

Ventspils Digitālajam centram ir ilggadēja pieredze tehnoloģiju nodarbību nodrošināšanā Ventspils skolēniem, un jau otro gadu piedāvā ikvienam Latvijas skolēnam piedalīties Digitālā centra attālinātajās tehnoloģiju nodarbībās, kas sniedz lielisku iespēju apgūt noderīgas digitālās prasmes atrodoties jebkurā vietā Latvijā un pasaulē.

Nodarbības ir pieejamas 5. – 12. klašu skolēniem.

Digitālā centra tehnoloģiju nodarbības **attālināti** 2023./2024. mācību gadā:

Digitālās mākslas skola (5. - 6. klase)

3D datorgrafikas skola (5. – 12. klase)

3D spēļu izstrādes skola (5. – 12. klase)

Datorgrafikas skola (7. – 9. klase)

Spēļu programmēšanas skola (7. – 12. klase)

Mājas lapu programmēšanas skola (9. – 12. klase)

Mākslīgā intelekta skola (10. – 12. klase)

Programmēšanas projektu skola (10. – 12. klase)

Plašāka informācija par piedāvājumu šeit: <https://adre.se/nodarbibasattalinati2023>

TEHNOLOĢIJU NODARBĪBAS

ATTĀLINĀTI

5. – 12. KLAŠU SKOLĒNIEM, TEHNIKUMU UN PROFESIONĀLO VIDUSSKOLU AUDZĒKŅIEM

DIGITĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

Pulciņa dalībnieki apgūs pamata un padziļinātas prasmes digitālajā mākslā, iepazīsies ar vizuālās mākslas pamatjēdzieniem, izteiksmes līdzekļiem un to īpašībām mākslas darbos, veidos dažādu digitālās mākslas veidu, žanru, tehniku, piemēram, pikseļu, grafiki mākslas, kolāžu, portretu, ģeometrisku elementu u.c., kompozīcijas, darbosies ar lietojumprogrammām, piemēram, Paint, Paint.net, TuxPaint, un tiešsaistes izstrādes vidēm, kā sketch.io, photopea.com., canva.com, postermywall.com, infogram.com., piktochart.com., pixlr.com, gifmaker.me u.c., veidos kustīgus mākslas darbus un video, kā arī digitalizēs personalizētus mākslas darbus.

Grupas, vecumposmi: **Norises laiks:** **Pasniedzēja:**
1. grupa: 5. – 6. klase. Ceturtdienās plkst. 18.15 – 19.45 Santa Līce

3D DATORGRAFIKAS SKOLA

1. grupa
3D modelēšana programmās TinkerCad un SketchUp. 3D modelēšana, digitālā skulptēšana un animāciju izveide programmā Blender. Arhitektūras, spēles vides un animācija filmas izveide. 3D modeļu ievietošana Roblox spēlēs. Animācija ar programmu Source Film Maker.

2. grupa
3D modelēšana programmās SketchUp un Blender. Digitālā skulptēšana, animāciju izveide, vienkārša un padziļinātā modelēšana, specefektu veidošana video un attēliem programmā Blender. Spēļu un kino vides, arhitektūra un dizains, fotoreālu un stilizētu modeļu izveide, virtuālās realitātes (VR) vides 3D mājaslapu veidošanai, arhitektūras, dizaina priekšmeti, spēles vides, animācijas izveide. Fotogrametrija un mākslīgā intelekta rīki 3D modelēšanai.

Grupas, vecumposmi: **Norises laiks:** **Pasniedzājs:**
1. grupa: 5. – 8. klase. 1. grupa: otrdienās plkst. 16.30 – 18.00 Ģirts Edvarts
2. grupa: 9. – 12. klase. 2. grupa: otrdienās plkst. 18.15 – 19.45 Stepiņš

3D SPĒĻU IZSTRĀDES SKOLA

1. grupa
Darbs ar spēļu izveides programmu Roblox Studio - savu un citu cilvēku veidotu 3D modeļu lietošana, 3D animācija, piedzīvojumu, sacīkšu, lomu spēļu veidošana, spēļu publicēšana Internetā. 3D modeļu un vides izveide - 3D modelēšana, izmantojot programmas TinkerCad un SketchUp, digitālā tēlniecība un sarežģītu modeļu veidošana programmā Blender. Multimediju prasmes 3D datortspēles izveidei - mūzikas, skaņas apstrāde, izveide, video un attēlu apstrāde. Video veidošana ar programmu Source Film Maker. Filmu veidošana ar programmu Roblox.

