

13 декабря	Главный зал «СОКОЛЬНИКИ-2»	Зал «СОКОЛЬНИКИ-1»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	13 декабря	13 декабря	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ОСТОЖЕНКА»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	13 декабря	
9:00 – 10:30	Регистрация	Регистрация	Online VFX/CGF	Main Road Post/RealTime School	9:00 – 10:30	9:00 – 10:30	2Д-Блок	Игры/Wargaming.net	Open Source	Обо всем	Motion Design	9:00 – 10:30	
10:30 – 11:00	Открытие конференции Сергей Цыпцын /CG EVENT/				10:30 – 11:00	10:30 – 11:00						10:30 – 11:00	
11:00 – 11:30	Секретов нет, или Невероятные приключения супервайзеров из России Алексей Гусев /ALGIOUS Studio/	Эволюция креативных инструментов Adobe Андрей Козьяков	Олимпийское 3D: Тернистый путь от маркетинговой визуализации до решения задач национальных проектов Александр Лавров, Антон Медведев /Vizerra/ Валентин Симонов /Unity Technologies/	Анатомия газового солвера в Houdini Игорь Харитонов /Main Road Post/	11:00 – 11:30	11:00 – 11:30	Раскадровка: Я могу изменить восприятие жизни через кинескоп или рисунок Александр Чеканов	2 uv-sets в объектах окружения проекта WOT Анатолий Бондарик /Wargaming.net/	Blender как инструмент для создания браузерных приложений Михаил Беззубиков, Евгений Родыгин /Blend4Web/ Визуальный редактор шейдеров Blend4Web Антон Халембаков /Blend4Web/	Как попасть в ящик, или Путь от идеи до запуска телепроекта Дмитрий Ефимов /«Туниди Интертеймент»/	Мэппинг и его специфика Илья Балакин /sila sveta/	11:00 – 11:30	
11:30 – 12:00		Master Class: Phoenix FD — the powerful fluid simulator Simeon Balabanov /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/	Другая история одного шота Дмитрий Широков /Online VFX, Pixel Bears/	Зима быстро. Создание снежных эффектов для олимпийского ролика «Русская Одиссея» Алексей Зайцев /Main Road Post/	11:30 – 12:00	11:30 – 12:00	От идеи до концепта, или Как я провела лето Анна Лепешкина	Размер имеет значение Андрей Куксов /Wargaming.net/	Пацан к успеху шел, или Как я писал видеокурс по Blender Артур Шамшадинов /Propellers/	Houdini: Процедурная генерация растительности Дмитрий Горохов /Pixel Bears/	Визуальный эксперимент. Упражнения над стилем, технологией и собой на этапе R&D. Как выжить из пикселей больше? Дмитрий Карпов /Британская высшая школа дизайна/	11:30 – 12:00	
12:00 – 12:30			Моушн&дизайн: что важнее? Виталий Якин /Nenashev™/	Разрушение в особо крупных размерах Стас Пологурдов, Дмитрий Горохов /Online VFX, Pixel Bears/	Proof of Concept для проекта компании Bazelevs «Время первых» Андрей Максимов /Main Road Post/	12:00 – 12:30	12:00 – 12:30	Современное образование для художника. Король умер, да здравствует король! Константин Вавилов /Scream School, Allods Team, Mail.Ru Games/	Особенности работы с CG-студией из Вьетнама. Личный опыт Дмитрий Иванов /Wargaming.net/	Как Grasshopper обрел брата-Сверчка в мире Open Source Никита Городецкий	Tools for Tools: Сисадминам и тем, у кого их нет Дмитрий Слепичев /Peagender/	Внутренняя конструкция анимации в моушн-дизайне Денис Смолин /VIZART/	12:00 – 12:30
