

	ГЛАВНЫЙ ЗАЛ «СОКОЛЬНИКИ—2»	ЗАЛ «СОКОЛЬНИКИ—1»	ЗАЛ «ОХОТНЫЙ РЯД»		ЗАЛ «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	ЗАЛ «АРБАТ»	ЗАЛ «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	
10:00		1 декабря, суббота		10:00				10:00
10:30	Открытие конференции Сергей Цыпцын /CG EVENT, Москва—Дахаб/		Семинары от студии CGF	10:30	Семинары от студии Main Road Post	Архитектурная визуализация и 2D-Блок	Blender Block	10:30
11:00	«Высоцкий». Лицом к лицу Андрей Никитин, Ольга Никулина /Trigraph, Москва/	Adobe Video Production в условиях жестких дедлайнов. Практическое руководство для успешной карьеры Илья Суворкин /RealTime, Москва/ 	Практический трекинг Григорий Обыденов /CGF, Москва/	11:00		Архитектурная визуализация в России сегодня Павел Яроцкий, Артем Горбачев /iCube, Москва/	Открытый проект: плюсы и минусы Игорь Щукин /проект «Лампибата», Пермь/	11:00
11:30				11:30	Анимация массовки в Houdini Александр Липилин /Main Road Post, Москва/		Анимационный инструментарий в Blender Артур Шамшадинов /PropellerS Studio, Казань/	11:30
12:00	Как устроен европейский рынок анимации и как туда попасть? Павел Мунтян /Toonbox, Москва/	Запускаем змея в мозг, или Customization Cerebro при помощи Python API Константин Харитонов /Cinesoft, Москва/	Полигоны для творчества — много ли их нужно? Алексей Калинин /CGF, Москва/ 	12:00		Подача архитектурного проекта Александр Цимайло /арх. бюро «Цимайло Ляшенко & Партнеры», Москва/		12:00
12:30				12:30	Houdini по-мягкому Стас Пологрудов /Main Road Post, Москва/	Рендер-фермы от «А» до «Я» Дмитрий Слепичев /PeaRender, Москва/		12:30
13:00		Production lighting, shading and rendering techniques in V-Ray for Maya Dimitar Krastev aka Jimmy /Chaos Group, София, Болгария/ 	Начальная кастомизация Nuke Владимир Яковлев /CGF, Москва/	13:00			Проект «Манго»: Как я резал маски в 3D-пакете. Истории из жизни настоящих джедаев Роман Володин, джедай	13:00
13:30	Школа компьютерной графики Scream School: три года в индустрии! Екатерина Черкес-Заде /Scream School, Москва/			13:30		Разработка 3D-плагинов  Андрей Изранцев /iCube R&D Group, Москва—Рязань/, Павел Кузнецов /iCube R&D Group, Москва/		13:30
14:00			Анимация камеры и все, что с этим связано Егор Томский /CGF, Москва/	14:00				14:00
14:30	Эффекты для проектов «Восстание планеты обезьян» и «Мстители» Jayse Hansen, freelance designer for film /Las Vegas, USA/ 	Digital media: самиздат XXI века. Как выпустить свой журнал или портфолио под iOS и Android Серж Кащавцев aka Scout /RealTime, Москва/ 	Plausible шейдинг в RenderMan'e Стас Ермаков /CGF, Москва/	14:30	Houdini по-жесткому Стас Пологрудов /Main Road Post, Москва/	Плагины в помощь визуализатору Алексей Дук /iCube R&D Group, Москва/ 	Blender+V-Ray = V-Ray/Blender  Андрей Изранцев /iCube R&D Group, Москва—Рязань/	14:30
15:00				15:00			Cycles — современный CPU/GPU-рендер в Blender. Может ли он заменить V-Ray? Александр Миловский /3D Master, Санкт-Петербург/	15:00
15:30				15:30		Архивиз через океан Павел Бурдин /Transparent House, Сан-Франциско—Москва/		15:30
