

Rozdział 1. Pierwsza postać: Pinokio (5)

- Początek (5)
- Proste bryły (Primitives) (13)
- Obiekty siatkowe (Mesh) (23)
- Przygotowanie "skóry" (31)
- Włosy, nowa specjalność 3ds max (44)
- Proboolean; łączenie brył (51)

Rozdział 2. Pierwsza scena: ławka pod oknem (55)

- Modelowanie wnętrza (55)
- Kamera i podstawowe oświetlenie sceny (73)
- Materiały (78)
- Realistyczne oświetlenie wnętrza (95)
- Realistyczne oświetlenie na zewnątrz, czyli Pinokio wychodzi z domu (101)

Rozdział 3. Skóra i szkielet, czyli jak przygotować postać do animacji (109)

- Przygotowanie sceny (109)
- Gotowy szkielet humanoida (Biped) (116)
- Nakładanie skóry na szkielet (122)

Rozdział 4. Animacja postaci (127)

- Swobodna animacja (Freeform) (127)
- Animowanie za pomocą śladów stóp (Footsteps) (133)
- Łączenie sekwencji ruchu (138)

Rozdział 5. Inne rodzaje animacji (145)

- Animacja modyfikatorów i parametrów początkowych obiektów (146)
- Animacja transformacji (150)
- Upadek (163)
- Tkanina (167)
- Uwagi końcowe (177)