12:30 – 13:00		The Foundry: Новые и будущие продукты компании Jordan Thistlewood /The Foundry, London, UK/		Три возраста 3D Studio Борис Кулагин /RealTime School/	Разрушение в особо крупных размерах Стас Пологурдов, Дмитрий Горохов /Online VFX, Pixel Bears/	12:30 – 13:00	12:30 – 13:00	О создании графики для детского приложения в удовольствие и с точки зрения молодого родителя Ирина Балина	Эффекты в «Мире Танков». Декомпиляция Александр Яцукевич /Wargaming.net/	Пример создания сцены в Blend4Web Павел Котов /Blend4Web/	«Колобанга». Первые в России Вячеслав Марченко, Антон Сергеев /«Колобанга»/	Дьявол кроется в деталях. Маленькие ошибки больших проектов Илья Фаизов, Михаил Лыков /Visuals/	12:30 – 13:00
13:00 – 13:30			13 ловушек в клинапе Владимир Яковлев /CGF/	Анимация — это про вечное Владимир Лазаренко-Маневич /RealTime School/	13:00 – 13:30	13:00 – 13:30	Анатомия образа. Этапы создания персонажей Александр Подгорный	Создание видеоигрового окружения, или Making of “The Asian Temple” Даниил Censored_ID Копытько /HEYWORKS/	Свободная 2D-графика: От айдентики до геймдева Александр Прокудин /Libre Graphics World/	Ядерный взрыв своими руками Борис Луцук /Amalgama VFX/	Hello World, или От собственного творчества — к реальным проектам Михаил Седов	13:00 – 13:30	
13:30 – 14:00				Unity в неигровых проектах: Архитектура и визуализация Роман Менякин, Валентин Симонов /Unity Technologies/	13:30 – 14:00	13:30 – 14:00	Создание короткометражного мультфильма в рамках рекламы игрового продукта Алексей Воробьев /Blam Games/	NATRON: Open Source-композитинг для всех Сергей Иванов	Долой рутину! Свободу художнику! Антон Керницкий /ALGIOUS Studio/	Создание моушн-графики в TouchDesigner Станислав Глазов /Licht.Pfad Studio, Berlin, Germany/		13:30 – 14:00	
14:00 – 14:30	Scream School-2014: Новые горизонты образования в CG Екатерина Черкес-Заде /Scream School/	От идеи до релиза: Создание ролика War Thunder «Победа за нами» Андрей Богданов, Михаил Дацкич /Postmodern Digital/		Unity 3D в деле Сергей Ледин /RealTime School/	14:00 – 14:30	14:00 – 14:30	Как нарисовать свою Сову, или Секреты создания персонажей от Николая Туди Николай Туди /«Туниди Интертеймент»/	Специфика и особенности арта для социальных и мобильных игр Светлана Лобода /Friendly Orange/	Риггинг в Blender: Проще, чем кажется Денис Дербенев	ЖИ-ШИ: Большие дела маленькой компании /ЖИ-ШИ PRODUCTION/	Motion design: Оставайтесь спокойны и выражайтесь эффектно Илья Суворкин /RealTime School, Effectno/	14:00 – 14:30	
14:30 – 15:00					14:30 – 15:00	14:30 – 15:00	Комиксы: Новый взгляд, новые формы выражения, новые возможности Константин Тарасов, Евгений Федотов /BUBBLE/	Атипичный шейдинг в gameDev'e /DRL/	Blender 3D: Как мы рисуем рекламу /«Селиверстов»/	Заказать ролик без регистрации и SMS Андрей Коровкин, Костя Шан /Svetofon Studio/	Е.О.N. — создание проекта футуристичного интерфейса в сжатые сроки Константин Новиков /Struttiga, Британская высшая школа дизайна/	14:30 – 15:00	
