

Język Cg. Programowanie grafiki w czasie rzeczywistym

Randima Fernando, Mark J. Kilgard

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Język Cg. Programowanie grafiki 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
4	26	krytyckom	krytykom
31	23	OpneGL	OpenGL
78	10	float4	**float4**
89	27	[	(