



Sedinta 1

1. **Construirea unui base mesh pentru personaj**
 - Proportii
 - Modelarea palmelor
 - Modelarea capului

Sedinta 2

1. **Constructia elementelor personajului**
 - Incaltaminte
 - Imbracaminte
 - Props, etc

Sedinta 3

1. **Detalierea elementelor personajului**
 - Constructia detaliilor
 - Lucru cu brush-uri de timp IMM

Sedinta 4

1. **Texturarea elementelor personajului**
 - Texturarea fetei
 - Utilizarea spotlight-ului pentru texturare

Sedinta 5

1. **Constuirea unui low-poly**
 - Mapare

Sedinta 6

1. **Extractia texturilor in zbrush, 3d max si Xnormals**

Sedinta 7

1. **Finisarea texturilor in photoshop**

Sedinta 8

1. **Incarcarea modelului in marmoset si finisarea imaginii finale**