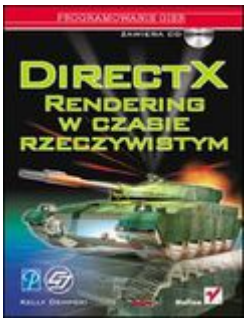

DirectX. Rendering w czasie rzeczywistym

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