



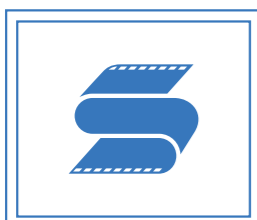
МОУШН ДИЗАЙН
ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ
КОМПОЗИТИНГ
АНИМАЦИЯ
РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
АРХИТЕКТУРНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Содержание:

4	О Школе
6	Интервью директора Школы
10	Ресурсы
14	<i>HP Lab</i>
16	<i>СтереoLab</i>
18	<i>Центр карьеры</i>
21	Кураторы курсов
31	Программы дополнительного профессионального образования
32	<i>Моушн дизайн</i>
40	<i>Визуальные эффекты</i>
48	<i>Композитинг</i>
54	<i>Анимация</i>
60	<i>Разработка компьютерных игр: Геймдизайн и Игровая графика</i>
66	<i>Архитектурная визуализация</i>
71	Практика
76	Интенсивы
78	Онлайн-курсы
80	Мастер-классы
82	Профессиональные уикенды
84	События года
86	Условия поступления
89	Учебные программы
98	Контактная информация
100	Информационные партнеры

О Школе

На данный момент это единственное учебное заведение в стране, предоставляющее комплексное обучение основным специальностям компьютерной графики в кино и рекламе, телевидении, анимации, разработке компьютерных игр.



Школа компьютерной графики Scream School основана в 2008 году. На данный момент это единственное учебное заведение в стране, предоставляющее комплексное обучение основным специальностям компьютерной графики в кино и рекламе, телевидении, анимации, разработке компьютерных игр. За три года успешного развития основная учебная программа эволюционировала от краткосрочных курсов до программ дополнительного образования на семи факультетах: «Композитинг», «Визуальные эффекты», «Анимация», «Геймдизайн», «Игровая графика», «Моушн дизайн» и «Архитектурная визуализация».

Ключевым преимуществом Scream School является связь с индустрией. Преподаватели Школы – это лучшие специалисты страны и участники громких проектов. Обучение строится на потребностях рынка и постоянно совершенствуется с учетом новых тенденций. Студенческая практика проходит в ведущих российских студиях постпродакшн, анимации, моушн дизайна, архитектурной визуализации и компаниях – разработчиках компьютерных игр. За время практики многие студенты зарекомендовали себя как перспективные молодые специалисты и теперь работают на крупнейших медиапроектах.

Scream School является официальным центром обучения Adobe, Side Effects, Autodesk, The Foundry в России.

Школа располагает уникальными ресурсами для обучения студентов и предоставляет все возможности для успешного старта в карьере.



Scream School предоставляет возможности для освоения профессии при любом уровне начальной подготовки и постоянно развивает и совершенствует образовательные программы. На данный момент в Школе действует три основных вида обучения:

- базовые фундаментальные программы:
 - Анимация (2 года),
 - Моушн дизайн (2 года),
 - Визуальные эффекты (2 года),
 - Композитинг (2 года),
 - Игровая графика (2 года),
 - Геймдизайн (1 год),
 - Архитектурная визуализация (1 год);
- онлайн-курсы по изучению программных пакетов (3 месяца, 6 месяцев);
- зимние и летние интенсивы (4-10 дней) для повышения профессионального уровня специалистов.



Интервью директора Школы Екатерины Черкес-заде

Фотограф:
Саша Карелина

— Почему Школа называется **Scream**?

— 3,5 года назад известная российская студия постпродакшн EyeScreamStudio решила своими силами готовить специалистов, отвечающих требованиям индустрии. Студентов приглашали прямо в студию, им выдавали материал из текущего кинопроекта и под руководством специалистов обучали тем теоретическим и практическим знаниям, которые необходимы для работы в постпродакшн. Так появилась EyeScream School, которая со временем стала просто Scream.

Сейчас Scream School — это самостоятельное независимое образовательное учреждение. Мы готовим специалистов компьютерной графики для работы на телевидении, в кино, рекламе, анимации, для разработки компьютерных игр. При этом главный принцип обучения с момента появления Школы не изменился: все курсы строятся на потребностях индустрии, чтобы наши выпускники были востребованы в профессии.

— Есть ли спрос на специалистов компьютерной графики?

— Компьютерная графика становится все более востребована в самых разных областях жизни: кино, мультфильмы, компьютерные игры, мобильные приложения, видеоклипы, рекламные ролики, видеоарт, оформление шоу, архитектурная визуализация... Поэтому специалистов требуется все больше.

Индустрия CG хороша тем, что здесь нужны как молодые специалисты, потому что на любом проекте всегда много простой работы, так и профессионалы, которые могут решить самые сложные и интересные задачи. Чтобы быть востребованным, специалисту компьютерной графики постоянно нужно быть в курсе новых технологий, последних версий программ, но главное — очень любить то, что ты делаешь. В рамках дедлайнов это удается далеко не всем.

— Что отличает **Scream School** от конкурентов?

— У нас нет прямых конкурентов. В России есть школы, обучающие работе с программными пакетами, но мы единственные, кто учит профессии. Поэтому я всегда говорю, что наш единственный конкурент — нежелание учиться. При этом, безусловно, есть вещи, которыми я горжусь:

- У нас потрясающий преподавательский состав, только практикующие специалисты с огромным опытом. Это значит, что студенты всегда получают самую актуальную информацию.
- Наши образовательные программы — это комплексное обучение уникальным профессиям. До этого получить профильное образование, стать, например, моушн-дизайнером, было просто невозможно.
- Мы не просто общаемся с медиаиндустрией, мы фактически являемся ее частью, поэтому образование строится на основе последних тенденций рынка. У нас постоянно проходят лекции, мастер-классы аниматоров, разработчиков и художников игровой индустрии, моушн-дизайнеров, супервайзеров постпродакшн-студий, продюсеров, режиссеров, операторов, часто бывают специалисты компьютерной графики из разных стран. Все это создает в Школе замечательную атмосферу. У нас всегда интересно.
- Scream School обладает лучшими ресурсами для обучения студентов, которые мы постоянно совершенствуем. Это основа успешного обучения в CG. Кроме этого нам помогают наши партнеры, поэтому студентам доступны практически все ресурсы индустрии: съемочные павильоны, камеры для стереосъемок, устройства для видеомэппинга и многое другое.

— Кто приходит учиться в Школу?

— В целом, это молодые, активные, целеустремленные молодые люди. Обычно этих качеств достаточно, чтобы с нуля освоить новую профессию.

На факультетах постпродакшн в одной группе оказываются студенты и выпускники художественных и технических вузов, режиссеры, операторы, все с разным бэкграундом и опытом работы. На моушн дизайн приходят дизайнеры из других областей, часто

графические, архитекторы, студенты творческих вузов и факультетов рекламы, художники. На игровых факультетах преобладает молодая аудитория, которая наконец-то получила возможность превратить развлечение в профессию. Школа, таким образом, создает среду для общения и обмена опытом.

— Школа занимается трудоустройством выпускников?

— Это вопрос, который мне задают чаще всего. После окончания обучения студенты отправляются на практику в ведущие анимационные, постпродакшн-студии, компании по разработке компьютерных игр, на телевидение.

Довольно значительный процент студентов после практики получает предложение по трудоустройству, если им удалось зарекомендовать себя как перспективных молодых специалистов.

Важно понимать, что это очень мобильные профессии: выпускник анимации легко сможет устроиться в компанию по разработке компьютерных игр, а композер — сделать рекламный ролик.

У нас открыт Клуб выпускников, в который постоянно приходят вакансии для специалистов компьютерной графики. В этом году мы откроем раздел «Портфолио» на нашем сайте, где будут публиковаться работы студентов и выпускников Школы. Таким образом, мы создаем сообщество молодых специалистов компьютерной графики. Это позволит нашей индустрии развиваться и воплощать в жизнь масштабные проекты.

Ресурсы



Scream School постоянно развивает свои информационные и технические возможности. Основным приоритетом для Школы является максимально приятное и комфортное обучение студентов.

Школа расположена на территории дизайн-центра ArtPlay, вблизи от станции метро «Курская». На трех этажах Scream School находятся компьютерные классы с парком более 300 рабочих станций, арт-студии, лекционные и просмотровые залы. Для студентов открыты студия классической анимации, стереолаборатория, фотостудия с dark room, библиотека и кафе.



