

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 komputerowej9

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

1.2.1. Grach komputerowych10

1.2.2. Filmach11

Rozdział 2.

Metody modelowania 3D

2.1. Modelowanie podstawowe12

2.2. Modelowanie złożone13

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

2.2.2. Czym są obiekty typu Patch14

2.2.3. Czym są obiekty typu NURBS15

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

Zakończenie..... 46

Wykaz literatury47

Spis rysunków48