Компютърно пространство 2013
Международен форум за компютърни изкуства

Програма
www.computerspace.org

Централен военен клуб - зала „Концертна“ – церемония по награждаването.
Официалната церемония по награждаването в рамките на *Компютърно пространство 2013* ще се проведе при закриването на фестивала (неделя, 27-ми октомври).

Червената къща
семинари / изложби / прожекции

Унгарски културен институт
прожекции / уъркшопи / презентации на участници от конкурсната част

Компютърно пространство 2013 се организира под патронажа на Президента на Република България Росен Плевнелиев.

Форумът се провежда и под егидата на Министъра на отбраната Ангел Найденов.

ПЕТЪК (25-ти октомври)
Червената къща, ул. Любен Каравелов 15

Червена зала

10:00 – 10:10	Откриване на семинарната част

10:10 – 10:50	**How to produce (or not) animation films - the rise and fall of a Spanish animation producer – Pedro Rivero /Испания/** **Език: английски.** Pedro Rivero е режисьор и продуцент в испанското студио за анимация „Abrakam Estudio“. В своята презентация той ще ви разкрие колко рисковано може да е начинанието – анимационен филм за възрастни. Ще даде конкретни примери със своите най-успешни филми, пожънали множество награди в цял свят, но ще разкаже и за някои свои неуспешни опити в анимационното кино, един от които с бюджет от 1,5 млн. евро.

10:50 – 11:30	**Leap Motion Controller - представяне на устройството, Стефан Стефанов и д-р Румяна Стефанова /България/** ‘The Leap Motion Controller’ е хардуерно периферно устройство с големината на пакетче дъвки (1.3x3x8 cm), чрез което потребителят може да въвежда безконтактни команди към компютъра, използвайки естествените тримерни движения на ръцете в пространството. Устройството е по-съвършено от наличните подобни технологии, а цената му е много достъпна.

11:30 – 12:00	Кафе пауза

СЕМИНАР „ДИЗАЙНЪТ НА ФОТОАПАРАТА И ПРОЦЕСЪТ НА СНИМАНЕ“

12:00 – 12:30	**Дизайнът на фотоапарата и процесът на снимане в миналото - Николай Трейман /България/** В историята на фотографията отношенията човек-фотоапарат са преминавали през различни стадии, но винаги между тях е съществувала „топла връзка“. Променял се е фотоапаратът като дизайн, размер, функции, но и човекът се е сближавал с техниката си. В ранните години са били две отделни равностойни единици от снимачния процес, а впоследствие мнозина фотографи споделят, че са едно цяло с фотоапаратите си, техниката е продължение на ръката и окото им. Лекцията проследява един минал период на фотографията, който обаче е изпълнен с романтика, красота и удоволствие от боравенето с елегантни, удобни и разнообразни фотоапарати, които ще могат да бъдат видени „на живо“.
12:30 – 13:00	**Цифровата фотокамера - външен и вътрешен дизайн за по-лесно снимане - Иван Масларов - Джъмбо /България/** Първите цифрови фотокамери бяха изградени изцяло върху вече съществуващите лентови камери. Изглеждаха малко странно с прикачения цифров модул, да не говорим за размер и тегло. Връщайки се назад в годините (а те не са никак много), си спомняме за първата изцяло създадена от нулата дигитална фотокамера – Nikon D1, запазила дизайна на топ лентовата Nikon F5. Дизайнът при съвременните фотокамери не се е променил драстично, може би с изключение на появата на дисплей. Модерните камери залагат предимно на технологиите, които са до голяма степен невидими на първи, че и на втори поглед. Как дизайнът в съчетание с новите технологии всъщност помага на съвременния фотограф?

13:00 – 14:30	Обяд

СЕМИНАР „МИНИАТЮРНАТА ГРАФИКА - ЕКСЛИБРИСИ, ПОЩЕНСКИ МАРКИ И ОРНАМЕНТИКА“

14:30 – 15:00	**Изкуството на пощенската марка – преди и след - Дамян Дамянов /България/** В презентацията се проследяват някои важни моменти в историята на пощенската марка, от създаването ѝ в Англия, през някои важни образци, които дават определена посока на развитие, до съвременни примери. Накратко се представят принципите на гравиране, подготовка и печатане на пощенската марка в миналото. Основен акцент в текста са темите и възможности на дизайнера, който ползва предимството на високите технологии. Правят се някои паралели между типичните за това изкуство инструменти на художниците от близкото минало и дигиталния арсенал, с който разполагат съвременните дизайнери. Разглеждат се примери от творчеството на доказани имена в областта на филателния дизайн, а от българска

