|  |  |
| --- | --- |
| IFI6028 | Graafika ja muusika programmeerimine |
| 3 EAP | 52t | Õppesemester:S | Arvestus |
| Eesmärk: | Antakse ülevaade põhilistest graafika ja muusika programmeerimise juures kasutatavatest algoritmidest ning praktilised oskused nende realiseerimiseks omale vajalike rakenduste juures. |
| Aine lühikirjeldus:(sh iseseisva töö sisu kirjeldus vastavuses iseseisva töö mahule) | Arvutigraafika programmeerimisvõimalused, keelte juures kasutatavad teegid. Jooniste koostamine, animatsioonide loomine. Rekursioon ja fraktalid. Kolmemõõtmeline graafika. Kolmkõlad, saateharmoonia. MIDI. Muusikainstrumendi mudel. Kvanditud heli, helide muundamine. Teemad võetakse kontakttundides näidete varal läbi. Suuremate kohta neist tuleb esitada iseseisvad tööd. Kolmandiku tulemusest moodustab kohapeal tehtav arvestustöö.  |
| Õpiväljundid: | Kursuse läbinu: Tunneb levinumaid graafika ja muusika programmeerimisvõtteid ja nende abil saavutatavaid võimalusi; Oskab parasjagu vajalikus programmeerimiskeeles nende põhjal omale vajaliku rakenduse kokku panna |
| Hindamismeetodid: | Arvestus. Arvestuse sooritamiseks tuleb esitada kodu- ja tunnitööd läbitud suuremate teemade kohta. Samuti sooritada kontrolltöö, arvestustöö ning teooriaseminar.  |
| Õppejõud: | Lektor Jaagup Kippar. |
| Ingliskeelne nimetus: | Programming of Graphics and Musics |
| Eeldusaine: | Programmeerimise põhikursus |
| Kohustuslik kirjandus: | Õppejõu koostatud konspektidKliendipoolsed veebirakendused:<http://minitorn.tlu.ee/~jaagup/kool/java/loeng/kliendirak/kliendirakendused.odt>Graafika ja muusika programmeerimine<http://minitorn.tlu.ee/~jaagup/kool/java/loeng/gm03/gm03.doc> |
| Asenduskirjandus:(üliõpilase poolt läbi töötatava kirjanduse loetelu, mis katab ainekursuse loengulist osa) | Asenduskirjandus ja –teemad on võimalik kokku panna kokkuleppel õppejõuga |
| Õppetöös osalemise ja eksamile/arvestusele pääsemise nõuded | Aktiivne õppetöös osalemine soodustab materjali omandamist ning vajalike tööde sooritamist. Puudutud tundide kohta küsitakse eraldi seletusi ja koodinäiteid.Õppeaine läbimiseks peavad üldjuhul olema kõik nõutud punktid sooritatud – rakendused koostatud ning seletatud/kaitstud ja seminaril sõna võetud. Vajadusel saab kokkuleppel õppejõuga mõne nõutava töö asendada valdkonda sobiva vähemalt sama keeruka lahenduse loomisega |
| Iseseisva töö nõuded | \* Juhitav animatsioon\* 3D veebigraafika katsetus\* Joonistusalgoritmi katsetus\* Juhitav MIDI-heli\* MIDI või digiheli töötlus\* Kontrolltöö\* Teooriaseminar |
| Eksami hindamiskriteeriumid või arvestuse sooritamiseks vajalik miinimumtase  | Hindamiskriteeriumid, millest hindamisel lähtutakse:Arvestatud:* Suudab koostada graafika ja muusikaga seotud rakendusi
 |
| Informatsioon kursuse sisu kohta, kursuse jaotumine teemade kaupa sh kontakttundide ajad | Ajakava nädalate kaupaTunnid esmaspäeviti 12.15-15.4531.08 Koordinaatide arvutus ekraanil. Kujundite joonistamine programmi abil.07.09 Kasutaja juhitava animatsiooni loomine.14.09 Kolmemõõtmeline graafika veebilehel21.09 Rekursiooni kasutamine joonistamisel28.09 Matemaatilised arvutused joonistusalgoritmide juures05.10 Graafilise kasutajaliidese loomise vahendid12.10 Pildifailide töötlus26.10 Muusikateooria põhitõed, MIDI 02.11 Saateharmoonia koostamine.09.11 Muusikainstrumendi mudeli loomine.16.11 Kvanditud digitaalheli.23.11 Põhilised helitöötlusfunktsioonid.30.11 Kontrolltöö07.12 Teooriaseminar |

|  |  |
| --- | --- |
| Õppeainet kureeriv üksus: | Informaatika instituut |
| Kursuseprogrammi koostaja  |  |
| Allkiri: |  |
| Kuupäev: |  |

Kursuseprogramm registreeritud akadeemilises üksuses

|  |  |
| --- | --- |
| Kuupäev |  |
| Õppeassistendi nimi |  |
| Allkiri |  |