2. grupa
Darbs ar spēļu izveides programmu Unity - 3D vides veidošana, pašu un citu veidotu 3D modeļu lietošana, 3D animācija, fotoreālistisku un stilizētu spēļu izveide, populāru spēļu atdarināšana un pētīšana. Darbs ar 3D modelēšanu - 3D modelēšana interneta programmā SketchUp, digitālā tēlniecība un sarežģītu modeļu izveide programmā Blender, animācijai paredzētu tēlu izveide. Multimediju prasmes spēļu izveidei - darbs ar skaņu, mūziku un balsi, video un foto prasmes spēles reklamēšanai. Fotogrametrija (3D skenēšana) fotoreālistiskiem modeļiem. Mākslīgā intelekta rīki 3D modelēšanai un spēļu izveidei. Kustības animācija ar telefonu, planšeti vai video.

Grupas, vecumposmi: **Norises laiks:** **Pasniedzājs:**
1. grupa: 6. – 9. klase. 1. grupa: trešdienās plkst. 16.30 – 18.00 Ģirts Edvarts
2. grupa: 9. – 12. klase. 2. grupa: trešdienās plkst. 18.15 – 19.45 Stepiņš

SPĒĻU PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1. grupa
Tekstuālās programmēšanas principa iepazīšana, programmēšanas vides iepazīšana - VS Code, JavaScript bibliotēkas p5js programmēšanas pamati, lapas elementu izveide, izmantojot JavaScript, ievads WebGL 3D elementu izveidē, spēļu izstrādes posmi, tekstā bāzētas spēles izveide, 2D spēles izveide, vienkāršas 3D spēles izveide.

2. grupa
Tekstuālās programmēšanas principa iepazīšana, programmēšanas vides iepazīšana - VS Code, JavaScript bibliotēkas p5js programmēšanas pamati, ievads objektorientētā programmēšanā, personāžu izveide, izmantojot zīmēšanas programmu Krita, ievads WebGL 3D elementu izveidē, spēļu izstrādes posmu apguve, tekstā bāzētas spēles izveide, 2D spēles izveide, 3D spēles izveide.

Grupas, vecumposmi: **Norises laiks:** **Pasniedzājs:**
1. grupa: 7. – 9. klase. 1. grupa: pirmdienās plkst. 18.15 – 19.45 Didzis Ābele
2. grupa: 10. – 12. klase. 2. grupa: otrdienās plkst. 18.15 – 19.45

DIGITĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

Pulciņa dalībnieki apgūs pamata un padziļinātas prasmes digitālajā mākslā, iepazīsies ar vizuālās mākslas pamatjēdzieniem, izteiksmes līdzekļiem un to īpašībām mākslas darbos, veidos dažādu digitālās mākslas veidu, žanru, tehniku, piemēram, pikseļu, grafiti mākslas, kolāžu, portretu, ģeometrisku elementu u.c., kompozīcijas, darbosies ar lietojumprogrammām, piemēram, Paint, Paint.net, TuxPaint, un tiešsaistes izstrādes vidēm, kā sketch.io, photopoea.com., canva.com, postermymwall.com, infogram.com., piktochart.com., pixlr.com, gifmaker.me u.c., veidos kustīgus mākslas darbus un video, kā arī digitalizēs personalizētus mākslas darbus.

Grupas, vecumposmi:

1 grupa: 5. – 6. klase.

Norises laiks:

Ceturtdienās plkst. 18.15 – 19.45

Pasniedzēja:

Santa Lice



3D DATORGRAFIKAS SKOLA

1. grupa

3D modelēšana programmās TinkerCad un SketchUp. 3D modelēšana, digitālā skulptēšana un animāciju izveide programmā Blender. Arhitektūras, spēles vides un animācija filmas izveide. 3D modeļu ievietošana Roblox spēlēs. Animācija ar programmu Source Film Maker.