15:00 – 15:30	«Жизнь Пи» и после Пи: Конец эпохи, начало другой жизни Евгений Вендровский /NVIDIA, USA/	The latest in V-Ray: V-Ray for MODO and V-Ray for NUKE Simeon Balabanov /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/			15:00 – 15:30	15:00 – 15:30	Игровой арт. Мастер-класс по созданию персонажа Игорь Булыгин /RealTime School/	Разработка mtoгрp при отсутствии внешнего финансирования Илья Усанов /Project Genom/	CEL-SHADING в Blender: Сделай свое аниме! Сергей Иванов			15:00 – 15:30	
15:30 – 16:00					15:30 – 16:00	15:30 – 16:00						15:30 – 16:00	
16:00 – 16:30		Render blog: The latest in V-Ray 3.0 for 3ds Max SP1 Simeon Balabanov /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/			16:00 – 16:30	16:00 – 16:30						16:00 – 16:30	
16:30 – 17:00	Dracula on CG EVENT: Vlad about Vlad Влад Ахтырский /Framestore, Montreal, Canada/				16:30 – 17:00	16:30 – 17:00						16:30 – 17:00	
17:00 – 17:30		Шоу в три миллиарда зрителей, или Как уместить всех в одном таймлайне Руслан Семенов, Илья Макаров, Кирилл Клочков /ETC russia/	Full CG-персонаж в Houdini: От света к тени, или Как оптимизировать рендер на 146% Дмитрий Долгих /CGF/		17:00 – 17:30	17:00 – 17:30						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	14/15: Новейшая история индустрии Сергей Цыпцын /CG EVENT/ Дмитрий Широков /Online VFX, Pixel Bears/ Константин Харитонов /Cinesoft/	TRUST ME: Как внезапно очутиться супервайзером в американском стартапе и что из этого вышло? Виктор Наумик	Замок дракона — анатомия дизайна Стас Лебедев, Izabela Cichonska, Дмитрий Дубинский /CGF/		18:30 – 19:00	18:30 – 19:00						18:30 – 19:00	
19:00 – 19:30					19:00 – 19:30	19:00 – 19:30						19:00 – 19:30	
19:30 – 20:00					19:30 – 20:00	19:30 – 20:00						19:30 – 20:00	

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Autodesk Quest! Смотрите следующую страницу!

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

14 декабря	Главный объединенный зал «СОКОЛЬНИКИ»	Зал «ОХОТНЫЙ РЯД»	Зал «КРЫМСКИЙ ВАЛ»	14 декабря	14 декабря	Зал «АРБАТ»	Зал «КРАСНЫЕ ВОРОТА»	Зал «ЧИСТЫЕ ПРУДЫ»	Зал «ОСТОЖЕНКА»	Зал «ВОРОБЬЕВЫ ГОРЫ»	14 декабря	
9:00 – 10:30		Autodesk	RealTime School	9:00 – 10:30		9:00 – 10:30	Анимация	Архвиз	Рендеринг	Моделирование	Mapping&Interactive	9:00 – 10:30
10:30 – 11:00	Гравитационно-ориентированная модель мышления Кеша Скирневский	Взаимодействие CG-студий с Autodesk посредством Autodesk Developer Network Дмитрий "dimson3d" Чехлов, Ярослав Решетников, Владимир Ананьев /Autodesk/	Где бы ты ни оказался, ты сможешь творить Марина Капылович /«Связной»/	10:30 – 11:00		10:30 – 11:00	Обработка MoCap в Motion Builder под ключ Василий Викторов /«ДА-Студия»/	Проект V-Ray/Blender Андрей Изранцев /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/	Когда от 3D-фильмов перестанет болеть голова? Дмитрий Ватолин /Проект VQMT3D/	От моделинга до рендеринга. Работа в The Foundry MOD0 801 Антон Чугай /Softline/	Интерактивный утренник Ильдар Якубов	10:30 – 11:00
11:00 – 11:30					11:00 – 11:30	Гейм-дизайн «под ключ» Константин Сахнов /RealTime School/	11:00 – 11:30					
