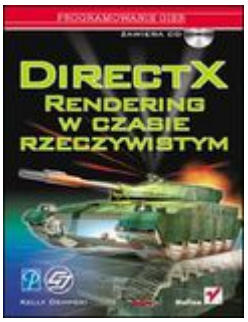


# DirectX. Rendering w czasie rzeczywistym

## Kelly Dempski

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
**"DirectX. Rendering w czasie rzeczywistym"**

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 |
|---|---|---|---|
| 32 | Rysunek 2.2. | Nowa długosc wynosi 1,0 | Nowa długość wynosi 1,0 |
| 38 | 5 | .(jak np.MMX,czy też 3Dnow) | (jak np.MMX,czy też 3D-Now!) |
| 50 | 17, 18 | z mniejszą głębokością kolorów. | z mniejszą głębią kolorów. |
| 73 | 12 | [katalog SDK]MultimediaCommonInclude | [katalog SDK]SamplesMultimediaCommonIncl |
| 76 | 9 od dołu | g_wAplikacjiHosta = New KAplikacjiHosta(); | g_wAplikacjiHosta = new KAplikacjiHosta(); |
| 77 | 10 | LRESULT WINAPI ProcObsKomunikatowWe((HWND uchwyt, UINT Komunikat, WPARAM wParam, LPARAM lParam); .... | LRESULT WINAPI ProcObsKomunikatowWe(HWND uchwyt, UINT Komunikat, WPARAM wParam, LPARAM lParam) .... |
| 77 | 10, 11 | LRESULT WINAPI ProcObsKomunikatowWe(HWND uchwyt, UINT Komunikat, WPARAM wParam, LPARAM); | LRESULT WINAPI ProcObsKomunikatowWe(HWND uchwyt, UINT Komunikat, WPARAM wParam, LPARAM) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 79 | 16 | return DefWindowProc(hWnd, Komunikat, wParam, lParam); | return DefWindowProc(uchwyt, Komunikat, wParam, lParam); |
| 79 | 7 | LRESULT WINAPI CHostApplication::ProcObsKomunikatow(.... | LRESULT WINAPI KAplikacjiHosta::ProcObsKomunikatow |
| 80 | Rysunek 6.3 | | Na rys nku 6.3 jest zdublowany blok Zarejestrowanie Klasy Okna. Po komunikacie Quit powinien być blok Wyrejestrowanie klasy okna . |
| 85 | 13 | Drugi parametr określa typ urządzenia, który nas interesuje | Drugi parametr określa typ urządzenia, które nas interesuje |
| 97 | 18 | Poniższa funkcja tworzy podstawowy... | Poniższe funkcje tworzą podstawowy... |
| 130 | 18 od dołu | nieprzewidziane wyniki. | nieprzewidywalne wyniki. |
| 161 | Rysunek 11.3. | Intensywnosc światła | Intensywność światła |
| 195 | 21 od dołu | Następnie można już zwolnić samą powierzchnie. | Następnie można już zwolnić samą powierzchnię. |
| 235 | 16 od dołu | układ geForce3 | układ GeForce3 |