Tekstur er det behov for i mange sammenhenger. Gode teksturer er også tidkrevende å lage, spesielt de som skal kunne flislegges sømløst i alle retninger. For å utfordre deg på dette området skal du lage 2 teksturer. Begge teksturer skal passe på vehiklene du tegner i øving 1. Av årsaker som vil bli klarere senere skal teksturene ha en størrelse lengde - bredde som er innenfor 2^n hvor n=[5,6,7,8,9] pixler.

Teksturene skal være egenprodusert og skal være basert på fotografi. De kan IKKE være en eller annen homogen RGB-farge, eller dataprodusert støymodulert grafikk. Du kan bruke (mobil)kamera, eller andre bilder som er dine egne, eller andre kilder du har eierskap til. Bruk Photoshop eller tilsv. verktøy for å redigere bildene slik at de kan flislegges. Det er essensielt at teksturen skal kunne fliselegges og fremstå homogent uten skjøter. Du kan få et hint om hvordan du går frem ved å se på denne presentasjonen:<https://fossestua.hin.no/p98377858/>. I akkurat denne presentasjonen er resultatet en "mønster" som er for lite egnet som besvarelse på øvingen. Det må være noe mer variasjon i teksturen.

OBS! Det er liten vits i å lage teksturer av tilnærmet homogene farger. Det er 3dsMax mye bedre på en dine teksturer. **Tekstur benyttes når vi vil gjengi et mønster/bilde som det vil være vanskelig å gjenig/lage på annen måte**. Derfor, lag teksturer som har mønster eller tekstur. Eksempler er murvegg, strietapet, treverk, rust, etc. Lever inn på It's Learning 2 teksturer. Lever også inn originale bilder du har tatt utgangspunkt i. Teksturer med for lite "mønster" i, vil bli refusert begrunnet i ovenstående. Her er et eksempel på hva som er ok.