда и только правда о виртуальной и прочей реальности Александр Лавров. President. VRARA Moscow Chapter	Aliens. Как парни из Revolution записали голливудский графон, без денег, командой в несколько человек Тимур Абулов. VFX-supervisor Pixamondo. Худрук Revolution Ирина Скалецкая. Executive producer. Revolution	Кухня 360°. Постпродакшн со спецями Александр Корецкий. 360° expert. Stereoscope	Прототипирование сложных сетов для проектов в сфере цифрового искусства Савва Микаеску. Ведущий разработчик. Inty Александр Волков. Со-основатель студии. Inty	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 Лузанин Михаил. Специалист по компьютерной графике. Soft8Soft.	11:00 – 11:30
11:30 – 12:00	Mike Winkelmann. Beepie. Charleston, SC, USA					11:30 – 12:00	11:30 – 12:00				11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	Зачем большой студии малые формы? Александр Горохов. Генеральный продюсер. CGF	Unreal Engine 4 как ежедневный инструмент постпродакшн студии Михаил Дадаев. FSTR. Основатель Кирилл Ушаков. FSTR. Основатель	Кинематографический язык промышленных гигантов Дмитрий Остроглазов. Креативный директор и идейный вдохновитель студии «Полдень»	Вся студийная рать Роман Белов. Project Lead. GeoTracker	Motion Design или как не смежечь свои носы? Антон Никифоров, Максим Иванов. MyToPa	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	«Должен ли аниматор уметь ригать?» (Работа аниматора в Wargaming CG) Константин Налобин. CG Generalist, CG Video. Wargaming	Умная реализация вашей идеи. Стандарт Организации Анимационного Производства (СОАП 2019) Александр Соловьев. CG пайплайны инженер Ольга Сидорова. Супервайзер анимации, менеджер анимационных проектов Ольга Догалева. 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	Портал в будущее: интерактивная hi-end motion graphics в риалтаиме. Прощай «рендер» и «компоЗИТИНГ»! Влад Ткачук, Роман Цуканов, Дмитрий Папик, Ярослав Пунинский. Synticate team	DOTA-2 EPICENTER 19' Артём Щербakov. CEO, супервайзер, режиссер. Жи-Ши production	Shanghai Fortress: Облака Влад Самаров. FX-artist. CGF	Любви все Пиксели Попкорны или «И так сойдет!» Андрей Евдокимов. CGF. VFX Supervisor	What's New in Cinema 4D Release 21 Glenn Frey. Maxon Computer	13:00 – 13:30	13:00 – 13:30	Моушен-дизайн – это не только «шурешки» Игорь Сандимиров. Motion Designer. Wargaming	«Спасите продакшен» или как найти баланс между желаниями и возможностями. Анастасия Чернова. Режиссер-постановщик. Студия «Паровоз»	Blender в реальном посте. Да или нет? Иван Лебедев. CEO и CG-супервайзер. POSTKINO FX	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00	Houdini 18 and the absolute worst approach to learning Houdini Все, что вы даже боялись спосить Moritz Schwind ENTAGMA	Куда приводит motion design. От фриланса: Тольятти до Marvel в New York Артём Отоадеков. Motion Designer. Perception, New York	Диджитал ToPra по-russki Андрей Евдокимов. VFX-супервайзер. CGF	Пробивая бункеры Арман Яхин. Head at Main Road Post	MoGraph and Motion Tracking in Cinema 4D Jonas Pilz. Maxon Computer	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 невзвешивать сырьё? Комисов Степан. CEO и Tech Lead. Nexus Studio, Белгород	14:00 – 14:30
14:30 – 15:00	ТНХ и Video Copilot: грандиозный проект изнутри Владислав Соловьев. CG Generalist / Creative Director. Ruroc Ltd, England, UK	Союз Спасения: эклектика образа VFX XIX века изнутри Евгений Гитциграт. CEO. FILMDIRECTION FX Андрей Богомолов. Рководитель ассет отдела. FILMDIRECTION FX	Houdini Artist: Путь Самурая Дмитрий Новосельцев. Houdini FX artist. Студия Main Road Post	Burning Human Арман Яхин. Main Road Post	Моушн-дизайн на службе маркетинга телеканала и смежных медиа Илья Остриков. Арт-директор. PEH TB	15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Использование игровых движков для создания синематики 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 Крапи. Художник, аниматор.	15:00 – 15:30