16:00	Церемония награждения победителей конкурса «Полигон для творчества—2012»	Rhythm&Hues: «Жизнь Пи» и другие проекты студии Евгений Вендровский /Rhythm&Hues, Лос-Анджелес, США/	Miarmy: Как создаются толпы в Китае Егор Томский /CGF, Москва/	16:00	Nuke Partially deep Леонид Французов /Main Road Post, Москва/		Композитинг в Blender Михаил Солюянов /slonstudio.org, Нижний Новгород/	16:00
16:30				16:30		Магазины 3D-моделей, или Как заработать на одной работе дважды? Александр Бурбицкий /CGSputnik, Москва/	Motion-дизайн в Blender Сергей Метельский /студия «Кит», Санкт-Петербург/	16:30
17:00	Online-VFX: Учить, чтобы работать, и работать, чтобы учить Центр обучения Online-VFX /World Wide Web/	Производство визуальных эффектов для фильма Тима Бертона «Мрачные тени» (“Dark Shadows”). Композитинг. Как мы сделали это в Nuke Влад Ахтырский /Лондон, Великобритания/	Гектары зелени в Houdini и не только Дмитрий Долгих /CGF, Москва/	17:00				17:00
17:30				17:30	Риг. Один год «Августа» Алексей Зайцев /Main Road Post, Москва/		Использование Blender в короткометражном фильме “The Message” Дан Реут /Levitation Studio, Москва/	17:30
18:00	CG MAFIA: кто пришел на Ивент? Сергей Цыпцын /CG EVENT, Москва—Дахаб/		«Президент Линкольн»: Как создавалась кровь Павел Коваленко /CGF, Москва/	18:00		2D-Блок: Персонаж: от формы до наполнения Елена Беспалова, художник /Москва/ 		18:00
18:30		Цвет и коррекция Дмитрий Широков /центр обучения Online-VFX, Москва/		18:30		2D-Блок: Работа с образом персонажа Александр Подгорный aka Gorec /Magic CG, Минск/ 		18:30
19:00	Превизы и виртуальное кинопроизводство. Live-шоу Егор Томский /CGF, Москва/		Гужевого транспорт в кино : сетап кареты Антон Пашканиц /CGF, Москва/	19:00	Naiad: восставший из AD'a. Мифы и реалии Влад Тушевский /Main Road Post, Москва/		Противостояние 3D-титанов: 3ds Max, Maya, Blender — кто лучше? Александр Миловский /3D Master, Санкт-Петербург/	19:00
19.30				19.30		2D-Блок: Раскадровка Алексей Свяжин, режиссер /Самара/		19.30

Красной рамкой отмечены выступления, доступные по Простому билету. Для посещения остальных необходим ВИП-билет

	ОБЪЕДИНЕННЫЙ ЗАЛ «СОКОЛЬНИКИ»	ЗАЛ «ОХОТНЫЙ РЯД»	ЗАЛ «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	ЗАЛ «АРБАТ»	ЗАЛ «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	
10:00	2 декабря, воскресенье There and back again: Туда и обратно Сергей Невшупов /CGF, Владивосток/ Latest developments in V-Ray for Maya, Phoenix FD for Maya and a sneak preview of V-Ray for Nuke! Dimitar Krastev aka Jimmy /Chaos Group, София, Болгария/ «Сталинград». Work in progress Арман Яхин, Дмитрий Широков /Main Road Post, Москва/ Intel. Вычисления. Нереальные возможности реальных изделий Николай Местер /Intel, Москва/ Суперкомпьютеры сегодняшнего дня. Супер-компактно и супер-быстро Юрий Мигаль /группа компаний РСК, Москва/ CG artist — where are you coming? Евгений Вендровский /Rhythm&Hues, Лос-Анджелес, США/ «Храбрая сердцем». Студия Pixar на CG EVENT! Константин Промохов /Pixar, Сан-Франциско, США/ CG-Software: гороскоп на 2013 год Сергей Цыпцын /CG EVENT, Москва—Дахаб/ Закрытие конференции. Подведение итогов конкурса от Wacom. Награждение победителей конкурса "EventReel—2012". Раздача CG-слонов и CG-ништяков	Семинары от студии CGF и 2D-Блок	Семинары от студии Trigraph и секция «Мэппинг»	Анимация и Риг	Обо всем	10:00
