

MAIN HALL **3** FLOOR

MASTER CLASS OUTDOOR HALL

MASTER CLASS INDOOR HALL **1** FLOOR

2D: STALKER HALL **-1** FLOOR

09:00

Начало регистрации

09:30

Открытие

Сергей Цыпцын /CG EVENT/

10:00

Warface: никаких границ — запуск реально глобальной игры

Wim Coveliers /Crytek GmbH/

11:00

«Никита Кожемяка и вогняна квітка». Шишки и грабли полного 3D-метра. Честный разбор ошибок

Дмитрий Белинский /«Панама Гранд При»/

11:30

One step beyond with V-Ray for 3ds Max, V-Ray for Maya and Phoenix FD

Константин Гайтанджиев /Chaos Group/

12:00

12:30

13:00

Встреча сверхсил: Сверх-рендер V-Ray встречает сверх-композеров The Foundry

Константин Гайтанджиев /Chaos Group/,
Хуан Салазар /The Foundry/

13:30

14:00

14:30

«Метро»: Взгляд изнутри

Борис Луцюк /«ПРОФИТ», Amalgama VFX/

15:00

15:30

«Метро»: Тонны воды и бетона

Арман Яхин, Станислав Пологрудов,
Александр Липилин /Main Road|Post/

16:00

16:30

17:00

«Метро»: Начало

Александр Горохов, Павел Безбородов,
Егор Томский /CGF/

17:30

18:00

Adobe Creative Cloud. Часть 1. СС и дизайн- и контент-инструменты

Андрей Козьяков /Adobe Systems/

18:30

Adobe Creative Cloud. Часть 2.

Adobe Edge Tools&Services

Андрей Козьяков /Adobe Systems/

19:00

19:30

Adobe Creative Cloud. Часть 3. СС для профессионалов в сфере обработки видео и постпродакшн

Андрей Козьяков /Adobe Systems/,
Илья Суворкин, Андрей Доронин /RealTime School/

20:00

20:30

3D — подходит ли это вам? Лекция-беседа

Юрий Лебедев /3dyuriki.com/

NUKE: 1 000 мелочей композа

Дмитрий Широков /Online-VFX/

Центр обучения визуальным эффектам Online-VFX в Киеве

Команда Online-VFX

«Метро»: Шот длиной в полгода и один месяц

Стас Пологрудов /Main Road|Post/

Arnold — эволюционный рендер для кино и трехмерной анимации

Вячеслав Богданов /RealTime School/

Погружение в анимацию

Владимир Лазаренко-Маневич /RealTime School/

Неистовое прощание

Начальная кастомизация NUKE v2.0

Владимир Яковлев /CGF/

Железный Блок: Железное CG

Александр Жалюк /CGF/

Рендер-фермы от «А» до «Я»

Дмитрий Слепичев /PeaRender/

Cerebro: Новые возможности

Егор Борщевский /«Универсальные системы управления»/,
Константин Харитонов /Cerebro Inc./

Проект «Мотыльки».

Путь от реальной локации до виртуальной

Дмитрий Овчаренко, Андрей Богданов /Postmodern Digital/

V-Ray for Maya: advanced rendering, shading and rendering workflow

Константин Гайтанджиев /Chaos Group/

Complexity Box — что это такое?

Андрей Гончаров /«Контакт Медиа Групп»/

Круглый стол «Украинский продакшн и постпродакшн. Между Востоком и Западом»

2D-Блок: Matte Painting и игровые фоны

Ольга Соболев /Plarium/

2D-Блок: От иконы до iPhonea

Валерий Орлов /MAGIX FX/

2D-Блок: Раскадровка и концепт-арт для кинематографа, часть 1

Стас Лебедев /CGF/

2D-Блок: Раскадровка и концепт-арт для кинематографа, часть 2

Валерий Зражевский /CGF/

2D-Блок: Раскадровка и концепт-арт для кинематографа, часть 3

Елена Земцова /CGF/

2D-Блок: Фантазия художника, задача и стиль

Роман Гуро /Nival Red/

2D-Блок: Анимация персонажей в 2D-играх

Олег Акимов /iLogos/

Легкий способ начать анимировать в Houdini(!)

Александр Липилин /Main Road|Post/

Unity 3D — звезда игровой индустрии

Александр Аксенов /Arena Race/

09:00

09:30

10:00

10:30

11:00

11:30

12:00

12:30

13:00

13:30

14:00

14:30

15:00

15:30

16:00

16:30

17:00

17:30

18:00

18:30

19:00

19:30

20:00

20:30