







СОДЕРЖАНИЕ

	О ШКОЛЕ	3
	Ключевые преимущества	6
	Сервисы и ресурсы	8
	Центр по связям с индустрией	10
	ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ КУРСЫ	13
	Подготовительный курс	15
	Подготовительный курс Концепт-Арт	16
	ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	17
	ФАКУЛЬТЕТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	18
	Концепт-арт	20
	Геймдизайн	26
	Игровая графика	28
	ЗВУКОРЕЖИССУРА И САУНД-ДИЗАЙН	34
	Звукорежиссура и саунд-дизайн	34
	ФАКУЛЬТЕТ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ	36
	Визуальные эффекты	38
	Композитинг	40
	3D-дженералист	44
	Моушн дизайн	48
	Мультимедийные коммуникации	50
	Архитектурная визуализация	54
	ФАКУЛЬТЕТ АНИМАЦИИ	58
	Анимация	60
	Режиссура анимации	64
	ИНТЕНСИВЫ И ЛАБОРАТОРИИ	67
	Интенсивные курсы	68
	Интенсив по Unity	70
	Прикладной VR	72
	Лаборатория виртуальной реальности VRlab	74
	Детские Программы (Summer Scream Camp)	76
	Мастер-классы и профессиональные события	78
	Дни открытых дверей	80

В SCREAM

SCHOOL

ПРИХОДЯТ

ЗА ПРОФЕС-

СИЕЙ БУДУ-

ЩЕГО!



АННА ГРИГОРЬЕВА,
ДИРЕКТОР

О школе

О ШКОЛЕ

SCREAM SCHOOL основана в 2008 году. Школа предоставляет фундаментальное образование по основным специализациям компьютерной графики, анимации, разработки компьютерных игр, программирования, саунд-дизайна и является лидером в своей области.

SCREAM SCHOOL наряду с Британской высшей школой дизайна, Московской школой кино и Архитектурной школой МАРШ входит в консорциум независимых учебных заведений, предоставляющих **ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ** в сфере творческих индустрий.



Школа предоставляет возможности для освоения профессии при любом уровне начальной подготовки и постоянно развивает и совершенствует образовательные программы. В Школе открыты три основных вида обучения:

- **ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ КУРСЫ** для поступления на программы факультетов дополнительного профессионального образования (3–6 месяцев);
- **ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ** дополнительного профессионального образования (1–2 года) для подготовки специалистов для индустрии.
- Краткосрочные **ИНТЕНСИВНЫЕ КУРСЫ** (3–10 дней) по актуальным темам компьютерной графики и разработке компьютерных игр.

Школа располагает актуальными ресурсами для обучения студентов и предоставляет уникальные возможности для старта в карьере. Выпускники Scream School успешно трудоустраиваются в индустрии и участвуют в реализации крупнейших проектов в России и за рубежом.



КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

ПРЕПОДАВАТЕЛИ

Преподавательский состав Школы состоит из ведущих специалистов крупнейших российских студий компьютерной графики, анимации, разработки и дистрибуции компьютерных игр, телеканалов, рекламных компаний, а также практикующих художников, фотографов, операторов и дизайнеров.

ОБУЧЕНИЕ

Обучение построено на основе реальных проектов: брифах от ведущих компаний, выполнении кейсов от заказчиков из индустрии, работе на настоящем съемочном материале, сотрудничестве студентов разных программ на общих проектах.



ПРАКТИКА

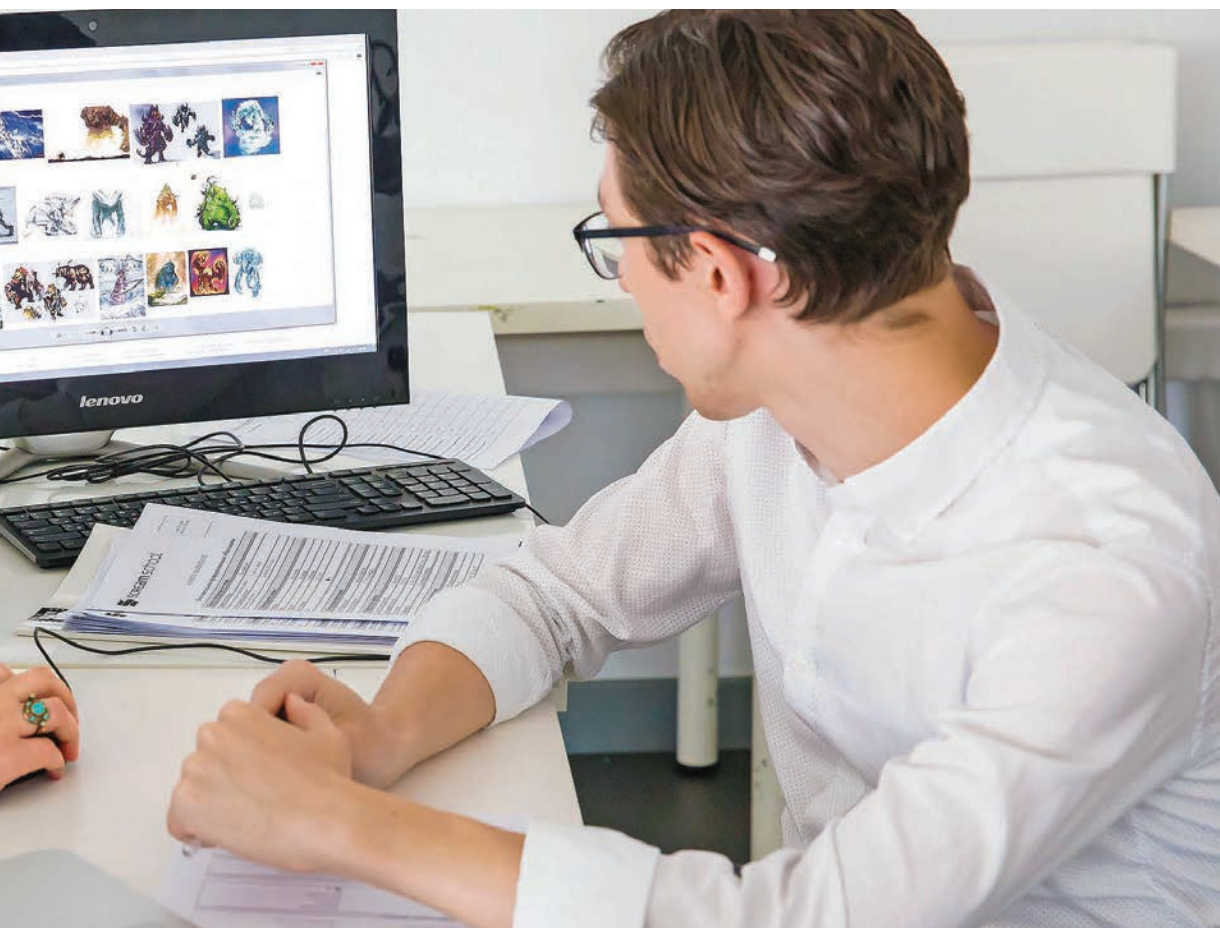
По окончании обучения лучшим студентам предоставляется возможность пройти практику на съемочных площадках в России и за рубежом, в ведущих российских студиях постпродакшн, анимации, моушн дизайна, архитектурной визуализации, компаниях по разработке компьютерных игр. Выпускники, зарекомендовавшие себя во время стажировки, получают предложения по трудоустройству.

СЕРТИФИКАЦИЯ

Школа является официальным учебным центром Adobe, Autodesk, The Foundry, Toon Boom и других компаний.

ДИПЛОМ И ПОРТФОЛИО

Выпускники Школы получают диплом о дополнительном профессиональном образовании по выбранной специализации, а также официальные сертификаты Авторизованного тренингового центра Scream School об успешном прохождении курсов по программным пакетам. Ключевым фактором, влияющим на трудоустройство выпускников Scream School, является портфолио, созданное за время обучения, которое демонстрирует знания, навыки и умения выпускника, необходимые для успешного старта карьеры.



СЕРВИСЫ И РЕСУРСЫ

SCREAM SCHOOL ПОСТОЯННО РАЗВИВАЕТ СВОИ ИНФОРМАЦИОННЫЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ. ОСНОВНЫМ ПРИОРИТЕТОМ ДЛЯ ШКОЛЫ ЯВЛЯЕТСЯ МАКСИМАЛЬНО ЭФФЕКТИВНОЕ И КОМФОРТНОЕ ОБУЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ

Ресурсы

- Компьютерные классы Apple Macintosh и PC
- Дизайн-мастерские, арт-студии, семинарные и лекционные залы
- Компьютерная лаборатория HP
- Студии цифровой и аналоговой фото/видеосъемки
- Студия Классической Анимации
- Съёмочный павильон с хромакейной зоной, съёмочным и осветительным оборудованием, технической поддержкой
- Просмотровый кинозал
- Студия звукорежиссуры и саунд-дизайна
- Лаборатория аналоговой фотопечати
- Roland DG Academy
- Центр информационных ресурсов и библиотека
- Лаборатория виртуальной реальности (VRlab)

Сервисы

- Прокат технического оборудования
- 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
- Дизайнерские кафе Студии Артемия Лебедева



Компьютерные классы
PC и Mac
(более 600
рабочих
станций)



Съемочный
павильон
с хромакей-
ной зоной
(рабочая
площадь 400
кв. метров)



Професси-
ональный
просмотровый
зал (75 мест)

ЦЕНТР ПО СВЯЗЯМ С ИНДУСТРИЕЙ

РАБОТА ЦЕНТРА ПО СВЯЗЯМ С ИНДУСТРИЕЙ НАПРАВЛЕНА НА ИНТЕГРАЦИЮ СТУДЕНТОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ СРЕДУ, ПРИВЛЕЧЕНИЕ БРИФОВ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОГО ПОРТФОЛИО СТУДЕНТОВ И СОЗДАНИЕ СООБЩЕСТВА МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ В КЛУБЕ ВЫПУСКНИКОВ.

«ЖИВЫЕ ПРОЕКТЫ»

В течение всего периода обучения студенты закрепляют знания практической работой над реальными проектами. Центр по связям с индустрией обеспечивает студентов брифами от кинокомпаний, телеканалов, студий и рекламных агентств, компаний по разработке компьютерных игр и мобильных приложений, реальными задачами по программированию. Все это позволяет создать конкурентоспособное портфолио за время обучения.

«Живой проект» студентов программы «Композитинг» и группы «Каста».



СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ СТУДЕНТОВ

В течение всего обучения студенты разных факультетов Scream School объединяются для работы над учебными, курсовыми, дипломными и каникулярными проектами, отрабатывая на практике полученные знания. Данный формат позволяет воспроизвести полноценный рабочий процесс с участием всей цепочки специалистов и пополнить свое портфолио. Посмотреть лучшие проекты разных лет можно на сайте Школы в разделе «Работы студентов».

Съемки к/м фильма Dead Line студентов программ «Визуальные эффекты» и «Композитинг».



ЭКСКУРСИИ И СТАЖИРОВКИ

Во время обучения студенты посещают студии постпродакшн, съемочные площадки, анимационные студии, крупнейшие компании разработки игр, студии архитектурной визуализации, общаются с представителями индустрии, налаживая профессиональные контакты и погружаясь в атмосферу будущей профессии.

После окончания обучения лучшие студенты курса получают возможность пройти стажировку в одной из компаний (в зависимости от специализации), что позволяет начать успешную карьеру в новой профессии.

Практика студентов программы «Моушн дизайн» на телеканале «Дождь».



УЧАСТИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ

Центр по связям с индустрией регулярно проводит в Школе и на внешних площадках мастер-классы, воркшопы, приглашает ведущих российских и зарубежных специалистов для тематических лекций, а также обеспечивает участие студентов в профессиональных мероприятиях на льготных условиях.

Мастер-класс
Антон Сакары
и Александра
Яичникова (студия
RaketaMedia).



КЛУБ ВЫПУСКНИКОВ

После окончания Школы студент вступает в Клуб выпускников Scream School. Школа продолжает поддерживать связь с выпускниками, центр по связям с индустрией информирует их о новых вакансиях, организует встречи выпускников, предоставляет отдельные преимущества и скидки от партнеров Школы.

Церемония
вручения
дипломов
выпускникам.



