

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	FIȘA DISCIPLINEI	Cod: D.O.002	
		Ediția	1
		Revizia	26.08.2021
		Pagina	1 / 4


FIȘA DISCIPLINEI/MODULULUI

MD-2045, CHIȘINĂU, STR. STUDENȚILOR, 9/4, TEL: 022 50-99-15, www.fcim.utm.md
GRAFICA PE CALCULATOR
1. Date despre disciplină

Facultatea	Calculatoare, Informatică și Microelectronică				
Departamentul	Informatică și Ingineria Sistemelor				
Ciclul de studii	Studii superioare de licență, ciclul I				
Programul de studii	0714.9 Inginerie biomedicală				
Anul de studii	Semestrul	Tip de evaluare	Categoria formativă	Categoria de opționalitate	Credite ECTS
I (învățământ cu frecvență);	2	E	D - Disciplină de domeniu profesional	O - unitate de curs obligatorie	4
II (învățământ cu frecvență redusă);	1	E	D – Disciplină de domeniu profesional	O - unitate de curs obligatorie	4

2. Timpul total estimat

Total ore în planul de învățământ	Din care				
	Ore auditoriale		Lucrul individual		
	Curs	Laborator/seminar	Proiect de an	Studiul materialului teoretic	Pregătire aplicații
120	30	30	---	40	20
120	12	12	-	60	36

3. Precondiții de acces la disciplină/modul

Conform planului de învățământ	matematica superioară, structuri de date și algoritmi, programarea calculatoarelor
Conform competențelor	Cunoștințe și activități de concepere și proiectare a produselor soft și a aplicațiilor web.

4. Condiții de desfășurare a procesului educațional pentru

Curs	Pentru prezentarea materialului teoretic în sala de curs este nevoie de tablă, proiector și calculator.
Laborator/seminar	Studentii vor perfecta rapoarte conform condițiilor formulate în indicațiile metodice. Termenul de susținere a lucrării de laborator – o săptămână după finalizarea acesteia. Pentru prezentarea cu întârziere a lucrării, aceasta se depunează cu 1pct./săptămână de întârziere.

5. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>CPL 2. Proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ K1 Programe/module software adecvate. ✓ K2 Componente hardware, instrumente și arhitecturi hardware. ✓ K3 Proiectarea funcțională și tehnică. ✓ K4 Tehnologiile de ultimă oră. ✓ K5 Limbaje de programare. ✓ K6 Baze de date (DBMS). ✓ K7 Sisteme de operare și platforme software. ✓ K8 Mediul de dezvoltare integrat (IDE - integrated development environment). ✓ K9 Dezvoltarea rapidă a aplicațiilor. ✓ K10 Problemele legate de drepturile de proprietate intelectuală (IPR). ✓ K11 Tehnologia de modelare tehnică și limbaje. ✓ K12 Limbajele de definire a interfeței (IDL). ✓ K13 Probleme de securitate.. <p>CPL 5. Implementarea soluțiilor</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ K1 Tehnici de analiză a performanței. ✓ K2 Tehnicile legate de gestionarea problemelor (funcționare, performanță, compatibilitate). ✓ K3 Software-ul de ambalare/packaging și metode și tehnici de distribuție/desfășurare. ✓ K4 Impactul implementării/ desfășurării asupra arhitecturii existente. ✓ K5 Tehnologiile și standardele care se utilizează în timpul implementării/ /desfășurării. <p>CPL 6. Elaborarea documentației</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ K1 Instrumente pentru producerea, editarea și distribuirea documentelor profesionale. ✓ K2 Instrumente pentru crearea de prezentări multimedia. ✓ K3 Diferitele documente tehnice necesare pentru proiectarea, dezvoltarea și implementarea produselor, aplicațiilor și serviciilor. ✓ K4 Mijloace de gestiune a versiunilor pentru controlul producției de documente. <p>CPL 7. Suportul/Asistența tehnică a utilizatorilor</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ K1 Principalele aplicații informatice ale utilizatorilor. ✓ K2 Schemele bazelor de date și organizarea conținutului. ✓ K3 Procedurile interne de raportare a incidentelor în cadrul companiei. ✓ K4 Metodele și procedurile de distribuție software pentru transmiterea și implementarea de patch-uri de aplicație cu fișierele afectate.
-------------------------	---

6. Obiectivele disciplinei/modulului

Obiectivul general	De a cunoaște conceptele și noțiunile fundamentale referitoare la grafica pe calculator;
Obiectivele specifice	utilizarea sistemelor grafice de sinteza a imaginilor prin intermediul calculatorului; dezvoltarea aplicațiilor cu elemente de grafică computațională bazate pe biblioteci grafice moderne și integrarea lor în produsele soft.