Ресурсы

- Дизайн-мастерские, арт-студии, семинарные и лекционные залы
- Компьютерные классы Apple Macintosh и PC
- Компьютерная лаборатория HP
- Стереолаборатория
- Студии цифровой и аналоговой фото/видеосъемки
- Лаборатория аналоговой фотопечати
- Центр информационных ресурсов

Сервисы

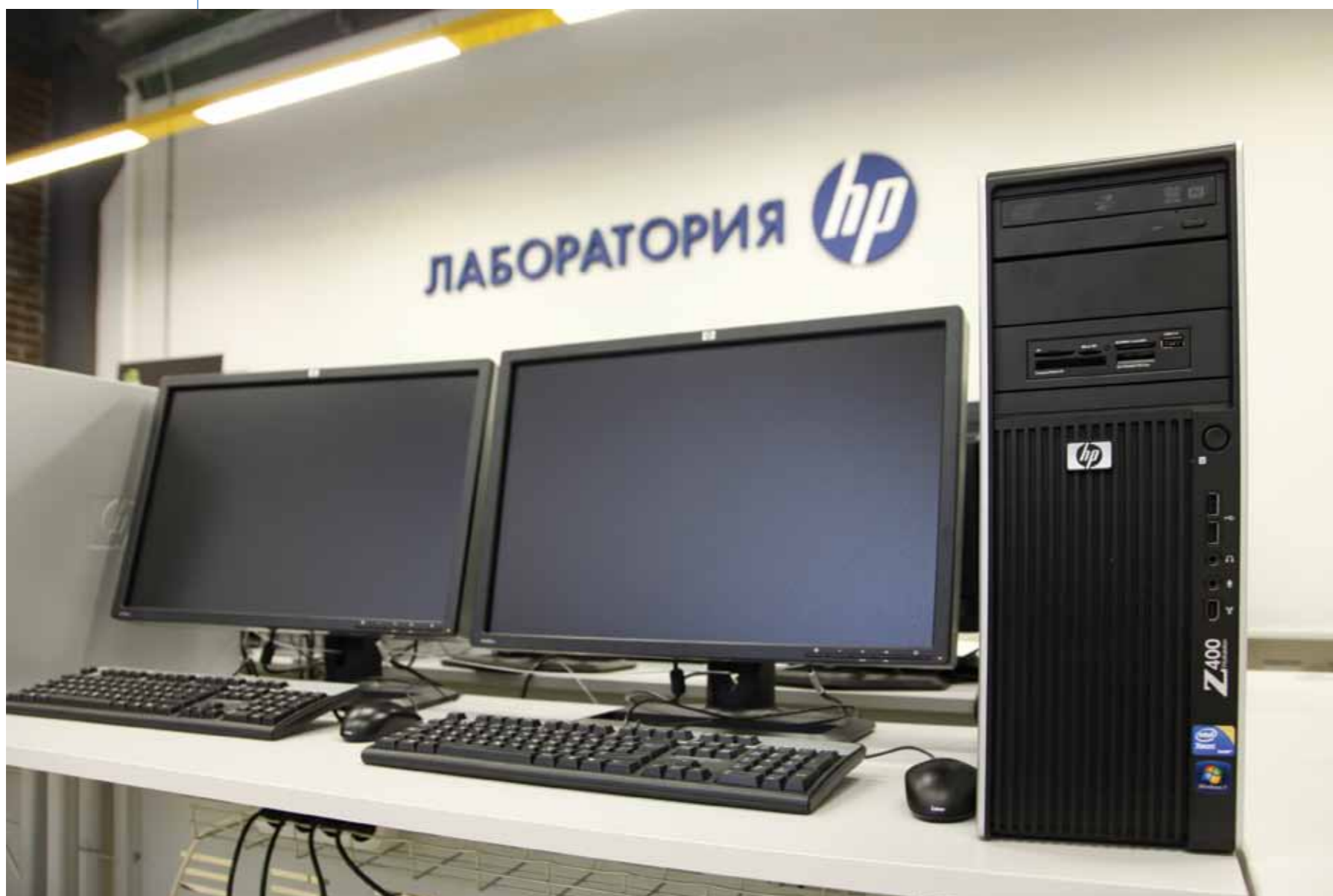
- Дизайнерское кафе
- Широкий выбор печатных устройств и автоматизированная система печати Pharos
- Беспроводной доступ в Интернет во всех помещениях
- Открытая летняя терраса на крыше здания
- Парковка для студентов и преподавателей

Школа сотрудничает с киностудиями и компаниями, предоставляющими съемочные павильоны, киноаппаратуру, игровые приставки, осветительное и другое оборудование, необходимое для учебного процесса.

Центр
информационных
ресурсов

Information Resources Centre

HP Lab



Лаборатория цифровых технологий Hewlett Packard – совместный проект HP, Школы компьютерной графики Scream School и Британской Высшей Школы Дизайна. HP Lab, включающая в себя 25 рабочих станций, призвана стать местом пересечения высоких технологий, создания компьютерной графики и воплощения дизайнерских идей. На базе лаборатории проводятся специализированные мастер-классы и семинары с привлечением специалистов ИТ, постпродакшн, дизайна, анимации и разработки компьютерных игр.

В лаборатории размещены рабочие станции HP Z400 в двух комплектациях:

- HP Z400 6-DIMM Xeon QC W3550, 6GB (3x2GB) DDR3-1333 ECC, 1000GB SATA 3Gb/s NCQ, NVIDIA Quadro FX 1800, монитор HP TFT ZR24w;
- HP Z400 6-DIMM Xeon QC W3550, 6GB (3x2GB) DDR3-1333 ECC, 1000GB SATA 3Gb/s NCQ, NVIDIA Quadro FX 4000, монитор HP TFT ZR24w.

Кроме того, лаборатория HP работает в формате «открытых дверей» для любителей и профессионалов цифрового искусства и дизайна, которые смогут использовать ее технологии для обучения и работы. Доступ для них открыт каждый понедельник с 10 до 17 часов. Чтобы получить доступ в лабораторию, достаточно прийти в Школу в указанный день с паспортом и зарегистрироваться на ресепшн.

СтереoLab

СтереoLab – это общая профессиональная площадка в Школе для изучения стереотехнологий на основе реальных проектов. Лаборатория является совместным проектом Scream School и студий CLR/CG Factory и «Улитка».

Теоретический курс по стерео включен в обучение на факультетах «Визуальные эффекты» и «Композитинг», а для практических занятий студенты объединяются в импровизированную студию в рамках летнего каникулярного проекта или занимаются в свободное от основных занятий время. Так, в период летних каникул 2011 года студенты факультетов «Визуальные эффекты», «Композитинг» и «Анимация» в рамках Стереoлаборатории работали над созданием короткометражного анимационного фильма в стерео-3D для сети московских 4D-кинотеатров. Его премьера ожидается уже в этом году.

СтереoLab открыта для сотрудничества и совместной реализации проектов в рамках образовательного процесса с внешними заказчиками, является открытой демонстрационной площадкой для компаний – производителей стереооборудования и приглашает всех желающих участвовать в образовательном процессе, исследованиях и совместных проектах.

В рамках лаборатории проводятся интенсивы, лекции, презентации и мастер-классы, посвященные 3D стереооборудованию, открытые для всех заинтересованных специалистов индустрии.



*«Космос» –
каникулярный проект,
2011 г.*

Центр карьеры

Работа Центра карьеры направлена на интеграцию студентов в индустрию компьютерной графики, создание конкурентоспособного портфолио за время обучения, а также формирование сообщества молодых специалистов в Клубе выпускников.



«Живые проекты»

В течение всего периода обучения студенты закрепляют знания практической работой над реальными проектами. Центр карьеры обеспечивает студентов настоящим киноmaterиалом, брифами от телеканалов и рекламных агентств, анимационных студий, компаний по разработке компьютерных игр и архитектурной визуализации. Все это позволяет создать конкурентоспособное портфолио за время обучения.

Каникулярные проекты

В летние месяцы, когда основного обучения на факультетах не происходит, Школа предоставляет возможность студентам поработать над каникулярным проектом, который позволит закрепить знания, полученные за время первого года обучения, и пополнить портфолио еще одной работой. Каникулярный проект рассчитан на студентов всех факультетов и предполагает командную работу в условиях настоящего рабочего процесса.

Стажировки и экскурсии

Во время летних каникул и после окончания обучения студенты с хорошей успеваемостью имеют возможность пройти стажировку в одной из компаний постпродакшн, архитектурной визуализации, анимации, разработки компьютерных игр, на телевидении (в зависимости от специализации), что позволяет начать карьеру в индустрии компьютерной графики.

Также в течение обучения Школа организует для студентов экскурсии на студии. Это отличная возможность познакомиться с устройством компаний и пообщаться с представителями индустрии.



Экскурсия на студию MainRoad|Post

Участие в профессиональных мероприятиях

Центр карьеры проводит в Школе и на внешних площадках мастер-классы, воркшопы, приглашает специалистов из других стран для отдельных лекций в Школе, а также обеспечивает участие студентов в профессиональных мероприятиях на льготных условиях.

Клуб выпускников

После окончания Школы студент вступает в Клуб выпускников Scream School. Центр карьеры уведомляет выпускников о новых вакансиях, организует встречи выпускников, предоставляет отдельные преимущества и скидки. Таким образом Школа поддерживает связь с выпускниками и формирует сообщество молодых специалистов компьютерной графики.