Подготовительные курсы

Длительность обучения

3-6 месяцев

Старт обучения

6 февраля

3 апреля

17 октября

95% СТУДЕНТОВ
ПОДГОТОВИ-
ТЕЛЬНОГО КУРСА
УСПЕШНО ПОСТУ-
ПАЮТ НА ПРО-
ГРАММЫ SCREAM
SCHOOL



ПОДГОТОВИТЕЛЬ- НЫЙ КУРС



ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ КУРС НАПРАВЛЕН НА ПОДГОТОВКУ К ДАЛЬНЕЙШЕМУ ОБУЧЕНИЮ НА ДОЛГОСРОЧНЫХ ПРОГРАММАХ SCREAM SCHOOL В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И СОЗДАНИЕ ПОРТФОЛИО ДЛЯ УСПЕШНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ.



Куратор курса

ЕЛЕНА ФЕДОРОВА: художник-акварелист, аниматор. Преподаватель живописи и рисунка с более чем десятилетним стажем. Член Союза художников России.

Форма обучения

Part time: 2 или 3 вечера в будни (с 19:00–22:00) и один полный выходной день (с 12:00-19:00 или с 15:00–22:00)

Старт обучения: 6 февраля, 3 апреля, 17 октября

***Даты старта подготовительных курсов могут изменяться. Уточняйте информацию по тел. +7 (495) 640-3014 или электронной почте: info@screamschool.ru**

Учебная программа включает в себя изучение базового уровня работы в основных программных пакетах компьютерной графики, обширный курс по рисунку и скетчингу. Отдельный блок посвящен профориентированию и подготовке портфолио.

Основная задача курса — интенсивное освоение базовых навыков, необходимых для развития будущего специалиста компьютерной графики в кино, рекламе, анимации, телевидении, разработке игр и медиаиндустрии.

ПОДГОТОВИТЕЛЬ- НЫЙ КУРС КОНЦЕПТ-АРТ



ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ – ДАТЬ СТУДЕНТАМ БАЗОВЫЕ **НАВЫКИ** РИСОВАНИЯ, НАУЧИТЬ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ УНИВЕРСАЛЬНЫМИ ИНСТРУМЕНТАМИ И **ПОДГОТОВИТЬ ПОРТФОЛИО** ДЛЯ ПОСТУПЛЕНИЯ.



Куратор курса

ЕВГЕНИЯ МОРОЗОВА: лид концепт-художник в проекте Twisted Tamarin (Великобритания), концепт-художник в проектах Raffiniti (США), Black Uhlan Studios (Польша).

Форма обучения

Part time: два вечера в будни (19:00–22:10) и один выходной (11:00–18:20)

Длительность обучения

6 марта — 9 июля 2017

***Даты старта подготовительных курсов могут изменяться. Уточняйте информацию по тел. +7(495)640-3014 или электронной почте: info@screamschool.ru**

Концепт-художник — профессия, востребованная в жанровом и анимационном кино, игровой индустрии, в рекламе. Это специалист, который создает образ персонажа, окружения или целого мира. Поступление на долгосрочную программу «Концепт-арт» требует серьезной подготовки и портфолио, в которое входят рисунки, скетчи и работы в 2D/3D. «Добрать» недостающие навыки в сжатые сроки поможет подготовительный курс «Концепт-арт».

Программы дополнительного профессионального образования

Длительность обучения

1-2 года

Старт обучения

1 октября

ФАКУЛЬТЕТ КОМПЬЮ- ТЕРНЫХ ИГР

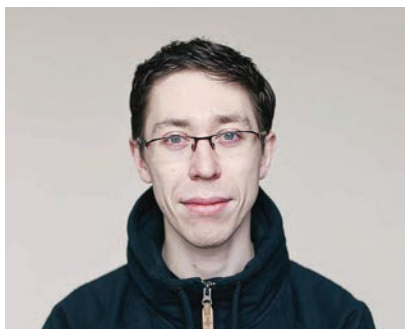
ПРИДУМЫВАТЬ НОВЫЕ МИРЫ
И ВОПЛОЩАТЬ ИХ В ЖИЗНЬ



КОНЦЕПТ-АРТ



КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИКИ – ЭТО СПЕЦИАЛИСТЫ, КОТОРЫЕ РАЗРАБАТЫВАЮТ ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ДЛЯ КИНО, АНИМАЦИИ, КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ДРУГИХ СФЕР ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ОНИ ОТВЕЧАЮТ ЗА ВИЗУАЛИЗАЦИЮ ВСЕГО, ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ВИЗУАЛИЗИРОВАНО: ОТ МИЛЫХ СУЩЕСТВ ДО ЦЕНТРАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ И МОНСТРОВ, ОТ ГОРОДОВ И ПЕЩЕР ДО НОВЫХ МИРОВ, ОТ ИКОНОК ДО ЭФФЕКТОВ ВЫСТРЕЛОВ И ЗАКЛИНАНИЙ.



Куратор курса

КОНСТАНТИН ВАВИЛОВ: концепт-художник и арт-директор, принявший участие в разработке концепт-дизайна для проектов Disciples III, «Аллоды Онлайн», Skyforge и в ряде других.

Форма обучения

Part time: два вечера в будни (19:00 — 22:10) и один выходной (11:00 — 18:20)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

Программа обучения нацелена на формирование основных профессиональных навыков, знаний и умений художника/дизайнера. Эти знания актуальны в разработке дизайна для кино, игровой и анимационной индустрии. Художник, обладающий ими, способен успешно решать концептуальные задачи визуализации.

ОБУЧЕНИЕ

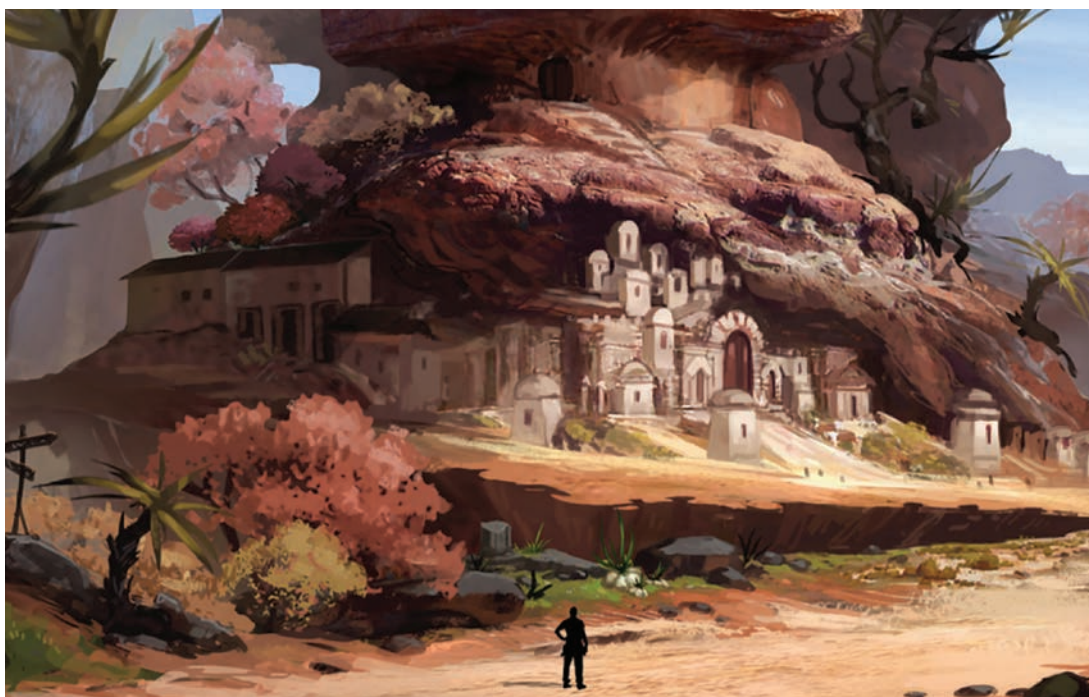
Обучение включает в себя практические занятия по изучению художественных дисциплин и программных пакетов, а также прикладные теоретические занятия, посвященные специфике работы по специальности. Первый год студенты учатся по общей фундаментальной программе и начинают знакомство с аспектами выбранной специальности. Второй год посвящен более глубокому погружению в профессию, освоению более сложных пакетов и применению комплексных знаний и навыков на практике.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Студенты осваивают профессию на заданиях, максимально близких к реальным задачам из индустрии кино, разработки игр и анимации. Двухлетняя программа позволит студентам получить навыки и опыт от ведущих концепт-художников и арт-директоров индустрии и применить его, работая над индивидуальным портфолио в течение всего времени обучения.

ПОРТФОЛИО

За время обучения студенты решают задачи разного формата. Это позволяет им лучше понять свои сильные и слабые стороны и максимально осознанно подойти к выбору дальнейшего пути. Помимо курсовых работ за два года обучения студенты выполняют дипломную работу по брифу от компаний, создающих игры, кино или анимационные проекты. Такая работа в портфолио многократно повышает шансы выпускника на трудоустройство после Школы.



**Травоядные,
дизайн
существ**

Работы
Исаичевой
Натальи,
студентки
программы
«Концепт-
арт»



**«Сноб»,
дизайн
существ**

Работа Анаста-
сии Кайяли,
студентки
программы
«Концепт-арт»



Винославые и спокойные каноиние носороги стали излюбленным туземным животным караванщиков и торговцев, путешествующие по Пустоши. Несмотря на медлительность, эти звери неприхотливы и способны пересечь пустыню практически без воды. Скарabei нашей Принцессы еще детеныши, оставшей от стада, потерявшейся среди разбросанных булжников, которые, судя по всему, считала своими родителями. Забрал ее к себе (жани на первое время тоже пришлось взять, без них животное не выжило). Скарabei воспитан из Принцессы верного компаньона и надежную подмого.

«Пет Принцессы», дизайн существ

Работа Пospelова Дениса, студента программы «Концепт-арт»

«Лунный краб», дизайн существ

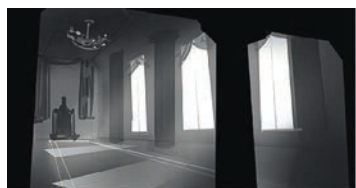
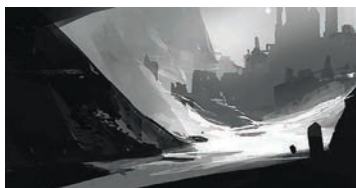
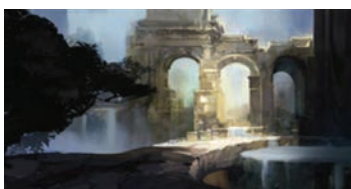
Работа Наталья Исаичева, студентки программы «Концепт-арт»

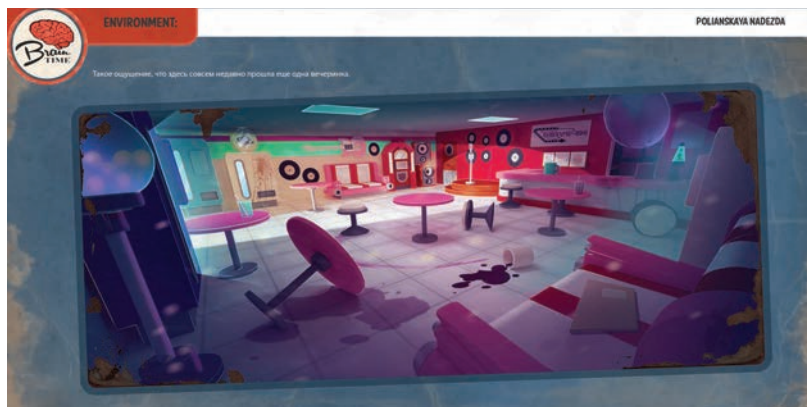




Дизайн окружения

Работа Нечаевой Марины, студентки программы «Концепт-арт»





**«Столовая»,
разработка
локации**

Работа Полянской
Надежды,
студентки
программы
«Концепт-арт»

**«Болотный
Троль», дизайн
персонажа**

Работа Рогозина
Бориса,
студента
программы
«Концепт-арт»



ГЕЙМДИЗАЙН



ЛЮБАЯ ИГРА НАЧИНАЕТСЯ С ГЕЙМДИЗАЙНЕРА. ОТ НЕГО ЗАВИСИТ, ЗАХОЧЕТ ЛИ ИГРОК ПРОКАЧАТЬ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА, СДЕЛАТЬ ЕЩЁ ОДИН ХОД, ПЕРЕЙТИ НА СЛЕДУЮЩИЙ УРОВЕНЬ ИЛИ ПОТРАТИТЬ БОНУСЫ. ХОРОШИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР – ЭТО И ПСИХОЛОГ, И АНАЛИТИК, И ПРОДЮСЕР, И ТВОРЕЦ.



