

Rozdział 1. Modelowanie postaci (5)

- Początek (5)
- Proste bryły (Primitives) (15)
- Obiekty siatkowe (27)
- Materiały (38)
- Włosy i ubranie (53)

Rozdział 2. Budowanie sceny (73)

- Modelowanie wnętrza (74)
- Materiały (99)
- Kamera i podstawowe oświetlenie sceny (113)
- Realistyczne oświetlenie wnętrza (122)
- Realistyczne oświetlenie na zewnątrz, czyli Pinokio wychodzi z domu (127)

Rozdział 3. Skóra i szkielet, czyli jak przygotować postać do animacji (135)

- Przygotowanie skóry (135)
- Gotowy szkielet humanoida (Biped) (139)
- Nakładanie skóry na szkielet (147)

Rozdział 4. Animacja (151)

- Przygotowania (151)
- Klucze animacji (158)
- Kontrolery animacji (169)
- Animowane światła, materiały i efekty (180)
- Biped (193)
- Łączenie sekwencji ruchu (206)
- Końcowe poprawki, rendering i montaż filmu (212)
- O czym warto pamiętać (223)