15:30 – 16:00	Avengers: Yeah. Just like that! Андрей Савинский. Framestore. London	Дополненная реальность в эфире музыкального шоу. Разрушить и смежечь концертный зал Антон Сакара	Композ Outside of The Box + сила костылей Кирилл Пляшаков. Композитинг лектор. FXPHD	Ментальная трансформация vs цифровая эволюция Денис Астахов. CEO. Avocado Toast	Художественный луджев 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 грандгеймдева Александр Пименов. Motion Designer. Wargaming	Роль камеры и окружения при создании экшен-сцен Баронов Андрей. Аниматор	Ноутбуки RTX STUDIO: повышаем продуктивность труда Все, что вы хотели спосить, посмотреть и Ирина Шеховцова. Communications Lead. NVIDIA Oleg Shkoda. Technical Marketing Manager. NVIDIA	16:00 – 16:30
16:30 – 17:00	Виртуальный продакшен. Здесь и сейчас. CGF Creative VFX Team	Третий год в иностранной студии. Остатки нельзя вернуть Андрей Савинский. Framestore. London	Симуляционные методы в деформационных ригах Houdini Андрей Максимов. Main Road Post	Рептилионды 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 моушн-дизайне Дмитрий Бубякин. Motion Designer. Wargaming	Маленький паровозик, который смог. О собственном анимационном проекте в технике 3d Константин Туркин. Автор анимационного проекта "Тульский Левша". Компания Gammasense	Intel. Будущее вычислений Николай Местер. Intel.	17:00 – 17:30
17:30 – 18:00	Spider-Man: Foundry from Home. Полный разбор полетов человек паука Влад Ахтырский. Scanline. Ванкувер		«И тут он открывает глаза» – Что мы наделали! Сергей Васильев. AMG VFX	Секретные материалы студии анимации 2x2 Анна Морякова. 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: наперегони с создателями Александр Миловский. Программист. KeenTools	18:00 – 18:30
18:30 – 19:00						18:30 – 19:00	18:30 – 19:00				18:30 – 19:00
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: Illusion Battle – расширяем сознание и границы графики Андрей Савинский. Framestore. London	Нейросети в пайплайне классической анимации Михаил Шепилов, Влад Еглыницкий. Инструкторы школы Realtime	Художник или бизнесмен? Саша "Горец" Подгорный. Astermann, 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 Дмитрий Чехлов. Художник по освещению и затенению	Комиксы и дебилы Валентин Поткин	Создание 3D-персонажей для gameDev с помощью фотограмметрии Алексей Белокотлов. CEO. Студия twin3d	Ziva Dynamics: Создание сотен CG-персонажей для блокбастеров Станислав Палонов. 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	Джамал Джурбаев снова на CG EVENT! Mandalorian и другие проекты Джамал Джурбаев. London	Фотореализм в играх Константин Кустов. Инструктор школы Realtime	Пайплайностроение. 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 Кудряшова. Хитропар-аналитик. smi Антон Толстогузов. Старший специалист отдела разработки. БИГ Денис Коловоянов. Директор по развитию. БИГ	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	Практический взгляд на перспективы ИИ – от теории к практике 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 Кровопухов. 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	Интеллектуальное ассистирование в Cascadeur: как нейронные сети могут помогать аниматорам, а не хонорить их Евгений Дабин. Head of Banzai Games. Автор концепции Cascadeur	Упрощай! Стилизация в мобильной графике Владимир Кузьменко. Арт-директор. FunPlus Russia	Marvelous Designer. Шьем, симулируем и анимируем Игорь Филимонов. Лид отдела симуляции. Студия Паровоз	Симбиоз CG и медицины Айкуш Назарян, Денис Сероватов. Центр прорывных исследований "IT-медицина"	13:00 – 13:30