Портфолио студентов на сайте Школы

Центр карьеры способствует скорейшему трудоустройству выпускников и с 2012 года модерировать отдельную площадку на сайте Школы, где демонстрирует шоурилы выпускников и лучшие работы студентов.

§

КУРАТОРЫ
ФАКУЛЬТЕТОВ

Куратор
факультета
«Визуальные
эффекты»



Куратор
факультета
«Визуальные
эффекты»
и «КОМПОЗИТИНГ»



**Основные
преподаватели
факультета
«Визуальные
эффекты»:**

*Павел Безбородов,
Вадим Борзенко,
Станислав Глазов,
Виктория Захарова,
Дмитрий Лядухин,
Дмитрий Онищенко,
Андрей Троицкий,
Роман Федотов,
Константин Харитонов,
Артем Ягодин,
Виталий Волков,
Николай Потапов.*

Дмитрий Онищенко, character supervisor студии Glukoza Production. Принимал участие в создании анимационных фильмов «Приключения Аленушки и Еремы» и «Новые приключения Аленушки и Еремы», различных игровых проектов.

**Основные
преподаватели
факультета
«Композитинг»:**

*Павел Безбородов,
Денис Гейко,
Станислав Глазов,
Анна Горобчук,
Андрей Евдокимов,
Андрей Есюткин,
Андрей Троицкий,
Алексей Усков.*

Дмитрий Токояков, старший супервайзер по визуальным эффектам в компании Piastro VFX. В качестве супервайзера VFX работал на крупнейших российских и международных проектах: «Фантом. Самый темный час», «Шпион», «Высоцкий. Спасибо, что живой», «Метро», «Аполлон-18», «Черная молния», «Кандагар», «Царь», «Особо опасен», «Темный мир» и многих других.

Куратор
факультета
«Анимация»



Куратор
факультета
«Архитектурная
визуализация»



**Основные
преподаватели:**

*Анна Белоногова,
Андрей Кузнецов,
Дмитрий Ларионов,
Сергей Лобанков,
Сергей Меринов,
Алексей Рубцов,
Алла Соловьева,
Мария Степанова,
Дмитрий Федотов,
Елена Чернова,
Артем Ягодин.*

Мария Степанова — руководитель студии «Красная корова». В качестве режиссера, сценариста, аниматора, художника участвовала в проектах: «Овечки Холли и Долли», «Две принцессы», «Новые Бременские» и многих других.

**Основные
преподаватели:**

*Дмитрий Ларионов,
Дмитрий Прозоровский,
Альберт Хайбуллин,
Елена Федорова,
Константин Харитонов.*

Альберт Хайбуллин — генеральный директор студии компьютерной графики RangEmotions. Работал над полнометражным мультфильмом «Сапсан», участвовал в производстве корпоративной рекламы, презентаций и иллюстраций корпорации «ИНКОМ-Недвижимость» — renderfarm и многих других проектах.

Куратор
факультета
«Игровая
графика»



Куратор
факультета
«Геймдизайн»



**Основные
преподаватели:**

*Артем Антон,
Константин Вавилов,
Роман Галашов,
Роман Кочнев,
Любовь Соколина,
Елена Федорова,
Дмитрий Федотов,
Константин Харитонов,
Артем Ягодин.*

Роман Галашов — технический арт-директор проекта в компании Mail.ru. Ранее работал над проектом «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» (PS3, X360, PC) в качестве арт-директора в компании Gaijin Entertainment. Начиная профессиональную деятельность в игровой индустрии в качестве 3D-художника в компании «Никита».

**Основные
преподаватели:**

*Андрей Белкин,
Дмитрий Бурковский,
Дмитрий Глазнев,
Вячеслав Гордеев,
Денис Густов,
Дмитрий Долгов,
Павел Елизаров,
Ренат Незаметдинов,
Александр Паньков,
Артем Рынковой,
Павел Стебаков.*

Вячеслав Гордеев — сооснователь и генеральный директор компании «Авалон». Автор и разработчик популярной серии игр «Полный привод». В качестве консультанта, продюсера и разработчика участвовал в создании игр по кинопроектам «Антикиллер», «Жесть», «Параграф 78», «Ночной дозор». Всего в портфолио более 30 проектов, из них 17 – в качестве разработчика. Игровые проекты изданы в 17 странах общим тиражом в несколько миллионов экземпляров.

Куратор
факультета
«Моушн
дизайн»



**Основные
преподаватели:**

*Павел Борейко,
Алексей Брин,
Алексей Ваняшин,
Михаил Грушенков,
Артём Куренков,
Александр Лавров,
Дмитрий Ларионов,
Никита Обухов,
Илья Остриков,
Илья Рутковский,
Елена Чернова,
Игорь Шумилов,
Николай Шуклин.*

Артём Куренков — моушн-дизайнер/арт-директор. В разное время работал над созданием айдентики и оформлением программ для телеканалов «Russia Today», «Коммерсант-ТВ», «Муз-ТВ», «7ТВ». Сотрудничал со студиями «Ракетамедиа», «Шандизайн», Grape, Promo Interactive, Sense для клиентов НТС, Renault, «Яндекс», RuTube, «Актимель», «Газпром», «Евровидение-2009». Имеет полтора десятка международных наград в области моушн дизайна, в том числе 7 наград Promax|BDA.

§

ПРОГРАММЫ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

Моушн дизайн

Автор:
Мария Сафонова

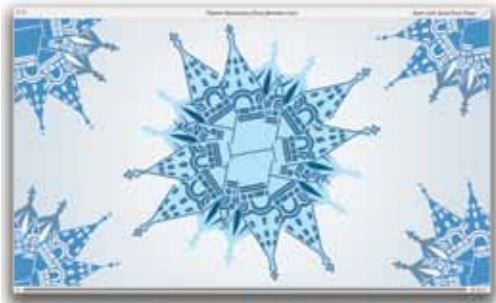
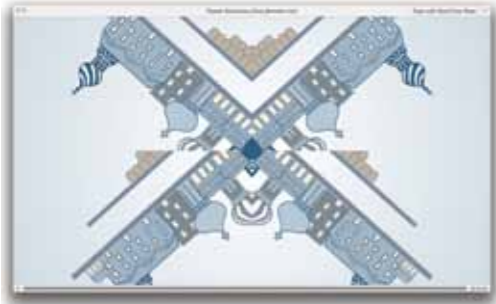


Автор:
Анастасия Рязанова
Для компании
«Яндекс»



Моушн-дизайнер – одна из самых креативных и востребованных специализаций компьютерной графики. Она включает в себя создание «упаковки» телеканалов, рекламы, видеоклипов, оформление концертных площадок, медиаресурсов, медиа-арт и многое другое. Моушн-дизайнер всегда зажат в узкие временные рамки производственного процесса, но зато обладает достаточной свободой самовыражения.

Студенты факультета изучают программные пакеты моделирования и композитинга и развивают свое художественное восприятие на занятиях по фотографии, композиции, режиссуре, монтажу, анимации, истории стилей, современному искусству и многим другим дисциплинам.



Автор:
Елена Рязанова
Для проекта Benetton
Live Window Project
(Fabrica)



Автор:
Татьяна Чурсина

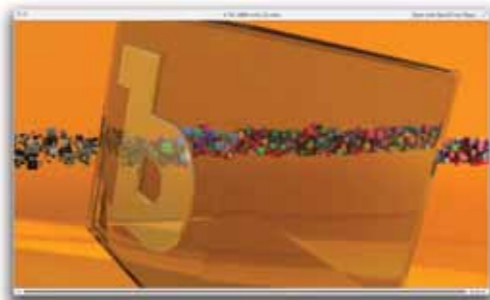
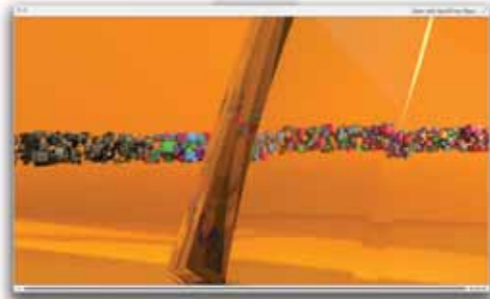


Бриф
по фотореализму
Автор:
Алексей Полевой



Бриф
по фотореализму
Автор:
Максим Журавлев

Автор:
Ольга Моисеева
Для телеканала
«Коммерсантъ ТВ»



Автор:
Александр Гимадеев
Для телеканала
«Коммерсантъ ТВ»



Визуальные эффекты

**CG – сокращение от computer graphics, компьютерная графика.*

Создание реалистичных или, наоборот, фантастических миров в кино, интересных персонажей, эффектных разрушений, взрывов, смерчей и других спецэффектов – вот далеко не полный перечень функций специалистов по визуальным эффектам. Эта профессия находится на стыке точных наук и искусства, и подготовка требует не только умения работы в трехмерных пакетах, но и знаний математики, физики и различных художественных дисциплин.