	страна – творчеството на големия художник Стефан Кънчев, етапите на неговата работа, от рисунката до полиграфското изпълнение, за да бъдат илюстрирани предимствата на компютърната обработка и графичния софтуер. На финала се показват и някои съвсем нови издания в сферата на филателията, която винаги е била „висшия пилотаж“ в графичния дизайн, а днес е все повече бутиково занимание, както за изработване, така и за колекциониране.
15:00 –15:30	**Същност и история на екслибриса - Дончо Коев /България/** История на екслибриса, започвайки от времето на Аменофис трети и Асирийския цар Ашурбанипал, през Средновековието и възникването на книгопечатането в Германия – с която дейност книжният знак става най-тясно и завинаги свързан. Представяне на екслибриси от тези два периода. Третият период обхваща XX век и началото на настоящия, влиянието на Сецесиона върху миниатюрното изкуство и някои по-големи автори. Кратка история на екслибриса в България и акцент върху автори от различните поколения и съвременни художници с постижения в тази област. Техники, инструменти, тематика и идейно съдържание на графичните творби - конкурси, биеналета, също така и компютърно генериран екслибрис.
15:30 –16:00	**Екслибрисът - графична поезия - доц. Йохан Йотов /България/** Недостатъчно е да се каже, че екслибрисът като малко по размер графично произведение е по-достъпно и удобно за колекциониране. Много по-съществено е, че можем да наречем екслибрисът чистата поезия в графиката. От всеки такъв лист струи силно интимно излъчване, изящество и нежен шепот. Към конструирането на пространството на един екслибрис художникът пристъпва по друг, по-особен начин - на пръсти. Освен като книжен знак за притежание, че една книга е част от дадена библиотека, екслибрисът е служил и за изящна нейна украса. В днешно време все повече състоятелни хора с културни интереси превръщат колекционирането на екслибриси в своя страст и дори ги разменят помежду си като особен вид визитни картички. В заключение може да се каже, че тези малки графични форми се превръщат в двигател на един световен културен обмен.

16:00 – 16:30	Кафе пауза

16:30 – 17:15	**Графика и екслибрис - съвременни трансформации в музейните пространства - Роберт Баръмов и Невена Вълчева /България/** - Екслибрисът днес - структури, конкурси, комуникация; - Технологии и водещи автори; - Мултимедийни трансформации - кураторски проекти в музейните и галерийни пространства.
17:15 – 17:45	**Орнаментика и миниатюра в книгите - д-р Росен Петков /България/** Орнаментиката и миниатюрната графика при печатните произведения обхваща заглавни букви със специално калиграфско изпълнение, знаци и символи, декорации на страници, калиграфски изпълнения на заглавия, концовки, рамки и други. Ще бъдат показани примери-

	орнаменти от библиофилски издания на известни наши и чужди автори.
17:45 – 18:15	**Представяне на виртуален музей на Борис Христов - Невена Велева /България/** Представлява организиран дигитален архив – музей за живота и творческата кариера на великия оперен певец Борис Христов. Събираната с години информация включва: аудио и видео материали на почти всички известни записи на певеца в областта на оперната, ораториалната, камерната и църковната музика; снимки; биографии за певеца; филми; интервюта; спомени; писма; рецензии и документи, структурирани в многобройните „зали“ на виртуалния музей. Окончателно е завършена българската версия на музея. В подготовка са италианска и английска версия, като по-голямата част от италианската версия вече е готова.

18:15 – 19:15	**Представяне на изложба на компютърна графика, творби на Светлин Велинов.** Всички творби могат да бъдат закупени на специални цени. **Представяне на изложба, проследяваща развитието на компютърните дисплеи.** Изложбата се организира по идея и със съдействието на Валентин Милев и Росен Петков. Изложбата ще представи развитието на компютърните дисплеи и графичните адаптери, започвайки от ламповите дисплеи на първите електронни калкулатори „ЕЛКА 6521“, преминавайки през легендарните „Правец 82“, „Atari 1040ST“, „Silicon Graphics“, „Mac 3G“ и стигайки до съвременните 3D екрани и таблети.

