

Spis treści

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