

## Formular për syllabus të lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
<b>Njësia akademike:</b>	FAKULTETI I ARTEVE
<b>Titulli i lëndës:</b>	3D Modelim dhe Renderim 1
<b>Niveli:</b>	BA
<b>Statusi lëndës:</b>	OBLIGATIVE
<b>Viti i studimeve:</b>	VITI III - SEMESTRI V DHE VI
<b>Numri i orëve në javë:</b>	3
<b>Vlera në kredi – ECTS:</b>	6
<b>Koha / lokacioni:</b>	Fakulteti i Arteve - Dekanati
<b>Mësimdhënësi i lëndës:</b>	Ast. Ardea Krasniqi
<b>Detajet kontaktuese:</b>	ardea.krasniqi@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	
<b>Përshkrimi i lëndës</b>	<p>Ky kurs synon të ofrojë një kuptim të thelluar dhe praktik të proceseve të modelimit dhe renderimit 3D në kontekstin e dizajnit vizual.</p> <p>Kursi përfshin zhvillimin e aftësive për krijimin e objekteve, skenave dhe mjediseve tredimensionale duke përdorur softuerë profesionalë, me fokus në formë, teksturë, ndriçim dhe realizëm vizual. Studentët do të mësojnë të konceptojnë dhe të realizojnë projekte që përdoren në fushat si reklama, animacioni, arkitektura dhe dizajni i produkteve.</p>
Qëllimet e lëndës	
<b>Qëllimet e lëndës</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Të zhvillojë aftësi teknike dhe krijuese për ndërtimin e objekteve dhe skenave tredimensionale.</li> <li>- Të prezantojë parimet dhe teknikat bazë të modelimit dhe renderimit 3D.</li> <li>- Të përgatisë studentët për të realizuar projekte 3D të aplikueshme në fusha si dizajni grafik, animacioni, reklama dhe vizualizimi arkitektonik.</li> <li>- Të nxisë të kuptuarit e ndriçimit, materialeve dhe kamerës në krijimin e imazheve realiste.</li> </ul>

<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelojë objekte dhe skena tredimensionale duke përdorur teknika bazë dhe të avancuara të 3D modelimit.</li> <li>- Aplikojë tekstura, materiale dhe ndriçim për të krijuar pamje vizuale realiste dhe tërheqëse.</li> <li>- Renderojë imazhe dhe animacione 3D me cilësi të lartë, duke marrë parasysh kompozicionin, perspektivën dhe dritën.</li> <li>- Analizojë dhe interpretojë vepra 3D nga aspekte estetike dhe teknike.</li> <li>- Zbatojë aftësitë e fituara në projekte kreative të aplikueshme në dizajn grafik, animacion, reklamë dhe vizualizim profesional.</li> </ul>
---	--

**Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)**

<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë</b>	<b>Gjithsej</b>
Ligjërata	2	1	60
Ushtrime teorike	N/A	-	-
Ushtrime praktike	1	1	30
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	0.5	-	10
Ushtrime në teren	N/A	-	-
Kollokfiume, seminare	-	2	4 orë ( 2x2 orë)
Detyra të shtëpisë	0.75 orë	-	22.5 orë
Koha e studimit vetanak të studentit	1.5 orë	-	45 orë
Përgatitja përfundimtare për provim	-	-	10 orë
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	-	-	4 orë
Projektet, prezantimet, etj	-	-	20 orë
<b>Totali</b>			<b>205 orë</b>

**Shpjegim i shkurtër i përlogaritjes:**

- **3 orë mësim në javë** × 30 javë = **90 orë** (60 ligjërata + 30 ushtrime praktike)
- Pjesa tjetër është shpërndarë sipas standardeve akademike për përgatitje vetjake dhe vlerësim.
- **Kjo është e përputhshme me një kurs që ka 6 ECTS**, pasi 1 ECTS = ~25–30 orë ngarkesë pune.