ИЗЛОЖБИ

Зала „Гъливер“

10:00 – 19:00	**Изложба, проследяваща развитието на компютърните дисплеи.**
10:00 – 19:00	**Изложба на графични таблети Wacom, предоставени от Adcom.** Посетителите могат да закупят графичен таблет с отстъпка.

Зала „Безименна“

10:00 – 19:00	**Изложба на компютърна графика, творби на Светлин Велинов.** Творбите могат да бъдат закупени на специални цени.

Зала „Андрей Николов“

10:00 – 19:00	**Представяне на графики и музикални проекти от Компютърно пространство през годините.**

ПЕТЪК (25-ти октомври)

Унгарски културен институт, ул. Аксаков 16

11:00 – 18:00	**Демонстрация на роботизирани играчки - ZigiFly.** Играчките могат да бъдат закупени на специални цени.

11:00 – 18:00	**Изложба на фотокамери FujiFilm - Technopolis и FujiFilm.** Продуктите могат да бъдат закупени на специални цени.

11:00 – 18:00	**Прожекция на филми, компютърни анимации** от Компютърно пространство през годините по случай юбилея на форума.

16:00 – 17:30	**Уъркшоп - устройството на дигиталния фотоапарат.**

СЪБОТА (26-ти октомври)

Червената къща, ул. Любен Каравелов 15

СЕМИНАР „ВИЗУАЛНИ ЕФЕКТИ“

Червена зала

10:10 – 10:50	**Въведение в дигиталния композитинг, Кремена Ганева /България/** В първата презентация от семинара по визуални ефекти, Кремена Ганева ще запознае посетителите с основите на процеса на композитинг. Ще разберете каква част от продукцията заема композитинга, какво означават разпространените термини зелен/син екран, CG елементи, слоеве, цветови канали и др., кои са елементите, използвани в процеса на композитинг (matte paintings, различни CG елементи, 3D слоеве), както и някои основни техники (keying и rotoscoping, color grading, cleanups and wire removals, compositing of elements) и трикове.
10:50 – 11:30	**Проект ‘Canary Wharf Shooter’, Alessio Bertotti /Италия/** **Език: английски.** Презентацията на този проект засяга целия процес на реализация на един висококачествен VFX кадър. Започвайки от концепцията и заснетите кадри, Алесио ще покаже всеки аспект от процеса на създаване на фантастична виртуална среда - от скициране и моделиране, през създаване на matte painting-и на небе, заместване на съществуващото небе в кадъра, проекция върху триизмерните обекти, текстуриране, осветление, рендеринг, финален композитинг. Използваният софтуер е Maya, Nuke, Mental Ray, Atomkraft.

11:30 – 11:50	**Кафе пауза**

11:50 – 12:40	**‘Overcoming technical issues with consistency and design thinking’, Florent Cachot /Канада/** **Език: английски.**

	Канадецът ще поговори малко за образованието си и опита си във VFX индустрията в Монреал, ще разкаже за разликата между това да работиш в индустрията и да бъдеш фрийлансър, как е специализирал в matte painting и композитинг едновременно. По време на презентацията си, той ще сподели трикове, които правят работата му по-ефективна и поддържат креативността му на високо ниво. В заключение, той ще разкаже за основните разлики между неговия личен подход към даден проблем, и този на различните департаменти в процеса на постпродукция в големите студия, както и ще покаже няколко собствени проекта, реализирани стъпка по стъпка.
12:40 – 13:20	**Explosions, Water Effects and an Efficient Pipeline - Timucin Ozger /Турция/** **Език: английски.** - Въведение - Каква е работата на FX Technical Director-ът? - Кога използваме CG вместо практически ефекти - Примерни проекти - от концепция до екран - 3D супервайзинг на терен - Планиране - Избор на софтуер - Избор на метод (изчислителна флуидна симулация, симулация на частици, анимирани или динамични твърди тела) - Нагледни примери с някои сцени от филма Код: Олимп (Olympus has Fallen), излитане на хеликоптера и/или взривяването на Белия дом - Управление на файловете, размер на кеша, рендеринг оптимизации чрез използването на Mantra. Хардуерната страна на нещата - GPU или CPU

13:20 – 14:50	Обяд

14:50 – 15:30	**House destruction scene in Iron Man 3 - Христо Велев /България/** В своята презентация Христо Велев ще разкаже за твърдотелните системи, използвани в епизода с разрушението на къщата в Iron Man 3. Ще разгледаме решенията на предизвикателствата на мащаба и нивото на детайл в тези големи сцени, минавайки през целия процес - от режисирането, през фрагментациите, до обогатяването с вторични елементи. Подходът е сравнително софтуерно независим, а самият проект е реализиран в 3DS Max и Thinking Particles.

