

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	hInstance jest uchwytem ikony	hIcon jest uchwytem ikony