

| 22 сентября | ГЛАВНЫЙ ЗАЛ "Хиты. Будущее" | ЗАЛ UNITY "Motion Design, VFX and Compositing" | ЗАЛ BIG IDEA - I "Concept Art, Games, 2D" | ЗАЛ BIG IDEA - II "AI, UE4, 3D TOOLS, R&D" | ЗАЛ EXCELLENCE "За Жизнь, Кадры, Анимация" | 22 сентября |
|----------------|---|---|--|--|---|----------------|
| 10:00 – 10:30 | Открытие конференции Сергей Цыпцын. CG EVENT | | | | | 10:00 – 10:30 |
| 10:30 – 11:00 | Avengers: Yeah. Just like that! Андрей Савинский. Framestore. London | Как играть на гитаре в Cinema 4d Алексей Александрович. Моушен-дизайнер. Altium | Удобное рисование в CLIP STUDIO PAINT Сергей Бирюков. Цифровой художник | Углублённый взгляд на Substance Designer Денис Блинов. 3D художник. Sperasoft, a Keywords studio | Художник или бизнесмен? Саша "Горец" Подгорный. Asterman. Минск | 10:30 – 11:00 |
| 11:00 – 11:30 | | | | | | 11:00 – 11:30 |
| 11:30 – 12:00 | Огненный интерактивный опрос: культура управления в компании Konstantin Kharitonov. Cerebro Inc / Staya | Apollinarisstr. — Ingredients to Realism Marc Potocnik. Renderbaron Studio. Düsseldorf | Red Dot Award. Что стоит. Как свести бриф к одному слову Саша Ягнюк. Brand Design Director. AB Games | Виртуальный продакшен. ОТМЕНА. ВЫСТУПЛЕНИЕ ОТМЕНЕНО | Волшебные единороги: как растить специалистов редких CG профессий Любовь Вожакина. Старший арт-менеджер. Sperasoft, a Keywords studio | 11:30 – 12:00 |
| 12:00 – 12:30 | | | | | | 12:00 – 12:30 |
| 12:30 – 13:00 | Unreal Engine и грань между искусством и искусственным интеллектом Максим Безуглый. Основатель Attracti S.a.r.l. Швейцария | Моушен дизайн, как стремительно летящий поезд Алекс Мальцев. Фрилансер | "Как нарисовать сову", или Процесс создания персонажей от ТЗ до спецэффектов Анна Колодейская. Team Lead Character Art. AB Games | Применение глубоких нейронных сетей в анимации и Компьютерной графике Максим Прасолов. Neu.ro. Беркли. Калифорния | Третий год в иностранной студии. Остаться нельзя вернуться Андрей Савинский. Framestore. London | 12:30 – 13:00 |
| 13:00 – 13:30 | | Total Chaos and Motion Design Алекс Мальцев. Фрилансер | | | | 13:00 – 13:30 |
| 13:30 – 14:00 | Новая эра рендеринга. Облачный рендеринг будущего Aghiles Kheffache. CTO. DNA Research. Canada | Применение real-time движков в Motion Design Александр Пименов. Motion Designer. Wargaming Дмитрий Бубякин. Motion Designer. Wargaming | Как вырастить монстра? Zbrush concept sculpt Артем Гусак. Концепт-художник и сооснователь ArtCraft CG School | Нейросети, актеры и применении технологии deepfake в кинопроизводстве и пост-продакшене Алексей Москаленко. Mental Drive | Неслучайные случайности или 7 событий, подорвавших мою веру в упорный труд Юрий Лебедев. 3dyuriki.com | 13:30 – 14:00 |
| 14:00 – 14:30 | | | | | | 14:00 – 14:30 |
| 14:30 – 15:00 | Блок "Будущее". При участии HP, Dreamtech, Toonbox, CG EVENT Siggraph, IBC 2019: тренды, бренды, разрывы шаблонов Сергей Цыпцын. CG EVENT | Шведское блюдо с привкусом хэвиметалла Алексей Козырев. Lighting & Environment Artist. Wargaming | Иллюстрации для мобильных игр. Современные тенденции Юлия Знайдюк. Lead 2D Artist. Playrix | How real-time generative adversarial networks will revolutionize interactive media Oles Petriv. Machine Learning Lead. VideoGorillas. NeoCortex | Санитарные нормы коммуникации Марина Маркович. Руководитель производства визуальных эффектов. Postmodern Digital | 14:30 – 15:00 |
| 15:00 – 15:30 | Игорь Евчук. HP | | | | | 15:00 – 15:30 |
| 15:30 – 16:00 | Евгений Чмиль. Dreamtech | Шокирующие факты замены лица собаки для фильма "Фокстер и Макс" / Face replacement technics Олег Веренко. Cg-school.org Евгений Яровой. Фрилансер | Основные аспекты дизайна в разработке персонажей для gamedev Ольга Стародубцева. Lead Character Concept Artist. Room 8 Studio | Blender. Путь от Сомнений к Полному метру Дмитрий Белинский. CEO. Karandash Animation Studio Стас Марченко. CTO. Karandash Animation Studio | Лекция о лекциях. На примере UE4, motion capture и VR Ада (Алёна Данилова). RnD Department. Animagrad | 15:30 – 16:00 |
| 16:00 – 16:30 | | | | | | 16:00 – 16:30 |
| 16:30 – 17:00 | Каким будет наш мир завтра? Павел Мунтян. Toonbox. Кипр Сергей Цыпцын. CG EVENT | Шанхайская крепость. Лукдев вслепую Артем Котенко. FX TD Postmodern Digital | Концепт-арт для 3д-художника Кирилл Удодов. Фриланс концепт-артист. 3D-джерналист | Blender 2.8x vs платный софт: кто круче? Павел Медведев. 3D моделлер, аниматор, VFX инженер, преподаватель ArtCraft CG School | Искусство создавать миры Ростислав Гарбар. Режиссер. Студия КАПИ Ольга Кузнецова. Художник-постановщик. Студия КАПИ | 16:30 – 17:00 |
| 17:00 – 17:30 | | | | | | 17:00 – 17:30 |
| 17:30 – 18:00 | Матрица. Искусственный интеллект и визуальный контент Сергей Цыпцын. 3D-астролог. CG EVENT | Looking Up – сцена в открытом космосе от превизов до хайрезов Богдан Олейник. Lead supervisor. Postmodern Digital | Как рисовать то, что нравится и не умереть с голоду Света Медведева. Art Lead. Yarki Studio Илья Морской. Project Manager. Yarki Studio | Developing plugins in UE4. From zero to hero Максим Носатов. SolidCore Games | Превращение Вашего сценария в анимационный фильм. Супервайзинг для режиссеров-аниматоров, зачем он нужен Олег Федченко. Режиссер-аниматор / продюсер | 17:30 – 18:00 |
| 18:00 – 18:30 | | | | | | 18:00 – 18:30 |
| 18:30 – 19:00 | Заккрытие конференции. Подведение итогов, вручение призов, неистовое прощание | | | | | 18:30 – 19:00 |