# Oblig 6 Karakter

Basert på det som er gjennomgått i modul 1..4 skal du modellere en lavpolygon karakter (Avatar) av deg selv. Du tar utgangspunkt i en tutor som fulgte med i en tidligere versjon av 3dsMax, men vi skal dreie fokus bort fra å modelere en "Soldat" og du bruker i stedet bilder av deg selv til å modelerer en LowPoly modell av deg selv etter mal fra denne tutor. Tutoren finner du ved å laste ned tutorfiler fra versjon 9sp2 av 3dsMax som ligger på denne lenken: <http://fagweb.hin.no/axs/kilder/3dsmax_t.chm>. HUSK, at etter du har lastet den ned må du høyreklikke på fila, velge egenskaper for fila og velge "opphev blokkering", ellers får du ikke se innholdet i den. Når det er gjort åpner du fila, og navigerer deg til "Modelling"->"Modelling a Low-Poly Character". Få hjelp av noen til å ta bilder av deg selv forfra, og fra siden. Pass på at du ikke går av hengslene når det gjelder polygoner, du skal i neste omgang rigge figuren og animere den som en hjelpesmann for kjøretøyet på banen du laget i forutgående øvinger. Bruk samme skalering som den du brukte for å modellere kjøretøyet. Avataren skal passe i størrelse til kjøretøyet.

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 må benytte "Increment on Save" slik at det dannes en logg over hvordan du har arbeidet (alle versjoner). 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)  
Avatarens likhet med degselv; Tekstur/utseende (4),  
Detaljrikdom i de enkelte komponenter i konstruksjonen (1),  
Modelleringsteknikk (oppløsning,polygontall,homogenitet, sammenstilling) (2)  
Symmetri (hvis anvendelig), størrelsesforhold mellom de ulike deler (2)

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