10:30		Специфика работы художника в современном кинопроизводстве Стас Лебедев /CGF, Москва/	Advanced 3D-трекинг, или Русская смекалка Павел Шнитов /Trigraph, Москва/	Asset Management: структура данных анимационного проекта Алексей Калмыков /КиноАтис, Москва/	Vue: внедрение в существующий пайплайн Дмитрий Еременков /Game Insight, Москва/	10:30
11:00						11:00
11:30		Секреты мастерства на примере концептов для кинопроектов Валерий Зражевский /CGF, Москва/	Спецэффекты без Houdini, или Магия в промышленных масштабах Алексей Иванов, Артём Гольмамедов, Давид Аллахвердян /Trigraph, Москва/	Профессиональная настройка персонажей в Softimage Максим Гуреев /Москва/	Как выбрать профессиональную рабочую станцию Алексей Самойлов /Hewlett Packard, Москва/	11:30
12:00						12:00
12:30		Приемы и хитрости при создании мэт-пэйнта в реальном времени Ольга Антоненко /CGF, Москва/	Здравствуй, «цифра», Новый год! Аркадий Дубинин /Trigraph, TriFX, Москва/	Риг на основе ICE — что это и с чем его едят? Максим Евграфов aka Summatr /Москва/	GPU-accelerated рендереры: два года спустя Дмитрий Чехлов aka dimson3d /Екатеринбург/	12:30
13:00						13:00
13:30		От первого скетча до финального мэт-пэйнта Алексей Смирнов /CGF, Москва/	Мэппинг и интерактив сегодня Станислав Глазов /houdini howto, Visuals.108, Москва/	Поговорим об анимации Андрей Тренин, Денис Афанасьев /animationclub, Москва/	Превизы в разработке игр: практический опыт применения Дмитрий Астапкович /Mail.Ru Group, Москва/	13:30
14:00		От мэт-пэйнта до финального композа Алексей Усков /CGF, Москва/	Houdini по-быстрому: мэппинг-эффекты на скорую руку Станислав Глазов /houdini howto, Visuals.108, Москва/	Риг с затеями и без. Записки серийного сетопера Владимир Забелин /Москва/		14:00
14:30						14:30
15:00			Костюм Xsens для real-time захвата движения Алёна Данилова /Sila Sveta Studio, Москва/	Новые (и хорошо забытые старые) возможности Adobe Premiere Pro CS6 Дмитрий Ларионов /Scream School, Москва/	15:00	
15:30					15:30	
16:00	2D-Блок: Environment Sketching Иван Смирнов aka SonkeS /RealTime, Москва/		Quartz Composer в проектах Алексей Епишев /Radugadesign, Москва/	Майские Ассеты как основа безопасного сетапа Владимир Забелин /Москва/	16:00	
16:30					16:30	
17:00			Полный цикл: видеомэппинг своими руками Вадим Эпштейн /in[visible] studio, Москва/		17:00	
17:30					17:30	
18:00	2D-Блок: Создание костюмов в «Аллодах Онлайн» Максим Мошков /Mail.Ru Group, Москва/		Производство медиаинсталляции на примере проекта для Gillette Денис Астахов /Russian Visual Artists, Москва/		18:00	
18:30					18:30	
19:00			Интерактивная инсталляция средствами Touch Designer Дмитрий Напольнов /Sila Sveta Studio, Москва/		19:00	
19:30					19:30	

Красной рамкой отмечены выступления, доступные по Простому билету. Для посещения остальных необходим ВИП-билет