OpenGL. Programowanie gier

Kevin Hawkins, Dave Astle

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"OpenGL. Programowanie gier"

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	
43	43	BeginPaint(hwnd, &ps); EndPaint(hwnd, &ps);	BeginPaint(h &paintStru EndPaint(h &paintStru
55	1. w ramce	MSDrN	MSDN
55	ramka, 4 wiersz	http://msdn.nicrosoft.com	http://msdn.micr
68	5. od góry	memset(&dmScreenSettings,0,sizeof(dmScreenSettings));	memset(&devModeScreen,0,s
68	6. od góry	devModeScreen.dmSize = sizeof(dmScreenSettings);	devModeScreen = sizeof(devMode
74	19	A.B>0, jeśli kąt pomiędzy wektorami A i B jest większy od 90 stopni	A.B

76	4 i 5od dołu	C = k * M = 2 * | 1 3 | = |(2*1) (2*3) | = | 2 6| |(2*2) (2*0) | | 4 0 |	C = k * M = 2 = |(2*1) (2*3) | | 2 0 | |(2*2) (2 0 |
78	1	wiersz |n00 n01 n02| jest umieszczony jako pierwszy wiersz macierzy M	powinien to pierwszy w macierzy
81	2	M_OZ = |cos(fi) -sin(fi) 0 0| |sin(fi) cos(fi) 0 0| |0 0 0 1| |0 0 0 1|	M_OZ = |cos(f 0 0| |-sin(fi) cos(f |0 0 0 1 |0 0 0 1
94	1. od góry	void geGetBooleanv(GLenum pname,GLboolean *params);	void glGetBooleanv(pname,GLbo *params
94	2. od góry	void geGetDoublev(GLenum pname,GLdouble *params);	void glGetDoublev(pname,GLd *params
94	3. od góry	void geGetFloatv(GLenum pname,GLfloat *params);	void glGetFloatv(G pname,GLf *params
94	4. od góry	void geGetIntegerv(GLenum pname,GLint *params);	void glGetIntegerv(pname,GLint *p
107	6-8 od dołu	glVertex(-2.0, -1.0, 0.0); glVertex(3.0, 1.0, 0.0); glVertex(0.0, 3.0, 0.0);	glVertex3f(-2. 0.0); glVertex3f(3. 0.0); glVertex3f(0. 0.0);

116	3. od dołu	glRotatef(roll, 1.0f, 0.0f, 0.0f);	glRotatef(pitc 0.0f, 0.0
117	5 od dołu	(5, 4,33)	(4,3)
131	9 od dołu	hwnd = CreateWindowEx(NULL,	hwnd = CreateWindowEx(
150	18	normal[0] = vector1[1]*vector2[2] - vector1[2]*vector2[2]	normal[0 vector1[1]*vec vector1[2]*ve
150	4	z wierzchołka P2	z wierzchoł
160	2. pod tabelą 6.3	glLightfv(GL_LIGHT0, GL_ATTENUATION, 4.0f);	glLightfv(GL_L GL_CONSTANT_AT 4.0f);
163	10 od dołu	void glMaterialf(GLenum face, GLenum pname, TYPE param);	void glMaterialfv(G face, GLenum TYPE para
165	10 od dołu	glLightModel(GL_LIGHT_MODEL_AMBIENT, ambientLightModel);	glLightModelfv(GL_LIGHT ambientLight
165	9, 10	void glLightModel[if](GLenum pname, TYPE param); void glLightModel[if]v(GLenum pname, TYPE *param);	void glLightModelf(pname, TYPE p void glLightModelfv(pname, TYPE *
190	18 od dołu	BITMAPFILEHEADERbitmapFileHeader;	BITMAPFILEH bitmapFileH
190	29	unisgned chartempRGB;	unisgned c tempRG

191	24	for (imageIdx = 0; imageIdx biSizeImage; imageIdx+=3)
		
		tempRGB = bitmapImage[imageIdx]; bitmapImage[imageIdx] = bitmapImage[imageIdx + 2]; bitmapImage[imageIdx + 2] = tempRGB;
			for (imageId
			imageIdx biSiz
			imageIdx+
			
			tempRGB
			bitmapImage[im
			bitmapImage[i
			=
			bitmapImage[im
			bitmapImage[i
			= tempR

193	2 od dołu	warto□ść 0 x 00 = 24 bity, warto□ść 0 x 08 = 32-bity	warto□ść 0x0 bity, warto□ść 32 bity
208	22. od góry	Parametr param reprezentuje	Parametr ta reprezent
209	10. od góry	a parametr pname wartość GL_TEXTURE_ENV, która	a parametr p wartość GL_TEXTURE_EN która
209	10,11	GL_TEXTURE_ENV, a parametr pname warto□ść GL_TEXTURE_ENV	GL_TEXTURE_ parametr pr warto□ś GL_TEXTURE_EN
213	4 od dołu	glBuild2DMipmaps	gluBuild2DMi
218	5	for(xIdx = 35; xIdx >=0; xIdx--)	for(xIdx = 3 >0; xIdx
227	9-6 od dołu	#define MAP_X32 #define MAP_Z32 #define MAP_SCALE20.0f #define PI3.14159	#define MAP #define MAP #define MAP_ 20.0f #define PI 3.
242	6 od dołu	PI 3.14195	PI 3.141

259	4 od dołu	texture_t *LoadTextureFile(char *filename)	texture_ *LoadLightMa *filenam
269	6 od dołu	istnieją efektywniejsze polecenia obsługi tekstu, które omówione zostaną wkrótce).	istnieją efektyw polecenia ob tekstur, kt omówione zo wkrótce
273	6 od dołu	glNewList(g_cube, GLCOMPILE);	glNewList(g_ GLCOMPIL
281	4 od dołu	GLuint g_indexArray[MAP_X*MAP_Z*6]	GLuint g_indexArray[MAP 1)*2]
286	6 od dołu	glBaseList()	glListBas
289	10	glColor2f()	glColor3
322	13	glRotatef(objectAngle, 1.0f, 1.0f, 0.0f);	glRotatef(obje 1.0f, 0.0f, 0
337	3 od dołu	funkcja x	funkcja f
526	4 od dołu	A*x + B*y + C*z - D =	A*x + B*y + C = 0

Poniżej znajduje się lista błędów znalezionych przez czytelników, ale jeszcze nie potwierdzonych przez Redakcję:

Strona	Linia	Jest	Powinno
162	**18 od góry**	**glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, ambientLight);**	**glLightfv(GL_LIGHT0, GL_DIFFUSE, diffuseLight);**