15:30 – 16:00	**Представяне възможностите на графичен таблет Wacom Cintiq 13HD - Adcom /България/**

ДИЗАЙН НА СЪЩЕСТВА И ПЕРСОНАЖИ - ДИГИТАЛНО РИСУВАНЕ И СКУЛПТУРА

16:00 – 19:00	**Уъркшоп - 2D/3D концептуален дизайн на същества и персонажи - Мартин Пунчев, Цветомир Георгиев, Мирослав Петров** В този 3-часов уъркшоп, Мартин Пунчев, Цветомир Георгиев и Мирослав Петров ще изградят цял проект заедно. Започвайки от

	създаване на множество концептуални скици на даден герой, те ще изберат най-подходящата, по която ще бъде създаден триизмерен модел. След като моделът бъде завършен, ще бъдат добавени и подходящи дрехи и предмети, които да допълват облика му. Заедно с процесът на създаване, ще бъдат споделени и различни тънкости в използването на Photoshop и Zbrush. За по-вдъхновените посетители, които не искат просто да гледат и слушат, ще бъдат обособени места, където да покажат художествените си умения.

Зала „Гъливер“

10:00 – 19:00	**Изложба, проследяваща развитието на компютърните дисплеи.**
10:00 – 19:00	**Изложба на графични таблети Wacom, предоставени от Adcom.** Посетителите могат да закупят графичен таблет с отстъпка.

Зала „Безименна“

10:00 – 19:00	**Изложба на компютърна графика, творби на Светлин Велинов.** Творбите могат да бъдат закупени на специални цени.

Зала „Андрей Николов“

10:00 – 19:00	**Представяне на графики и музикални проекти от Компютърно пространство през годините.**

СЪБОТА (26-ти октомври)

Унгарски културен институт, ул. Аксаков 16

11:00 – 18:00	**Демонстрация на роботизирани играчки - ZigiFly.** Играчките могат да бъдат закупени на специални цени.

11:00 – 18:00	**Изложба на фотокамери FujiFilm - Technopolis и FujiFilm.** Продуктите могат да бъдат закупени на специални цени.

11:00 – 18:00	**Прожекция на филми, компютърни анимации** от Компютърно пространство през годините по случай юбилея на форума.

14:30 – 16:00	**Представяне на автори и проекти от конкурсната част на Компютърно пространство 2013 - Mehmet Ali Uzunselvi (електронна музика), Lukas Lancko (компютърна графика), Martin Pflanzer (уеб арт).** **Език: английски.**

16:00 – 17:30	**Уъркшоп - устройството на дигиталния фотоапарат.**

НЕДЕЛЯ (27-ми октомври)

Централен военен клуб, зала „Концертна“, бул. Цар Освободител 7

17:00	Церемония по награждаването (само с покани, моля, заемете местата си преди **16:45**). Ще бъдат връчени награди на победителите в осемте категории на конкурса (компютърна анимация, компютърна графика, компютърна и електронна музика и уеб дизайн - с 5 подкатегории). Също така ще бъдат връчени няколко специални награди и ще се представят множество от най-интересните проекти в конкурса.

***Входът за всички събития е безплатен. Необходима е предварителна регистрация. Моля, изпратете ни име, професия, телефон и кои събития бихте посетили на entrance@computerspace.org.**

****Всички презентации са на български език, освен ако в програмата не е упоменат друг използван език.**

Форумът се организира от Студентско общество за компютърно изкуство.

Образователните семинари се организират с подкрепата на „Фондация Америка за България“.

Партньори: **Червената къща, Унгарски културен институт, Министерство на образованието и науката, Министерство на отбраната, Adcom, Chaos Group, Technopolis, FujiFilm, Sony Center – Сердика център, Национален студентски дом.**

Медийни партньори: **Българска национална телевизия, Българско национално радио, Sofia Live, CGArt.bg, Аз чета, Фото кафе, сп. .net, сп. ФОТОмания, сп. ПроГрафика, сп. Computer и сп. Полиграфия.**