11:30 – 12:00	Компания Intel. 0 будущем Николай Местер /Intel/	Что будет с Autodesk через 1—2 года? Азамат Карданов /Autodesk/		11:30 – 12:00		11:30 – 12:00	Анимационный сериал «УКО»: Первый испано-русский ко-продакшн Алексей Медведев /Wizard Animation/	Визуализатор и дизайнер: два человека в одном флаконе и один проект Артем Евстигнеев	3ds Max и рендер-пассы: пайплайн для взрослых Денис Харитонов, Сергей Неженцев, Филипп Горбачев /AltSpace/	Техники полигонального моделирования в 3DS Max, Maya, Blender Александр Миловский /3D Master/	Мэппинг «Вселенского разума» /Radugadesign/	11:30 – 12:00
12:00 – 12:30	V-Ray 3.0 for Maya: Ready for battle Simeon Balabanov /Chaos Group, Sofia, Bulgaria/	Процедурные эффекты в Maya-2015 Roland Reyer /Autodesk, Dusseldorf, Germany/	Визуализация сплайнов для моушн-дизайна Андрей Доронин /RealTime School/	12:00 – 12:30		12:00 – 12:30	12:00 – 12:30					12:00 – 12:30
12:30 – 13:00				12:30 – 13:00		12:30 – 13:00	Реалистичные животные с использованием Softimage, Arnold, Fusion Виктор Абрамовский	Архвиз: С чем мы имеем дело? И куда все это движется? Богдан Витков, Спартак Чинеников /UNKproject, DomeLight/	Plastilin, ZBrush и Maya. Моделинг персонажей в «ДА-Студии» Иван Озюмов, Андрей Лизунов /«ДА-Студия»/	Maya, Oculus Rift, Unity — смешать, но не взбалтывать Валентин Симонов /Unity/ Никита Михарев, Михаил, Голуб /Interactive Lab/	12:30 – 13:00	
13:00 – 13:30	«Русская Одиссея» — создание трехминутного ролика для Открытия зимней Олимпиады-2014 в Сочи Арман Яхин /Main Road Post/		Три взгляда на цвет в CG: Взгляд математика, художника и обывателя Илья Суворкин /RealTime School, Effectno/	13:00 – 13:30		13:00 – 13:30	13:00 – 13:30				13:00 – 13:30	
13:30 – 14:00		Autodesk Flame: командная работа Вадим Яшувов /JC Group/		13:30 – 14:00		13:30 – 14:00	Постановка экшн-сцен в синематиках Вячеслав Лисовский /Plarium/	ArchvizRT: Архвиз на рельсах геймдева Антон Стець /cgSTAN/	Arnold: Российская специфика Вячеслав Богданов, Владимир Абушинов	Как «подружить» два творческих мозга, или Взаимодействие концепт-художника и моделлера Владимир Силкин, Евгений Постебайло /Plarium/	13:30 – 14:00	
14:00 – 14:30	Открытие Олимпиады: «Азбука» от «А» до «Я» Антон Ненашев, Андрей Зеленин, Виталий Якин /Студия кинопродакшна «Первый канал»/		Maya не маясь: 5 шагов быстрого освоения программы Антон Кальченко / RealTime School/	14:00 – 14:30		14:00 – 14:30	14:00 – 14:30				14:00 – 14:30	
14:30 – 15:00		Autodesk Flame: Композитинг как искусство Robert Coulin /Velvet Medien Design, Munich, Germany/		14:30 – 15:00		14:30 – 15:00	Render Engines behind Transparent House Corona Алексей Воробьев /Transparent House Moscow/	Технология оптической интерполяции — прорыв в средствах визуализации Денис Корнев /3D-TEK/	Массовые сцены — в массы! Как создать свою армию, используя только 3D Max Александр Варжаинов /Plarium/	Заяц в луче света, или Как создаются автомобильные шоу Денис Астахов /sila sveta/	14:30 – 15:00	