Куратор курса

АЛЕКСАНДР ПАНЬКОВ: Deputy to GM of CEO Office в компании Wargaming.

Форма обучения

Part time: два вечера в будни (19:00 — 22:10) и один выходной (11:00 — 18:20)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

Подготовить профессионалов, способных продумать каждую деталь и довести до релиза по-настоящему интересную игру. Выпускник сразу готов к работе в студии на позиции геймдизайнера, инженера по данным или специалиста по контролю качества. У него достаточно знаний, чтобы выпустить на рынок собственный коммерческий проект для ПК, смартфонов, приставок или настольную игру, городской квест или разработать геймификацию в компании.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL – ЭТО:

- **ВОСТРЕБОВАННАЯ ПРОФЕССИЯ СРАЗУ ПОСЛЕ ШКОЛЫ.** Программа сформирована с учётом требований, которые предъявляют ведущие студии к соискателям. Выпускники чётко понимают, чего ждут от них в игровой индустрии, и умеют решать любые производственные задачи.
- **УПОР НА ПРАКТИКУ.** Все этапы разработки игры студенты осваивают на практике: свои первые проекты у многих появляются уже на третьем занятии.
- **КОЛЛАБОРАЦИЯ С ДРУГИМИ СТУДЕНТАМИ.** Учёба в Scream School аналогична рабочему процессу студии. Студенты программы «Геймдизайн» работают вместе со своими «коллегами» с программы «Программирование игр», «Концепт-арт» и «Игровая графика». Учебный процесс максимально приближен к реальному производству, а студенты понимают, как выстраивать отношения со всеми специалистами, вовлечёнными в создание игры.
- **РАБОТА С ИНВЕСТОРАМИ.** Scream School сотрудничает с ведущими компаниями-разработчиками и дистрибьюторами. Ещё на этапе обучения у вас будет возможность общаться и обсуждать свои проекты с потенциальными инвесторами.
- **ПРЕПОДАВАТЕЛИ-ПРАКТИКИ.** Большую часть программы занимает практика под руководством топовых специалистов по разработке игр. Лекции, семинары и мастер-классы ведут успешные профессионалы, востребованные в игровой индустрии.

ОБУЧЕНИЕ

Теория (лекции, мастер-классы и открытые диалоги) — это лишь вводная часть, необходимая для вхождения в профессию. Вы изучите формирование геймплея, историю геймдизайна, игровые классификации, психологию, менеджмент и маркетинг, экономику, математику и другие дисциплины. На практических занятиях, которые составляют большую часть программы, вы познакомитесь с программированием игровых систем, левел-дизайном и моделированием. Вы научитесь формировать игровой процесс для пользователя, освоите прототипирование и будете уметь мотивировать игроков, составлять и вести проектную документацию, презентовать идеи заказчикам и выстраивать отношения с командой разработчиков. На защите курсовых и дипломных работ сами учащиеся, преподаватели и приглашённые звёзды индустрии играют в игры, созданные студентами: проходят уровень и затем дают обратную связь по проекту.

Подробнее с программой можно ознакомиться на сайте screamschool.ru в разделе «Состав курса»

ПОРТФОЛИО

На момент окончания программы в портфолио каждого студента будет как минимум одна готовая игра, созданная в команде в качестве дипломной работы, и несколько прототипов, сделанных самостоятельно. Каждую из этих работ оценят преподаватели, куратор и приглашённые представители индустрии.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

Мы ждём тех, кто хочет связать свою профессиональную деятельность с игровой индустрией и, в частности, с геймдизайном. Нам важно, чтобы студент любил видеоигры и ориентировался в них.

ИГРОВАЯ ГРАФИКА



ВЫ ЗНАЕТЕ, СКОЛЬКО В МИРЕ ГЕЙМЕРОВ? ПОЧТИ ДВА МИЛЛИАРДА. ВМЕСТЕ С РЫНКОМ ВИДЕОИГР РАСТУТ И ТРЕБОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ. ИГРОКАМ УЖЕ МАЛО ИНТЕРЕСНОЙ ИСТОРИИ, ИМ ХОЧЕТСЯ КРАСИВОЙ КАРТИНКИ, РЕАЛИЗМА, ПОЛНОГО ПОГРУЖЕНИЯ И ЯРКИХ ЭФФЕКТОВ. ВСЁ ЭТО ОБЕСПЕЧИВАЮТ СПЕЦИАЛИСТЫ ПО ИГРОВОМУ АРТУ. ПРИЧЁМ ЗА КАЖДЫЙ ЭТАП ОТВЕЧАЕТ ОТДЕЛЬНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ. НА ПРОГРАММЕ SCREAM SCHOOL «ИГРОВАЯ ГРАФИКА» ВЫ ПОЗНАКОМИТЕСЬ С КАЖДЫМ ИЗ ЭТИХ ЭТАПОВ И СМОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ ДЛЯ УГЛУБЛЁННОГО ИЗУЧЕНИЯ.



Куратор курса

ДМИТРИЙ СМИРНОВ: старший level-дизайнер Allods Team (Mail.ru). В настоящее время работает на проекте Skyforge. Ранее участвовал в создании Allods Adventure, Allods Online, Contact.

Форма обучения

Part time: 16-20 академических часов в неделю (2-3 вечера в будни и один полный выходной)

Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовить профессионалов для работы в арт-отделах игровых студий или в независимой команде. Наш выпускник владеет всеми современными инструментами и программами разработки CG, понимает задачи, которые решает каждый этап производства, и знаком со всеми нюансами этого процесса. Мы помогаем нашим студентам получить востребованную специальность: по окончании учёбы вы сможете работать 3D-художником по окружению, 3D-художником по персонажам, дизайнером уровней, техническим художником, специалистом по визуальным эффектам или по анимации персонажей. Либо полностью взять на себя работу над игровым артом в небольшой студии или на инди-проекте, поскольку программа позволяет не ограничиваться одной специализацией, а освоить весь процесс в комплексе. Какую из профессий вы бы ни выбрали, к концу учёбы у вас будут:

- портфолио с готовыми проектами, подтверждающими ваши навыки;
- связи в индустрии;
- готовая команда из коллег-однокурсников, с которыми вы сможете работать над собственными проектами;
- умение презентовать и защищать свои идеи на питчингах.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL – ЭТО:

- **ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО.** Диплом — не единственное, чем выпускники Scream School могут подтвердить свои навыки. За два года программы студенты набирают качественное и конкурентное портфолио, которое поможет им устроиться на желаемую должность.
- **ПРЕПОДАВАТЕЛИ-ПРАКТИКИ.** Программа Scream School «Игровая графика» — это редкая возможность учиться у востребованных профессионалов. Занятия на программе проводят люди, работающие в ведущих игровых компаниях. У них за плечами многолетний опыт производства игр и они прекрасно знают, какие специалисты сегодня нужны в гейм-индустрии.
- **СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ.** Каким бы талантливым художником вы ни были, вы вряд ли создадите игру в одиночку: вам предстоит работать с другими отделами и специалистами. Создание учебного проекта в Scream School максимально приближено к рабочему процессу в игровой студии: вы будете взаимодействовать со студентами смежных программ

ZBrush Rock Scene

Работа Александры Пир, выпускницы программы «Игровая графика»



(«Геймдизайн», «Концепт-арт») и научитесь выстраивать отношения со всеми специалистами, задействованными в разработке игры.

- **СОВРЕМЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.** Scream School внедряет и активно использует все новые технологии, которые появляются в игровом мире. Например, в школе есть оборудование для разработки проектов в виртуальной реальности, и студенты могут создавать и тестировать на нём игры под VR.

ОБУЧЕНИЕ

Какую бы специализацию вы ни выбрали, существует «база», без которой вам не обойтись: это набор знаний, умений и навыков, которые нужны любому художнику в игровой индустрии. Программа построена так, чтобы дать студентам эту «базу», после чего они могут выбрать специальность. Этот выбор определит, какие дисциплины станут для вас профильными. Именно по ним вы будете выполнять самые сложные задания и на них тратить больше всего времени. От выбранной специализации зависит и ваша роль в дипломном проекте — создании игры вместе со студентами смежных программ.

Занятия проходят в форме лекций, практических классов, факультативов и брифингов. Кроме того, вас ждут мастер-классы от гуру игровой индустрии. Вся практическая работа построена по принципу «от простого — к сложному» и в порядке реального производства. Например, одним из первых заданий станет создание низко-полигональной модели, а к концу программы вы создадите анимированного персонажа в игровом движке с настроенными материалами, оружием и эффектами.

На защите дипломов студенты, преподаватели и приглашённые звёзды из игровой индустрии проходят один уровень созданной выпускниками игры. Это отличная возможность проверить жизнеспособность проекта и понять, в каком направлении его стоит дорабатывать (получив обратную связь от профессионалов из индустрии).

Подробнее с программой можно познакомиться на сайте screamsschool.ru в разделе «Состав курса»

ПОРТФОЛИО

Все практические работы, выполненные за время учёбы, войдут в ваше профессиональное портфолио. Это могут быть модели окружения и персонажей, игровые уровни, анимационные наборы, визуальные эффекты, прототипы игр, концепт-арт окружения и персонажей. Самый серьёзный проект за время обучения — это дипломная игра, созданная вместе со студентами других групп.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

На людей, которые любят видеоигры и хотят участвовать в их создании. Для поступления вы должны быть знакомы с Photoshop и одним из пакетов моделирования (например, Maya, 3ds Max, ZBrush, Cinema4D, MODO, Mudbox) и предоставить портфолио по тематике «игровой арт». Это может быть трёхмерная модель с текстурами или без, игровая карта, собранная в движке, или что-то ещё, имеющее отношение к созданию игрового контента.



ARRAY

Дипломная работа Карпенко Ярослава, Ефремовой Ольги, Пюро Алексея, Серебрицкой Ники, выпускников программы «Игровая графика»



Дизайн уровней. Руины

Работа Пир Александры, выпускницы программы «Игровая графика»





**Den of Evil.
Pyroman**

Скетч персонажа,
работа Порубова
Юрия, выпускника
программы «Игро-
вая графика»

The Shooter

Дипломный проект Калустова Игоря, Боровикова Вениамина, Саканского Яна, выпускников программы «Игровая графика»



Den of Evil. Модели врагов

Дипломный проект Цыса Николая, выпускника программы «Игровая графика»

ЗВУКОРЕЖИССУРА И САУНД-ДИЗАЙН



ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ **СОВМЕЩАЕТ РОС-СКИЙСКИЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ПОДХОДЫ ПОДГОТОВКИ** САУНД-ДИЗАЙНЕРОВ И ПО-СТРОЕНА ПО ДВУХСТУПЕНЧАТОЙ СИСТЕМЕ. НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ СТУДЕНТЫ ПОЛУЧА-ЮТ УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬ-НЫЕ НАВЫКИ, НА ВТОРОМ – БОЛЕЕ УЗКУЮ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ.



Куратор курса

АЛЕКСЕЙ ПУЗИКОВ: звукорежиссёр, композитор, саунд-дизайнер, медиапродюсер

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

1 год (2 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовка многопрофильного специалиста, обладающего актуальными знаниями и навыками для реализации любых задач в работе со звуком в анимации, рекламе, индустрии развлечений, кино и мультимедиа.

ОБУЧЕНИЕ

Первый год студенты осваивают фундаментальную базу по звукорежиссуре и саунд-дизайну, второй год посвящен специализации и созданию портфолио на основе реальных проектов.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

В процессе обучения значительное внимание уделяется практическим занятиям: студийной практике, созданию саунд-проектов, синтезу и семплированию, практике многоканального сведения материала, работе со звуковой библиотекой.

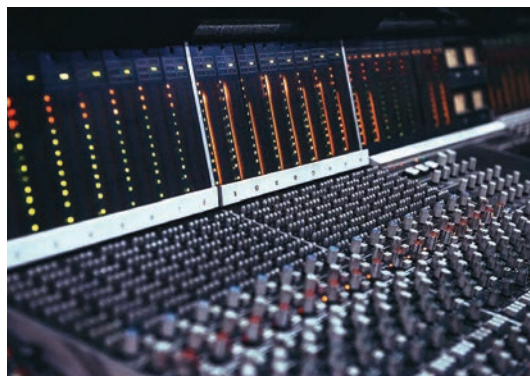
ПОРТФОЛИО

Во время обучения студент формирует портфолио на основе учебных проектов (сцен из анимационных и кинопроектов, компьютерных игр), обширную звуковую библиотеку, концепты и аудиоэскизы.



