

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	Prelucrare grafică				Codul disciplinei	36
2.2 Titularul de curs	Prof. dr. ing. Gorgan Dorian - dorian.gorgan@cs.utcluj.ro Șl. dr. ing. Sabou Adrian - adrian.sabou@cs.utcluj.ro					
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect	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	III	2.5 Semestrul	5	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										16
(b) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren										6
(c) Pregătire seminar / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri										10
(d) Tutoriat										3
(e) Examinări										9
(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), Elemente de grafică asistată de calculator
4.2 de competențe	Dezvoltarea aplicațiilor în limbaajul C, Arhitectura sistemelor grafice, Secvența pipeline de prelucrări grafice

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	C4 - Îmbunătățirea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații C4.1 - Identificarea și descrierea elementelor definitorii ale performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații C4.2 - Explicarea interacțiunii factorilor care determină performanțele sistemelor hardware, software și de comunicații C4.3 - Aplicarea metodelor și principiilor de bază pentru creșterea performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații C4.4 - Alegerea criteriilor și metodelor de evaluare a performanțelor sistemelor hardware, software și de comunicații C4.5 - Dezvoltarea de soluții profesionale pentru sisteme hardware, software și de comunicații bazate pe creșterea performanțelor
6.2 Competențe transversale	N/A

7. Rezultatele așteptate ale învățării

Cunoștințe	Describe, identifică și rezumă concepte și metode fundamentale privind modelarea, analiza, proiectarea și testarea sistemelor grafice, precum: - Modelarea grafică a unei scene de obiecte 3D - Algoritmi de grafică 3D fotorealistică care formează nucleul unui sistem grafic - Principalele faze ale secvenței de transformări grafice - Aplicații grafice dezvoltate în limbaje de programare de nivel înalt (C, C++) folosind bibliotecile grafice (ex. OpenGL)
Aptitudini	- Înțelege și utilizează arhitectura fundamentală a unui sistem grafic - Implementează și folosește algoritmi de bază din grafica 3D fotorealistică - Realizează implementarea principalelor faze ale secvenței de transformări grafice - Dezvoltă modele grafice și aplicații în limbaje de programare de nivel înalt folosind biblioteci grafice
Responsabilitate și autonomie:	Manifestă inițiativă și acțiune în actualizarea cunoștințelor profesionale, economice și de cultură organizațională

8. Obiectivele disciplinei

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Studiul și experimentarea algoritmilor de grafică fotorealistică 3D. Dezvoltarea aplicațiilor de grafică 2D și 3D.
8.2 Obiectivele specifice	- Construirea modelului grafic al unei scene de obiecte 3D - Implementarea și utilizarea algoritmilor de grafică 3D de bază din nucleul unui sistem grafic - Construirea aplicațiilor grafice într-un limbaj de nivel înalt (C, C++) folosind biblioteci grafice (ex. OpenGL) - Implementarea principalelor faze ale secvenței de transformări grafice, pentru transformarea unei scene de obiecte 3D în imagine

9. Conținuturi

9.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Grafică computațională. Elemente de matematică folosite în grafică	2		
Prezentarea obiectelor 3D cu muchii și fețe ascunse. Partea 1	2		
Prezentarea obiectelor 3D cu muchii și fețe ascunse. Partea 2	2		
Modelarea obiectelor 3D. Modelarea poligonală. Modelarea	2		

parametrică. Modelarea procedurală.		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
Modele bazate pe particule	2		
Trasarea grafică a obiectelor poligonale. Partea 1	2		
Trasarea grafică a obiectelor poligonale. Partea 2	2		
Modele de iluminare. Modelul de reflexie locală. Modelul Phong	2		
Calcularea umbrelor	2		
Maparea texturilor. Partea 1	2		
Maparea texturilor. Partea 2	2		
Modelele de reflexie globală. Metoda ray-tracing	2		
Modelele de reflexie globală. Metoda radiației	2		
Animația grafică	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. Watt A., "3D Computer Graphics". Addison-Wesley.			
2. Watt A., Policarpo F.: "3D Games. Real-time Rendering and Software Technology". Addison-Wesley.			
3. Shreiner D., Sellers G., Kessenich J., Licea-Kane B., "OpenGL Programming Guide", Addison-Wesley.			
4. Foley J.D., van Dam, A., Feiner, S.K., Hughes, J.F., "Computer Graphics. Principles and Practice". Addison-Wesley Publishing Comp.			
5. Resurse curs, https://moodle.cs.utcluj.ro/			
9.2 Aplicații - seminar / laborator / proiect	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Introducere. Organizare administrativă	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.
Structura unei aplicații OpenGL	2		
Primitive grafice în OpenGL	2		
Transformări grafice în OpenGL	2		
Modele de date și formate de fișier	2		
Proiecții și plane de decupare în OpenGL	2		
Modelul de iluminare din OpenGL	2		
Maparea texturilor în OpenGL	2		
Calcularea umbrelor în aplicațiile OpenGL	2		
Interfețe utilizator grafice în aplicațiile OpenGL. Partea 1	2		
Interfețe utilizator grafice în aplicațiile OpenGL. Partea 2	2		
Algoritmul ray-tracing	2		
Maparea prin deformare (Bump mapping)	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/			

10. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității episteme, 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 3D. 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.	50% (E) 10% (AC)
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.	Evaluarea se face prin examen scris la laborator și evaluarea temelor de casă.	40% (L)
Standard minim de performanță: Nota finală: $N=0,5 \cdot E+0,4 \cdot L+0,1 \cdot AC$ Condiție de participare la examenul final: $L \geq 5$, Condiție de promovare: $N \geq 5$			

Data completării:	Titulari	Titlu, prenume / NUME	Semnătura
11.05.2026	Curs	Prof.dr.ing. Dorian GORGAN	
		Șl.dr.ing. Adrian SABOU	
	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