

## 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 II - SEMESTRI III DHE IV
<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
<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>
<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>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënës të studentit)</b>			
<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 vetanë 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>
<b>Shpjegim i shkurtër i përlogaritjes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>3 orë mësim në javë</b> × 30 javë = <b>90 orë</b> (60 ligjërata + 30 ushtrime praktike)</li> <li>• Pjesa tjetër është shpërndarë sipas standardeve akademike për përgatitje vetjake dhe vlerësim.</li> <li>• <b>Kjo është e përputhshme me një kurs që ka 6 ECTS</b>, pasi 1 ECTS = ~25–30 orë ngarkesë pune.</li> </ul>			

<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>Ndikimi i 3D ne dizajn</i></b>	Analize mbi 3D Modelime dhe Renderime influenca ne dizajn	Ligjëratë + analizë shembujsh	Ese 1 - analizë 3D ne raport me dizajnin
<b>3</b>	<b><i>Analize ' Komandat'</i></b>	Pershkrim general mbi komandat e programmet.	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik
<b>4</b>	<b><i>Analize ' Tabelat'</i></b>	Analize tabelat e programit	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik
<b>5</b>	<b><i>Tabela e Krijimit</i></b>	Pershkrim i tabelës së krijimit	Ligjerate + Diskutim	Ushtrime: Praktik

<b>6</b>	<b><i>Tabela e Modifikimit</i></b>	Pershkrim i tabelës së krijimit	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>7</b>	<b><i>Geometry Standard Primitive'</i></b>	Analize e formave gjeometrike	Ligjëratë + punë praktike	Ushtrime: Praktik
<b>8</b>	<b><i>Kompozim I formave gjeometrike standarde</i></b>	Kompozim I disa formave gjeometrike	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>9</b>	<b><i>Geometry Extended Primitive'</i></b>	Analize e formave gjeometrike	Ligjëratë + punë praktike	Ushtrime: Praktik
<b>10</b>	<b><i>Kompozim I formave gjeometrike extended</i></b>	Kompozim I disa formave gjeometrike	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>11</b>	<b><i>Tabela 'Shapes'</i></b>	Pershkrim i tabelës së krijimit 'shapes'	Ligjerate + Ushtrime	Reflektim
<b>12</b>	<b><i>Shapes Splines'</i></b>	Analize e formave të krijuara me vija	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>13</b>	<b><i>Kompozim I formave shapes splines</i></b>	Kompozim I disa formave shape splines	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>14</b>	<b><i>Shapes Nurbs</i></b>	Analize e formave të krijuara me vija organike	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>15</b>	<b><i>Shape Splines Vs Nurbs</i></b>	Kompozim I formave të cilat bashkojnë dy teknikat	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>16</b>	<b><i>Tabela Compound Objects</i></b>	Analize e formave të krijuara në tabelën 'compound objects'	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>17</b>	<b><i>Connect vs Proboolean</i></b>	Krijimi i formave gjeometrike duke përdorur formën e bashkimit dhe ndarjes	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>18</b>	<b><i>Pershkrim I tabelës 'Modifier List'</i></b>	Analize e formave të krijuara në tabelën 'Modifier List'	Ushtrim ne klase	Reflektim

<b>19</b>	<b><i>Modifier List</i></b>	Krijimi i formave gjeometrike te bazuara ne Modifier List	Ushtrim ne klase	Ushtrime: Praktik
<b>20</b>	<b><i>Modifier List Vs Compound Objects</i></b>	Diference ne mes te dy tabelave	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>21</b>	<b><i>Konvertimet e objektive</i></b>	Konvertimet ne Poly	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>22</b>	<b><i>Konvertimet e objektive</i></b>	Konvertimet ne Splines	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>23</b>	<b><i>Konvertimet e objektive</i></b>	Konvertimet ne Mash	Ligjerate + Ushtrime	Ushtrime: Praktik
<b>24</b>	<b><i>Projekti - Faza e 1 Hulumtimi</i></b>	Hulumtimi per projektin e 3D Dizajnit	Workshop	Materialet e para digjitale te bazuara ne hulumtim
<b>25</b>	<b><i>Projekti - Faza e 2 Definimi i Problemit</i></b>	Do te definohet problemi i cili bazohet ne hulumtim	Workshop	Reflektim mbi Hulumtimin
<b>26</b>	<b><i>Projekti - Faza e 3 Ideimi</i></b>	Analizimi pas hulumtitimit dhe skicimi i 3D Dizajnit	Workshop	Rishikim Materialesh
<b>27</b>	<b><i>Projekti - Faza e 4 Prototipi</i></b>	Prezentim I prototipit te 3D Dizajnit	Workshop	Testim Prezentimi
<b>28</b>	<b><i>Projekti - Faza e 5 Prezantimi final I 3D Dizajnit</i></b>	Ekspozim dhe mbrojtje e punës finale	Prezantim publik	Vleresim I projektit final
<b>29</b>	<b><i>Vlerësim përmbyllës dhe reflektim mbi procesin</i></b>	Çfarë funksionoi dhe çfarë mund të përmirësohet	Diskutim final	Dorezim Ditari Reflektiv
<b>30</b>	<b><i>Mbyllja e kursit – analizë dhe feedback</i></b>	Vlerësimi përfundimtar i lëndës	Reflektim në grup	Mbyllje Administrativ e

### **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