13:30 – 14:00	Mike Winkelmann: Beepie in Action! Как делать вот это все Mike Winkelmann. Beepie. Charleston, SC, USA	Ильяс Ахмедов. Инструктор школы Realtime	Autodesk Shotgun. В чем сила, Брат? Александр Гетман. Руководитель направления Media&Entertainment. «ПОИНТ»	Превиз в UE4: все движется, блестит и звезная музыка Егор Томский. CEO. Watt	13:30 – 14:00	13:30 – 14:00	State of the GAN: блеск и нищета порождающих моделей Сергей Николаенко. Chief Research Officer. Neuromation. Synthesis AI. Samsung AI Center	Как выходить из тупиков в рисовании работая 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	13:30 – 14:00
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
15:00 – 15:30	Вратарь Галактики. Большой Распил Main Road Post	SketchUp – не только для кубиков Антон Афанасьев. Инструктор школы Realtime	Съемки и пайплайн трекинга по-взрослому Максим Харенко. Lead Pipeline TD. CGF Денис Гордеев. Head of Camera Dpt. 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 Ватолин. YUVSoft	Сторителлинг через окружение Илья Дыков. Art lead. Loona, Минск	VR Concept Art. Полное погружение Валерий Орлов. Senior concept artist. CG Art Director	Щас спую. 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	Как художник художнику: У нея внутри нейронка Вадим Эпштейн. In[visible]	Арт с позиции продюсера Константин Сахов. Управляющий партнёр. Datcroft Games	The Rise of Bifrost Александр Гетман. Руководитель направления Media&Entertainment. «ПОИНТ»		16:00 – 16:30
16:30 – 17:00	30 дней до Вторжения: Первые утечки Main Road Post	Агний Игнатьев. Инструктор школы Realtime	Делегирый это! Павел Борейко. Бренд-директор. Группа компаний «Цифровое телевидение»	Битва с Небоскребом: Специфика работы игровым пространством небоскреба для Epicine 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	Лень (и нейросети) как инструмент работе 3D художника Григорий Чижевский. 3d artist. Phygitalism	3D-инструменты в руках концептера по персонажам Мальгин Андрей Александрович. Художник-постановщик. Анимационная студия "Паровоз"	Фотограмметрируй это Михаил Мыцк. Руководитель студии Spotviz		16:30 – 17:00
17:00 – 17:30	Матрица. Искусственный интеллект и визуальный контент. Сергей Цыпцын. 3D-астролог. CG EVENT	Low-poly графика при разработке VR приложений в Unity Юрий Кардонов. Инструктор школы Realtime	Экстремальное продюсирование интерактивных мультимедиа проектов Михаил Гайдамака. Независимый продюсер	Образование по-Американски и/или как получить работу в штатах Владимир Станишевский. 3d-аниматор. Маша и Медведь	17:00 – 17:30	17:00 – 17:30	Нейрокомпьютерный интерфейс в VR-играх. Мозг в качестве периферийного устройства Ваграм Адам. Head of Production. Impulse Machine Александр Панов. CEO. Impulse Machine	Дизайн анатомии или анатомия дизайна Павел Терехов. Art Friday School	Realtime VFX: как расти и развиваться художнику Кирилл Высотин. Художник по эффектам. 1C Онлайн Геймс		17:00 – 17:30
17:30 – 18:00					17:30 – 18:00	17:30 – 18:00					17:30 – 18:00
18:00 – 18:30					18:00 – 18:30	18:00 – 18:30					18:00 – 18:30
18:30 – 19:00					18:30 – 19:00	18:30 – 19:00					18:30 – 19:00
19:00 – 19:30	Заккрытие. Награждение призеров конкурсов, турниров и баттлов. CG-ништяки				19:00 – 19:30	19:00 – 19:30					19:00 – 19:30
19:30 – 20:00	Неистовое прощание				19:30 – 20:00	19:30 – 20:00					19:30 – 20:00