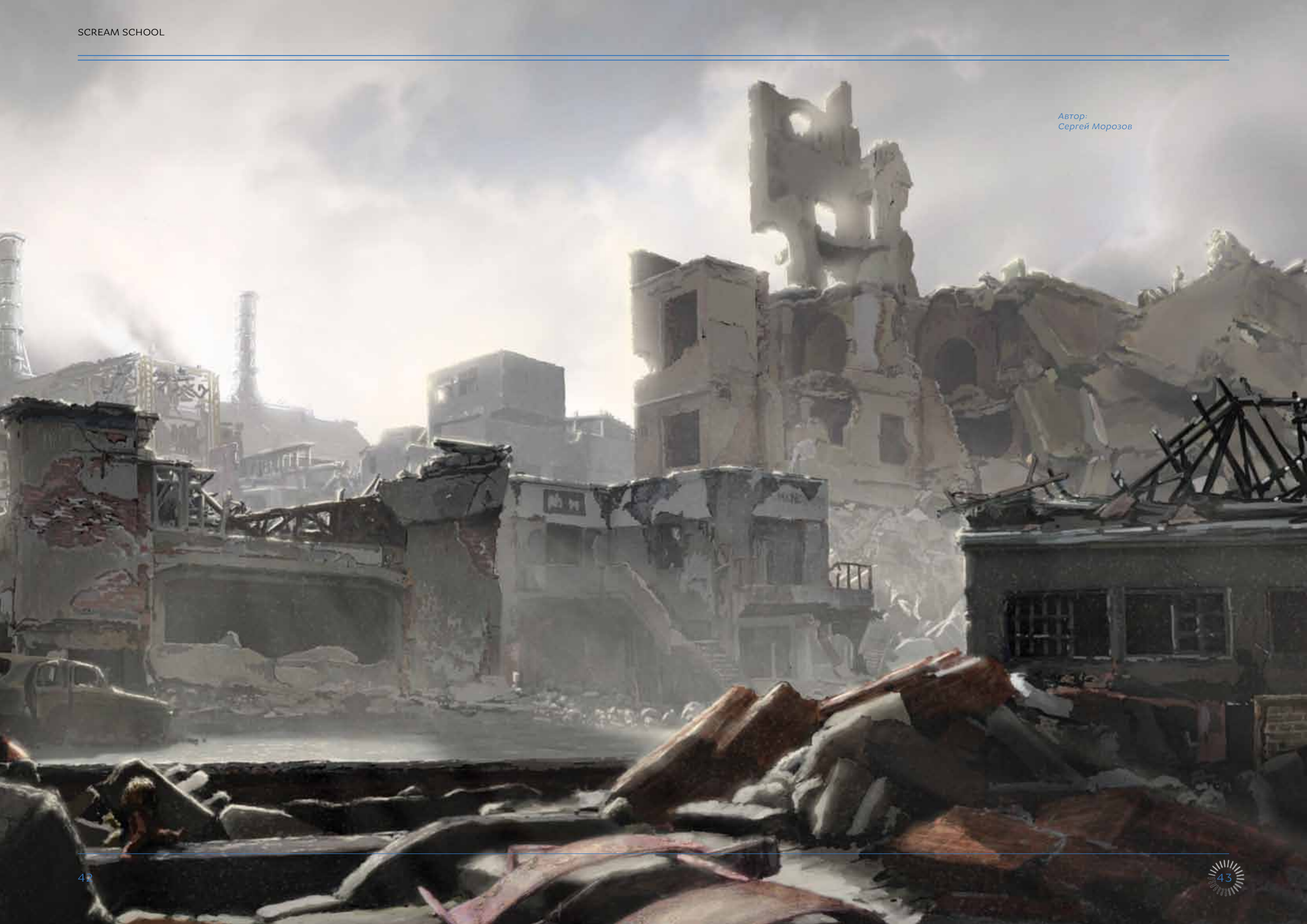
Обучение на факультете «Визуальные эффекты» включает в себя освоение программных пакетов для работы с 3D-графикой, блок по математике CG* и обширный курс художественных дисциплин. В него входят необходимые специалисту постпродакшн занятия по рисунку, композиции, фотографии и операторскому искусству. Курс построен таким образом, чтобы научиться всем этапам визуализации, а потом остановиться на конкретной специализации и отточить мастерство на материалах реальных кинопроектов.



Автор:
Эрик Баймукашев



Автор:
Сергей Морозов



Автор:
Сергей Морозов



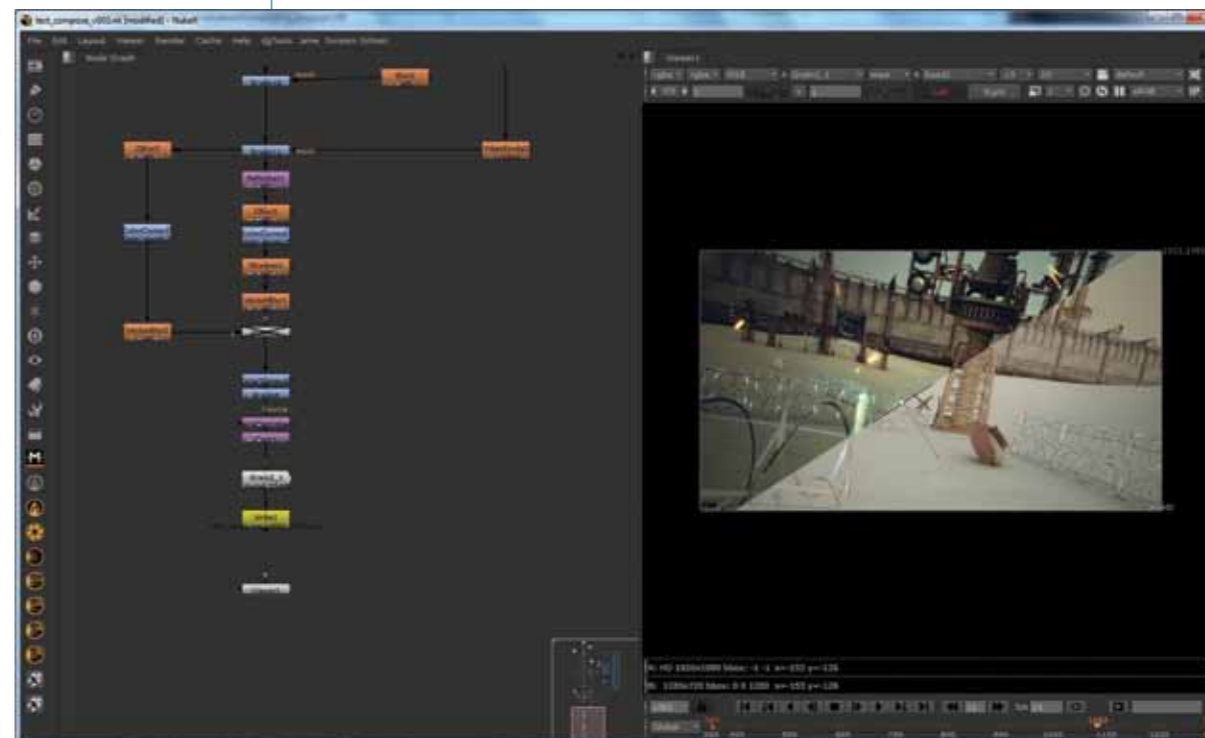
Автор:
Сергей Лопатин



КОМПОЗИТИНГ

Композитинг — одна из самых интересных специальностей в постпродакшн. Задача композера — собрать в единую сцену (шот) съемочный материал и все созданные специалистами по визуальным эффектам слои компьютерной графики, объединить их по цвету и динамике, провести огромный объем коррекций и доработок и выдать финальную композицию. Каждая сцена со спецэффектами, которую зритель видит в кино, — это и есть итог работы композера.

Программа факультета состоит из двух блоков. Первый — изучение программных пакетов для композитинга, цветокоррекции и производства 3D-графики. Второй — занятия по композиции, монтажу, фотографии, операторскому искусству, драматургии и проектному управлению. Важным элементом обучения является практика на так называемых «тренировочных» шотах. Студентам выдается рабочий материал из реального кинопроекта, на котором отрабатываются практические навыки профессии.

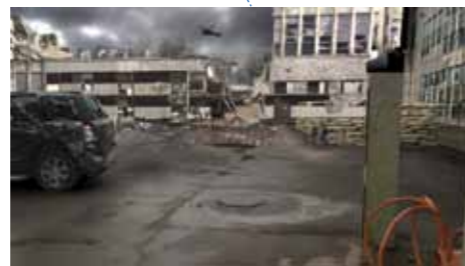


Работа над кадром из анимационного стерео-3D проекта «Космос»





Работа над кадром из дипломной работы (факультеты «Визуальные эффекты», «Композитинг»)



Фильм
The darkest hour

Участвовали
студенты:
Виталий Волков,
Денис Гейко,
Михаил Комиссаров,
Павел Раевский.



