



Direct3D. Programowanie grafiki trójwymiarowej w DirectX. Biblia

Julio Sanchez, Maria Canton

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Direct3D. Programowanie grafiki trójwymiarowej w DirectX. Biblia"

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://helion.pl/user/erraty>

| Strona | Linia | Jest | Powinno |
|--------|-------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| 146 | wiersz 13 od góry | hlInstance jest uchwytem ikony | hlCon jest uchwytem ikony |