

OpenGL. Księga eksperta

Richard S. Wright jr, Michael Sweet

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"OpenGL. Księga eksperta"

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
9	wiersz 2 od góry	AuxSolidCylinder	auxSolidcylinder
10	wiersz 13 od góry	glGetLastError	glGetError
10	wiersz 14 od góry	glGetLastError	glGetError
21	wiersz 7 od góry	...na ostatnim roku, kiedy studia rzucając się...	...na ostatnim roku, kiedy rzucił studia rzucając się...
27	wiersz 14 od góry	Zakładam, ze znasz, którego używasz kompilator...	Zakładam, że znasz kompilator, którego używasz...
35	wiersz 12 od góry	Jedynie programowe, "ogólne" implementacje OpenGL...	Jednak programowe, "ogólne" implementacje OpenGL...

37	wiersz 14 od góry	IRIS Indigi	IRIS Indigo
54	tab. 3.2.3.	błędna ostatnia kolumna	ostatnie przyrostki sa przesunięte - powinny znajdować się o wiersz niżej.
67	wiersz 2 od dołu	...zmiany rozmiaru okna zmieniana się rozmiary obszaru...	...zmiany rozmiaru okna zmieniane są rozmiary obszaru...
70	wiersz 16 od góry	glOrtho (0.0f, 250.0f, 0.0f, 250.0f*h/w, 1.0f, -1.0f);	glOrtho (0.0f, 250.0f, 0.0f, 250.0f*h/w, -1.0f, 1.0f);
70	wiersz 18 od góry	glOrtho (0.0f, 250.0f*w/h, 0.0f, 250.0f, 1.0f, -1.0f);	glOrtho (0.0f, 250.0f*w/h, 0.0f, 250.0f, -1.0f, 1.0f);
72	wiersz 12 od góry	void glOrtho (GLdouble lewa, GLdouble prawa, Gldouble dolna, GLdouble górna, GLdouble blizsza, GLdouble dalsza);	glOrtho glOrtho(minX, maxX, minY, maxY, minZ, maxZ);
73	wiersz 10 od góry	glOrtho (0.0f, 250.0f*w/h, 0.0f, 250.0f, 1.0f, -1.0f);	glOrtho (0.0f, 250.0f*w/h, 0.0f, 250.0f, -1.0f, 1.0f);
73	wiersz 8 od góry	glOrtho (0.0f, 250.0f, 0.0f, 250.0f*h/w, 1.0f, -1.0f);	glOrtho (0.0f, 250.0f, 0.0f, 250.0f*h/w, -1.0f, 1.0f);
75	wiersz 13 od dołu	glOrtho (0.0f, windowWidth, 0.0f, windowHeight, 1.0f, -1.0f);	glOrtho (0.0f, windowWidth, 0.0f, windowHeight, -1.0f, 1.0f);
78	wiersz 4 od dołu	auxWireTeapot(50.0f);	auxSolidTeapot(50.0f);

81	wiersz 1 od dołu	auxInitWindow(BYTE *titleString);	auxInitWindow(GLbyte *titleString);
82	wiersz 14 od góry	auxKeyFunc(GLint key, void(*function(void));	auxKeyFunc(GLint key, AUXKEYPROC func);
82	wiersz 17 od góry	-	AUXKEYPROC jest zdefiniowane jako typedef void (CALLBACK* AUXKEYPROC)(void);
82	wiersz 6 od góry	GLBYTE: Wskaznik...	titleString GLbyte: Wskaznik...
87	wiersz 14 od dołu	AuxSolidCylinder	auxSolidCylinder
97	wiersz 10 od góry	void glOrtho (GLdouble left, GLdouble right, Gldouble bottom, GLdouble top, GLdouble near, GLdouble far);	void glOrtho (minX, maxX, minY, maxY, minZ, maxZ);
97	wiersz 22 od góry	left	minX
97	wiersz 23 od góry	right	maxX
97	wiersz 24 od góry	bottom	minY
97	wiersz 25 od góry	top	maxY

97	wiersz 26 od góry	near	minZ
97	wiersz 27 od góry	far	maxZ
105	wiersz 13 od góry	W tym momencie OpenGL wie już, w którym...	W tym momencie OpenGL wie juz, w którym...
126	wiersz 3 od dołu	glString(GL_EXTENSION)...	glGetString(GL_EXTENSION)...
130	wiersz 10 od góry	glCallLists(3,GL_UNSIGNED_BYTE,"Ops	glCallLists(6,GL_UNSIGNED_BYTE,"OpenGL");
133	wiersz 7 od góry	glErrorString	gluErrorString
145	wiersz 12 od góry	glLineSample	glLineStipple
147	wiersz 5 od góry	glLoadEntity	glLoadIdentity
156	wiersz 10 od dołu	GL_LINES	GL_LINE_STRIP
157	wiersz 9 od góry	GL_LINE_STRIPS	GL_LINE_STRIP
205	wiersz 2 od góry	...w odniesieniu pozornego obiektu...	...w odniesieniu do pozornego obiektu...

210	wiersz 10 od dołu	...o większej szerokości dwa razy niż wysokości...	...o szerokości i głębokości dwa razy większej niz wysokości...
226	wiersz 3 od góry	glFrustum(-100.0f,100.0f,-100.0f,100.0f,0.0f,100.0f);	glFrustum(-100.0f,100.0f,-100.0f,100.0f,1.0f,100.0f);
256	wiersz 16 od góry	138 10 0010 010 2*255/7 1*255/7 2*255/3	138 10 0010 010 2*255/3 1*255/7 2*255/7
267	wiersz 5 od dołu	gdzie s reprezentuje wartość indeksu koloru piksela źródlowego (istniejącego), zaś d reprezentuje wartość koloru piksela docelowego (rysowanego).	gdzie s reprezentuje wartość indeksu koloru piksela źródlowego (rysowanego), zaś d reprezentuje wartość koloru piksela docelowego (istniejącego).
327	wiersz 9 od góry	//Wielokaty zgodne z ruchem wskazówek sa widziane z przodu,	//Wielokaty przeciwne do ruchu wskazówek sa widziane z przodu, // (domyslnie dla trójkatów)
347	wiersz 18 od góry	lists[x]=first+x+1;	lists[x]=first+x;

349	wiersze 15 i 16 od dołu	Wykonywane, lecz nigdy nie są rejestrowane w samej liści są poleceniem: glIsList, glDeleteList, glFeedbackBuffer, glSelectBuffer, glRenderMode, glReadPixels, glPixelStore, glFlush, glFinish, glIsEnabled oraz glGet.	Pewne polecenia nie są rejestrowane na liście, lecz są wykonywane natychmiast, bez względu na tryb listy wyświetlania. Są to polecenia glIsList, glGenLists, glDeleteLists, glFeedbackBuffer, glSelectBuffer, glRenderMode, glReadPixels, glPixelStore, glFlush, glFinish, glIsEnabled oraz wszystkie polecenia grupy glGet.
366	wiersz 17 od dołu	Skalowanie pikseli odnosi się do pikseli wyjściowych, a nie docelowych.	Skalowanie pikseli odnosi się do pikseli docelowych, a nie źródlowych.
479	wiersz 10 od dołu	glDepthFunction	glDepthFunc
479	wiersz 9 od dołu	glDepthFunction	glDepthFunc