



Wykreuj swój własny,
trójwymiarowy świat!

Ćwiczenia praktyczne

3ds max 2010

▼ Podstawy modelowania

- czyli gdzie skierować
pierwsze kroki

▼ Modelowanie postaci

i sceny - czyli jak
zbudować bohatera
swojej animacji
i jego świat

▼ Animacja - czyli

co zrobić, by Twoja
postać w końcu ożyła

Joanna Pasek



Helion



*Dalsza część książki dostępna w wersji
pełnej.*

