



3D STUDIO MAX  
SUBSTANCE PAINTER  
SKETCHFAB  
xNORMAL  
TOPOGUN  
MARMOSSET TOOLBAG

## Introducere in animatia de personaj

### Sedinta 1

1. Prezentarea structurii cursului, a infrastructurii si a materialelor de studiu
2. Recapitulare workflow general pentru un game-ready asset
3. Notiuni de topologie pentru low, medium si highpoly asset de tip organic
4. Retopologizare cu 3Ds Max
5. Creare UV-uri
6. Prezentare optiuni pentru proiectul intermediar

### Sedinta 2

1. Prezentare software auxiliar pentru baking si texture
2. Tipuri de mape necesare in texturare
3. Prezentarea procesului de bake in xNormal
4. Operatiuni si toll-uri in Photoshop specifice post-bake

### Sedinta 3

1. Aplicare notiuni invatate pe un asset nou
2. Retopologizare folosind Topogun
3. Texturare in Photoshop

### Sedinta 4

1. Crearea mapelor aditionale pentru textura finala (Specular, Glossiness, Glow)
2. Prezentare Sketchfab + setup scena
3. Randare si post-productie in Photoshop
4. Redare proiect intermediar

### Sedinta 5

1. Prezentarea structurii cursului, a infrastructurii si a materialelor de studiu
2. 3Ds Max - interfata extinsa si personalizare
3. Notiuni avansate pentru crearea unui highpoly de tip hard surface
4. Tool-uri avansate de modelare
5. Prezentare optiuni pentru proiectul final

### Sedinta 6

1. Crearea lowpoly-ului
2. Crearea UV-urilor
3. Procesul de bake specific hard surface si tipurile de mape
4. Baking in xNormal si 3Ds Max



3D STUDIO MAX  
SUBSTANCE PAINTER  
SKETCHFAB  
xNORMAL  
TOPOGUN  
MARMOSSET TOOLBAG

## Introducere in animatia de personaj

### Sedinta 7

1. Workflow pentru Physically Based Rendering
2. Introducere in Substance Painter
3. Mapare cu texturi tilabile

### Sedinta 8

1. Finalizare proces de texturare in Substance Painter
2. Optimizarea texturilor de export
3. Introducere in Marmoset Toolbag
4. Realizarea unui render de portofoliu
5. Predare proiect final