

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Arkitekturës, Dizajnit dhe Teknologjisë së Drurit		
Programi:	Arkitekturë e Gjelbër dhe Dizajn Interieri		
Titulli i lëndës:	Vizualizimi dhe Komunikimi Grafik		
Niveli:	Master		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	I		
Numri i orëve në javë:	3		
Vlera në kredi - ECTS:	6		
Koha/lokacioni	USHAF		
Mësimdhënësi i lëndës:	Prof. As. Florit Hoxha		
Detajet kontaktuese:	florit.hoxha@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës	Ky kurs do t'i njohë studentët me modelimin e avancuar 3D dhe krijimin e vizualizimeve përmes softuerit 3DS MAX, rendereruesit Corona dhe editimin e renderave përmes Adobe Photoshop.		
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi i kësaj lënde është që studentët të fitojnë njohuri të avancuara mbi teknikat e ndryshme të modelimit të objekteve 3d, aplikimin e materialeve (materialet Corona) dhe përdorimin e ndriçimit (Corona Lights) në mënyrë që studentët të mund të gjenerojnë imazhe realiste dhe editimin e tyre në Adobe Photoshop.		
Rezultatet e pritura të nxënies:	<p><i>Pas përfundimit të këtij moduli, studentët do të jenë në gjendje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Të krijojë modele të avancuara 3D; • Të aplikojë ndriçimin në mënyrë korrekte; • Të aplikojë materialet në mënyrë korrekte; • Importimi dhe modifikimi i 3d modeleve në formate të ndryshme; • Fotoeditimi; • Krijimi i një Portfolio. 		
Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit) (duhet të korrespondoj me nr e kredive. d.m.th. 1kredi = 25orë)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej

Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	1	15	15
Punë praktike	3	1	3
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	5	5
Ushtrime në teren	3	1	3
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	2	15	30
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			
Totali			150
Metodologjia e mësimdhënies:			
		<i>Ligjerata dhe ushtrime të kombinuara duke përdorur softverin e Archicad-it.</i>	
Metodat e vlerësimit:			
		Detyrat 40%, Provimi Final 60%	
Literatura			
Literatura bazë:			
		[1]. Autodesk 3DS Max 2017, Fundamentals 1 st Edition by Ascented. [2]. Introduction to Graphic Communication, Second Edition 2018 by Harvey Levenson and John Parsons	
Literatura shtesë:			
		[3]. Autodesk 3DS Max 2020: A Detailed Guide to Modeling, Texturing, Lighting and Rendering, 2 nd Edition by Pradeep Mangain	
Plani i dizajnuar i mësimet:			
Java	Ligjerata që do të zhvillohet		
<i>Java e parë:</i>	Hyrje në Vizualizim		
<i>Java e dytë:</i>	Autodesk 3ds Max - ndërfaqja e përdoruesit		
<i>Java e tretë:</i>	Transformimi i objekteve		
<i>Java e katërt:</i>	Teknikat e modelimit - Vijat		
<i>Java e pestë:</i>	Teknikat e modelimit - Edit Poly		
<i>Java e gjashtë:</i>	Nteroperabiliteti		
<i>Java e shtatë:</i>	Kamerat		

<i>Java e tetë:</i>	Corona Renderuesi
<i>Java e nëntë:</i>	Corona Materialet
<i>Java e dhjetë:</i>	Corona Ndriqimi
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	Efektet
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	Hyrje në Komunikim Grafik
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	Veglat bazike në Photoshop
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	Editimi i renderave në Photoshop
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	Krijimi i një Portfolio
Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:	
<i>Vijueshmëria e rregullt, mbajtja e qetësisë dhe angazhimi aktiv në dialog gjatë ligjëratave dhe ushtrimeve është e obligueshme.</i>	