Студия саунд-дизайна ROLAND

Обучение проходит как в студии Школы, так и на лучших студиях Москвы



ФАКУЛЬТЕТ КОМПЬЮ- ТЕРНОЙ ГРАФИКИ

КОГДА ВАМ ГОВОРЯТ, ЧТО ФИЛЬМ СНЯТ БЕЗ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ, НЕ ВЕРЬТЕ, ПРО-
СТО ОНА СДЕЛАНА ОЧЕНЬ ХОРОШО



ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ



СОЗДАНИЕ РЕАЛИСТИЧНЫХ ИЛИ, НАОБОРОТ, ФАНТАСТИЧЕСКИХ МИРОВ В КИНО, ИНТЕРЕСНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ЭФФЕКТНЫХ РАЗРУШЕНИЙ, ВЗРЫВОВ, СМЕРЧЕЙ – ВОТ ДАЛЕКО НЕ ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ФУНКЦИЙ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ВИЗУАЛЬНЫМ ЭФФЕКТАМ.



Куратор курса

ВИТАЛИЙ ВОЛКОВ: CG-супервайзер студии Green Light. Создавал визуальные эффекты для фильмов «Левиафан», «Сталинград», «Вий», «Поддубный», «Легенда №17», «Метро», Step Up Revolution, The Darkest Hour, «Шпион», «Высоцкий. Спасибо, что живой» и многих других.

Форма обучения

Part time—16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной день)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовить специалиста начального уровня, обладающего теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для работы в должности специалиста по трехмерной графике, анимации и визуальным эффектам в постпродакшн-студии (кино, ТВ-реклама, анимация, видеоигры).

ОБУЧЕНИЕ

Первый год обучения на программе «Визуальные эффекты» включает в себя общий блок для освоения программных пакетов 3D-графики и занятия по математике CG. Также первые два семестра студенты проходят курс художественных дисциплин, необходимых специалисту постпродакшн: занятия по рисунку, композиции, фотографии. Второй год подразумевает формирование портфолио.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Студенты работают на реальном киноматериале и решают задачи, с которыми им придется работать в студии постпродакшн: моделинг, текстуры, VFX, эффекты, риг, анимация, рендер, простой композитинг и другие.

ПОРТФОЛИО

За время обучения студенты формируют дипломное портфолио, которое позволяет показать их навыки и знания в области новой специализации.



Рекламный ролик Audi Сочи

На проекте работали: Осипенко Роман, Лаврентьев Данил, Костин Кирилл, Корнилов Дмитрий и Мингазетдинова Регина, выпускники программы «Композитинг», а также Самотой Алина, Гаджиев Артур, выпускники программы «Визуальные эффекты»

КОМПОЗИТИНГ



КОМПОЗИТИНГ – ФИНАЛЬНАЯ СТАДИЯ ПОСТПРОДАКШН. СПЕЦИАЛИСТ ПО КОМПОЗИТИНГУ СОБИРАЕТ В ЕДИНУЮ СЦЕНУ (ШОТ) ОТСНЯТЫЙ МАТЕРИАЛ С СОЗДАННЫМИ В 3D ОБЪЕКТАМИ И ОКРУЖЕНИЕМ. СОБРАННЫЕ КОМПОЗЕРОМ СЦЕНЫ ЗРИТЕЛЬ ВИДИТ НА ЭКРАНЕ.



Куратор курса

ДМИТРИЙ ТОКОЯКОВ: старший супервайзер визуальных эффектов компании Green Light. Имеет более чем 20-летний опыт создания компьютерной графики. Член Комитета по образованию VES.

Форма обучения

Part time: 16–20 часов обучения в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной день)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

1 год (2 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Качественная подготовка специалистов, владеющих необходимым набором знаний и умений, готовых к работе в качестве композитинг-артистов в ведущих студиях по созданию визуальных эффектов для кино и рекламы.

ОБУЧЕНИЕ

Программа состоит из двух основных блоков. Первый включает в себя изучение теории композитинга, истории компьютерной графики, художественных дисциплин и основных техник композитинга. Второй блок посвящен углубленному практическому изучению сложных приемов композитинга, работе с хромакеем, созданию фотореалистичных фонов и интеграции CG объектов в съемочный материал.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

В программу обучения включена работа студентов в съемочном павильоне над дипломным проектом совместно с программой «Операторское искусство» Московской школы кино.

ПОРТФОЛИО

В рамках дипломной работы студенты работают над созданием проектов со студентами программы «Визуальные эффекты».



Рекламный ролик Мегафон XS

На проекте работали: Дождиков Илья, Фомина Евгения, Кузнецова Светлана, выпускники программы «Композитинг»

**Телесериал
«Родина»**

На проекте работали: Фомина Евгения, Елизаров Андрей, Павлова Юлия, Кузнецова Светлана, Дождиков Илья, Разенков Денис, выпускники программы «Композитинг», а также Струкова Евгения, выпускница программы «Моушн дизайн» и Гусакова Анна, выпускница программы «Визуальные эффекты»



**Финальные кадры, фильм
«Левиафан»**

На проекте работали: Фомина Евгения, Осипенко Роман, Майоров Виталий, Дождиков Илья, выпускники программы «Композитинг»





Рекламный ролик Мегафон «Переходи на ноль»

На проекте работали: Дождиков Илья, Фомина Евгения, Кузнецова Светлана, выпускники программы «Композитинг»

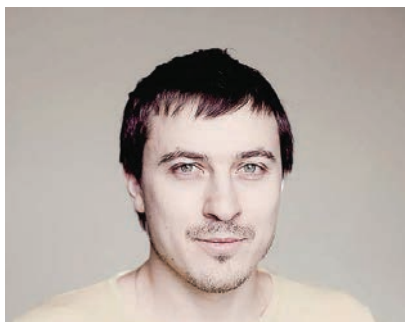


3D-ДЖЕНЕРАЛИСТ



СОЗДАНИЕ 3D – ЭТО СЛОЖНЫЙ ПОЭТАПНЫЙ ПРОЦЕСС. В НЁМ УЧАСТВУЕТ НЕСКОЛЬКО СПЕЦИАЛИСТОВ: ОДИН ПРЕВРАЩАЕТ ПЛОСКОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ В 3D-МОДЕЛЬ, ВТОРОЙ ДОБАВЛЯЕТ ЭТОЙ МОДЕЛИ «МЫШЦЫ», ТРЕТИЙ РАБОТАЕТ С ТЕКСТУРАМИ...

3D-ДЖЕНЕРАЛИСТ – ЭТО СУПЕРМЕН, КОТОРЫЙ МОЖЕТ ВЗЯТЬ НА СЕБЯ ЛЮБОЙ ШАГ ИЛИ ВООБЩЕ ВСЕ СРАЗУ. ОН ВОСТРЕБОВАН В АНИМАЦИОННОМ ИЛИ ИГРОВОМ КИНО, РЕКЛАМЕ, ИГРАХ И МОУШН ДИЗАЙНЕ. ПРОГРАММА SCREAM SCHOOL ПОЗВОЛЯЕТ ОСВОИТЬ ВЕСЬ ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ТРЁХМЕРНОЙ ГРАФИКИ И ВЫБРАТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ ДЛЯ УГЛУБЛЁННОГО ИЗУЧЕНИЯ.



Куратор курса

ДМИТРИЙ ОНИЩЕНКО: hair fx supervisor студии Glukoza Production. Принимал участие в создании анимационных фильмов «Алиса знает, что делать» и «Савва. Сердце воина», различных игровых проектов.

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

Дать студентам современную и востребованную профессию и выпустить специалиста, готового к работе на студии. Программа позволяет освоить и технические аспекты производства, и художественные. По окончании учёбы вы сможете включиться в процесс создания компьютерной графики на любом этапе проекта. Вот примерный список профессий, специалистов по которым готовят на программе:

- Моделер;
- Риггер;
- Художник по текстурам;
- Специалист по освещению (лайтер);
- Специалист по визуализации (рендеру);
- 3D-аниматор.

Какую (или какие) дисциплину вы бы ни выбрали в качестве профильной, у вас будет понимание того, как работает каждый специалист на 3D-проекте и как все этапы связаны между собой. Это значит, что вы не только выполните свою часть работы, но и предоставите для следующего этапа материал, с которым у ваших коллег не возникнет проблем.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL – ЭТО:

- **ВОСТРЕБОВАННАЯ ПРОФЕССИЯ СРАЗУ ПОСЛЕ ШКОЛЫ.** Программа «3D-дженералист» — это возможность войти в профессию не младшим помощником пятого ассистента, а готовым к работе специалистом. Не будет никакого разрыва между учебным и рабочим материалом: вы будете понимать, что от вас ждут на производстве, и уметь эти задачи решать.
- **ВНЕДРЕНИЕ В ИНДУСТРИЮ.** Ещё во время учёбы вы знакомитесь с реальным рабочим процессом, а лучшие студенты могут рассчитывать на стажировки в компаниях, с которыми сотрудничает Школа. Центр по связям с индустрией организует экскурсии в ведущие московские студии, обеспечивает студентам участие в профессиональных конференциях и фестивалях, привозит на мастер-классы топовых российских и зарубежных мастеров.
- **УПОР НА ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ.** Умение пользоваться профессиональными программами — не главное для 3D-дженералиста. В первую очередь это художник, и в основе программы — рисунок, композиция, работа со светом, цветом и оптикой, развитие объёмно-пространственного мышления.
- **ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО.** Школа сотрудничает с ведущими компаниями в области анимации, кино, рекламы и игровой индустрии. Студенты учатся не на абстрактных заданиях, а на реальных практических задачах от студий. На выходе в шоуриле каждого выпускника — проекты по брифам от студий с мировым именем.
- **КОЛЛАБОРАЦИЯ С ДРУГИМИ ПРОГРАММАМИ.** Над любым проектом в CG-студии трудятся несколько отделов: концепт-арт, композинг, анимация, визуальные эффекты... в Школе в качестве этих отделов выступают смежные программы, студенты которых работают над общими заданиями. Таким образом учебный процесс строится так же, как и рабочий: вы взаимодействуете с «коллегами», понимаете свою роль и то, как она затрагивает всех участников.
- **ПРЕПОДАВАТЕЛИ-ПРАКТИКИ.** Программу «3D-дженералист» ведут профессионалы, работающие в ведущих анимационных и постпродакшен студиях. «Савва. Сердце воина», «Урал-Батыр», «Сказки на ночь», CG и визуальные эффекты в фильмах «Высоцкий», «Сталинград» и другие громкие проекты — дело рук наших преподавателей.

ОБУЧЕНИЕ

Обучение строится в том же порядке, что и производственный процесс: от концепт-арта к рендеру. На первом курсе студенты изучают основы моделинга, 3D-анимации и риггинга, динамики, занимаются рисунком, скетчингом, концепт-артом и фотографией. Второй год обучения — это продвинутая программа по созданию окружения и скульптингу персонажей, текстурированию, динамике, скриптингу, композитингу и визуализации.

Всё обучение проходит на реальных практических задачах от знаменитых игровых студий (например, от студии Паровоз).

За два года учёбы вы освоите базовые специализации и сможете выбрать ту (или те), которой хотите заниматься углублённо. Именно ей будут посвящены самые сложные практические задания и ваша часть группового дипломного проекта.

