# Oblig 7 - Skjelett

Basert på det som er gjennomgått i modul 1..5 skal du rigge avataren fra forutgående øving med et skjelett. Vær oppmerksom på at det ikke er snakk om en biped her. Du må bruke "bones" og deretter modifikatoren "skin" hvor etter du må justere "envelopene" på de enkelte lemmer/bones slik at skjelettets bevegelser forflytter de riktige delene av figuren. Legg til arm- og fotrigger (som vist i slutten av kapittel 23 i boka) samt Inverse Kinematics (IK) som du kan benytte i animasjon.

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)  
Detaljer i skjelettet og dets kobling til mesh (enveloper) (4),  
Rigging og IK (2)  
Modelleringsteknikk (oppløsning,polygontall,homogenitet, sammenstilling) (2)  
Samenheng mellom de ulike deler i skjelettet (1),  
Bonus: en enkel animasjon av avataren(2)

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