

	ГЛАВНЫЙ ЗАЛ	2D-БЛОК	МАСТЕР-КЛАССЫ	СЕМИНАРЫ	15 МИНУТ СЛАВЫ	СТЕНД ШКОЛЫ SCREAM SCHOOL	
	<h1>11 декабря, суббота</h1>						
9:30	Начало регистрации						9:30
10:00							10:00
10:30	Soundcheck. Stereo 3D check. Открытие конференции. Немного статистики						10:30
11:00	СТЕРЕО-70 — РЕАНИМАЦИЯ /Asymmetric VFX/						11:00
11:30	Post-production на платформе Apple. Компания ProVideo Systems при участии студии Red Screw. Евгений Субочев, Иван Тиунов	2D-блок: Язык визуальных образов.	Рем и мечем, или Динамические технологии в Maya.	Как организовать и спланировать эффективный производственный процесс на Mac? О железе, софте и людях	Превизуализация — что это и зачем. Егор Томский /CLR/		11:30
12:00	London Post: Английский post-production: Заметки очевидца.	Роман Гуро, Киев	Владимир Забелин, Autodesk Author		3D-сканер на колёне. Будущее удаленного сканирования. Андрей Кровотусков	Анимационный сериал «Мульт-личности».	12:00
12:30	Владислав Ахтырский /Cinesite, Лондон/					Валерий Коваль, Игорь Шумилов	12:30
13:00	Scream School. Профессиональное обучение post-production: Выпускной						13:00
13:30	Выступление компании AMD	2D-блок: 3D для художников: Медленно и страшно, или Последствия непоставленной задачи.	Вольюметрические эффекты.	Накопить и сохранить: сервера, хранилища данных и управление цифровыми ассетами с использованием Final Cut Server, Xsan, ExaSan	Создание 3D на основе фотографии. Ускорение процесса создания 3D-модели. Сергей Архипов, видеодизайнер		13:30
14:00	V-Ray Pipelines: Post-production, Stereoscapy, GPU-s and beyond. Power, speed and interactivity in V-Ray 2.0 /Chaos Group/	Иван Sonkes Смирнов	Евгений Вендровский /Rhythm&Hues, USA/		AnimationClub.Ru — новый ресурс для аниматоров. Алексей Модряков, Андрей Тренин		14:00
14:30						Всерез о несерьезном: art-pipeline Postal 3.	14:30
15:00	Ночные совы из Animal Logic. Денис Шукин /Fire Department/					Андрей Белкин /компания «Акелла»/	15:00
15:30	Энергоберегающие супер-компьютеры для мощных графических вычислений. Егор Дружинин /РСК СКИФ/ Санта Autodesk на тему «Быстро, дешево, качественно: как получить все сразу?» Олег Сигаев /Autodesk/	GPU-ускорение в визуализации. Интерактивные визуализаторы.	Особенности практического композитинга — 2010.	Использование Autodesk Smoke, Final Cut Studio и BlackMagic DaVinci на Mac. От фрилансеров до больших студий. Монтаж, графика, конформ и цветокоррекция на Mac.	Часть 1	Анимация Now: фестивали, сериалы.	16:00
16:00		Дмитрий Чехлов aka dimson3d	Дмитрий Широков /OnlineVFX/			Мария Степанова /Scream School, куратор факультета «Анимация»/	16:30
16:30							16:30
17:00	Церемония награждения призеров конкурса «Тюлигон для творчества — 2010»						17:00
17:30		Возвращение Чебурашки.	ICE — среда обитания эффектов.	Использование Autodesk Smoke, Final Cut Studio и BlackMagic DaVinci на Mac. От фрилансеров до больших студий. Монтаж, графика, конформ и цветокоррекция на Mac.	Часть 2		17:30
18:00	To Stereography and Beyond! Its отрицательных параллельных в зазеркалье. Аркадий Дубинин /Стереограферы/ United Multimedia Projects/	Михаил Алдашин	Андрей Максимов				18:00
