**Modul 4 Øving 5 Bane**

Basert på det som er gjennomgått i modul 1 og 2 og 3 skal du modellere "resebanen/kjøretøyløype" med tribune og fasiliteter til ditt kjøretøy som du modellerte i "Modul 2 Øving 4 Kjøretøy".

Du må modellere med tanke på skalering til kjøretøyet. Dersom du bruker samme Unit setup som skissert i øving "Modul 2 Øving 4 Kjøretøy", men endrer Display Units Scale til "Meters", deretter tegner en boks lokalisert til (xyz) 0,0,0 med størrelse 150m,150m,30m har du et område som begrenser "bounding boks for miljøet.

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. Sett inn kjøretøyet ditt inn på "banen" etter at du har modelert den ferdig

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)  
Mengden modellerte elementer og tilhørende Tekstur/utseende (4),  
Detaljrikdom i de enkelte komponenter i konstruksjonen (1),  
Modelleringsteknikk (Units og størrelse, oppløsning, polygontall, homogenitet, sammenstilling) (2)  
Symmetri (hvis anvedelig), størrelsesforhold mellom de ulike deler (2),  
Bonus: Valgfri animasjon (1)

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