<p><b>Metodologjia e mësimdhënies:</b></p>	<p>Metodologjia e mësimdhënies për këtë kurs bazohet në një qasje të integruar që kombinon të mësuarit praktik me eksplorimin konceptual dhe zhvillimin teknik. Procesi i mësimdhënies është i orientuar drejt studentit dhe synon të zhvillojë aftësi në modelim tredimensional, zgjidhje kreative vizuale dhe aftësi teknike për prodhimin e imazheve dhe animacioneve realiste. Kursi ndërthur teorinë me praktikën përmes projektimit, analizës dhe reflektimit krijues.</p> <p><b>Qasjet dhe metodat kryesore të përdorura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ligjërata interaktive</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Shpjegim i koncepteve baze të 3D Modelimit dhe Renderimit.</li> <li>- Prezantim i teorive vizuale që lidhen me hapësirën, dritën dhe perspektivën në një kontekst tredimensional.</li> </ul> </li> <li>- <b>Ushtrime praktike në klasë</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prezantim hap pas hapi i teknikave të modelimit, aplikimit të teksturave, ndriçimit dhe konfigurimeve të renderimit duke përdorur softuer profesional.</li> </ul> </li> <li>- <b>Analizë rastesh dhe kritikë vizuale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detyra të fokusuar në ndërtimin e formave bazë, objekteve komplekse dhe mjediseve 3D.</li> <li>- Eksperimentim me ndriçim, teksturim dhe kamera për të arritur rezultate vizuale të ndryshme.</li> </ul> </li> <li>- <b>Projekte individuale dhe në grup</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizë e projekteve të realizuara nga profesionistë në fushën e dizajnit dhe animacionit 3D.</li> <li>- Diskutim rreth zgjedhjeve estetike dhe teknike në shembuj konkretë, duke nxitur mendimin kritik dhe reflektimin estetik.</li> </ul> </li> <li>- <b>Prezantime dhe feedback</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paraqitje e punëve individuale përpara klasës me qëllim ndarjen e ideve dhe marrjen e komenteve konstruktive.</li> <li>- Feedback i drejtpërdrejtë nga instruktori dhe bashkëstudentët për të përmirësuar procesin krijues dhe teknikat e përdorura.</li> </ul> </li> <li>- <b>Workshop-e dhe demonstrime praktike</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seanca intensive për përvetësimin e mjeteve specifike, efekteve vizuale, ose metodave të avancuara si sculpting, rigging apo rendering me motorë si Cycles ose V-Ray.</li> <li>- Zbatim praktik i teorive të mësuara në klasë përmes ushtrimeve të fokusuar.</li> </ul> </li> <li>- <b>Reflektim mbi procesin krijues</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mbajtja e një ditari vizual ose teknik për të dokumentuar</li> </ul> </li> </ul>
--	--

<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<p>Vlerësimi në këtë lëndë bazohet në një kombinim të <b>vlerësimit formativ dhe përfundimtar</b>, me fokus në zhvillimin konceptual, reflektimin kritik dhe aftësinë për të zbatuar qasjet strategjike të reklamës në kontekstin e dizajnit grafik. Qëllimi është të vlerësohet jo vetëm produkti final, por edhe <b>procesi i të menduarit dizajnuar, angazhimi personal, dhe përfshirja në diskutime dhe punë praktike.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pjesëmarrja aktive dhe diskutimet - 10%</li> <li>- Ese reflektive / ditar mësimi - 20%</li> <li>- Analizë kritike (individuale) - 20%</li> <li>- Projekt praktik (individual ose grup) - 30%</li> <li>- Prezantim përfundimtar / ekspozita - 20%</li> </ul>
<b>Literatura</b>	
<b>Literatura bazë:</b>	<i>Ascent – Center for Technical Knowledge</i> - Autodesk 3Ds Max Fundamentals
<b>Literatura shtesë:</b>	<i>Jamie Cardoso</i> - Photorealistic Rendering in 3ds Max with V-Ray
<b>Burimet:</b> <a href="https://www.biblioteka-ks.org/burime/">https://www.biblioteka-ks.org/burime/</a>	

Java	Tema / Njësia Mësimore	Përmbajtja Kryesore	Aktivitetet Mësimore	Detyra / Vlerësimi
<b>1</b>	<b><i>Hyrje në lëndë e 3D Modelim dhe Renderim</i></b>	Prezentimi i syllabus-it, hyrje në botën e reklamës	Diskutim + Prezentim	Ditar reflektiv
<b>2</b>	<b><i>Perseritje e shkurter</i></b>	Perseritje mbi vitin paraprak.	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>3</b>	<b><i>Pershkrim i komandave 'Particle System'</i></b>	Pershkrim general mbi komandat Particle Systems	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>4</b>	<b><i>Krijimi i nje produkti ne dizajn 'Geometry Shapes'</i></b>	Krijimi i nje produkti duke perdore Geometry shapes dhe Modifies List	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik

5	<b>Pershkrim i komandave 'Patch Grid'</b>	Pershkrim i komandave dhe formave ne Patch Grid	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik
6	<b>Expended Splines</b>	Pershkrim i tabelës së krijimit në Explanded Splines	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
7	<b>Zhvillimi I Produktit - Faza 1</b>	Hulumtim për temën e zgjedhur.	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Hulumtimit
8	<b>Zhvillimi I Produktit - Faza 2</b>	Vëzhgim dhe mbledhje feedback, përmirësim i dizajnit	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Definimit të problemit
9	<b>Zhvillimi I Produktit - Faza 3</b>	Vizatime teknike, skica, renderime digjitale, formate prezantimi	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Ideimit
10	<b>Zhvillimi i dizajnit - Faza 4</b>	Prezantim i zhvillimit të deritanishëm	Workshop praktik Testim + diskutim	Detyrë: Faza E Prototipit
11	<b>Prezantimi final dhe mbrojtja e projektit</b>	Mbrojtje para klasës dhe profesorit	Prezentim dhe Diskutim	Reflektim
12	<b>Ndicimi</b>	Analize gjenerale formave të ndicimit	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik
13	<b>Ndicimi - Target Light</b>	Krijimi i formave të kompozuar duke përfshirë ndicimin 'Target Light'	Ushtrim në klasë	Ushtrime: Praktik
14	<b>Ndicimi - Free Light</b>	Krijimi i formave të kompozuar duke përfshirë ndicimin 'Free Light'	Ushtrim në klasë	Ushtrime: Praktik
15	<b>Pershkrim i tabelës së krijimit 'Photometric'</b>	Analize dhe krijim i formave duke përfshirë komandat e tabelës	Ushtrim në klasë	Ushtrime: Praktik
16	<b>Kamera</b>	Analize gjenerale formave të kamerës	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik
17	<b>Kamera - 'Target Camera'</b>	Krijimi i formave të kompozuar duke përfshirë ndicimin 'Target Camera'	Ushtrim në klasë	Ushtrime: Praktik

18	<b>Kamera - 'Free Camera'</b>	Krijimi i formave te kompozuar duke perfshi ndicimin 'Free Camera'	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
19	<b>Krijimi i nje produkti ne dizajn - Light</b>	Krijimi i nje produkti duke perdore Geometry shapes dhe Light	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
20	<b>Material Board</b>	Analize e komandave te teksturave	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
21	<b>Material Board - Mapping</b>	Analize e komandave te teksturave	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
22	<b>Render and Setup</b>	Analize e sistemi te 3D Renderimit	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
23	<b>Animacion</b>	Analize e kameres ne levizje filmike.	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
24	<b>Projekti - Faza e 1 Hulumtimi</b>	Hulumtimi per projektin e 3D Dizajnit	Workshop praktik Testim + diskutim	Materialet e para digjitale te bazuara ne hulumtim
25	<b>Projekti - Faza e 2 Definimi i Problemit</b>	Do te definohet problemi i cili bazohet ne hulumtim	Workshop praktik Testim + diskutim	Reflektim mbi Hulumtimin
26	<b>Projekti - Faza e 3 Ideimi</b>	Analizimi pas hulumtimit dhe skicimi i 3D Dizajnit	Workshop praktik Testim + diskutim	Rishikim Materialelesh
27	<b>Projekti - Faza e 4 Prototipi</b>	Prezentim I prototipit te 3D Dizajnit	Workshop praktik Testim + diskutim	Testim Prezentimi
28	<b>Projekti - Faza e 5 Prezantimi final I 3D Dizajnit</b>	Ekspozim dhe mbrojtje e punës finale	Prezantim publik	Vleresim I projektit final
29	<b>Vlerësim përmbyllës dhe reflektim mbi procesin</b>	Çfarë funksionoi dhe çfarë mund të përmirësohet	Diskutim final	Dorezim Ditari Reflektiv
30	<b>Mbyllja e kursit – analizë dhe feedback</b>	Vlerësimi përfundimtar i lëndës	Reflektim në grup	Mbyllje Administrative

#### **Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:**

Pjesëmarrja në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme. Studentët inkurajohen që gjithmonë të kërkojnë sqarime gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve. Mësimdhënësi do të jetë në dispozicion për sqarime shtesë dhe konsultime të studentëve. Studentët kanë për obligim që pas çdo ligjërata të lexojnë së paku literaturën që ju është caktuar dhe të kryejnë detyrat që do t'u jepen. Studentët inkurajohen të përcjellin diskutimet në media dhe të hapin diskutime lidhur me to. Studenti duhet të jetë i ndërgjegjshëm dhe të respektojë institucionin dhe rregullat studimore. Duhet të respektojë orarin e ligjëratave, ushtrimeve dhe të jetë i vëmendshëm në ligjërata. Është i obliguar posedimi dhe paraqitja e ID kartelës në teste dhe provim. Gjatë hartimit të punimeve seminarike, studenti duhet t'i përmbahet udhëzimeve të