

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematică și Informatică
1.3 Departamentul	Informatică
1.4 Domeniul de studii	Informatică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Informatică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Grafică pe calculator (MLR5060)						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Dr. Vasile Prejmerean						
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	5	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Opțională

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1 lab + 1 pr.
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					7
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					16
Tutoriat					7
Examinări					7
Alte activități: ...					
3.7 Total ore studiu individual			44		
3.8 Total ore pe semestru			100		
3.9 Numărul de credite			4		

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	- Utilizarea unui mediu de programare vizuală
4.2 de competențe	- Cunoașterea unui limbaj de programare vizuală

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"> videoproiector
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"> lab.: 12 calculatoare (stații de lucru)

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea, înțelegerea și folosirea conceptelor de bază ale informaticii; • Abilitatea de a învăța, a înțelege și a aplica cele mai recente rezultate științifice în domeniul informaticii; • Abilitatea de a lucra independent și/sau într-o echipă pentru a rezolva anumite probleme.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea facilităților grafice ale diferitelor componente ale calculatoarelor și programarea lor; • Realizarea principalelor funcții ale graficii pe calculator; • Crearea de structuri de date pentru manipularea obiectelor 3D.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea elementelor necesare reprezentărilor grafice; • Înțelegerea metodelor de creștere a realismului imaginilor.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> • Formarea deprinderilor de realizare a aplicațiilor grafice; • Cunoașterea unor algoritmi, metode și tehnici utilizate în etapele de trecere de la modelare la reprezentare (imagine).

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Bazele programării în grafica interactivă. Hardware pentru grafică	Expunerea, explicația, conversația.	
2. Transformări geometrice uzuale în grafica 2D și 3D. Sisteme de coordonate. Vizualizarea 3D.	Descrierea, explicația, problematizarea.	
3. Algoritmi raster (segmente, poligoane, zone).	Algoritmizarea.	
4. Modelarea obiectelor (solide) 3D. Modelare geometrică și ierarhii.	Expunerea, problematizarea.	
5. Modelarea și vizualizarea suprafețelor și curbilor 3D.	Descrierea, explicația.	
6. Eliminarea (supra)fețelor acoperite (nevăzute, ascunse).	Expunerea, modelarea.	
7. Metode de creștere a realismului imaginilor (lumini, umbre, proiecții dinamice, culori)	Expunerea, algoritmizarea.	
8. Texturi (constante, variabile, aleatoare)	Expunerea, modelarea.	
9. Utilizarea culorilor în grafica interactivă (Spatii de culoare RGB, CIE XYZ - CIE-Lab, Luv, HSV, ...)	Expunerea, modelarea, algoritmizarea.	
10. Deformarea obiectelor 3D. Reprezentarea parametrică a obiectelor 3D.	Expunerea, modelarea, algoritmizarea.	
11. Stereografie - Anaglife	Expunerea, modelarea.	
12. Stereografie – Stereograme, ...	Expunerea, modelarea.	
13. Realizarea animației.	Expunerea, modelarea.	
14. Grafică Web.	Expunerea, modelarea.	

Bibliografie

1. ALBEANU, Gr., Grafica pe calculator. Algoritmi fundamentali, Editura Universitatii Bucuresti, 200
2. DOGARU, D., Metode noi in proiectare. Elemente de grafica 3D. Editura Stiintifica si Enciclopedica Bucuresti, 1988.
3. FOLEY, J.D., VAN DAM, A., Fundamentals of Interactive Computer Graphics. Addison-Wesley Publishing Comp., 1984.
4. FOLEY, J. D., VAN DAM, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F., Computer Graphics - Principles an

Practice, Second Edition in C, Pearson Education, 2003.

5. HAWKINS, K., Astle, D. "OpenGL Game Programming", Premier Press, 2004
6. HEARN, D., BAKER P., "Computer Graphics with OpenGL", Prentice Hall, 2003. PAVLIDIS, T Algorithms for Graphics and Image Processing. Springer-Verlag, 1982.
7. PETCU, D., CUCU, L., Principii ale graficii pe calculator. Editura Excelsior, Timisoara 1995.
8. POP, D., PETCU, D., Modelare lumii tridimensionale, Editura Eubeea, 2004, Colectia Informatica, Timisoara
9. WOLFRAM, S., Mathematica - A System for Doing Mathematics by Computer. Addison-Wesley Publ.Comp., 1992.
10. OpenGL Programming Guide, <http://fly.srk.fer.hr/~unreal/theredbook/>
11. NeHe's OpenGL Tutorials, http://www.polytech.unice.fr/~buffa/cours/synthese_image/DOCS/Tutoriaux/Nehe/opengl.htm