 <small>UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI</small>	FIȘA DISCIPLINEI	Cod: D.O.002	
		Ediția	1
		Revizia	26.08.2021
		Pagina	3 / 4

7. Conținutul disciplinei

Tematica activităților didactice	Numărul de ore	
	învățământ cu frecvență	învățământ cu frecvență redușă
Tematica cursurilor		
T1 Sisteme grafice. Standarde grafice. Biblioteci grafice (Processing, p5.js) Editoare grafice. (Photoshop, CorelDRAW, Blender)	10	3
T2 Suporturi software și hardware pentru grafică. Adaptoare video. Caracteristica suporturilor software pentru grafică.	2	1
T3 Transformări 2D. Transformări geometrice elementare (translarea, scalarea, rotația). Transformări geometrice în coordonate omogene. Compunerea transformărilor. Realizarea transformărilor 2D.	6	2
T4 Transformări 3D. Matrici de transformare 3D. Translația 3D. Scalarea 3D. Rotația 3D. Realizarea transformărilor 3D. Tipuri de fișiere grafice.	4	2
T5 Algoritmi de generare a prinitivelor grafice. Trasarea segmentelor de dreapta. Algoritmul DDA. Algoritmul Bresenham pentru segmente de dreapta. Algoritmul Bresenham pentru rasterizarea cercurilor și elipselor.	2	1
T6 Proiecții. Clasificarea proiecțiilor. Vizualizare pentru cazul proietiei paralele și a celei de perspectivă.	2	1
T7 Redarea luminii în scenă. Modele de culoare. Metode de redare a suprafețelor iluminate. Umbrirea.	2	1
T8 Aproximarea curbilor și a suprafețelor. Interpolarea prin spline cubice.	2	1
Total curs:	30	12
Tematica lucrărilor de laborator		
LL1 Procesarea imaginilor 2D	4	2
LL2 Generarea inagenilor vectoriale.	4	2
LL3 Crearea scenii dinamice 2D	4	2
LL4 Crearea scenii statice 3D	4	2
LL5 Realizarea scenii dinamice în 3D.	4	2
LL6 Modelarea proceselor în 3D	4	2
LL7 Exportarea modelelor grafice.	6	0
Total lucrări de laborator:	30	12

 UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI	FIȘA DISCIPLINEI	Cod: D.O.002	
		Ediția	1
		Revizia	26.08.2021
		Pagina	4 / 4

8. Referințe bibliografice

Principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Biblioteca grafică p5.js p5js.org 2. Curs p5.js 3. https://utm-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/lilia_rotaru_calc_utm_md/EpcVhMLLnJdAmXxs_gSWMXBQB-4XLpYRcA1IiYRMtiz0o-g?e=wzeVhk 4. F. Moldoveanu, Z. Racoviță, Ș. Petrescu, G. Hera, M. Zaharia, Grafica pe Calculator, ed. Teora, 1996.
Suplimentare	<ol style="list-style-type: none"> 1. F. Ionescu, Grafică în realitatea virtuală, Editura tehnică, București, 2001. 2. F. Moldoveanu, Z. Racoviță, I. Mocanu, C. Tudose, Elemente de Grafică pe Calculator, Ed. Printech, București, 2000. 3. M. Zaharia, Dezvoltarea aplicațiilor grafice, , Ed. Printech, București, 2000. 4. J. Foley, A. Van Dam, S. Feiner, J. Hughes, Computer Graphics - Principles and Practice, Addison Wesley Publ. Comp. 1992.

9. Evaluare

Periodică		Curentă	Studiu individual	Proiect/teză	Examen
EP 1	EP 2				
15%	15%	15%	15%	----	40 %
<p>Standard minim de performanță</p> <p>Prezența la lecții; activitatea și calitatea pregătirii la / pentru prelegeri și lucrări de laborator;</p> <p>Obținerea notei minime de „5” la fiecare dintre atestări și lucrări de laborator;</p> <p>Demonstrarea în lucrarea de examinare finală a cunoașterii noțiunilor fundamentale și a algoritmilor de baza din domeniul graficii pe calculator</p>					