



# Direct3D. Programowanie grafiki trójwymiarowej w DirectX. Biblia

Julio Sanchez, Maria Canton

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

**"Direct3D. Programowanie grafiki trójwymiarowej w DirectX. Biblia"**

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                   |
|--------|-------------------|--------------------------------|---------------------------|
| 146    | wiersz 13 od góry | hlInstance jest uchwytem ikony | hlcon jest uchwytem ikony |