8.2 Laborator	Metode de predare	Observații
1. Facilități grafice în C#/Java/Python	Explicația și justificarea.	
2. Transformări uzuale în grafica 2D și 3D.	Descrierea, explicația.	
3. Vizualizarea 3D.	Algoritmizarea.	
4. Utilizarea algoritmilor de tip raster.	Dialogul, modelarea.	
5. Modelarea și vizualizarea dinamică a corpurilor.	Modelarea, algoritmizarea.	
6. Modelarea și vizualizarea dinamică a curbelor și a suprafețelor.	Dialogul, modelarea.	
7-9. Creșterea realismului imaginilor - Utilizarea surselor de lumină și realizarea umbrelor, - Aplicarea texturilor pe obiecte - Construirea imaginilor stereografice.	Descrierea, explicația, modelarea, algoritmizarea.	
10. Realizarea animației (deformarea obiectelor), pagini Web.	Exemplificarea, explicația.	
11-13. Susțineri referate.	Conversația, evaluarea.	
14. Predare proiecte.	Conversația, evaluarea.	

Bibliografie

1. ALBEANU, Gr., Grafica pe calculator. Algoritmi fundamentali, Editura Universitatii Bucuresti, 2001
2. DOGARU, D., Metode noi in proiectare. Elemente de grafica 3D. Editura Stiintifica si Enciclopedica, Bucuresti, 1988.
3. FOLEY, J.D., VAN DAM, A., Fundamentals of Interactive Computer Graphics. Addison-Wesley Publishing Comp., 1984.
4. FOLEY, J. D., VAN DAM, A., FEINER, S. K., HUGHES, J. F., Computer Graphics - Principles and Practice, Second Edition in C, Pearson Education, 2003.
5. HAWKINS, K., Astle, D. "OpenGL Game Programming", Premier Press, 2004
6. HEARN, D., BAKER P., "Computer Graphics with OpenGL", Prentice Hall, 2003. PAVLIDIS, T., Algorithms for Graphics and Image Processing. Springer-Verlag, 1982.
7. PETCU, D., CUCU, L., Principii ale graficii pe calculator. Editura Excelsior, Timisoara 1995.
8. POP, D., PETCU, D., Modelare lumii tridimensionale, Editura Eubeea, 2004, Colectia Informatica, Timisoara
9. WOLFRAM, S., Mathematica - A System for Doing Mathematics by Computer. Addison-Wesley Publ.Comp., 1992.
10. OpenGL Programming Guide, <http://fly.srk.fer.hr/~unreal/theredbook/>
11. NeHe's OpenGL Tutorials, http://www.polytech.unice.fr/~buffa/cours/synthese_image/DOCS/Tutoriaux/Nehe/opengl.htm

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

- Cursuri similare de grafică pe calculator există în programul de studiu al tuturor universităților importante din România și mai ales din străinătate, alături de prelucrarea imaginilor digitale, imagistică medicală și recunoașterea formelor;
- Acest curs asigură cunoștințele de bază pe care orice programator trebuie să le aibă;
- Grafica pe calculator este tot mai mult utilizată în majoritatea domeniilor de activitate, având un rol tot mai mare în vizualizarea simulării, în aplicațiile medicale, în industrie și în multe alte domenii.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Cunoașterea și utilizarea noțiunilor teoretice la realizarea aplicațiilor, precum și aplicarea acestor concepte în rezolvarea de probleme	Examen scris	40%
10.5 Seminar/ laborator proiect	Crearea și gestiunea obiectelor 3D	Teme de laborator	30%
	Realizarea unui referat și a unui proiect pe o temă din domeniul acestei discipline	Referat și Proiect	10% 20%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none">• Nota finală va fi calculată în funcție de cele patru note, cu ponderilor de mai sus note de mai sus, cu condiția ca toate notele să fie cel puțin 5.			

Data completării

21 Aprilie, 2015

Semnătura titularului de curs

Lect. Dr. PREJMEREAN Vasile

Semnătura titularului de seminar

Lect. Dr. PREJMEREAN Vasile

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

.....