

**Obligatorisk oppgave 1 MMT336:
Leveringsfrist: Fredag 27. november klokken 14.00**

Oppgaven:

Skap en liten setting bestående av tre hard-surface 3d-modeller. Dette skal være med utgangspunkt i et konsept. Dette kan være din egen konseptskisse eller noen andres. (eksempel: en stol, et bord og en lampe.)

Modellering:

Modellene skal bestå av et moderat antall polygoner, og helst være "low-poly". Disse vil dermed kunne fungere som "assets" i en interaktiv applikasjon, eller en noe enkel animasjon. Modellene skal ha en fornuftig topologi, og hovedsakelig bestå av firkanter (quads). Ellers skal de også være teknisk korrekte, uten f.eks doble faces, eller reverserte normals.

UV-mapping:

UV-mappingen skal utføres med tanke på minimal strekk i teksturen, med de ulike facene proposjonelt godt representert. Hver modell skal ha en helhetlig UV-layout med god utnyttelse av plassen. Denne skal dessuten være fri for overlappende UVer.

Teksturering:

Hver modell skal ha en color-map. Denne kan med fordel skapes ved hjelp av fotomanipulasjon i Photoshop. Oppløsningen her skal ligge på 2048 x 2048 piksler (2k), og lagres i formatet .tga (Targa).

Innlevering og formater:

Alle elementene under leveres i en samlet mappe som navngis
Oblig1_ Fornavn_Etternavn

-Et enkelt rendret bilde av settingen. (.tga) 2048x2048

-Et rendret bilde av settingen med wireframes. (.tga) 2048x2048
Her skal polycount oppgis under hvert objekt.

-Color-map, hvor UV-layout også er synlig. (.tga) 2048x2048

-Hele Maya-prosjektmappen innleveres også. Denne skal være logisk i henhold til filstruktur.

Alle datafiler brennes på data-dvd eller cd, og leveres til studentekspedisjonen på HiNT i to eksemplarer. Platene skal tydelig markeres "Oblig1 MMT336 fornavn og etternavn".

NB: Personlig innlevering er påkrevd, og registreres.

