



# 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://ebookpoint.pl/user/erraty>

| Strona | Linia        | Jest                                                                                                          | Powinno                                                                                                     |
|--------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 32     | Rysunek 2.2. | Nowa długość 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) IParam); .... | LRESULT WINAPI ProcObsKomunikatowWe(HWND uchwyt, UINT Komunikat, WPARAM wParam, LPARAM lParam) IParam) .... |

|     |                                               |                                                                                                         |                                                                                                                                                      |
|-----|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 77  | 10, 11                                        | LRESULT WINAPI<br>ProcObsKomunikatowWe(HWND<br>uchwyt, UINT<br>Komunikat, WPARAM<br>wParam,<br>LPARAM); | LRESULT WINAPI<br>ProcObsKomunikatowWe(HWND<br>uchwyt, UINT<br>Komunikat, WPARAM<br>wParam,<br>LPARAM)                                               |
| 79  | 16                                            | return<br>DefWindowProc(hWnd,<br>Komunikat, wParam,<br>lParam);                                         | return<br>DefWindowProc(uchwyt,<br>Komunikat, wParam,<br>lParam);                                                                                    |
| 79  | 7<br>CHostApplication::ProcObsKomunikatow(... | LRESULT WINAPI<br>KApplikacjiHosta::ProcObsKomunikatow(...                                              | LRESULT WINAPI<br>KApplikacjiHosta::ProcObsKomunikatow(...                                                                                           |
| 80  | Rysunek<br>6.3                                |                                                                                                         | Na rys nku 6.3 jest<br>zdublowany blok<br>Zarejestrowanie Klasy<br>Okna. Po komunikacie<br>Quit powinien być blok<br>Wyrejestrowanie klasy<br>okna . |
| 85  | 13                                            | Drugi parametr<br>określa typ<br>urządzenia, który nas<br>interesuje                                    | Drugi parametr<br>określa typ<br>urządzenia, które nas<br>interesuje                                                                                 |
| 97  | 18                                            | Poniższa funkcja<br>tworzy podstawowy...                                                                | Poniższe funkcje<br>tworzą podstawowy...                                                                                                             |
| 130 | 18 od<br>dołu                                 | nieprzewidziane<br>wyniki.                                                                              | nieprzewidywalne<br>wyniki.                                                                                                                          |
| 161 | Rysunek<br>11.3.                              | Intensywność światła                                                                                    | Intensywność światła                                                                                                                                 |
| 195 | 21 od<br>dołu                                 | Następnie można już<br>zwolnić samą<br>powierzchnię.                                                    | Następnie można już<br>zwolnić samą<br>powierzchnię.                                                                                                 |
| 235 | 16 od<br>dołu                                 | układ GeForce3                                                                                          | układ GeForce3                                                                                                                                       |