

3DS MAX 4. Ćwiczenia praktyczne

Jacek Miklasiewicz

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"3DS MAX 4. Ćwiczenia praktyczne"

Jest to lista błędów znalezionych po opublikowaniu książki, zgłoszonych i zaakceptowanych przez naszą redakcję. Pragniemy, aby nasze publikacje były wiarygodne i spełniały Twoje oczekiwania. Zapoznaj się z poniższą listą. Jeśli masz dodatkowe zastrzeżenia, możesz je zgłosić pod adresem https://ebookpoint.pl/user/erraty

Strona	Linia	Jest	Powinno
26	16 od góry	Twist ustaw wartość amount na 30	Twist ustaw wartość angle na 30