

[3Ds MAX]

1. 폴리곤 모델링(Polygon Modeling)
2. 맵 좌표 추출하기(Unwrap UVW)
3. OBJ 확장자로 익스포트

[Z-Brush]

4. 스컬핑(Sculpting)
5. 폴리페인팅(Polypainting)
6. 레이어 합침-마스크맵 추출(Mask Map)
7. 결과물 최적화하기: Decimation Master→'Freeze borders', 'Keep UVs' 체크→Decimate All

[Adobe Photoshop]

8. 디퓨즈맵(Diffuse Map) 완성(폴리페인팅 결과물+마스크맵)

[3Ds MAX]

9. 노말 맵 추출
10. 엠비언트 어클루전(A . O Map) 맵 추출
11. 재질편집기
 - 디퓨즈(Diffuse Color) 적용: 폴리페인팅 결과물+마스크 맵
 - 스펙큘러(Specular Level) 적용: 엠비언트 어클루전 맵(A . O Map)
 - 범프(Bump) 적용: 노말 맵