Анимация

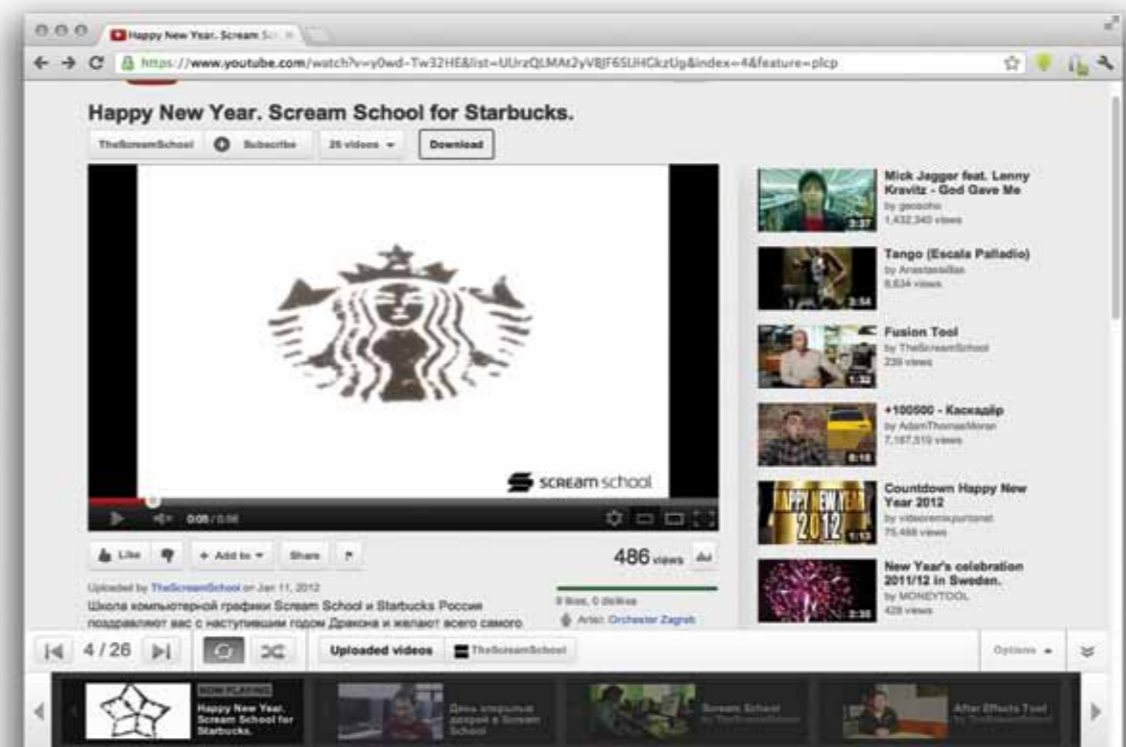


Автор:
Евгений Феоктистов

Совместный
проект факультета
«Анимации»
и Starbucks.

Аниматор (от лат. anima – оживлять) – интересная и увлекательная профессия, актуальная не только в мультипликации, но и в кино, рекламе, производстве компьютерных игр, медиа-среде.

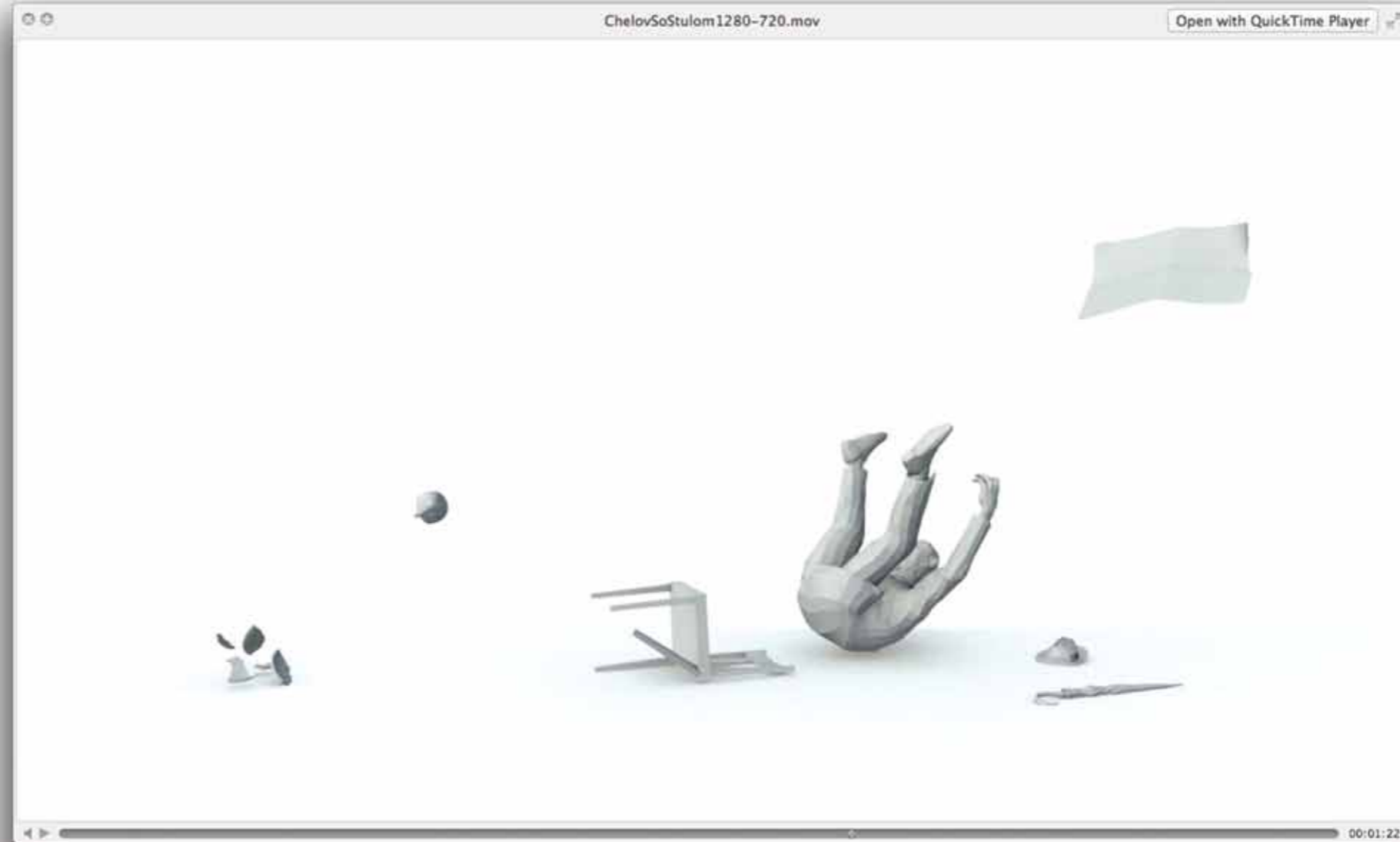
Программа курса направлена на подготовку специалистов для работы в любой области современной индустрии анимации – классическом производстве мультипликационного фильма, рекламе, компьютерных играх, кино. За время обучения студенты изучают различные техники и приемы: от перекладки и кукольной анимации до работы с трехмерными персонажами. Это позволяет выпускнику факультета создать разностороннее портфолио и работать на любом проекте, где требуется анимация.





Автор:
София Возня

12.10
Возня



Анимационный фильм
Артема Еремяна
«Человек со стулом»



Разработка компьютерных игр

Игровая графика

Игровая графика — одна из самых молодых и востребованных специальностей графического искусства. В обязанности художника игровой индустрии входит создание игровых персонажей, локаций, визуальная разработка игры, дизайн игровых уровней и другие удивительные задачи.

Студенты факультета изучают программные пакеты для работы в трехмерном пространстве, а также рисунок, концепт-арт, скетчинг, композицию, теорию света и цвета, другие художественные дисциплины.

