**Название курса:**

3D-моделирование для компьютерных игр в Blender для школьников

**Объем:**

16/32 часа (4/8 модулей)

**Аннотация:**

Данный курс познакомит школьников с основами 3D-моделирования персонажей компьютерных игр. Школьники научатся не только моделировать, но и снабжать модели инверсной кинематикой, заставлять их двигаться и выглядеть максимально правдоподобно. Школьники научаться проектировать, строить 3D-модели, визуализировать их, а также экспортировать в игровые движки, такие как Unity 3D.

**Контингент:**

Школьники 9-11 классов.

**Преподаватель курса:**

Доцент информационных технологий Григорьев Станислав Валентинович