

Formular për SYLLABUS të Lëndës

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Produksion
Titulli i lëndës:	Efekte Digjitale dhe Postproduction
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Obligative
Viti i studimeve:	III , semestri i VII
Numri i orëve në javë:	2
Vlera në kredi – ECTS:	4
Koha / lokacioni:	Kati 1-rë
Mësimdhënësi i lëndës:	Profesor asistent - Blerdi Malushi
Detajet kontaktuese:	+383 44 246 246 blerdi.malushi@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	Lënda "Efekte Digjitale dhe Postproduction" në semestrin e dytë përqendrohet në zhvillimin e aftësive të avancuara të postproduksionit dhe efekteve vizuale digjitale (VFX), me theks në zbatimin e këtyre teknikave në projekte komplekse filmike dhe mediatike. Në këtë semestër, studentët do të thellohen në procesin e integritit të efekteve digjitale, përpunimin e zërit, animacionin dhe korrigjimin e ngjyrave në skenarë të ndërlikuar.
Qëllimet e lëndës:	<ul style="list-style-type: none"> • Zhvillimi i aftësive për të krijuar dhe menaxhuar projekte të ndërlikuara të postproduksionit. • Përdorimi i teknologjive të avancuara për përpunimin e efekteve vizuale. • Thellimi i njohurive për korrigjimin e ngjyrave dhe përmirësimin e detajeve të imazhit.

	<ul style="list-style-type: none"> Zhvillimi i projekteve të integruara me zë, imazh, dhe efekte vizuale
--	---

Rezultatet e pritura të nxënies:	<p>Në përfundim të këtij semestri, studentët do të jenë në gjendje të:</p> <ul style="list-style-type: none"> Integrojnë efekte vizuale të avancuara dhe teknika postproduksioni në projektet e tyre. Korrigjojnë në mënyrë profesionale ngjyrat dhe ndriçimin e skenave. Krijojnë dhe montojnë tingujt për film dhe media në përputhje me efektet vizuale. Përfundojnë një projekt të plotë filmik me standarde profesionale të postproduksionit.
---	--

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike			
Punë praktike	2	5	10
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	5	10
Ushtrime në teren	1	5	
Kollokfiume,seminare	1	5	
Detyra të shtëpisë	2	5	10
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	1	5	5

Përgaditja përfundimtare për provim	2	5	
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	1	5	
Projektet,prezentimet ,etj	1	10	10
Totali			75

Metodat e Mësimdhënies	
Metodat e Mësimdhënies	<ul style="list-style-type: none"> Ligjërata teorike me shembuj praktik. Ushtrime praktike në laboratorë me softuerët më të fundit. Projekte grupore dhe individuale. Prezantime të projekteve dhe kritika konstruktive.
Metodat e vlerësimit:	
Metodat e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> Detyrat praktike dhe ushtrimet: 25% Projekti grupor: 20% Projekti final individual: 35% Pjesëmarrja dhe diskutimet në klasë: 10% Provimi final: 10% <p style="text-align: center;">TOTAL 100%</p>

Literatura	
Literatura bazë:	<ul style="list-style-type: none"> "The VES Handbook of Visual Effects" - Jeffrey A. Okun, Susan Zwerman "The Art of VFX" - Mike Seymour "Creating Motion Graphics with After Effects" - Chris and Trish Meyer "Compositing Visual Effects in After Effects" - Lee Lanier

