



SYLLABUSI I LËNDËS “3D MODELIMI DHE ANIMACIONI”

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Titulli i lëndës:	3D modelimi dhe animacioni
Programi:	Teknologjitë e Informacionit dhe Telekomunikimi
Niveli:	Baçelor
Statusi lëndës:	Zgjedhore
Viti i studimeve:	2
Numri i orëve në javë:	2+2 (ligjërata dhe ushtrime)
Vlera në kredi – ECTS:	6 ECTS
Koha / lokacioni:	Të publikuara në web site të universitetit!
Mësimdhënësit e lëndës:	Prof. Asoc. Dr. Samedin Krrabaj Ass. Arbër Beshiri, Ph. D. c.
Të dhënat kontaktuese:	samedin.krrabaj@uni-prizren.com arber.beshiri@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	Lënda ofron koncepte bazë rreth teknikave të përdorura për modelim, animacion, teksturim, ndriçim, interpretim dhe krijimin e përmbajtjes 3D për lojëra, kinematografi, efekte vizuale, animacion dhe vizualizime. Imazhe tredimensionale (3D) të gjeneruara nga kompjuteri (CGI), duke përfshirë modelimin, teksturimin dhe manipulimin për animimin e objekteve dhe karakterëve; forma të përzierjes së objektivit për animimin e fytyrës dhe fonemat dhe krijimin e efekteve speciale me kompozim.
Qëllimi i lëndës:	Kjo lëndë është krijuar për të njohur studentët me procesin e animimit 3D. Studentët do të mësojnë se si të modelojnë objekte duke përdorur poligone, spina dhe sipërfaqe Nurbs, së bashku me teksturimin dhe ngjyrosjen e sipërfaqes. Ata do të mësojnë se si të montojnë skelete komplekse së bashku me kinematikën inverse dhe më pas t'i animojnë ato me kalimin e kohës duke përdorur korniza kryesore. Studentët do të mësojnë të krijojnë objektiva morfologjike duke përdorur forma të përziera për animacionin e fytyrës dhe fonemat për animimin e karaktereve dhe sinkronizimin me zërin njëkohësisht. Do të përdoren gjithashtu efekte speciale, duke përfshirë materiale, grimca dhe flokë. Studentët do të mësojnë të gjenerojnë dhe eksportojnë skedarë 3D dhe t'i integrojnë ata me video dhe efekte speciale. Qëllimi i lëndës është të jap njohuri rreth animacioneve profesionale 3D dhe modelimit të tyre. Studentët që përfundojnë lëndën do të kenë njohuri themelore dhe përvojë praktike në krijimin e tekstit të animuar tredimensional, grafikëve dhe karakterëve që mund të përdoren në lojëra, aplikacione multimediale dhe transmediale.
Rezultatet e të nxënit:	Studentët që përfundojnë lëndën do: <ul style="list-style-type: none">të përshkruajnë, demonstrojnë, krahasojnë, analizojnë, integrojnë dhe kritikojnë teknologjitë e mediave digjitale që lidhen me: historinë dhe zhvillimin e animacionit 3D; modelimin në mjedis 3D; krijimin dhe përdorimin e hartave me teksturë në sipërfaqe; trajtimin skeletor me kinematikë



	inverse; animacionin me korniza kyçe dhe kornizë për kornizë; sinkronizimin e zërit me animacionin; ndriçimin, vënie e rasteve në skenë dhe kompozimin 3D; integrimin multimedial, transmedial dhe ndërplatformë dhe perspektivat e biznesit me animacione 3D.		
Ngarkesa e studentit (duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënës të studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	2	2
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në terren	1	1	1
Kollokfiime, seminare	2	2	4
Detyra të shtëpisë	2	2	4
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	10	30
Përgatitja përfundimtare për provim	5	6	30
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	3	6
Projektet, prezantimet, etj	4	2	8
Totali			150 orë (6 ECTS)
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi në laborator.		
Metodologjia e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> • Vijueshmëria në ligjërata dhe ushtrime: 5% + 5%. • Detyrat laboratorike: 20%. • Kollokviumi 1: 35%. • Kollokviumi 2: 35%. • Ose provimi përfundimtar: 100%. 		
Literatura			
Literatura primare:	1. Kelly Murdock. Autodesk Maya 2020 Basics Guide, 1st Edition, SDC Publications, 2020.		
Literatura shtesë:	2. Kelly Murdock. Autodesk Maya 2018 Basics Guide, Pap/Psc Edition, SDC Publications, 2018.		

Plani i dizajnuar i mësim:		
Java	Ligjërata	Ushtrime
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit (rreth ligjëratave). • Hyrje në ndërfaqen CGI, 3D dhe Maya 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit (rreth ushtrimeve). • Hyrje në ndërfaqen CGI, 3D dhe Maya 2020.
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollimi i panelit të pamjes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrollimi i panelit të pamjes.



<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Puna me objekte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puna me objekte.
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vizatimi dhe redaktimi i lakoreve (kurbave). 	<ul style="list-style-type: none"> • Vizatimi dhe redaktimi i lakoreve (kurbave).
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Puna me sipërfaqet Nurbs. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puna me sipërfaqet Nurbs.
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Krijimi dhe redaktimi i objekteve poligoniale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Krijimi dhe redaktimi i objekteve poligoniale.
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Krijimi dhe redaktimi i objekteve poligoniale (vazhdim). 	<ul style="list-style-type: none"> • Krijimi dhe redaktimi i objekteve poligoniale (vazhdim).
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kollokviumi 1. 	<ul style="list-style-type: none"> • Detyrë laboratorike 1 (me vlerësim).
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Caktimi i materialeve dhe teksteve. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caktimi i materialeve dhe teksteve.
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Caktimi i materialeve dhe teksteve (vazhdim). 	<ul style="list-style-type: none"> • Caktimi i materialeve dhe teksteve (vazhdim).
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Shtimi i efekteve përgjatë vizatimit me ngjyra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Shtimi i efekteve përgjatë vizatimit me ngjyra.
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përdorimi i kamerave dhe dritave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Përdorimi i kamerave dhe dritave.
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Animimi me korniza kyçe. • Animimi me karaktere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animimi me korniza kyçe. • Animimi me karaktere.
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Animimi dinamikë. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animimi dinamikë.
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kollokviumi 2. 	<ul style="list-style-type: none"> • Detyrë laboratorike 2 (me vlerësim).
Politikat akademike dhe kodi i sjelljes		
<ul style="list-style-type: none"> • Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes MS PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve, programeve kompjuterike dhe ushtrimeve numerike. • Po ashtu, nga mësimdhënësit do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletinet nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit). • Në mungesë të mundësisë që puna praktike të organizohet çdo javë, në bashkëpunim me menaxhmentin e universitetit, ky aktivitet do të organizohet në ditë të caktuara në: organizata, kompani, njësitë prodhuese-përpunuese, etj. • Gjatë çdo seancë do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë! • Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrimet! • Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës! • Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrimet është e obligueshme! 		