

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia Akadematike:	Fakulteti i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit		
Programi:	Arkitektura e Interierit dhe Dizajni i Mobilieve		
Titulli i lëndës:	CAD III		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	II		
Numri i orëve në javë:	4		
Vlera në kredi - ECTS:	5		
Mësimdhënësi i lëndës:	Ligj. MSc. Faton Spahiu		
Detajet kontaktuese:	faton.spahiu@ushaf.net		
<b>Përshkrimi i lëndës</b>			
	Kjo lëndë ka për qëllim që të ofroj mundësi aftësimi të programit softuerik në nivel më të avancuar. Përmes kësaj lende do të prezantohet tek studentët me modelimin 3D dhe procesin e renderimit përmes softuerit 3DS MAX dhe renderuesit Vray.		
<b>Qëllimet e lëndës:</b>			
	Qëllimi i kësaj lende është që studentët të fitojnë njohuri bazë mbi teknikat e ndryshme të modelimit të objekteve 3D, aplikimin e materialeve (materialet Vray) dhe përdorimin e ndriçimit (Vray Lights) në mënyrë që studentët të gjenerojnë imazhe reale të projekteve të tyre në dizajnin e brendshëm.		
<b>Rezultatet e pritura të nxënies:</b>			
	<p><i>Pas përfundimit të këtij moduli, studentët do të jenë në gjendje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të krijojë modele 3d (produkte të Interierit);</li> <li>• Aplikoj Materialet;</li> <li>• Përdorimi i ndriçimit ;</li> <li>• Krijimi i 3D animacioneve;</li> <li>• Importimi dhe modifikimi i 3d; modeleve nga formate të ndryshme.</li> </ul>		
<b>Kontributi në ngarkesën e studentit ( gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënies të studentit) (duhet të korrespondoj me nr e kredive. d.m.th. 1kredi = 25orë)</b>			
<b>Aktiviteti</b>	<b>Orë</b>	<b>Ditë/javë</b>	<b>Gjithësej</b>
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30

Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	1	1
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë			
Koha e studimit vetanak të studentit (në laborator ose në shtëpi)	4	15	60
Përgaditja përfundimtare për provim	1	3	3
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	1	2	1
Projektet,prezentimet ,etj			
<b>Totali</b>			<b>125</b>
<b>Metodologjia e mësimdhënies:</b>	<i>Ligjerata dhe ushtrime të kombinuara duke përdorur softverin e 3d Max-it.</i>		
<b>Metodat e vlerësimit:</b>	<i>Pjesëmarrja 10%, Detyrat Javore 10%, Detyra Semestrale 20% dhe provimi final 60%. Total 100%.</i>		
<b>Literatura</b>			
<b>Literatura bazë:</b>	<p>[1]. Autodesk 3DS Max 2017, Fundamentals 1<sup>st</sup> Edition by Ascented.</p> <p>[2]. Vray. The Complete Guide, January 1, 2008 by Francesci Legrenzi.</p>		
<b>Literatura shtesë:</b>	<p>[1]. Autodesk 3DS Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting and Rendering, 2<sup>nd</sup> Edition by Pradeep Mamgain</p> <p>[2] Mastering Autodesk 3DS Max 2013, September 2012 by Jeffrey Harper.</p>		
<b>Plani i dizajnuar i mësimi:</b>			
<b>Java</b>	<b>Ligjerata që do të zhvillohet</b>		
<i>Java e parë:</i>	<b>Hyrje në 3ds Max</b>		
<i>Java e dytë:</i>	<b>Ndërfaqja e përdoruesit</b>		
<i>Java e tretë:</i>	<b>Transformimi i objekteve</b>		
<i>Java e katërt:</i>	<b>Teknika e modelimit- Lines</b>		
<i>Java e pestë:</i>	<b>Teknika e modelimit- Edit Poly</b>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<b>Interoperabiliteti</b>		

<i>Java e shtatë:</i>	<b>Kamerat</b>
<i>Java e tetë:</i>	<b>Renderuesi Vray</b>
<i>Java e nëntë:</i>	<b>Materialet Vray</b>
<i>Java e dhjetë:</i>	<b>Ndricimi Vray</b>
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<b>Efektet</b>
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<b>Renderimi I produktit</b>
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<b>Renderimi i skenes se interierit</b>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<b>Renderimi i skenes se exterierit</b>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<b>Animacioni</b>
<b>Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:</b>	
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>	