# Modul 3 Øving 4 Kjøretøy

Basert på det som er gjennomgått i modul 1 og 2 skal du modellere ditt kjøretøy som du skisserte i Modul 0 Øving 1 Skisse. Du må modellere med tanke på fremtidig anvendelse slik at kjøretøyets fremdriftsenhet (hjul, belter, bein, etc.) kan animeres på et senere tidspunkt. Det samme gjelder for kjøretøyets muligheter for kurs endring/styring.

For at alle innleveringer skal ha noenlunde samme størrelsesforhold mellom de ulike kjøretøyer og med tanke på senere skalering i for eksempel XNA/C# går du inn på menyen "Customize->Units Setup" og velger knappen "System Units Setup". Her velger du at "1Unit = Centimeter" (trykk ok). Dernest velger du at "Display Unit Scale" skal være Metric og satt til Centimeter. "Lighting Units" kan være International.

Tegn så en boks med målene (xyz) 200,200,100 lokalisert i koordinatene (xyz) 0,0,0. Dett skal være maksimum (bounding boks) for din modell. Boksen er bare for å gi inntrykk av hvor stor modellen din sånn cirka skal være. Boksen kan du skjule (hide) og ta frem ved behov.

OBS! Du kan ikke benytte "plugginns" som det finnes flere av til 3dsMax ute på nett - både for modellering og teksturering m.m.. Du må benytte en "standard" installasjon av 3dsMax. Pass på at alle benyttede teksturer (evt. andre eksterene filer) befinner seg i Sceneasset-katalogen for prosjektkatalogen du leverer inn.

Innlevering: Du pakker (zip) hele prosjektkatalogen og leverer inn på ITSL. Blir innleveringen større enn 25MB (Grense i ITSL) kan du levere inn med å bruke <http://www.uninett.no/cloudstor> (<https://cloudstor.uninett.no/>) med ePostadresse [axs@hin.no](mailto:axs@hin.no). Som innlevering på ITSL legger du da bare en beskjed om at du har levert med cloudstore til [axs@hin.no](mailto:axs@hin.no)  
  
  
Karakterkriterier: (vekting)  
Samsvar med den håndtegnede figur i forutgående øving med forbedringer/rafinering (2)  
Modelleringsteknikk (units og størrelse, oppløsning, polygontall, homogenitet, sammenstilling/huller/tilpassning mellom deler) (4)  
Tekstur og utseende evt. pluss miljø(2),  
Detaljrikdom i de enkelte komponenter i konstruksjonen (1),  
Symmetri (hvis anvendelig), størrelsesforhold mellom de ulike deler og størrelse innunder bounding boks (2),  
Bonus: Animer styring/navigasjon av med kjøretøyet (1)

Ved innlevering av versonsnummerert .max-filer vil fil med høyest nummer være grunnlaget for vurdering.