Plani i dizajnuar i mësimit: Semestri i I	
Java	Ligjerata që do të zhvillohet
Java e parë:	<p>Hyrje në Efekte Vizuale të Avancuara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezantim i kursit dhe objektivave. • Parashtrimi i teknologjive të avancuara të efekteve vizuale (VFX). • Maskimi dhe keying për heqjen dhe ndryshimin e sfondit.
Java e dytë:	<p>Rotoscoping dhe Efektet Vizuale në Detaj</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çfarë është rotoscoping? • Implementimi i teknikave të rotoscoping në After Effects. • Kombinimi i efekteve vizuale në skena reale.
Java e tretë:	<p>Kompozitimi i Skenave Kompleksive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hyrje në procesin e kompozitimit. • Krijimi i një projekti të thjeshtë me disa elemente vizuale. • Njohja me mjetet për përmirësimin e detajeve të skenave.
Java e katërt:	<p>CGI (Computer-Generated Imagery)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i koncepteve të CGI dhe përdorimi i tyre në projekte filmike. • Hyrje në krijimin e objekteve 3D dhe integrimi i tyre në skena të filmuara.
Java e pestë:	<p>Krijimi i Animacioneve 3D në After Effects</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krijimi i lëvizjeve dhe animacioneve për objekte 3D. • Përdorimi i ndërveprimeve midis objekteve reale dhe të krijuara në CGI.
Java e gjashtë:	<p>Kompozitimi i Avancuar i Skenave me CGI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punimi me më shumë se një element CGI në një skenë.

	<ul style="list-style-type: none"> Zhvillimi i një projekti me CGI dhe përmirësimi i detajeve të animacionit.
Java e shtatë:	<p>Korrigjimi i Avancuar i Ngjyrave (Pjesa 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Teoria e avancuar e ngjyrave. Përdorimi i softuerëve si DaVinci Resolve për korrigjim profesional të ngjyrave.
Java e tetë:	<p>Korrigjimi i Avancuar i Ngjyrave (Pjesa 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Balancimi i ngjyrave për të krijuar një atmosferë specifike. Analizimi i shembujve praktikë nga filmat dhe projektet televizive.
Java e nëntë:	<p>Përpunimi i Tingullit për Projekte Filmike (Pjesa 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Përdorimi i softuerëve për përpunimin e tingullit në film. Bazat e krijimit të atmosferës me tingull. Efektet zanore dhe sinkronizimi i tyre me skenën.
Java e dhjetë:	<p>Përpunimi i Tingullit për Projekte Filmike (Pjesa 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Përdorimi i dizajnit të tingujve për thellimin e emocionit në skenë. Bashkëpunimi mes elementeve vizuale dhe zanore për krijimin e një narrative.
Java e njëmbëdhjetë:	<p>Mikrokontrolli i Detajeve në Imazh dhe Tingull</p> <ul style="list-style-type: none"> Optimizimi i detajeve në montazh dhe postproduksion. Kalibrimi i imazheve dhe tingujve për të arritur një standard të lartë teknik dhe artistik.
Java e dymbëdhjetë:	<p>Projektet e Zhvilluara në Ekip</p> <ul style="list-style-type: none"> Krijimi i një projekti grupor me elemente komplekse të postproduksionit.

	<ul style="list-style-type: none"> • Planifikimi dhe ndarja e detyrave për një projekt të integruar me efektet vizuale, tingull dhe animacion.
Java e trembëdhjetë:	<p>Implementimi i Efekteve Vizuale dhe Tingullit në Projektet Grupuese</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplikimi i teknikave të mësuara në një projekt të plotë grupor. • Korrigjimi i detajeve në projektin grupor.
Java e katermbëdhjetë:	<p>Finalizimi i Projektit Individual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zhvillimi i projektit final individual me të gjitha komponentët: efekte vizuale, korrigjim ngjyrash, animacion, dhe tingull. • Prezantimi dhe shqyrtimi i projekteve nga instruktori dhe studentët.
Java e pesebëdhjetë:	<p>Prezantimi i Projekteve Finale dhe Vlerësimi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i projekteve finale nga studentët. • Diskutime dhe analiza e detajuar e projekteve. • Përmbledhje dhe vlerësimi përfundimtar.

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:

Studentat janë të obliguar të respektojnë orarin e mesimit, të respektojnë mospirjen e duhanit dhe çkyqjen e telefonave.