

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Iluminação e Texturização								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Tiago Miguel Baginha Silva / tbaginha@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	— Permitir ao aluno adquirir competências para criação de sets de Iluminação de ambientes em espaços virtuais. — Dotar os alunos de competências essenciais à avaliação de sets de Iluminação adequados ao projeto em mãos. — Paralelamente, aprender a trabalhar texturas, padrões e imagens para diferentes plataformas e diferentes objetivos de trabalho — Dotar os alunos de conhecimentos essenciais para o trabalho em equipa. — Proporcionar uma aprendizagem que facilite a aquisição da informação, potencie a eficiência e diminua os erros do utilizador								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	— Composição da luz — Tipos de luzes — Componentes e parâmetros — Manipulação de luzes no espaço — Final Gathering — Funcionamento e interação com o render — Shaders (materiais) de objetos — Diferenças entre os vários tipos de shaders e sua relação com a iluminação — Planos de iluminação — Utilização de painéis com cor como fonte de luminosidade — Estúdio de iluminação para testes de modelação								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	— Compreender a importância da Iluminação dentro do desenvolvimento de um projeto 3D, estudando os meios e processos que permitem melhorar essa premissa. — Permitir a compreensão e utilização da Iluminação enquanto ferramenta para melhorar um projeto. — Levar à compreensão da gestão de fatores de interação entre homem-máquina (sistema homem-máquina versus interfaces).								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)	1 - Metodologias de ensino Apresentação tutorial das ferramentas complementada com aulas teóricas diretamente relacionadas com a prática. Realização de trabalhos práticos. Interdisciplinaridade com a unidade curricular de Modelação 3D.								

	2 - Avaliação por frequência Participação 10 % Exercícios práticos 90 % 3 - Avaliação por Exame Exercício prático 100 %
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.
Bibliografia Principal	— IRN, Jeremy, (2006), Digital lighting and rendering, 2nd edition, New Riders Publishing. ISBN: 0321316312
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame