

Të dhëna bazike të lëndës			
Njësia akademike:	Fakulteti i Arteve të Aplikuara		
Titulli i lëndës:	Grafikë Vektoriale II		
Niveli:	Bachelor		
Statusi lëndës:	Obligative		
Viti i studimeve:	1		
Numri i orëve në javë:	4		
Vlera në kredi – ECTS:	6		
Mësimdhënësi i lëndës:	M. A. Florit Hoxha		
Detajet kontaktuese:	Florit.hoxha@ushaf.net		
Përshkrimi i lëndës			
	Në këtë lëndë trajtohen mënyrat e aplikimit të softverit Adobe Illustrator, ku do mësohen mjetet e punë, vizatimi vektorial, shendrimi i ikonave nga fotografitë ne formatin vektorial, puna me shtresat te ndryshme të fotografive, përdorimi i efekteve të ndryshme në tipografi si dhe në fotografi, ruajtja e projektit ne formate të ndryshme, përshtatja e formatit tek dizajni për kërkesat e shtypit, ndryshimi i rezulucionit, eksportimi i fotografive dhe formateve vektoriale, importimi formateve të ndryshme si dhe vizatimi digjital vektorial me Adobe Illustrator.		
Qëllimet e lëndës:			
	Qëllimi i lëndës është që studenti të mësoj softveret aplikativ të cilët mundësojnë të krijojnë punë grafike vektoriale në vecanti programin Adobe Illustrator.		
Rezultatet e pritura të nxënies:			
	Pas përfundimit të suksesshëm të kësaj lënde studenti do të jetë në gjendje të: <ul style="list-style-type: none"> • Të i njoh parimet, mjetet dhe teknikat e realizimit të grafikës vektoriale në Adobe Illustrator, • Të e analizoj modelin i cili kërkohet dhe të e shëndroj ne grafikë vektoriale përmes Adobe Illustratorit. • Të kuptoj dhe te realizoj një simbol vektorial etj në Adobe Illustrator. • Të zbatojnë parimet dhe teknika në grafikën vektoriale ne Adobe Illustrator. 		
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	2	15	30
Punë praktike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	2	2	4
Ushtrime në teren			
Kollokfiume,seminare			
Detyra të shtëpisë	3	14	42
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	3	14	42
Përgaditja përfundimtare për provim			
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	1	2
Projektet, prezentimet, etj	1	1	6
Totali			156
Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjërata, punë individuale, detyra, diskutime, punë në grupe		
Metodat e vlerësimit:	80% Punime Praktike 20% Prezantim		
Literatura			
Literatura bazë:	Adobe Illustrator Classroom in a Book (2021 release) 1st Edition, by Brian Wood		
Plani i dizajnuar i mësimi:			
Java	Ligjerata që do të zhvillohet		
<i>Java e parë:</i>	<i>Hyrje - Adobe Illustrator</i>		
<i>Java e dytë:</i>	<i>Cfarë është Vizatim Vector dhe cfare nuk është</i>		
<i>Java e tretë:</i>	<i>Udhërrëfyesi për veçoritë dhe produktivitetin në Adobe Illustrator</i>		
<i>Java e katërt:</i>	<i>Mjetet e punës në Adobe Illustrator</i>		
<i>Java e pestë:</i>	<i>Duke punuar me Dokumente Single dhe Multipage</i>		
<i>Java e gjashtë:</i>	<i>Krijimi i formave themelore, aplikimi i transformimeve</i>		
<i>Java e shtatë:</i>	<i>Organizimi i Objekteve</i>		
<i>Java e tetë:</i>	<i>Përsëritje</i>		
<i>Java e nëntë:</i>	<i>Zgjedhja (dhe Mirëkuptimi) i Mjeteve të Drejta të Rrugës</i>		
<i>Java e dhjetë:</i>	<i>Eksplorimi i formave të veçanta, lidhësve dhe ndihmësve të tjerë të automatizimit të zyrave</i>		
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e mençura në Adobe Illustrator</i>		
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<i>Përdorimi i mjeteve të përsosura të formës</i>		

<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<i>Krijimi i objekteve perfekte</i>
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e Intermediate Desktop Publishing dhe Proofing</i>
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<i>Mjetet e redaktimit të formës dhe shtrembërimet</i>
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>	