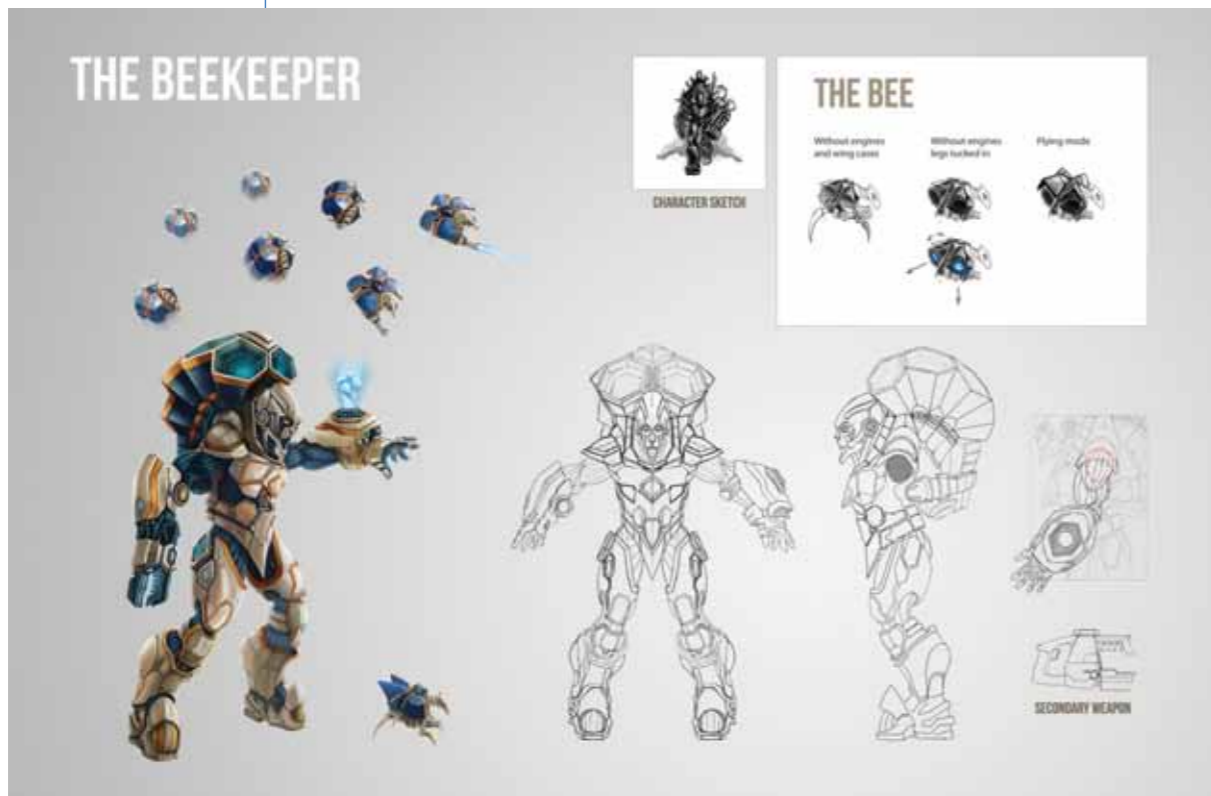
Геймдизайн

В индустрии компьютерных игр геймдизайнер является одновременно режиссером, сценаристом и координатором проекта. Он не только придумывает виртуальные миры, но и руководит группой художников и программистов, чтобы вместе с ними воплотить в жизнь игру, за которой будут проводить время миллионы людей.

Обучение на факультете включает в себя изучение законов создания игры, жанров, историю развития игровой индустрии, обзор графических пакетов, написание диздока, курс маркетинга, основы юриспруденции и программирования. Практика включает в себя разработку проектов в основных игровых жанрах для разных целевых аудиторий. Все это позволит превратить увлечение в востребованную профессию.

Автор:
Евгений Копалов





Автор:
Евгений Копалов



Автор:
Альберт Габдуллин

Архитектурная визуализация

Архитектурная визуализация – трехмерное графическое отображение объекта или группы объектов в архитектуре, позволяющее максимально точно представить внешние и внутренние характеристики будущего сооружения. Архвиз активно используется при демонстрации конкурсных проектов, создании презентаций в области проектирования и строительства, а также рекламе.

Курс обучения направлен на подготовку специалистов полного цикла по визуализации для сферы строительства и архитектуры, дизайна, рекламы. Программа факультета включает в себя системное освоение технических, художественных дисциплин и программных пакетов, тенденций и инноваций в области архитектуры, дизайна интерьера, а также тайм-менеджмента и навыков работы в команде. Выпускник факультета сможет профессионально заниматься интерьерной и экстерьерной визуализацией, созданием архитектурных анимационных роликов или же выполнять различные виды работ как универсальный фрилансер.

Автор:
Владимир Кириллов





Автор:
Елена Моршнина



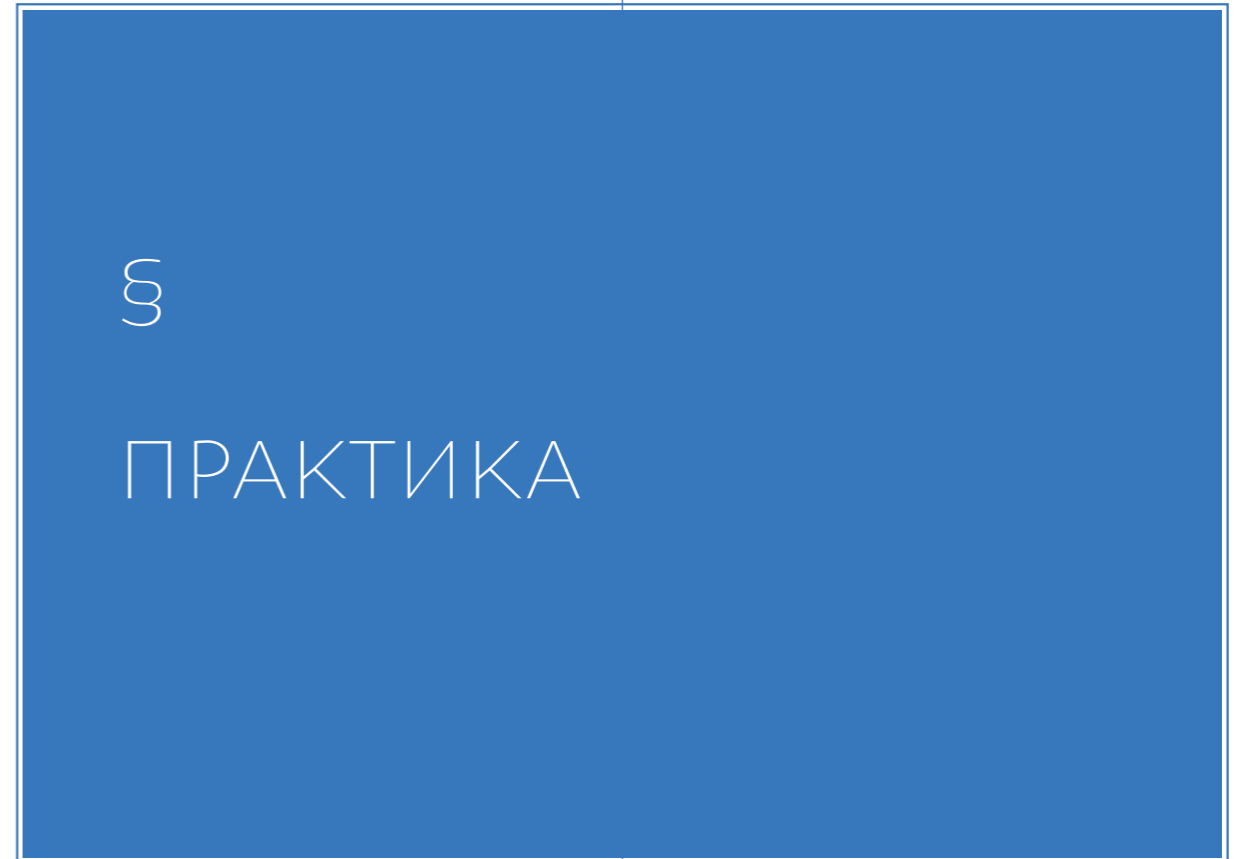
Автор:
Ольга Дорожкина



Автор:
Наталья Шабанина



Автор:
Владимир Тилинин



Практика

Выпускник
факультета
«Композитинг»
Денис Гейко
на практике
в Bazelevs VFX

Тесная связь Школы с индустрией позволяет лучшим студентам Scream School пройти практику на съемочных площадках в России и за рубежом, в ведущих российских студиях постпродакшн, анимации, моушн дизайна, компаниях по разработке компьютерных игр и архитектурной визуализации. По окончании обучения студенты, зарекомендовавшие себя за время практики как талантливые молодые специалисты, получают от студий предложения по работе. Большинство наших выпускников на данный момент работает по специальности на крупнейших российских и международных проектах.



Летняя практика
на съемках фильма
«Испытание»,
Казахстан.





Летняя практика
на съемках фильма
«Испытание»,
Казахстан.

Интенсивы

Программа интенсивов — это возможность на несколько дней погрузиться в творческую обстановку, получить уникальные знания и познакомиться лично с ведущими специалистами кино, анимации, телевидения, рекламы и разработки компьютерных игр. Интенсивы рассматривают самые разные тенденции в индустрии и необходимы как профессионалам, так и новичкам, которые только присматриваются к профессии.

