

RTU studiju kurss "Datorgrafikas pamati"

33000 Datorzinātnes, informācijas tehnoloģijas un enerģētikas fakultāte

Vispārējā informācija

Kods	DE0427
Nosaukums	Datorgrafikas pamati
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītbspēks	Aleksandrs Sisojevs - Doktors, Asociētais profesors
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV, EN
Anotācija	<p>Datorgrafika un attēlu apstrāde – divas svarīgas datorikas nozares, kurās darbojamies ar vizuālu informāciju digitālā formātā. Datorgrafikas nozare atbild par divdimensiju (2D) un trīsdimensiju (3D) grafisko objektu izveidi, to transformēšanu vai animēšanu, lai spētu parādīt iegūto attēlu, objektu vai animāciju uz jebkuras ierīces ekrāna. Attēlu apstrāde atbild par jau iegūtā digitālā attēla modificēšanu, uzlabošanu un transformāciju.</p> <p>Studiju kursa ietvaros tiks pētīti dažādi, vienkārši datorgrafikas algoritmi 2D grafisko objektu zīmēšanai un pārveidošanai. Tiks sniegts teorētisks ieskats 3D grafikas vizualizācijā un tās izmantošanas iespējās. Studentiem būs iespēja apgūt attēlu apstrādes pamatus - kā tiek atvērts attēls datorā un kā to iespējams modificēt.</p> <p>Studiju kurss nav tikai teorētisks ieskats datorgrafikas un attēlu apstrādes algoritmos, jo studiju kursa laikā apskatītie algoritmi tiks realizēti arī praktiski. Praktiskajās nodarbībās studenti programmēs digitālo attēlu vizualizācijas lietotni ar iespēju attēlus modificēt un pielāgot attiecīgajam uzdevumam, kā arī patstāvīgi papildinās studiju kursa laikā aplūkotos algoritmus, kurus izmantojot iespējams uz ekrāna zīmēt dažādus 2D objektus.</p> <p>Programmēšanas pamatzināšanas nav obligātas, jo studiju kursa laikā katrs algoritms tiks izskaidrots pakāpeniski, padziļināti apskatot gan studiju kursa laikā izmantotās programmēšanas valodas iezīmes un sintaksi, gan arī paša algoritma darbību soļus.</p>
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	<p>Studiju kursa mērķis ir sniegt teorētiskās zināšanas un praktiskās iemaņas datorgrafikas un attēlu apstrādes pamatos.</p> <p>Studiju kursa uzdevumi ir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sniegt teorētiskās zināšanas par rastru grafikas algoritmiem, 2D/3D objektu attēlošanu un transformāciju, attēlveidošanu un attēlu apstrādes metodēs. 2. Attīstīt praktiskās iemaņas realizēt apskatītos algoritmus un metodes praksē, izmantojot studiju kursā piedāvāto programmēšanas vidi. 3. Attīstīt prasmi patstāvīgi un radoši izmantot iegūtās teorētiskās zināšanas un praktiskas iemaņas datorgrafikas un attēlu apstrādes uzdevumu risināšanai.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīgais darbs ir integrēts ar teorētiskā materiāla apguvi un praktisko uzdevumu izpildi. Studenti izstrādā un patstāvīgi papildina datorprogrammas, kas realizē dažādus datorgrafikas un attēlu apstrādes algoritmus
Literatūra	<p>Obligāta. / Obligatory:</p> <p>Dale, Kyran. Data visualization with Python and JavaScript : scrape, clean, explore & transform your data /Kyran Dale., xxxiii, 553 lpp. : ilustrācijas ; 23 cm</p> <p>Hardy, Alexandre. Mathematical tools in computer graphics with C# implementations / Alexandre Hardy & Willi-Hans Steeb., xviii, 475 lpp. : ilustrācijas ; 23 cm</p> <p>Korites, B. J.. Python graphics : a reference for creating 2D and 3D images /B.J. Korites., xiii, 363 lpp. : ilustrācijas ; 26 cm.</p> <p>Papildu. / Additional:</p> <p>Alasdair McAndrew. A Computational Introduction to Digital Image Processing Routledge, 2021 Steve Marschner, Peter Shirley. Fundamentals of Computer Graphics (5th edition) A K Peters/CRC Press, 2021 John F. Hughes. Computer Graphics: Principles and Practice (3rd Edition) PEARSON INDIA, 2019</p>
Nepieciešamās priekšzināšanas	Matemātikas un informātikas pamatzināšanas (vidējā izglītība).

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads datorgrafikā un attēlu apstrādē.	4	4	0	0

Taisnas līnijas veidošanas algoritms.	4	4	0	0
Riņķa līnijas veidošanas algoritms.	4	4	0	0
Elipses līnijas veidošanas algoritms.	4	4	0	0
Līknes veidošanas algoritmi. Interpolācija un aproksimācija. Bezjē līknes.	4	4	0	0
2D objektu vizualizēšana. 2D objektu ģeometriskā transformācija.	4	4	0	0
3D objektu vizualizēšana. Projektijas.	4	4	0	0
Attēlu apstrādes pamati. Attēlu analīzes pamatprincipi.	6	6	0	0
Attēlu apstrāde. Attēlu pārklāšanas režīmi un pārejas efekti.	6	6	0	0
Kopā:	40	40	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Pārzina un izprot datorgrafikas un attēlu apstrādes pamatprincipus, priekšrocības un ierobežojumus.	Eksāmens un kontroldarbs.
Pārzina dažādus datorgrafikas algoritmus un attēlu apstrādes metodes.	Eksāmens un kontroldarbs.
Izmantojot aktuālu programmēšanas vidi, spēj izveidot datorprogrammas, kas realizē grafisko objektu izveidošanu, transformāciju, vizualizēšanu un attēlu apstrādi.	Praktiskie darbi.
Spēj patstāvīgi papildināt izveidotas programmas, lai atrisinātu sarežģītākus praktiskus uzdevumus datorgrafikā un attēlu apstrādē.	Kursa darbs.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktiskie darbi	40
Eksāmens	30
Kursa darbs	20
Kontroldarbs	10
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	20.0	0.0	20.0		*	