

Ispit iz predmeta Arhitektonske reprezentacije 2 služi da proveri stečeno znanje iz poznavanja rada u programima 3ds Max i Twinmotion, kao i teorijsku osnovu za rad u datoj oblasti. Zadatak se šalje na mejl adresu **reprezentacije2@gmail.com** u formi koja je opisana u daljem tekstu.

Fajlovi koje je potrebno poslati obuhvataju:

1. Scenu u 3ds Max-u – enterijer/eksterijer (odobrena od strane asistenta)
2. Scena i renderi u Twinmotion-u - Potrebno je izraditi barem jedan render odobrene scene koristeći softver Twinmotion
3. Referentna slika prema kojoj je rađen render
4. Plakat - template se nalazi u daljem tekstu zadatka

Prilikom modelovanja u 3ds Max-u obratiti pažnju na:

- adekvatno imenovanje elemenata u sceni – na osnovu onoga šta geometrija predstavlja
- adekvatno attach-ovanje delova jednog elementa
- adekvatno grupisanje više elemenata koji pripadaju jednoj celini
- adekvatno optimizovanje scene – obraćati pažnju da elementi nemaju premali ili prevelik broj poligona
- adekvatno modelovanje scene – postojanje neophodnog broja elemenata u sceni, njihovo pozicioniranje i gabaritno usaglašavanje sa referentnom slikom
- adekvatan osvrt na detalje – uzimanje u obzir svih specifičnosti svakog od elemenata u sceni i posvećivanje pažnje da se to na najbolji način predstavi u odnosu na referentnu sliku i sve prethodno iznete aspekte

Proces modelovanja ne mora da bude vidno strukturiran tj. nije potrebno očuvati liste modifikatora. Međutim, kako bi bilo moguće zaobići eventualna nepoklapanja izgleda scena u različitim verzijama 3ds Maxa, poželjno je da svaka geometrija na kraju procesa modelovanja bude pretvorena u Editable Poly. Proces pretvaranja podrazumeva da se krajnje izmodelovana geometrija selektuje, i nakon pritiska na desni klik miša, odabere opcija *Convert to* i onda *Editable Poly*.

Scena koja ima pripremljenu geometriju se čuva odlaskom na opciju *Archive* (za verziju Maxa 2023 i noviju) i kao takva čini jedan od tri priloga za slanje.

Renderi i referentne slike

Prethodno pripremljena geometrija treba da se dalje pripremi za proces renderovanja. Data priprema se sastoji od podešavanja vrednosti parametara svetla, materijala, kamere i podešavanja za proces renderovanja. Render bi trebalo što više da odgovara referentnoj slici – modelovanje zidova za scenu enterijera, postavka osvetljenja na lampama u enterijeru, ubacivanje HDRI mape u scene eksterijera ili adekvatno podešavanje parametara Sunca, generisanje realističnih materijala sa pravilnim tipom UVW mapa, neposredna okolina koju čine teren, zelenilo i/ili okolni objekti, i sl. Dozvoljeno je korišćenje gotovih modela iz Twinmotion-a za svrhu upotpunjavanja finalne scene.

Render, kao 2D, rasterski prikaz scene treba da ispuni nekoliko aspekata, a to su:

- adekvatna veličina
- adekvatna kompozicija
- adekvatna osvetljenja
- adekvatna materijalizacija

Render treba da bude urađen sa velikim brojem piksela i to (minimum) 2048 x 2048. Ako se odnos strana (aspect ratio) menja, to uraditi tako da nijedna strana ne izlazi van zadatih granica (aspect ratio ne mora da bude 1:1, ali svaka od dimenzija mora da ima minimum 2048px). Kompozicija rendera je jako bitna i zavisi od kadriranja scene putem kamere. Predlog je da vašu scenu kadrirate na osnovu referentne slike. Što se tiče osvetljenja, bitno je imati dovoljnu količinu svetla u sceni, odnosno da nijedan deo scene ne bude previše taman niti previše svetao – izbegavati postojanje skroz belih ili skroz crnih piksela. Moguće je koristiti referentnu sliku kao vodič za podešavanje svetla u sceni.

Potrebno je napraviti barem jedan render enterijera/eksterijera za finalnu predaju, a poželjno je i više. Za svaki render koji je urađen na osnovu referentne slike, priložiti i datu sliku.

Potrebno je predati fajl sa scenom u Twinmotion-u.

Renderi, referentne slike i Twinmotion fajl zapakovani u jedan folder, čine drugi od tri priloga za slanje nakon čega je potrebno pripremiti plakat.

Plakat

Za pravljenje plakata ponuđen je template fajl u koji je potrebno da ubacite vaš render. **Ako vaši renderi imaju drugačiji odnos stranica od onog ponuđenog sa 2048 x 2048, nakon pozicioniranja rendera treba obrisati bele pravougaonike koji se nalazi iza rendera.** Svaki plakat sadrži i tekstualne delove koje je potrebno popuniti. Nakon što je plakat pripremljen, sačuvati ga kao pdf. Takvi plakati biće spojeni u jedan katalog vaših radova, koji će poslužiti ostalima na uvid te je potrebno potruditi se da ima najveći mogući kvalitet. Plakati treba da se zapakuju u folder i zajedno sa folderom arhivirane scene i folderom sa renderima i referentnim slikama čine kompletnu dokumentaciju za slanje.

Template za plakat se može preuzeti sa linka:

<https://drive.google.com/drive/folders/1oqLDlv4yY49hrtZcS08FakQONMiUMYI4?usp=sharing>

Nakon uređivanja plakata sačuvati ga u .pdf formatu.

Usmeni deo

Na usmenom delu ispita student u razgovoru sa predmetnim nastavnicima treba da pojasni tok rada na svom projektu i krajnje rezultate.

Rok za predaju

Fajlovi se šalju mejlom na adresu reprezentacije2@gmail.com sa imenom vašeg asistenta u naslovu (subject delu) mejla. Ukoliko veličina fajlova prevazilazi mogućnost slanja fajlova uobičajnim dodvanjem (attachment), fajlovi se mogu poslati putem sajta www.wetransfer.com ili preko Mega Files - <https://mega.io/>. Ukoliko fajlove šaljete preko drive linka, obavezno dodelite pristup svima sa linkom!

Studenti koji žele da polažu ispit u januarskom ispitnom roku, treba da predaju radove najkasnije **do 20.2.2026. do 23:59h. Usmeni deo ispita održaće se 23.2.2026. u 10h, u računarskoj laboratoriji AH9** (peti sprat nastavničkog bloka).

Za studente koji žele da polažu ispit u nekom od narednih rokova, rok za predaju radova je dva dana pre održavanja termina ispita.