# Oblig 8 - Belysning

|  |  |
| --- | --- |
|  | Basert på det som er gjennomgått i modul 1..6 lyssette den sammensatte banen, kjøretøyet og karakteren i en stemning som tilsvarer "kveldssol" (se i boka kap 25). Rendering må fungere uten feilmeldinger. Dette er en øvelse i å bruke lyspunkter. Du skal derfor ikke benytte deg av "Daylight System"  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) Lyspunkter og effekter(4), Antall lyspunkter og utnyttelse av disse(1), Rendringstid og feilmeldinger (2) Bonus: en enkel valgfri animasjon(2),  Ved innlevering av versonsnummerert .max-filer vil fil med høyest nummer være grunnlaget for vurdering |