Подробнее с программой можно познакомиться на сайте screamschool.ru в разделе «Состав курса»

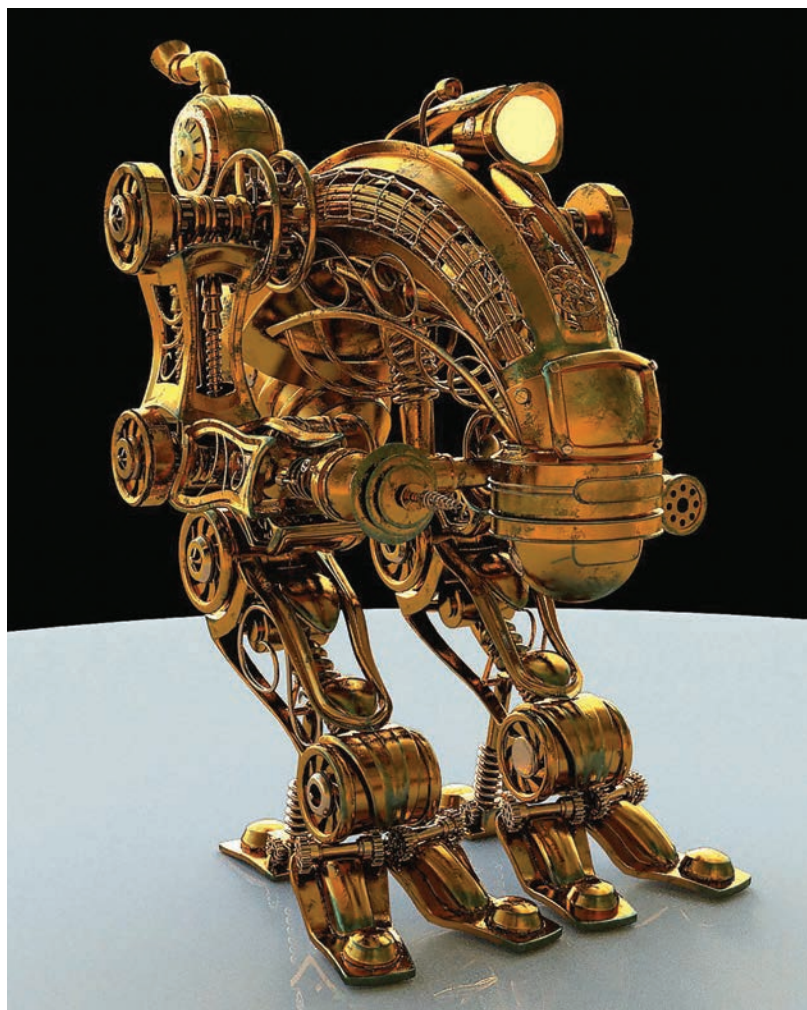
ПОРТФОЛИО

Каждый студент в ходе учёбы нарабатывает материал для своего шоурила: в него войдут домашние задания и курсовые работы. Это могут быть короткометражные анимационные проекты, синематики или 3D-персонажи с детальной проработкой. В качестве диплома вы будете работать над сценой из анимационного фильма или сериала, запущенного в производство, или короткометражкой, придуманной самими студентами.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

На широкую аудиторию, специальной подготовки не требуется. Пригодятся навыки академического рисунка и базовое знакомство с 2D-редакторами (Photoshop, Illustrator) или 3D-пакетами (Maya / 3ds Max и им подобные).





Золотой Робот

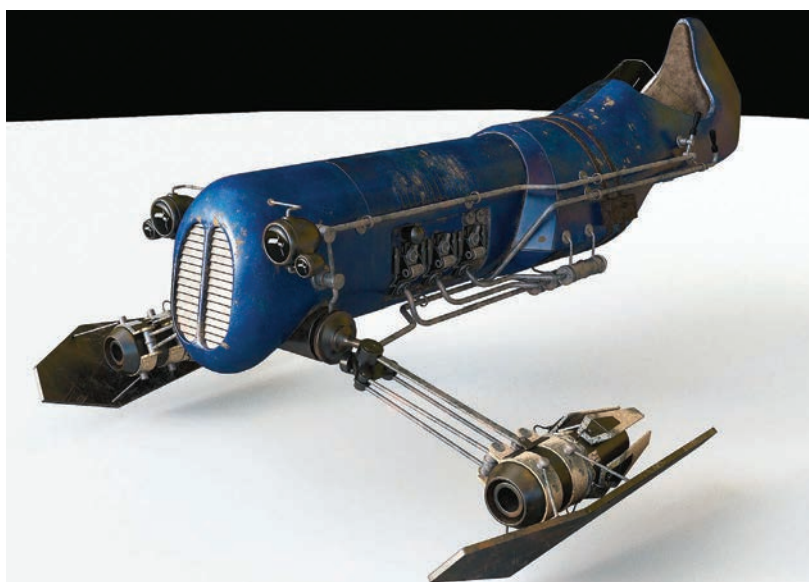
Работа Толмачевой Надежды, студентки программы «3D-дженералист»

Синий космолет

Работа Корниенко Григория, студента курса «3D-дженералист»

Собачьи головы

Работа Осиповой Евгении, студентки программы «3D-дженералист»



МОУШН ДИЗАЙН



МОУШН ДИЗАЙН – ОДНА ИЗ САМЫХ КРЕАТИВНЫХ И ВОСТРЕБОВАННЫХ СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ. ОНА ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ СОЗДАНИЕ «УПАКОВКИ» ТЕЛЕКАНАЛОВ, РЕКЛАМЫ, ВИДЕОКЛИПОВ, МЭППИНГА, ОФОРМЛЕНИЕ КОНЦЕРТНЫХ ПЛОЩАДОК, МЕДИАРЕСУРСОВ, МЕДИА-АРТ И МНОГОЕ ДРУГОЕ.



Куратор курса

ИЛЬЯ ОСТРИКОВ: руководитель отдела оперативной графики («Визарт лаб»)/телеканал «Россия 24»). Ранее работал на телеканалах «Первый канал», «7ТВ», «Муз-ТВ», «Спорт», «Звезда».

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Программа направлена на подготовку конкурентоспособных профессионалов, которые смогут успешно развиваться в любой области моушн дизайна.

ОБУЧЕНИЕ

Студенты программы изучают программные пакеты моделирования и композитинга и развивают свое художественное восприятие на занятиях по опера-

торскому мастерству, композиции, современному искусству, анимации, монтажу и основам режиссуры. Студенты выполняют несколько творческих заданий во время обучения, оттачивая мастерство в разных специализациях.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Двухлетняя программа позволит освоить инструментарий профессии, получить опыт ведущих Моушн дизайнеров и арт-директоров индустрии, сформировать индивидуальное портфолио на базе реальных брифов.

ПОРТФОЛИО

Портфолио студента состоит из работ на основе реальных проектов от телеканалов, рекламных агентств, кинокомпаний, оформлении премий и фестивалей.



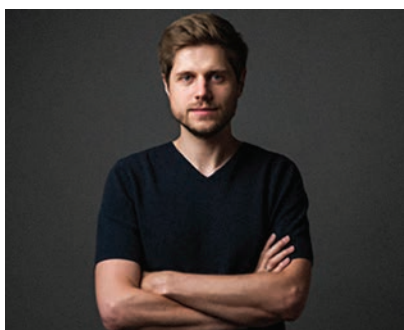
Scream School
for CG Event

Заставка для
фестиваля Red
Apple 2

МУЛЬТИМЕ- ДИЙНЫЕ КОМ- МУНИКАЦИИ



ПРОГРАММА РАССМАТРИВАЕТ РАЗВИТИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ КРОСС-ИНДУСТРИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И **ФОРМИРУЕТ ПРОДЮСERA НОВОГО ФОРМАТА**, СПОСОБНОГО РАБОТАТЬ И СОЗДАВАТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПРОДУКТЫ БУДУЩЕГО.



Куратор курса

МАКСИМ КОЗЛОВ: основатель и генеральный директор Interactive Lab.

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной).
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

1 год (2 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Программа направлена на расширение возможностей и подготовку специалистов нового формата: продюсеров, арт-директоров, специалистов рекламы, режиссеров — для создания мультиплатформенных продуктов в современной медиасреде.

ОБУЧЕНИЕ

В программу входит изучение технологий, креативных концепций, подходов из разных индустрий (дизайн, компьютерная графика, разработка компьютерных игр, мобильных приложений, анимация, TV, VR, дополненная реальность, Mapping и многое другое), работа над реальными кейсами для создания новейших форматов и продуктов.

ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

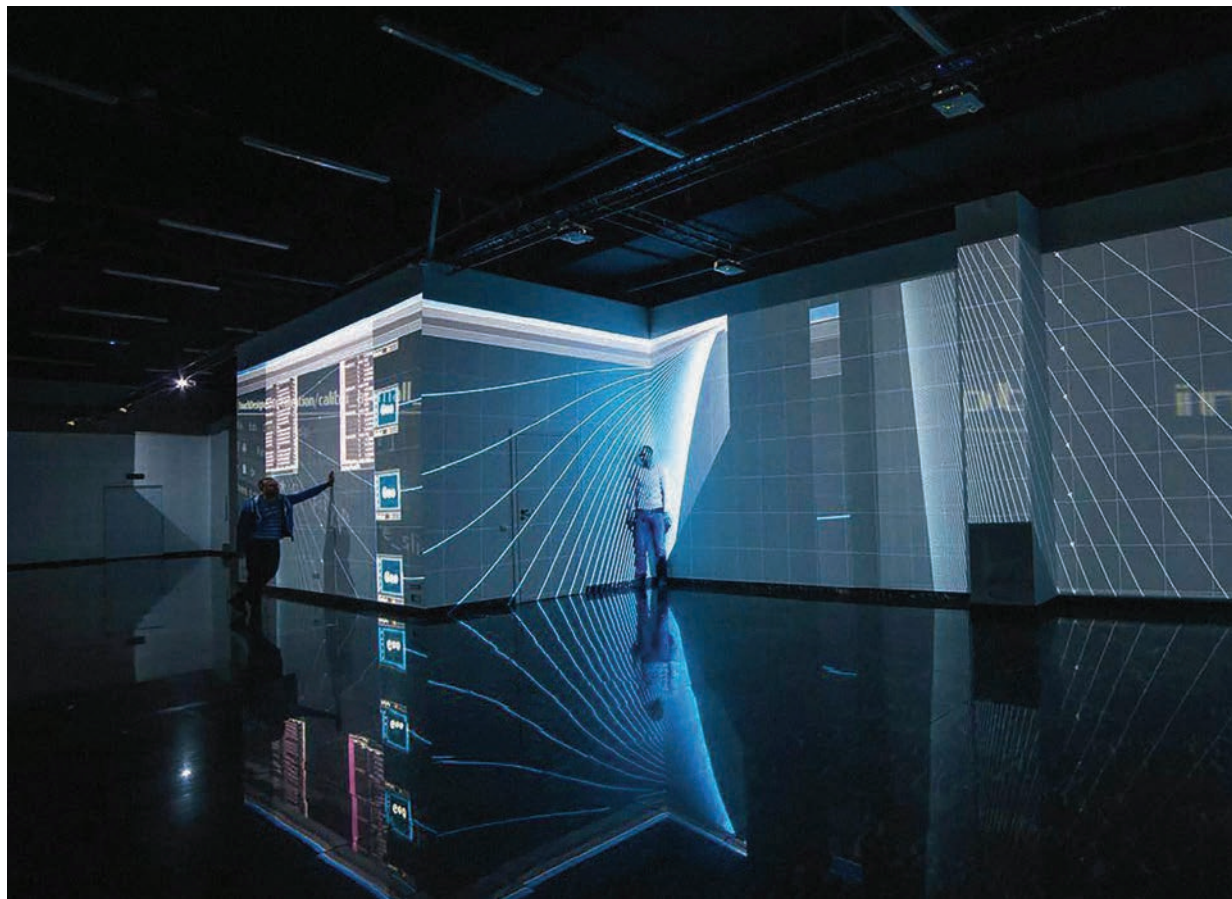
Программа ориентирована на создание интерактивных, мультимедийных, кросс-индустриальных, мультиплатформенных проектов: от разработки медиа-ресурсов, приложений, интерактивной рекламы, платформенных игр, интерактивного видео, до создания интерактивных инсталляций и арт-объектов. Основное внимание в обучении уделяется решению практических задач, связанных с актуальной индустрией и практикой.

ПОРТФОЛИО

Портфолио студента состоит из разных проектов, которые используют новейшие гаджеты и работают на разных платформах. Студенты делают проекты совместно с другими программами, также при поддержке технологических партнеров Школы.

