

ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

10:00 – 10:30	Открытие конференции. Сергей Цыпцын, CG EVENT
10:30 – 11:00	Трёхмерный полный метр для чайников. Большая команда аниматоров. Студия «Мельница»
11:00 – 11:30	
11:30 – 12:00	Unity: Adam — как это можно сделать. Валентин Симонов. Unity Technologies
12:00 – 12:30	
12:30 – 13:00	Три-четыре — взяли! История о том, как в V-Ray появился денойзер. Калина Пантелеева. Chaos Group
13:00 – 13:30	
13:30 – 14:00	Прогулки по Болгарской деревне. Кому еще страшно рендерить в V-Ray for Maya? Калина Пантелеева. Chaos Group
14:00 – 14:30	
14:30 – 15:00	CGF: Маленькие секреты Большой студии. Илья Торопов. CGF
15:00 – 15:30	
15:30 – 16:00	Диагноз. Арман Яхин, Main Road Post
16:00 – 16:30	
16:30 – 17:00	Будущее вычислений.* Николай Местер. Intel
17:00 – 17:30	Scream School расширяет границы образования в индустрии развлечений. Екатерина Черкес-заде. Scream School / Московская школа кино
17:30 – 18:00	«28 панфиловцев»: Сделано людьми, про людей, для людей. Андрей Шальопа, Миша Лосев. SCANDINAVA
18:00 – 18:30	
18:30 – 19:00	Сила идеи, или почему контент круче оборудования. Андрей Попов. Ascreen
19:00 – 19:30	Мультимедиа-инсталляции как реакция на реальность. Дмитрий Остроглядов. Студия «Полдень»
19:30 – 20:00	
20:00 – 20:30	Невероятные приключения супервайзеров из России. Алексей Гусев. ALGOUS studio
20:30 – 21:00	
21:00 – 21:30	
21:30 – 22:00	Закрытие конференции. Подведение итогов, вручение призов.

ЗАЛ 2.02

	GeoTracker! Как мы трекер писали. Роман Белов. keen-visuals
	Философия Motion Design. Илья Остриков, Scream School/Московская Школа Кино
	Компьютерная графика и реальная жизнь. Дмитрий Знаменский, центр MAPC
	Тотальный моделинг. Александр Миловский. 3D Master
	Огонь, дым и подводные камни. Симуляция огня и дыма в Maya и рендеринг в Arnold. Александр Клыгач. СПбПУ
	Когда дедлайн завтра. Секреты оптимизации рендеринга анимации в V-ray. Сергей Стрелков. СПбПУ
	Технология BIM для дизайнеров интерьера и не только: делаем за день то, что другие строят неделю. Александр Высоцкий. Vysotskiy consulting
	Как управлять с Asset'ами? Или стабильное Cerebro с лайками. Константин Харитонов. Cerebro
	Как найти работу в индустрии и при чем тут Staya? Константин Харитонов, вожак Стаи
	Несекретные секреты поиска работы. Марина Соловова. Saber Interactive
	Смешарики. Между началом и будущим. Или как укротить дракона. Олег Муранов. Егор Смирнов, Дмитрий Крюков. Студия «Петербург»

ЗАЛ 2.18

	Как родить персонажа за 9 месяцев. Роберт Кубус. СПбПУ
	Риг: Веревки, гусеницы, цепи — можно ли без динамики. Андрей Беляев. Студия «Мельница»
	NURBS в риге персонажей — незаслуженно забытый! А так же деформация персонажей для полного метра. Павел Волокушин. Студия «Мельница»
	Муза по вызову. Как вкалывать художником в геймдеве и сохранить человеческий облик. Татьяна Ветрова. Sperasoft
	Как я делаю корабли. Куксов Андрей. Wargaming St.-Petersburg
	Локации в World of warships. Сергей Куксов. Wargaming St.-Petersburg
	А чем мы хуже MARVEL? Делаем комикс в 4D. Мария Журбенко, Алексей Колычев. Wargaming St.-Petersburg
	Особенности национального аутсорса анимации за рубежом. Андрей Евдокимов, Asymmetric VFX
	Персонажи: быстро или больно? Саша «Горец» Подгорный. Magic CG
	«28 панфиловцев»: Производственный пайплайн. Комбинирование специальных эффектов в фильме. Миша Лосев, Иван Годомин. SCANDINAVA Илья Линдберг, Shotty
	«28 панфиловцев»: Визуальная сторона фильма. Художник и война. Обычное дело. Дима Калясин. SCANDINAVA

* В 17-00 состоится экскурсия в суперкомпьютерный центр Политехнического университета сразу после выступления компании Intel.