

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Automatică și Calculatoare
1.3 Departamentul	Calculatoare
1.4 Domeniul de studii	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Calculatoare și Tehnologia Informației / Inginer
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafică asistată de calculator				Codul disciplinei	27
2.2 Titularul de curs	Conf. dr. ing. Băcu Victor - victor.bacu@cs.utcluj.ro Șl. dr. ing. Nandra Constantin - constantin.nandra@cs.utcluj.ro					
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	Conf. dr. ing. Băcu Victor - victor.bacu@cs.utcluj.ro Șl. dr. ing. Nandra Constantin - constantin.nandra@cs.utcluj.ro Șl. dr. ing. Sabou Adrian - Adrian.SABOU@cs.utcluj.ro					
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	4	2.6 Tipul de evaluare	E	
2.7 Regimul disciplinei	Categorii formative: <i>DF – fundamentală, DS - de specialitate, DC - complementară</i>					DF
	Opționalitate: <i>DOB - obligatorie, DOP - opțională, DFA - facultativă</i>					DOB

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care:	Curs	2	Seminar	-	Laborator	2	Proiect	-
3.2 Număr de ore pe semestru	56	din care:	Curs	28	Seminar	-	Laborator	28	Proiect	-
3.3 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru:										
(a) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe										20
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren										6
(c) Pregătire seminar / laborator, teme, referate, portofolii și eseuri										10
(d) Tutoriat										3
(e) Examinări										5
(f) Alte activități:										-
3.4 Total ore studiu individual (suma (3.3(a))...3.3(f))					44					
3.5 Total ore pe semestru (3.2+3.4)					100					
3.6 Numărul de credite					4					

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Programarea calculatoarelor (Limbaajul C)
4.2 de competențe	Dezvoltarea aplicațiilor în limbajul C

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Proiector, calculator
5.2. de desfășurare a laboratorului	Prezența la laborator este obligatorie. Studiul lucrărilor de pe serverul de curs.

6. Competențele specifice acumulate

6.1 Competențe profesionale	C3 - Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor • C3.1 - Identificarea unor clase de probleme și metode de rezolvare caracteristice sistemelor informatice • C3.2 - Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor • C3.3 - Aplicarea tiparelor de soluții cu ajutorul uneltelor și metodelor Inginerești • C3.4 - Evaluarea comparativă, inclusiv experimentală, a alternativelor de rezolvare, pentru optimizarea performanțelor • C3.5 - Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete
6.2 Competențe transversale	N/A

7. Rezultatele așteptate ale învățării

Cunoștințe	Descrie, identifică și sumarizează concepte și metode elementare privitoare la modelarea, analiza, proiectarea și testarea sistemelor de prelucrare grafică, și anume: • concepte fundamentale de grafică asistată de calculator; • reprezentarea obiectelor grafice 2D/3D și transformări geometrice; • modele de culoare, iluminare, texturare și trasare grafică; • metode și algoritmi pentru generarea imaginilor;
Aptitudini	Utilizează metode și instrumente specifice pentru analiza, proiectarea și implementarea sistemelor de prelucrare grafică. Aplică transformări geometrice, tehnici de trasare grafică, texturare și vizualizare pentru realizarea unor proiecte grafice. Utilizează medii de programare specifice sistemelor de prelucrare grafică.
Responsabilitate și autonomie:	Are o comportare onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei.

8. Obiectivele disciplinei

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea arhitecturii unui sistem grafic, studiul secvenței de transformări grafice, studiul algoritmilor de grafica 2D
8.2 Obiectivele specifice	1. Construirea modelului grafic al unei scene de obiecte 2. Implementarea algoritmilor de bază din nucleul unui sistem grafic 3. Construirea aplicațiilor grafice într-un limbaj de nivel înalt (C, C++) 4. Implementarea principalelor faze ale secvenței de transformări grafice

9. Conținuturi

9.1 Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Introducere. Istoric. Exemple	2	Se utilizează mijloace multimedia de predare la curs. Cursul este interactiv cu demonstrații pentru exemplificarea metodelor și algoritmilor de grafică.	Sunt planificate ore de consultație în timpul semestrului și înainte de fiecare examen.
Sisteme grafice – arhitectura unui sistem grafic, sisteme grafice standard	2		
Dispozitive grafice – dispozitive logice și fizice, dispozitive de intrare, ieșire și interacțiune	2		
Transformări geometrice – transformări 2D și 3D. Operatori matriceali	2		
Elemente de matematică utilizate în grafica pe calculator	2		
Trasarea primitivelor grafice raster. Trasarea liniilor.	2		
Trasarea primitivelor grafice raster. Trasarea cercurilor	2		
Trasarea primitivelor grafice raster. Trasarea poligoanelor	2		