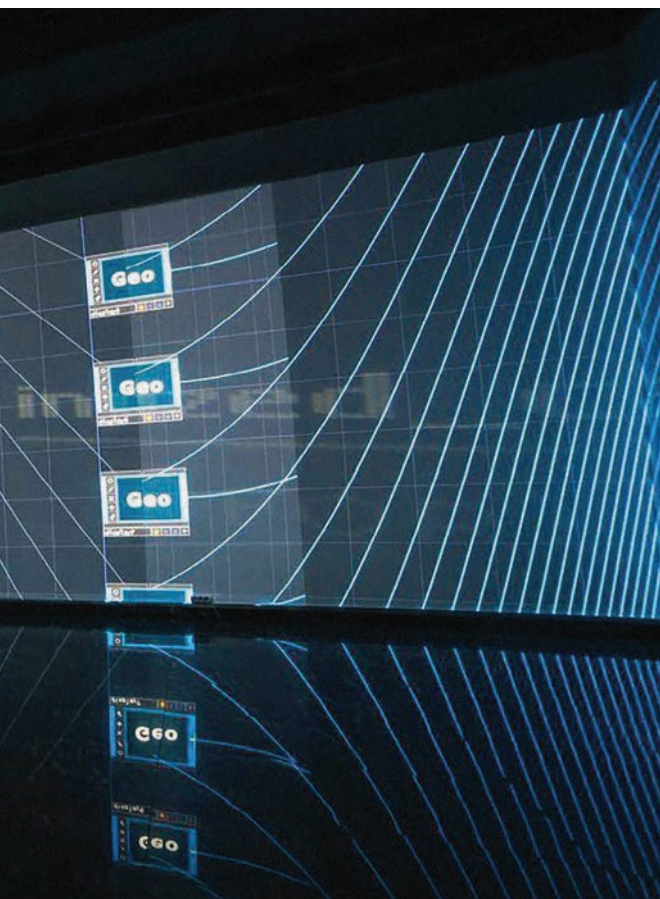


Практика по работе с хромакеем в студии



Стереолаборатория



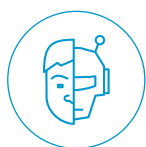


Прототипирование инсталляции и тест площадки под видео-мэппинг

Телефоны на столе: групповой мультимедийный портрет в завершении воркшопа по креативному мышлению в новых медиа



АРХИТЕКТУР- НАЯ ВИЗУА- ЛИЗАЦИЯ



АРХИТЕКТУРНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ – ЭТО СОЗДАНИЕ ОБЪЕКТА – ЗДАНИЯ ИЛИ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ В ЦЕЛОМ – В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. ЗДЕСЬ ПОЧТИ НЕТ ОГРАНИЧЕНИЙ: ДОСТУПНЫ ЛЮБЫЕ МАТЕРИАЛЫ, РЕШЕНИЯ И МАСШТАБЫ. ЭТА ПРОФЕССИЯ ДАВНО ПЕРЕСТАЛА БЫТЬ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫМ ИНСТРУМЕНТОМ ДИЗАЙНЕРА ИЛИ АРХИТЕКТОРА, ПРЕВРАТИВШИСЬ В САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ И ОЧЕНЬ ВОСТРЕБОВАННУЮ ИНДУСТРИЮ.



Куратор курса

АЛЬБЕРТ ХАЙБУЛЛИН: генеральный директор студии компьютерной графики RangEmotions

Форма обучения

Part time: 16 часов обучения в неделю (2 вечера в будни и один выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

1 год (2 семестра)

Архитектурная визуализация позволяет создавать объекты, которых ещё (или уже) нет, а, возможно, никогда и не будет в реальности. Благодаря этой способности специалисты по архвизу стали незаменимы в кино, рекламе, анимации. Программа Scream School «Архитектурная визуализация» учит решать разные производственные задачи — будь то дизайн-проект интерьера или создание города будущего для футуристического фильма.

ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

Программа готовит специалистов, способных профессионально заниматься интерьерной и экстерьерной визуализацией, создавать full CG видеоролики архитектуры и городской среды для любых задач и любой аудитории. Выпускники также могут работать по смежным специальностям — например, в качестве универсального фрилансера CG. За время обучения студенты освоят современные технические средства и программы, используемые в разработке сложных архитектурных визуализаций; познакомятся с принципами моделирования архитектуры; научатся создавать анимированные видеоролики; планировать и распределять ресурсы при выполнении визуализаций.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL — ЭТО:

- **ОБУЧЕНИЕ НА РЕАЛЬНЫХ ПРОЕКТАХ.** Scream School сотрудничает с ведущими российскими студиями архитектурной визуализации. Это позволяет выстраивать процесс обучения на реальных брифах из индустрии — то есть студенты решают те же задачи, над которыми работают топовые команды.
- **ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ ЭТАПОВ ПАЙПЛАЙНА.** Учебная программа «Архитектурная визуализация» построена в той же последовательности, что и работа над проектами в индустрии. Таким образом у студентов есть возможность освоить все этапы визуализации и понять, как распределяются роли на производстве.
- **ПРЕПОДАВАТЕЛИ-ПРАКТИКИ.** Занятия ведут профессионалы, реализовавшие не один успешный проект по архитектурной визуализации.

ОБУЧЕНИЕ

Процесс обучения максимально приближен к реальным условиям ведения архитектурного проекта: от получения заказа (в нашем случае — это бриф от студии-партнёра) до его выполнения и сдачи клиенту (презентации готового проекта преподавателям и экспертам). В первом семестре учащиеся работают над проектом визуализацией интерьера. Во втором семестре — осваивают визуализацию внешнего пространства, экстерьера.

Подробнее с программой можно ознакомиться на сайте screamsschool.ru в разделе «Состав курса».

ПОРТФОЛИО

Задания, выполненные в ходе учёбы, и дипломный проект, войдут в шоу-рил, который поможет выпускнику продемонстрировать знания и навыки при устройстве на работу. Лучшим студентам по окончании курса предложат пройти практику по специальности в студиях-партнёрах Школы.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

Программа рассчитана на людей, обладающих базовыми навыками работы в графических 2D-пакетах и/или пакетах трехмерной графики.

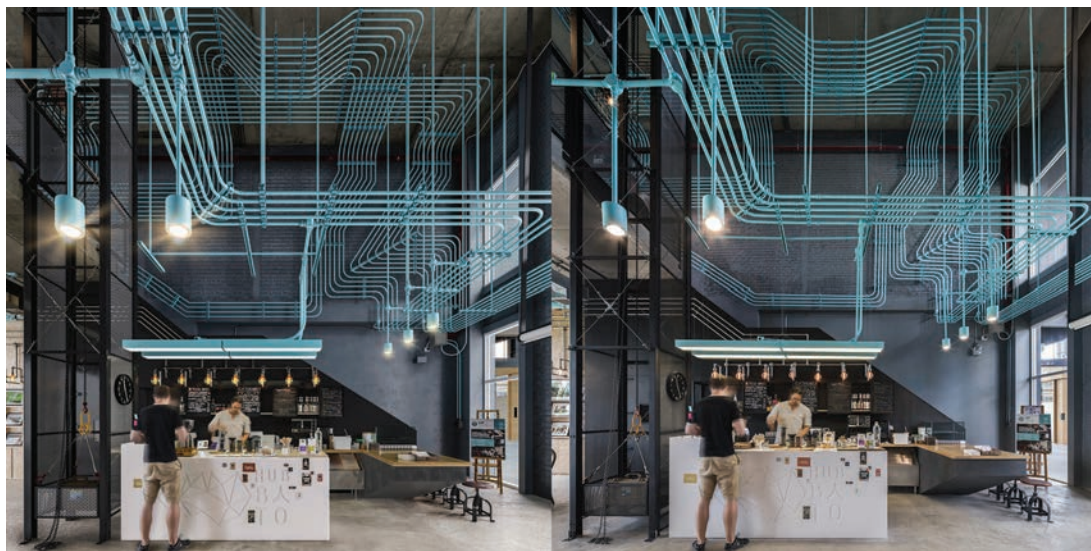


▲ Дипломный проект

Работа Луневой Екатерины, выпускницы программы «Архитектурная визуализация»

▼ Персональный проект

Работа Антона Булгарцева, студента программы «Архитектурная визуализация»



* Благодарим студию RangEmotions за предоставленные материалы.



Проект: ресторан ERWIN — река-мореокеан

Архитектор проекта:
Землянская Анастасия,
выпускница программы
«Архитектурная визуализация»

Дипломный проект

Работа Кишинского Дмитрия,
выпускника программы
«Архитектурная визуализация»



ФАКУЛЬТЕТ АНИМАЦИИ

АНИМАТОР – РИСУЮЩИЙ АРТИСТ



КЛАССИЧЕСКАЯ АНИМАЦИЯ



В ДОСЛОВНОМ ПЕРЕВОДЕ АНИМАТОР – ЭТО ОДУШЕВИТЕЛЬ. ОН НЕ ПРОСТО ДВИГАЕТ ПЕРСОНАЖА: ОН ДУМАЕТ ЗА КАЖДЫЙ ЕГО МУСКУЛ, МОДЕЛИРУЕТ ЕГО ПОВЕДЕНИЕ, ФОРМИРУЕТ ЕГО ХАРАКТЕР – ПРЕВРАЩАЕТ НЕПОДВИЖНЫЙ И, ВОЗМОЖНО, ДАЖЕ НЕ СУЩЕСТВУЮЩИЙ В РЕАЛЬНОМ МИРЕ ОБЪЕКТ В ЛИЧНОСТЬ, КОТОРОЙ БУДУТ СОПЕРЕЖИВАТЬ. АНИМАТОР ДОЛЖЕН СЫГРАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ДАЖЕ НЕВЕРОЯТНОЕ КАЗАЛОСЬ ЗРИТЕЛЯМ ЖИВЫМ И НАСТОЯЩИМ. ПРОГРАММА SCREAM SCHOOL «АНИМАЦИЯ» – ДЛЯ ТЕХ, КТО МЕЧТАЕТ ОСВОИТЬ ЭТУ СЛОЖНУЮ, НО ТАКУЮ ИНТЕРЕСНУЮ ПРОФЕССИЮ.



Куратор курса

АЛЕНА ОЯТЬЕВА: продюсер, сценарист, режиссер.

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовить художников-аниматоров для работы на анимационных проектах: фильмах, сериалах, рекламе, компьютерных играх. В ходе обучения вы сможете освоить профессии:

- Художника-аниматора 2D и 3D анимации, stop motion;
- Сторибордиста;
- Специалиста layout.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL — ЭТО:

- **РАБОТА ПО СТУДИЙНЫМ БРИФАМ.** Студенты Scream School учатся не на абстрактных задачах, а на проектах ведущих анимационных студий: Анимаккорд, Паровоз, КитоАтис, АСЫММЕТРИС VFX, Аэроплан, Open Alliance Media, телеканал 2x2, компания Disney и другие.
- **ПРЕПОДАВАТЕЛИ-ПРАКТИКИ.** Все преподаватели программы — востребованные профессионалы, знающие российскую анимационную кухню изнутри. Вы будете учиться у тех, кто работал над проектами «Маша и Медведь», «Гора Самоцветов» «Смешарики», «Колыбельными мира» и другими.
- **ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО.** Все работы, созданные за время учёбы, войдут в ваше профессиональное портфолио. Индивидуальные и групповые студенческие проекты, выполненные задания по брифам студий-партнёров — всё это станет вашим пропуском в новую профессию.
- **СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ.** Все программы Scream School готовят студентов к реальному рабочему процессу, в котором участвуют разные специалисты. Так что над учебными проектами вы будете работать вместе с вашими коллегами с программ «Концепт-арт», «3D-дженералист» и «Режиссура анимации».

ОБУЧЕНИЕ

Основные дисциплины программы — это классическая 2D и 3D-анимация, рисунок и скетчинг. Кроме того, в ходе учебы вы познакомитесь с основами актёрского мастерства, без которого невозможна работа аниматора. Вы научитесь видеть движение, как профессиональный аниматор, и создавать его, работать в разных стилистиках, освоите приёмы, позволяющие «вдохнуть жизнь» в героя. Вы будете работать с режиссёрскими заданиями, и познакомитесь со всеми современными инструментами создания анимации.

Подробнее с программой можно познакомиться на сайте screamsschool.ru в разделе «Состав курса»

ПОРТФОЛИО

Главной работой в вашем портфолио станет дипломный проект — анимационная игровая сцена из фильма или сериала, находящегося в производстве, заставка для телеканала, рекламный ролик или собственный проект, разработанный вместе со студентами других программ.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

Мы ждём людей, умеющих свободно рисовать быстрые наброски (скетчи) и обладающих навыками академического рисунка. Рисуете ли вы карандашом, пишете акварелью или маслом — не имеет значения. Плюссом будет умение работать с 2D-редакторами и базовое знание 3D-пакетов.