18:30	Визуальные эффекты: Глобализация. Взгляд из Rhythm&Hues. Евгений Вендровский /Rhythm&Hues, USA/						18:30

	ГЛАВНЫЙ ЗАЛ	2D-БЛОК	МАСТЕР-КЛАССЫ	СЕМИНАРЫ	15 МИНУТ СЛАВЫ	СТЕНД ШКОЛЫ SCREAM SCHOOL	
	<h1>12 декабря, воскресенье</h1>						
9:30	Как снимать материал для целей последующей конвертации в 3D? SunMediaGroup и Vuxer Systems						9:30
10:00	Как завинтить комара. Отношения внутри индустрии высокие и не очень. Борис Луцук /студия «Пиастро»/				Декларативный подход в анимации персонажей. Артем Страхов		10:00
10:30	Снимаем стерео прямо в зале! Экспериментируем вместе. Демонстрация компании JCSI	Мультиобъект. Реальность нереального, или Создание псевдо-реалистичного мультиперсонажа.	Персонаж: Структура — Риг — Анимация.	Создание цифровых персонажей, максимально похожих на реальных людей.	Алтернатива 3D-3D-двух на платформе Adobe Flash. Евгений Сушков /AlternativaPlatform/		10:30
11:00		Максим Костенко	Александр Кыштым aka skif	Руслан Цагарав			11:00
11:30	Стерео Cerebro. Константин Харитонов /Cinesoft/			VFX super-rooper. Что такое съемочная площадка и как там работать?			11:30
12:00	Смешарики: Эволюция от стерео 1.5D к 3D	Adobe CS5. Ускорение на GPU. Мифы и реальность. Новые возможности в деле.		Арман Яхин /main roadpost/	Моделирование черепа человека в программе Zbrush. Александр Апокин	Тренды в моушн-дизайне. Артем Куренков /Scream School, куратор факультета Motion Design/	12:00
12:30		Иван Тиунов /Red Screw/	Ультра-практическое использование Houdini.	Как открыть свою студию компьютерной графики и заработать, нанося 10К на CG?!			12:30
13:00	О будущем. Корпорация Intel		Стас Пологуров /Bazelevs VFX/	Артем Голиков /студия «Мотор»/	Проект V-Ray/Blender. Андрей Израцнев	Анимационный скетчком «Тараканы», сделанный в Cinema 4D.	13:00
13:30	Никто не знает силы «Стерео». Евгений Барулин, Александр Горохов /StereoLab/	Анимация с удовольствием. Студия Toonbox		V-Ray for Maya. Master your rendering skills and optimize V-Ray for Animation, VFX and Film.	Полный метр на домашнем компьютере? Polunin Studio. Юрий Полуни, Москва	Илья Гиммельфарб	13:30
14:00	Проект Salt. Студия Tikibot. Система Studiopass. Kevin Jackson			Rusko Ruskov /Chaos Group/		Стоп-моушн анимация. Константин Коновалов	14:00
14:30	Выступление компании Adobe		Digital compositing — o'Stereo.				14:30
15:00			Дмитрий Широков /OnlineVFX/				15:00
15:30	Pixar. Эффекты.						15:30
16:00	Константин Промыхов /Pixar, USA/						16:00
16:30							16:30
17:00	Bazelevs VFX: Новости. Планы. Опыт. Stereo post-production для левого и правого глаза.	Раскадровка и режиссерская раскадровка в кино.	Немного ясности в вопросах фрактальной геометрии и её практических применениях.	Cerebro — Управление медиа-проектами. Семинар компании Cinesoft.			17:00
17:30	Дмитрий Токаев, Дмитрий Широков /Bazelevs VFX/	Дмитрий Осетров /Студия раскадровки «Осетровка»/	Егор Чащин aka EgorCh	Константин Харитонов			17:30
18:00							18:00
18:30	Вручение призов победителям турнира от Wacom.						18:30
19:00	Закрытие конференции. Раздача CG-слов						19:00