Algoritmi de decupare punct, linie, poligon și text	2		
Proiecții și transformări de vizualizare	2		
Prezentarea fotorealistă a obiectelor 3D – concepte, algoritmi, exemple	2		
Modele de culoare – percepția culorii, spații și standarde de culoare, culoarea în proiectare	2		
Formate grafice – formate vectoriale și raster, compresia și decompresia datelor, tehnologii Web	2		
Gramatici de forme grafice	2		
Bibliografie (<i>bibliografia minimală a disciplinei conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei, care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător</i>)			
1. Foley J.D., van Dam, A., Feiner, S.K., Hughes, J.F., "Computer Graphics. Principles and Practice". Addison-Wesley Publishing Comp., 1995.			
2. Watt A., "3D Computer Graphics". Addison-Wesley, 2000.			
3. Resurse curs, https://moodle.cs.utcluj.ro			
9.2 Aplicații - seminar / laborator /proiect	Nr.ore	Metode de predare	Observații
Structura unei aplicații grafice Windows	2	Documentația și exemplele sunt disponibile pe serverul de curs. Studenții lucrează independent pe sistemele de calcul din laborator, dar sunt asistați de către cadrul didactic.	Fiecare student dezvoltă un proiect pe baza lucrărilor de laborator.
Fundamente matematice pentru grafica pe calculator: vectori	2		
Fundamente matematice pentru grafica pe calculator: matrici	2		
Sisteme de coordonate. Transformările de vizualizare și de normalizare	2		
Algoritmi de decupare 2D. Algoritmul Cohen-Sutherland	2		
Algoritmi de decupare 2D. Algoritmul Cyrus-Beck	2		
Proiecții geometrice. Transformări geometrice 2D și 3D	2		
Trasarea segmentelor de dreaptă și a cercurilor. Metoda Bresenham	2		
Trasarea curbilor Bezier	2		
Decuparea poligoanelor. Algoritmul Sutherland-Hodgman	2		
Decuparea poligoanelor oarecare. Algoritmul Weiler	2		
Prezentarea fotorealistă a obiectelor 3D	2		
Calcularea culorilor	2		
Colocviu	2		
Bibliografie (<i>bibliografia minimală pentru aplicații conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător</i>)			
In biblioteci virtuale: Lucrări practice, https://moodle.cs.utcluj.ro			

*Se vor preciza, după caz: tematica seminariilor, lucrările de laborator, tematica și etapele proiectului.

10. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului

Disciplina este o disciplină de domeniu în Calculatoare și Tehnologia Informației, conținutul ei fiind și clasic, dar și modern, familiarizând studenții cu principiile de proiectare a sistemelor și algoritmilor de grafică 2D. Conținutul disciplinei a fost coroborat cu alte universități și cu companii importante din România, Europa și USA și evaluat de agenții guvernamentale românești (CNEAA și ARACIS).

11. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Examenul scris testează înțelegerea și abilitatea de aplicare a cunoștințelor dobândite la curs. Activitatea la curs evaluează participarea activă a studenților la discuțiile și analizele de la curs pe toată durata semestrului.	Evaluarea se face prin examen scris (E) și activitatea la curs (AC).	50% (E) 10% (AC)

Seminar	-	-	-
Laborator	Colocviul de laborator evaluează abilitățile practice dobândite. Prin teme de casă se urmărește dezvoltarea și evaluarea capacității de operare cu noțiunile, conceptele și metodele prezentate la curs.	Colocviu.	40%
Proiect	-	-	-
Standard minim de performanță: Nota finală: $N=0,5 \cdot E+0,4 \cdot [(C+T)/2]+0,1 \cdot AC$ Condiție de promovare: $N \geq 5$;			

Data completării: 28.04.2026	Titulari	Titlu, prenume / nume	Semnătura
	Curs	Conf.dr.ing. Victor BĂCU	
	Aplicații	Șl.dr.ing. Constantin NANDRA	
		Șl.dr.ing. Adrian SABOU	

Data avizării în Consiliul Departamentului Calculatoare	Director Departament, Prof.dr.ing. Rodica Potolea
Data aprobării în Consiliul Facultății de Automatică și Calculatoare	Decan, Prof.dr.ing. Vlad Mureșan