Персональный проект

Работа Юли Кузьманиной, студентки программы «Анимация»



2d анимация для Премии Икар

Работа Веры Вьюгиной, студентки программы «Анимация»

«Сказочный Патруль»

Работа Петра Воронова, студента программы «Анимация»





«Мимимишки»

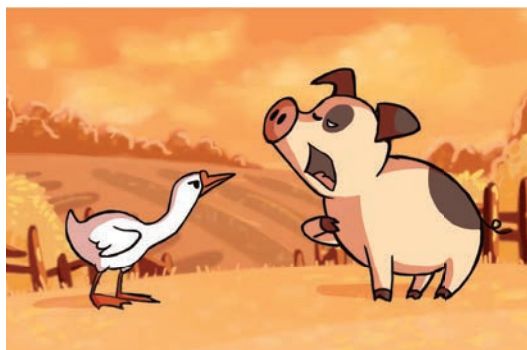
Работа Анны Захаровой,
студентки программы
«Анимация»

«Алиса Клуб»

Работа Евгении Коротковой,
студентки программы
«Анимация»

Персональный проект

Работа Юли Кузьмановой,
студентки программы
«Анимация»



РЕЖИССУРА АНИМАЦИИ



АНИМАЦИЯ – ЭТО УТРИРОВАННАЯ ПРИРОДА ВЕЩЕЙ. ЕСЛИ ВОЗМОЖНОСТИ КИНЕМАТОГРАФА ОГРАНИЧЕНЫ ТЕХНОЛОГИЯМИ, ТО АНИМАЦИИ ДОСТУПНО ВООБЩЕ ВСЁ: ЛЮБЫЕ СРЕДСТВА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ, ЛЮБЫЕ МАТЕРИАЛЫ, ЛЮБЫЕ ИСКАЖЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ, НА КАКИЕ ТОЛЬКО СПОСОБНА ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ФАНТАЗИЯ. И ИМЕННО РЕЖИССЁР АНИМАЦИОННОГО КИНО – КЛЮЧЕВАЯ ФИГУРА НА ПРОИЗВОДСТВЕ, ОН ОТВЕЧАЕТ ЗА КАЖДЫЙ ЭТАП: ОТ РАСКАДРОВКИ ДО САУНД-ДИЗАЙНА. КУРС «РЕЖИССУРА АНИМАЦИИ» SCREAM SCHOOL ПОЗВОЛЯЕТ РАЗОБРАТЬСЯ ВО ВСЕХ НЮАНСАХ ПРОФЕССИИ, ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ПОЛНОЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ЦЕПОЧКОЙ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА И ПОПРОБОВАТЬ СВОИ СИЛЫ НА ПРАКТИКЕ.



Куратор курса

АЛЕНА ОЯТЬЕВА: продюсер, сценарист, режиссер.

Форма обучения

Part time: 16–20 академических часов в неделю (2–3 вечера в будни и один полный выходной)
Старт обучения: октябрь 2017 года

Длительность обучения

2 года (4 семестра)

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовить режиссёра, готового приступить к производству анимационного проекта (фильма, эпизода сериала, рекламного ролика) сразу по окончании школы. Во время учёбы вы освоите все необходимые для этого инструменты и технологии, познакомитесь со всеми этапами работы над проектом и научитесь руководить творческой командой. Более того: у вас в уже будут проекты в портфолио и опыт работы с ведущими московскими студиями. Всё это поможет войти в профессиональное анимационное сообщество.

УЧЁБА В SCREAM SCHOOL – ЭТО:

- **ВОСТРЕБОВАННАЯ ПРОФЕССИЯ.** Курс не ограничивается знакомством с программами и современными техническими средствами: он учит именно профессии и позволяет решать реальные производственные задачи.
- **РАБОТА ПО СТУДИЙНЫМ БРИФАМ.** Студенты Scream School осваивают профессию не по учебникам, а по брифам ведущих анимационных студий. Вы будете сотрудничать с телеканалом «2x2», компанией «Disney», студиями «Паровоз», «КиноАтис», «ASYMMETRIC VFX», «Аэроплан», «Open Alliance Media», «Базелевс» и другими.
- **ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПОРТФОЛИО.** Диплом — это, безусловно, важно, но при приёме на работу ваши проекты скажут о вас гораздо больше. Через два года у вас будет готово портфолио из работ, выполненных в разных технологиях.

ОБУЧЕНИЕ

Всё обучение строится на проектах, запущенных в производство или недавно вышедших в прокат. Под руководством ведущих мастеров и педагогов студенты осваивают всю необходимую теоретическую базу, знакомятся с производством анимационного кино в различных техниках. И, конечно, учатся применять полученные знания на практике — она занимает не менее половины всей программы. Вы познакомитесь с основами режиссуры, драматургии, истории анимационного кино, освоите сториборд и монтаж, научитесь создавать аниматики, работать с актёрами над озвучанием фильма, руководить творческой командой.

Помимо основных занятий, вас ждут мастер-классы российских и зарубежных мастеров и посещения ведущих анимационных студий. Их руководители будут оценивать ваши учебные работы наряду с педагогами. Кроме того, возможны стажировки для студентов, закончивших обучение с отличием.

Подробнее с программой можно познакомиться на сайте screamschool.ru в разделе «Состав курса»

ПОРТФОЛИО

Уже в конце первого года обучения вы создадите и озвучите с актёрами аниматик эпизода сериала в 2D. По итогам третьего семестра к нему добавится аниматик в 3D. В качестве дипломной работы вам надо будет представить аниматик собственного анимационного проекта.

НА КОГО РАССЧИТАНА ПРОГРАММА

Режиссёр анимационных проектов должен уметь рисовать и понимать природу анимационного движения. Можно не быть живописцем, но иметь навыки рисунка обязательно. А также быть хорошим рассказчиком, уметь рассказать историю без слов, с помощью картинок — то есть создать раскадровку.

Знание программ, в которых современные аниматоры создают свои проекты: Maya, Flash, TVPaint и другие — не обязательно, но станет плюсом.



Мультсериал «Валера», телеканал 2x2

На проекте работали: Добровский Стас, Бельский Егор, Филиппик Елена, выпускники программы «Анимация»

Анимационный сериал «Йоко» (Wizard Film)

На проекте работают: Добровский Станислав, Бельский Егор и Филиппик Елена, выпускники программы «Анимация»



Мультсериал «Маша и Медведь», студия «Анимакорд»

На проекте работает Летуновская Евгения, выпускница программы «Анимация»

Интенсивы и лаборатории

Длительность обучения

3-10 дней

Старт обучения

март, июнь-июль



ИНТЕНСИВНЫЕ КУРСЫ



ПРОГРАММА ИНТЕНСИВНЫХ КУРСОВ – 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 позволяют изучить актуальные тенденции в индустрии и необходимы как профессионалам, так и новичкам, которые только присматриваются к профессии.

Март

- Моушн дизайн. Базовый курс
- Концепт-арт. Базовый курс
- Digital painting. Базовый курс
- Введение в моделинг
- Технология motion capture
- CG для продакшена. Все, что нужно знать
- Геймдизайн. Базовый курс
- Разработка дизайна персонажа
- Концепт-арт для кино и игр

**Подробнее о программах интенсивов
читайте на screamsschool.ru**

ИНТЕНСИВ ПО UNITY



КУРС SCREAM SCHOOL ПО РАЗРАБОТКЕ ИГР НА UNITY – КОРОТКИЙ И ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ОСВОИТЬ САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ДВИЖОК С НУЛЯ ИЛИ ПРОКАЧАТЬ УЖЕ ИМЕЮЩИЕСЯ НАВЫКИ. В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ВАШИХ ЦЕЛЕЙ И ЖЕЛАНИЙ, ЭТА ПРОГРАММА МОЖЕТ СТАТЬ ЛИБО ХОРОШИМ СТАРТОМ В ВАШЕЙ КАРЬЕРЕ РАЗРАБОТЧИКА, ЛИБО ПРЫЖКОМ С ЛЮБИТЕЛЬСКОГО УРОВНЯ НА ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ.



Куратор

ЯРОСЛАВ КРАВЦОВ : Глава собственной студии Rising Wave, проект SMASH BASH.

Форма обучения

Part time: 2 будних (с 19 до 22:00)
+ 1 выходной (с 11 до 18:00)

Длительность обучения

64 часа интенсивных занятий

ЦЕЛЬ КУРСА

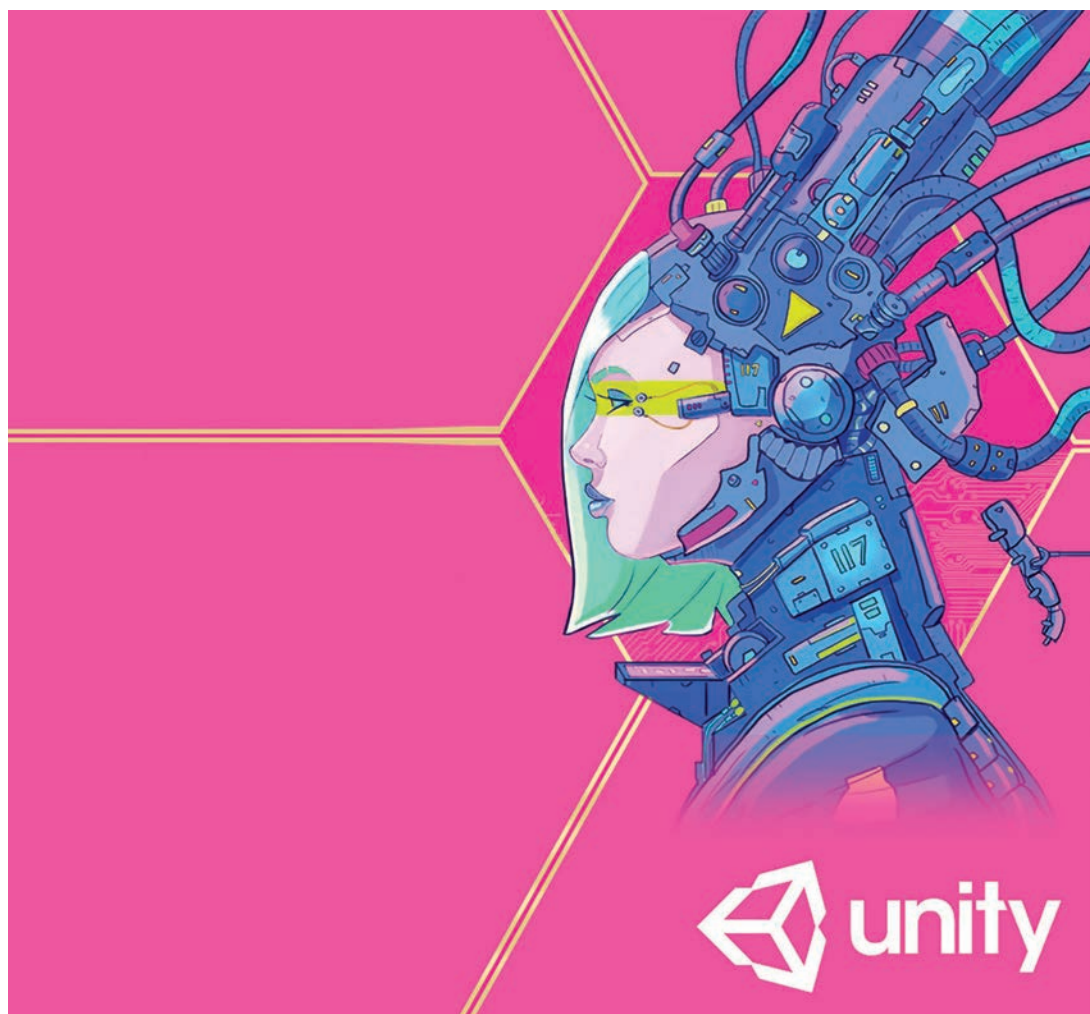
Научить студентов пользоваться самым популярным и востребованным игровым движком. Программа даёт возможность поработать в команде разработчиков игр, познакомиться с основами геймдизайна, научиться прототипированию и найти свою нишу — то есть понять, чем же на самом деле вы хотите заниматься в геймдеве.

ОСОБЕННОСТИ КУРСА

За несколько недель интенсивных занятий под руководством опытных разработчиков вы разберётесь во всех «фишках» Unity и узнаете, как с помощью этого движка превратить идею в коммерчески успешный проект. Этот курс особенно актуален, если вы хотите создавать или уже создаёте проекты под VR, где нужна высокая производительность, или под слабые платформы, где важна оптимизация.

ПОРТФОЛИО

Результат обучения — свой проект, созданный на Unity.



ПРИКЛАДНОЙ VR



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ – ЭТО ТРЭНД, КОТОРЫЙ ВОТ УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ БУДОРАЖИТ УМЫ ХУДОЖНИКОВ, РАЗРАБОТЧИКОВ И ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ. ТОЛЬКО ЗА ОДИН ГОД ПУБЛИЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЫНОК VR ЗАРАБОТАЛ ПОЧТИ 3 МИЛЛИАРДА ДОЛЛАРОВ, ОКОНЧАТЕЛЬНО УБЕДИВ СКЕПТИКОВ: **ЗА ЭТОЙ ТЕХНОЛОГИЕЙ БУДУЩЕЕ.** ПРОЙТИ ВСЕ ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ VR ПРОЕКТА, **ОТ ИДЕИ ДО ПОДДЕРЖКИ, ПОНЯТЬ, КАК РАБОТАЕТ ИНДУСТРИЯ** И НАЙТИ СВОЁ МЕСТО В НЕЙ, СОЗДАВАЯ И ПРОДАВАЯ ПРОЕКТЫ, ИНТЕРЕСНЫЕ БИЗНЕСУ И ЛЮДЯМ, МОЖНО НА ИНТЕНСИВНОМ КУРСЕ SCREAM SCHOOL «ПРИКЛАДНОЙ VR».