Онлайн-курсы

Онлайн-курсы помогут вам развить навыки работы в выбранном графическом пакете или изучить новый. Это замечательная альтернатива для студентов, которые по разным причинам не могут посещать занятия в Школе. Студентов онлайн-курсов ждут обновленные программы обучения и новые преподаватели из числа ведущих профессионалов индустрии.

Школа проводит курсы по программным пакетам 3ds Max, Maya, Nuke, After Effects и многим другим.

Каждый онлайн-курс представляет собой поступательную программу обучения в течение 3 месяцев, включает лекции, консультации и выполнение практических заданий.

Для комфортного усваивания материала и эффективного обучения количество студентов каждой группы не превышает 12-ти.

Для корпоративных клиентов существуют возможности формирования отдельной группы и создания специальной учебной программы, ориентированной на потребности компании. Более подробную информацию можно найти по ссылке: <http://www.screamschool.ru/programs/#online>.



Мастер-классы



Scream School регулярно проводит открытые мастер-классы ведущих российских и зарубежных компаний и специалистов постпродакшн, моушн дизайна, анимации, архитектурной визуализации и компьютерных игр.

С мастер-классами в Школе выступали:

- Джеймс Клайн (концепт-артист фильма «Аватар»)
- Евгений Вендровский (Rhythm&Hues)
- Мэтт Брилей (The Foundry)
- Кевин Вандекар (Autodesk)
- Сирил Фовел (Autodesk)
- Дмитрий Токояков (Piaastro VFX)
- Виктор Лакисов (Asymmetric VFX)
- Александр Горохов (CG Factory)
- Арман Яхин (Main Road|Post)
- Андрей Евдокимов (Glukoza Production)
- Александр Паньков (Mail.ru Games)
- Дмитрий Воронов (Nival Network)
- Русско Русков (Chaos Group)
- Александр Дорогов (Disney)
- Игорь Кирилюк (SKAZKA)
- Александр Яичников («Первый канал»)
- Павел Борейко (VizART)
- Алексей Котеночкин
- Сергей Шанович (SHANdesign)
- Антон Сакара (RaketaMedia)
- Павел Мунтян (Toonbox)
- Юрий Корнео (Photoreal 3D)
- Павел Бурдин (Transparent House)
- Артем Голиков («Мотор»)
- Кирилл Иванов («2x2»)

Узнать о ближайших мастер-классах, познакомиться с программой уикендов и зарегистрироваться для участия в них можно по ссылке:
<http://www.screamschool.ru/masterclasses>

Профессиональные уикенды

Уикенды в Scream School – особые ежегодные события, позволяющие на два дня погрузиться в актуальную профессиональную среду: это презентации лучших компаний компьютерной графики, мастер-классы ведущих российских и зарубежных специалистов, демонстрация громких проектов.

21 и 22 апреля

с мастер-классами на Motion Weekend выступят крупнейшие российские студии моушн дизайна, именитые фрилансеры и представители ведущих телеканалов.

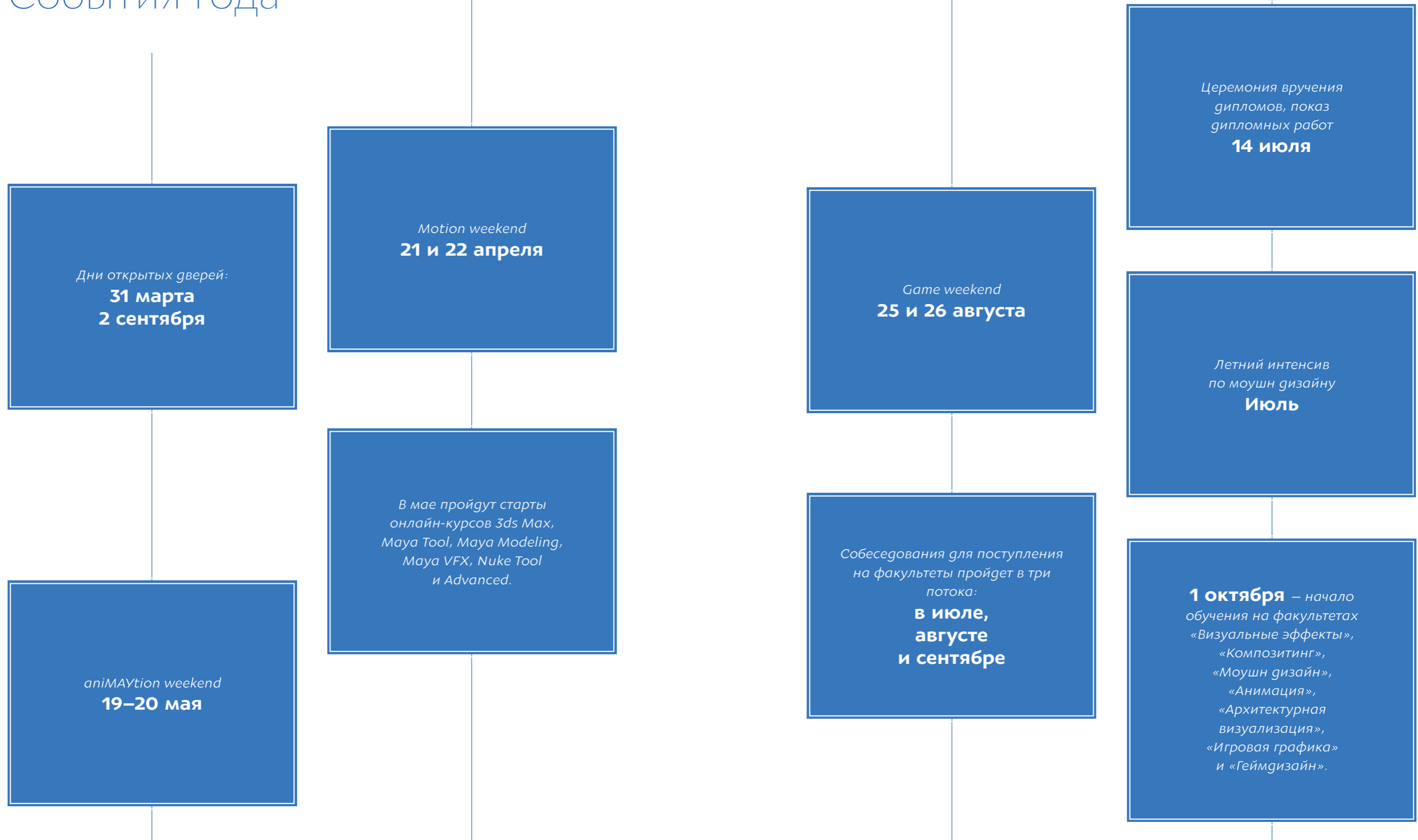
19 и 20 мая

пройдет aniMAVtion weekend. В этом году основное внимание будет уделено сериальной анимации. В программе мероприятия мастер-классы от всемирно известных российских и зарубежных студий.

25 и 26 августа

в Школе состоится первый профессиональный уикенд в игровой индустрии. Ведущие геймдизайнеры и художники игровой индустрии расскажут о процессе разработки крупнейших игровых проектов, проведут мастер-классы по концепт-арту и работе с трехмерными персонажами.

События года



Условия поступления

Если вы уже выбрали программу, по которой хотели бы пройти обучение, вам необходимо заполнить электронную анкету-заявление на сайте Школы, указав в ней паспортные и контактные данные, а также предоставив сведения о вашем образовании и профессиональном опыте. После письма-подтверждения от администрации с вами будет заключен договор и выставлен счет на оплату обучения.

Для долгосрочных образовательных программ перед заключением договора потребуется пройти собеседование с куратором и ведущими преподавателями факультета. Запись на интенсивы и онлайн-курсы проходит без вступительных испытаний.

Если абитуриенту пока не исполнилось 18 лет, то для заключения договора потребуется присутствие одного из родителей.



