

# **Animacja 3D I model złożeniowy pistoletu Walther P83 w programie 3DS MAX**

**Wstęp..... 3**

**Rozdział 1.**

Pojęcia animacji komputerowej

1.1 Rodzaje animacji..... 5

1.1.1. Animacja 2D jako pierwszy rodzaj animacji komputerowej  
.....5

1.1.2. Animacja 3D jako drugi rodzaj animacji komputerowej.....  
8

1.1.3. Zastosowanie Renderingu w animacji komputerowej .....9

1.2. Zastosowanie animacji w:..... 10

1.2.1. Grach komputerowych .....10

1.2.2. Filmach .....11

**Rozdział 2.**

**Metody modelowania 3D**

2.1. Modelowanie podstawowe .....12

2.2. Modelowanie złożone .....13

2.2.1. Czym są obiekty typu Editable Poly i Editable Mesh  
.....13

2.2.2. Czym są obiekty typu Patch .....14

2.2.3. Czym są obiekty typu NURBS .....15

**Rozdział 3.**

**Modelowanie w 3D Studio MAX Poszczególnych elementów**

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1. Modelowanie magazynka pistoletu Walther P83.....                  | 17 |
| 3.2. Modelowanie szkieletu pistoletu Walther P83.....                  | 23 |
| 3.3. Modelowanie zamka pistoletu Walther P83.....                      | 33 |
| 3.4. Modelowanie sprężyny oporowo-powrotnej pistoletu Walther P83..... | 40 |
| 4. Tworzenie animacji załadowania pistoletu Walther P83 .....          | 42 |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Zakończenie.....</b> | <b>46</b> |
|-------------------------|-----------|

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Wykaz literatury .....</b> | <b>47</b> |
|-------------------------------|-----------|

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>Spis rysunków .....</b> | <b>48</b> |
|----------------------------|-----------|