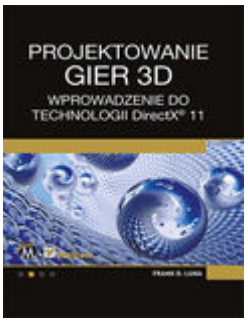

Projektowanie gier 3D. Wprowadzenie do technologii DirectX 11

Frank Luna

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Projektowanie gier 3D. Wprowadzenie do technologii DirectX 11"

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://helion.pl/user/erraty

Strona	Linia	Jest	Powinno
26	6	ftp://ftp.helion.pl/wprg3d.zip	ftp://ftp.helion.pl/przyklady/wprg3d.zip