15:00 – 15:30	Создание видеопроекций для Церемонии открытия Олимпийских игр в Сочи Антон Сакара, Александр Яичников /Raketamedia/		Да будет шоу! Современные приемы 3D-видеомэппинга Вадим Эпштейн /RealTime School/	15:00 – 15:30		15:00 – 15:30	15:00 – 15:30				15:00 – 15:30	
15:30 – 16:00		Autodesk Flame-2015: Extension 2. Что нового? Robert Coulin /Velvet Medien Design, Munich, Germany/		15:30 – 16:00		15:30 – 16:00	Современные танцы и анимация Евгений Кревный /Animationcub.ru/	Быстрый архвиз с Corona Render Ростислав Николаев /ARCHIROST/	Работаем в линейном и нелинейном цветовом пространстве в Maya Дмитрий "dimson3d" Чехлов /RENDER.RU/	Mudbox: Как просто и быстро текстурировать персонажей, локации и объекты Сергей Воробьев /«ДА-Студия»/	15:30 – 16:00	
16:00 – 16:30	MPC Motion Design: from small beginnings to big ideas Dave Haupt, Will MacNeil /MPC, London, UK/		Expressions в The Foundry Nuke Андрей Федоров /RealTime School/	16:00 – 16:30		16:00 – 16:30	16:00 – 16:30				16:00 – 16:30	
16:30 – 17:00		Я б в трехмерщики пошел — кто меня научит? Дмитрий Постельник /Autodesk/		16:30 – 17:00		16:30 – 17:00	Архитектурная анимация в России, сегодня и завтра: реалии, тенденции, прогнозы Евгений Бручас /DAIFest/	Магия Короны Максим Кагиров /Polymax/	Кукольная анимация в домашних условиях Ольга Гречанова, Светлана Макарова /«Смолы лип»/	Кейсы генеративного дизайна в продакшне Cedric Kiefer /Onformative, Berlin, Germany/	16:30 – 17:00	
17:00 – 17:30			Особенности создания приложений в Unity 3D для Oculus Rift Владимир Деген, Евгений Марченко /«Чингис»/	17:00 – 17:30		17:00 – 17:30	17:00 – 17:30				17:00 – 17:30	
17:30 – 18:00	MPC London: Три суперпроекта на CG EVENT! Alex Chernogorod /MPC, London, UK/			17:30 – 18:00		17:30 – 18:00	2D и 3D: Два упало, три пропало, кто остался? Саша Дорогов	Визуализация интерьера в 3ds Max 2015 с модулем V-Ray 3.0 Дмитрий Эпов /«Специалист»/			17:30 – 18:00	
18:00 – 18:30		Autodesk Maya: MELry tales или MELи, e-MELя... Владимир Забелин		18:00 – 18:30		18:00 – 18:30	18:00 – 18:30				18:00 – 18:30	
18:30 – 19:00			Шашечки или ехать? Меньше графики, больше дела. Снято! Михаил Приходько /NFP LAB/	18:30 – 19:00		18:30 – 19:00	Художественная разработка сюжета анимационного кино Надя Мира	Autodesk Quest! Разыгрывается Autodesk Entertainment Creation Suite Разыщите в программе конференции пять выступлений, помеченных значками автодесковских продуктов, и посетите их. На каждом выступлении вы получите реальный значок, соответствующий значку в программе. Собрав все пять значков и показав их на регистрации, вы получите супер-приз и сможете заполнить секретную карточку, участвующую в розыгрыше коробки Autodesk Entertainment Creation Suite, который состоится прямо на закрытии конференции.			18:30 – 19:00	
19:00 – 19:30	Закрытие. Награждение призеров. CG-ништяки. Неистовое прощание			19:00 – 19:30		19:00 – 19:30	19:00 – 19:30				19:00 – 19:30	
19:30 – 20:00				19:30 – 20:00		19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	19:30 – 20:00	

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету

Красной рамкой обозначены выступления, доступные по простому билету