**Заголовок**

В ГУАП провели «Мастерскую цифровых реальностей» для школьников

**Анонс**

9 и 16 ноября в лаборатории компьютерной графики Института информационных систем и программирования школьникам представили проекты по созданию пространств виртуальной реальности.

**Текст**

Под руководством преподавателя кафедры №44 Екатерины Майн студенты 3-го курса направления «Информатика и вычислительная техника» провели для школьников «Мастерскую цифровых реальностей». Среди них – «Парк аттракционов», «Симулятор кухни», «Петропавловская крепость 1703 года». При создании этих проектов применялся игровой движок Unity 3D, а для моделирования 3D объектов использовались такие инструменты, как Blender, 3Ds Max, Maya.

Чтобы попасть в виртуальное пространство, школьники одевали шлемы и брали в руки контроллеры (устройства для имитации движения руки). В качестве приятного дополнения к основной программе школьники посетили аудиторию, в которой установлены авиасимулятор и автосимулятор. Самые смелые ощутили на себе, что испытывает летчик во время переворота самолета в воздухе. «Мастерская цифровых реальностей» стала познавательным мероприятием для тех, кто в будущем, возможно, поступит в наш университет, и самостоятельно будет разрабатывать подобные проекты.