

## **Structură curs Intro to 3D Max**

### **Lecția 1:**

- Navigarea în 3Ds Max
- Primitive
- Tab-ul de modelare
- Analizarea unui concept
- Încărcarea referințelor în viewport-uri
- Modelarea unui asset simplu

### **Lecția 2:**

- Organizarea scenei
- Optimizarea unui asset
- Adăugarea detaliilor
- Organizarea UV-urilor și exportul de ghiduri pentru textură
- Texturi diffuse de bază

### **Lecția 3:**

- Materiale
- Utilizarea texturilor unice sau repetitive
- Exportul modelului pentru prezentare
- Verificarea modelului în software similar unui engine de joc video (Marmoset Toolbag)
- Workflow - modelarea unei scene mai complexe
- Compoziția unei scene și crearea unui blockout inițial
- Planificarea și managementul scenei

#### **Lecția 4:**

- Detalii
- Planificarea spațiului de textură
- Folosirea optimă a texturilor care folosesc canalul alpha sau geometrie adițională
- Verificarea scenelor încă nefinalizate
- Modelarea cu scopul de a urmări textura

#### **Lecția 5:**

- Abordarea criticii
- Înglobarea de elemente adiționale în scena
- Randarea asset-ului folosind Marmoset Toolbag
- Cum să îți prezinți proiectul în mod profesionist

#### **Lecția 6:**

- Corecții
- Prezentarea proiectelor finale