2. grupa

3D modelēšana programmās SketchUp un Blender. Digitālā skulptēšana, animāciju izveide, vienkārša un padziļinātā modelēšana, specefektu veidošana video un attāliem programmā Blender. Spēļu un kino vides, arhitektūra un dizains, fotoreālu un stilizētu modeļu izveide, virtuālās realitātes (VR) vides 3D mājaslapu veidošanai, arhitektūras, dizaina priekšmeti, spēles vides, animācijas izveide. Fotogrametrija un mākslīgā intelekta rīki 3D modelēšanai.

Grupas, vecumposmi:

1. grupa: 5. – 8. klase.

2. grupa: 9. – 12. klase

Norises laiks:

1. grupa: otrdienās plkst. 16.30 – 18.00

2. grupa: otrdienās plkst. 18.15 – 19.45

Pasniedzējs:

Girts Edvarts

Stepiņš



3D SPĒĻU IZSTRĀDES SKOLA

1. grupa

Darbs ar spēļu izveides programmu Roblox Studio - savu un citu cilvēku veidotu 3D modeļu lietošana, 3D animācija, piedzīvojumu, sacīkšu, lomu spēļu veidošana, spēļu publicēšana internetā. 3D modeļu un vides izveide - 3D modelēšana, izmantojot programmas TinkerCad un SketchUp, digitālā tēlniecība un sarežģītu modeļu veidošana programmā Blender. Multimediju prasmes 3D datospēles izveidei - mūzikas, skaņas apstrāde, izveide, video un attēlu apstrāde. Video veidošana ar programmu Source Film Maker. Filmu veidošana ar programmu Roblox.

2. grupa

Darbs ar spēļu izveides programmu Unity - 3D vides veidošana, pašu un citu veidotu 3D modeļu lietošana, 3D animācija, fotoreālistisku un stilizētu spēļu izveide, populāru spēļu atdarināšana un pētīšana. Darbs ar 3D modelēšanu - 3D modelēšana interneta programmā SketchUp, digitālā tēlniecība un sarežģītu modeļu izveide programmā Blender, animācijai paredzētu tēlu izveide. Multimediju prasmes spēļu izveidei - darbs ar skaņu, mūziku un balsi, video un foto prasmes spēles reklamēšanai. Fotogrametrija (3D skenēšana) fotoreālistiskiem modeļiem. Mākslīgā intelekta rīki 3D modelēšanai un spēļu izveidei. Kustības animācija ar telefonu, planšeti vai video.

Grupas, vecumposmi:

1. grupa: 6. – 9. klase.

2. grupa: 9. – 12. klase

Norises laiks:

1. grupa: trešdienās plkst. 16.30 – 18.00

2. grupa: trešdienās plkst. 18.15 – 19.45

Pasniedzējs:

Girts Edvarts

Stepiņš



SPĒĻU PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1. grupa

Tekstuālās programmēšanas principa iepazīšana, programmēšanas vides iepazīšana - VS Code, JavaScript bibliotēkas p5.js programmēšanas pamati, lapas elementu izveide, izmantojot JavaScript, ievads WebGL 3D elementu izveidē, spēļu izstrādes posmi, tekstā bāzētas spēles izveide, 2D spēles izveide, vienkāršas 3D spēles izveide.

2. grupa

Tekstuālās programmēšanas principa iepazīšana, programmēšanas vides iepazīšana - VS Code, JavaScript bibliotēkas p5.js programmēšanas pamati, ievads objektorientētā programmēšanā, personāžu izveide, izmantojot zīmēšanas programmu Krita, ievads WebGL 3D elementu izveidē, spēļu izstrādes posmu apguve, tekstā bāzētas spēles izveide, 2D spēles izveide, 3D spēles izveide.

Grupas, vecumposmi:

1. grupa: 7. – 9. klase.

2. grupa: 10. – 12. klase

Norises laiks:

1. grupa: pirmdienās plkst. 18.15 – 19.45

2. grupa: otrdienās plkst. 18.15 – 19.45

Pasniedzējs:

Didzis Ābele