§

УЧЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ
ФАКУЛЬТЕТОВ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ

Моушн дизайн

Программы:

3ds Max (Level 1, 2, скриптинг)
After Effects (Level 1, 2)
Cinema 4D
Real Flow
VUE

Лекции и практические занятия:

Теория и практика монтажа
Типографика
Композиция
Основы психологии восприятия
Операторское искусство
Основы режиссуры
Современное искусство
История стилей
Индустрия моушн дизайна. История и тренды.
Введение в управление проектами
Продвинутый курс композитинга
Проект титров к художественному фильму
Проект создания музыкального видео
Основы мэйтпэйнта
Продвинутая анимация в моушн дизайне
Спецэффекты в моушн дизайне
Новые медиа
Телевизионный дизайн
Оформление эфира
Проект по новым медиа
Проект разработки портфолио

«Живые проекты»

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 2 года

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Визуальные эффекты

Программы:

Maya (Level 1, 2, 3)
ZBrush
Houdini
Softimage|XSI. Среда разработки эффектов ICE
BlastCode
FumeFX
Particle Flow
Realfow

Лекции и практические занятия:

Принципы классической анимации
Рисунок
Раскадровка
Фотография
Операторское искусство
Монтаж
Режиссура и драматургия
Мейтпэйнт
Композитинг
Матчмувинг
Проектное управление
Пайплайн
История CG и VFX
Математические основы CG

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 2 года

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Композитинг

Программы:

Nuke (интерфейс, ротоскопирование, кеинг, трекинг, клинап, мультипассовый композитинг)
Обзорно:
Maya, Houdini, Fusion

Лекции и практические занятия:

История CG
Пайплайн
Введение в композитинг
Специализации в композитинге
Основные пакеты производства: 3D
Основные пакеты производства: композитинг
RGB, альфа и Z-канал
Ротоскопирование
Кеинг
Трекинг средствами пакета композитинга
2D-трекинг
2.5D-трекинг
3D-трекинг
3D-композитинг
Клинап
Цветокоррекция
Мультипассовый композитинг
Композитинг в стерео-3D
Мейтпейнт
Maya (Level 1, 2)
Теория цвета и света
Рисунок и композиция
Сториборд (раскадровки)
Фотография (общий курс, основы техники, работа со светом, творческая фотография, постпродакшн)
Операторское искусство
Монтаж

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 2 года

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Анимация

Программы:

Maya (Базовый курс, персонажная анимация)
After Effects
Flash CS5
ToonBoom

Лекции и практические занятия:

Рисунок
Скетчинг
Работа в различных техниках анимации
Сториборд
Тайминг и темпоритм
Пластика движения
Разработка персонажа
Принципы анимационного движения
История отечественного и зарубежного мультфильма
Актерское искусство
Сценарное мастерство
Фотография
Операторское искусство
Режиссура в анимации
Работа со звуком в анимации

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 2 года

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Игровая графика

Программы:

3ds Max Overview
Maya (Modeling, Animation, Rig)
After Effects

Лекции и практические занятия:

Рисунок, скетчинг
Композиция
Теория света и цвета
Основы режиссуры и драматургии
Операторское искусство
Звукорежиссура
Моделирование
Текстурирование
Сетапы
Анимация
Прототипы
Локация
История разработки компьютерных игр
Классификация игр
Разбор и анализ шаблонных игр
Издатели и разработчики
Современная индустрия компьютерных игр
Пайплайн
Взаимодействие на проекте
Анализ успешных проектов
Менеджмент проекта

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 2 года

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Геймдизайн

Лекции и практические занятия:

Введение в индустрию
История развития компьютерных игр
Обзор индустрии, современные тренды
Обзор топовых команд и тайтлов
Примеры успешных геймдизайнеров
Состав команды разработки
Роль геймдизайнера в команде разработки
Взаимодействие внутри команды
Таскфлоу и трак
Менеджмент проекта
Предпродакшн
Продакшн
Постпродакшн
Концепция
Жанр
Сеттинг
Фичи
Механики и игровые процессы
Геймплей
Игрок (или Игроки)
Ресурсы
Конфликт
Фокус
Монетизация
Технологии и платформы
Создание концептуального документа
Создание списка фичей
Игровая механика и игровые процессы, баланс механики
Согласование концепт-документа
Написание первой версии дизайн-документа
Прототипирование
Плейтест
Фидбек и изменения баланса
Постпродакшн и поддержка продукта
Юридическая составляющая процесса производства

Практика

Длительность курса: 1 год

Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Архитектурная визуализация

Программы:

3ds Max
AutoCad
VRay
Photoshop
Nuke
Sony Vegas

Лекции и практические занятия:

Основы рисунка
Свет и цвет
Фотография
Композиция
Моделлинг
Текстурирование
Лайтинг
Визуализация
Анимация
Композитинг
Монтаж
Пайплайн

Практика
Дипломный проект

Длительность курса: 1 год

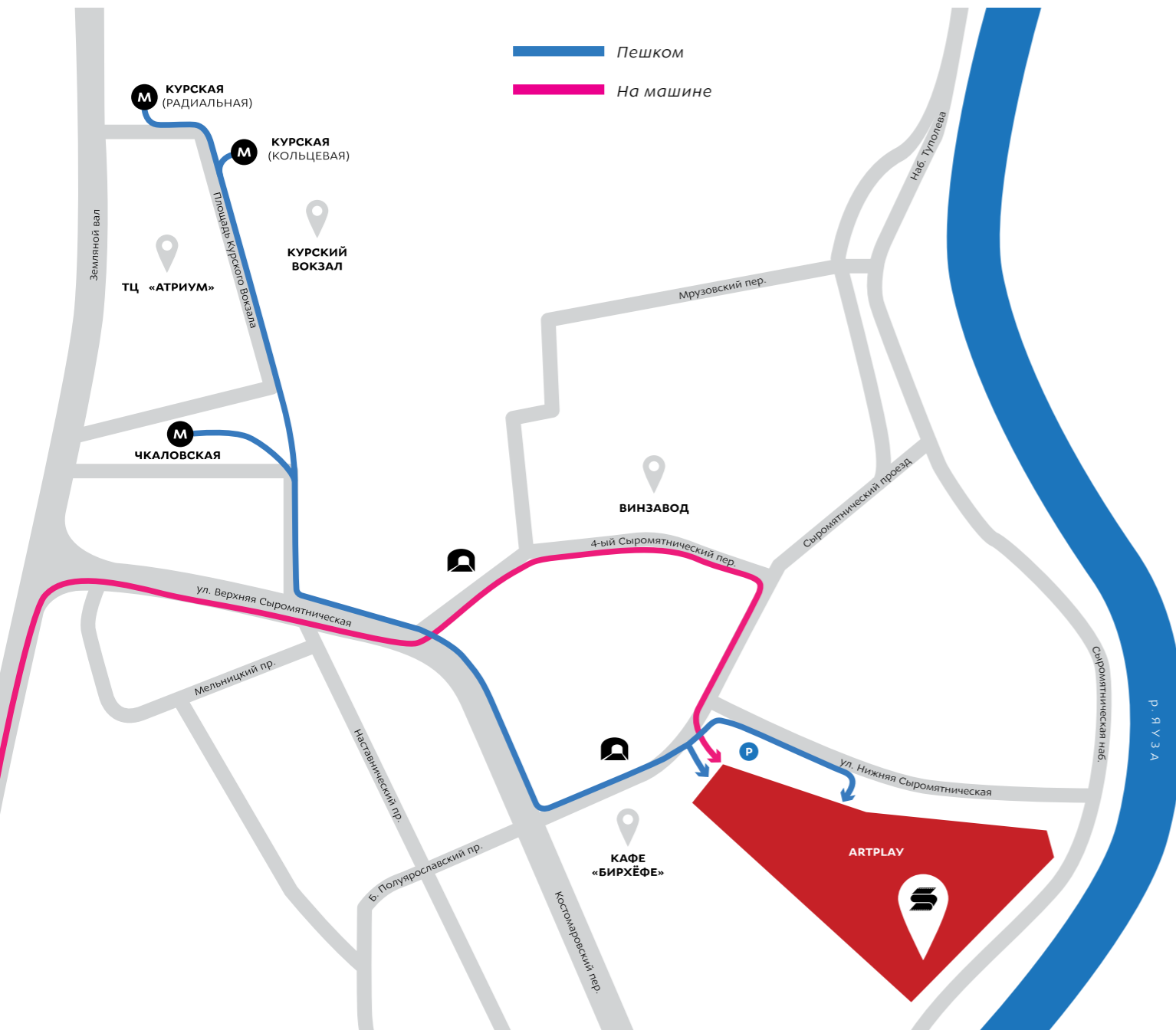
Формат обучения:

Part time – 14 часов обучения в неделю
(2 вечера и один выходной)

Стоимость обучения:

95 000 рублей в семестр

Схема проезда



Контактная информация:

105120, Россия, Москва,
 ул. Н. Сыромятнинская, 10, стр. 3
 Тел./факс: +7 (495) 640 30 14

student@screamschool.ru
www.screamschool.ru

Генеральные информационные партнеры Школы

национальный кинопортал
film.ru

EMPIRE

Информационные спонсоры

gameland.ru



GAMER

T&P



GameGuru

cinefex



ANIMATOR.RU

Арт-директор
Дмитрий Салливан

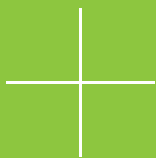
Дизайнер
Елена Шагиева

Менеджер производства
Влада Ржанская

Изображение на обложке
Евгений Феоктистов

В брошюре использованы фотографии
Ольги Алексеенко,
Антон Демидова,
Саши Карелиной,
Алексея Полевого,
Дмитрия Токоякова,
Артема Шуйко.

В наборе использованы
шрифты семейства **Oksana Sans**
дизайнера Андрея Шевченко.



www.screamschool.ru

© Москва, 2012
Дизайн — студия «Салливан»
www.sullivan.ru