Куратор курса

ИЛЬЯ ОВЧАРЕНКО: Внешний консультант по коммерции Mail.Ru Group , Совладелец компании AR.Watch (инновационные b2b решения), Продюсер блога Wylsacom по игровой тематике.

Форма обучения

Part time: 2 будних (с 19 до 22:00)
+ 1 выходной (с 11 до 18:00)

Длительность обучения

48 часов интенсивных занятий

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Подготовить участников к работе в индустрии VR, будь то креатив, программинг, дизайн или продвижение. Программа затрагивает все этапы работы над проектом, от разработки идеи до поддержки уже готового продукта. Таким образом вы сможете понять, какое место в этой цепочке хотели бы занять, и работать над собственными проектами.

По итогу курса вы будете знать, как устроен рынок VR и AR технологий, научитесь вести проектную документацию, попробуете свои силы в разработке VR-приложений и арта для них. Вы научитесь взаимодействовать со всеми специалистами, задействованными в процессе создания проекта и сможете превратить свои собственные идеи в готовые питчи, презентовать их экспертам рынка и получить оценку. По итогу курса у каждого участника курса будет готов свой VR-проект по брифу от партнёров Школы.

ОБУЧЕНИЕ

Программа максимально прикладная: процесс обучения построен точно так же, как и реальное производство VR-проекта. Сначала вы разберёте несколько кейсов от партнёров Scream School и научитесь формировать идеи непосредственно под задачи клиента, описывать и презентовать их, собирать команду и распределять роли. После этого — приступите к созданию собственной VR-программы и попробуете свои силы в разработке арта и программировании. Следующим этапом станет продвижение готового продукта, публикация в стор, администрирование и поддержка.

ПОРТФОЛИО

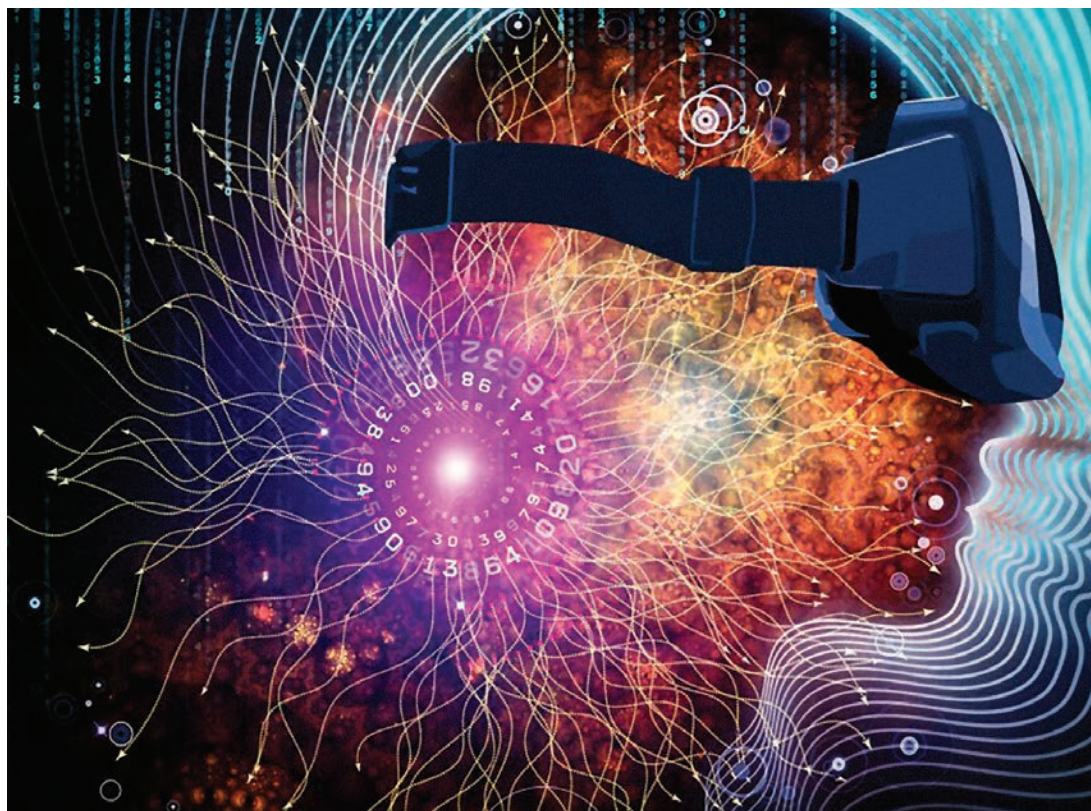
На основе кейсов, изученных в начале курса, каждый студент создаст свой собственный проект (с некоторыми заимствованиями). Это может быть видеоигра или выставочный промо-ролик — таким образом вы познакомитесь с разными задачами, которые может решать VR, и научитесь с ними работать.



ЛАБОРАТОРИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ VRLAB



VRLAB
ТЕРРИТОРИЯ ОБМЕНА
ОПЫТОМ РАЗРАБОТКИ
ДЛЯ VR/AR



ЗАЧЕМ?

- опытные участники;
- оборудование для тестирования;
- совместные проекты;
- подбор нужных специалистов в команду;
- разные области (игры, медиа, B2B и др.);
- связи с отраслью;
- возможность предложить прототипы рынку.

ФОРМАТЫ

- офлайн — совместные воркшопы 2 раза в неделю по 3 часа;
- онлайн — закрытая группа для обмена информацией и размещения заказов и вакансий;
- онлайн — регулярная рассылка новостей, заказов, вакансий.

Благодаря ресурсам лаборатории VRlab, вы сможете не только разработать прототип игрового или коммерческого VR-продукта, но и предложите его рынку. Специалисты лаборатории помогут вам выбрать нишу и представят прототип потенциальным заказчикам.



SUMMER SCREAM CAMP

ДЕТСКАЯ ЛЕТНЯЯ
СТУДИЯ РАЗРАБОТКИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ПОДАРИТЕ РЕБЁНКУ
ПРИЗВАНИЕ И БУДУЩЕЕ!



Куратор курса

АННА ГРИГОРЬЕВА:
директор Scream School



ЧТО ЭТО

Детская студия разработки игр, которая даст детям возможность попробовать себя в создании компьютерной игры, а их родителям — занять своих детей интересным и полезным делом на летних каникулах и, возможно, помочь им найти свое призвание в жизни.

ДЛЯ КОГО

Для школьников 14-16 лет, влюблённых в компьютерные игры и мечтающих не только играть в них, но и создавать свои собственные.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ КУРСА

Познакомиться с миром разработки компьютерных игр, примерить на себя существующие в нём профессии (концепт-арт, анимация, моделинг, дизайн уровней, программирование), развить свои сильные стороны и самому создать уровень игры в виртуальной реальности.

ПРЕПОДАВАТЕЛИ

Практики из анимационных студий и компаний по разработке компьютерных игр.

ПАРТНЁРЫ

Студия «Паровоз», «Интерактивный мульт» (ВГТРК), Группа компаний «HeadHunter».

КАК ЭТО БУДЕТ

Дети объединятся в группы и будут работать в формате настоящей игровой студии. Они пройдут весь цикл разработки игры: от креативной идеи до её детального воплощения. Каждая группа создаст свой уровень в рамках игровой Вселенной студии «Паровоз» и получит возможность довести его до публикации.

УРОВЕНЬ ПОДГОТОВКИ

Навыки программирования, компьютерной графики или анимации — не обязательны. Главное — любовь к играм. Остальному научим!

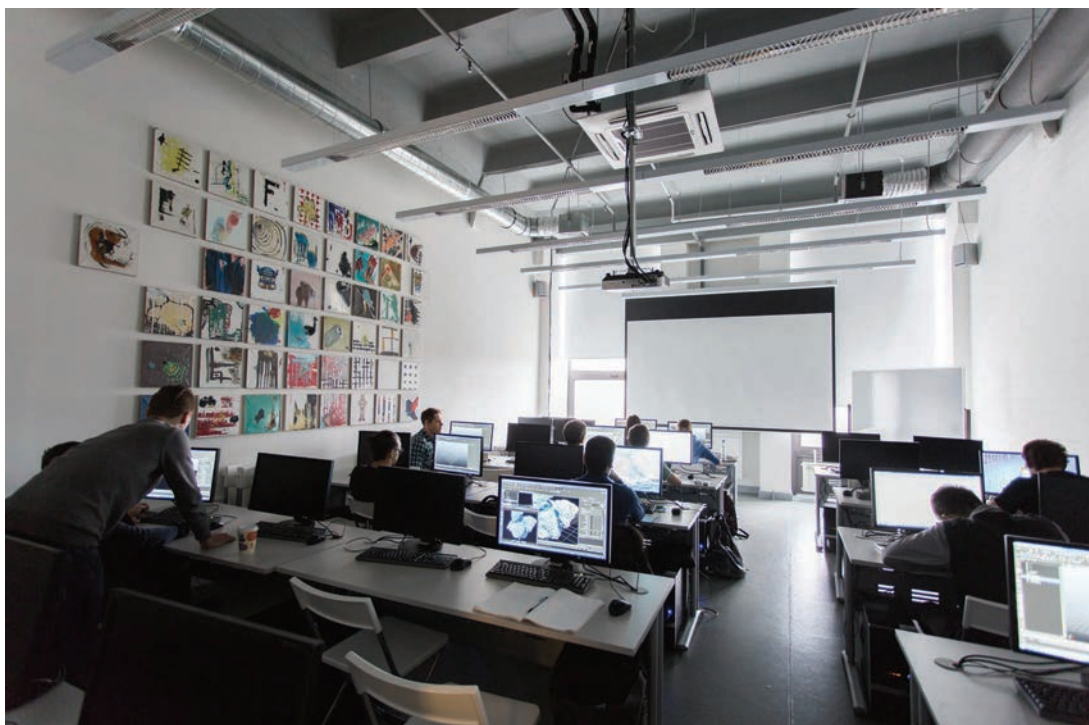
МАСТЕР-КЛАССЫ И ПРОФЕССИО- НАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ



SCREAM SCHOOL РЕГУЛЯРНО ПРОВОДИТ ОТКРЫТЫЕ МАСТЕР-КЛАССЫ **ВЕДУЩИХ РОССИЙСКИХ И ЗАРУБЕЖНЫХ КОМПАНИЙ** И СПЕЦИАЛИСТОВ ПОСТПРОДАКШН, МОУШН ДИЗАЙНА, АНИМАЦИИ, АРХИТЕКТУРНОЙ ВИЗУАЛИЗАЦИИ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

В ШКОЛЕ ПРОХОДЯТ **ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ**, ПОСВЯЩЕННЫЕ ОТДЕЛЬНЫМ ИНДУСТРИЯМ.





GAMEDAY

23 АПРЕЛЯ

Обширная программа мастер-классов, посвященных различным специальностям разработки компьютерных игр и непосредственно работе в индустрии геймдева.

MOTION DAY

21 МАЯ

Профессиональное событие индустрии, включающее в себя выступления и мастер-классы ведущих специалистов и студий моушн дизайна.

ANIMATION DAY

21 МАЯ

Целый день лекций российских и зарубежных аниматоров.

SOUND-DAY

28 МАЯ

Специализированное мероприятие для тех, кто уже работает в индустрии или только мечтает стать звукорежиссером или саунд-дизайнером. Включает в себя мастер-классы и практические занятия от ведущих специалистов индустрии.

ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ

25 МАРТА
2 СЕНТЯБРЯ
ОТЛИЧНАЯ
ВОЗМОЖНОСТЬ
ЛИЧНО
ПОЗНАКОМИТЬСЯ
С КУРАТОРАМИ
И ПРЕПОДАВАТЕЛЯМИ
ШКОЛЫ, УЗНАТЬ
ПОДРОБНОСТИ
УЧЕБНЫХ ПРОГРАММ
И ЗАДАТЬ
ИНТЕРЕСУЮЩИЕ ВАС
ВОПРОСЫ.

**Школу также можно
посетить в любой день
с 11:00 до 19:00**