

# Sommaire

---

Introduction .....	7
Chapitre 1 : Les bases de 3ds max. ....	17
Chapitre 2 : Les bases de la modélisation. ....	81
Chapitre 3 : La modélisation à partir de formes .....	139
Chapitre 4 : La modélisation de surfaces .....	199
Chapitre 5 : La modélisation par combinaison d'objets. ....	237
Chapitre 6 : La modélisation architecturale .....	261
Chapitre 7 : Les transformations et les modificateurs .....	325
Chapitre 8 : L'habillage de la scène .....	387
Chapitre 9 : Les caméras et lumières .....	471
Chapitre 10 : L'animation .....	549
Chapitre 11 : L'animation de personnages avec Character studio. ....	651
Chapitre 12 : Le rendu et le banc de montage .....	721
Index .....	771
Table des matières .....	777