

Rozdział 1. Modelowanie postaci (5)

- Początek (5)
- Proste bryły (Primitives) (16)
- Obiekty siatkowe (28)
- Materiały (40)
- Włosy i ubranie (56)

Rozdział 2. Budowanie sceny (79)

- Modelowanie wnętrza (80)
- Materiały (106)
- Kamera i podstawowe oświetlenie sceny (119)
- Realistyczne oświetlenie wnętrza (129)
- Realistyczne oświetlenie na zewnątrz, czyli Pinokio wychodzi z domu (135)

Rozdział 3. Skóra i szkielet, czyli jak przygotować postać do animacji (147)

- Przygotowanie skóry (147)
- Gotowy szkielet humanoida (Biped) (151)
- Nakładanie skóry na szkielet (159)

Rozdział 4. Animacja (165)

- Przygotowania (166)
- Klucze animacji (173)
- Kontrolery animacji (184)
- Animowane światła, materiały i efekty (195)
- Biped (209)
- Łączenie sekwencji ruchu (225)
- Końcowe poprawki, rendering i montaż filmu (230)