

Errata

książki *OpenGL i GLSL (nie taki krótki kurs) Część I*

miejsce	jest	powinno być	status
46 ₆	typuAtom;	typu Atom;	
56 ¹¹	<u>sizeof</u> (GLint)	<u>sizeof</u> (int)	
73 ^{7,8}	przekstałceń	przekształceń	
150 ²	Ten ostatni	Ta ostatnia	
159 ₁	przywiązana badana	przywiązana badana	
241 ¹¹	<u>char</u> *fn	<u>char</u> *fn	
241 ₁₄	... wierzchołków w tym VAO.	... wierzchołków.	
242 ₇	ja	ją	

Errata

książki *OpenGL i GLSL (nie taki krótki kurs) Część II*

miejsce	jest	powinno być	status
261 ₁₇	<code>cross (v1, v2)</code>	<code>cross (v2, v1)</code>	
261 ₁₃	<code>dot (nv, nv)</code>	<code>dot (In[i].Normal, In[i].Normal)</code>	
300 ⁸	gdy płat ten nie jest	gdy płat ten jest	
312	brak średników na końcach linii 10–15 na listingu 17.6	ze średnikami	
330 ₁₃	W linii 38	W linii 40	
331	na listingu między liniami 10 i 11 powinna być instrukcja <code>glTexParameterI (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAX_LEVEL, 1 ? 1-1 : 0)</code> ;		
348 ₁₇	nie używamy na niego	nie używamy na nią	
351 ₆	\mathbf{p}_0 i \mathbf{p}_2	\mathbf{p}_0 i \mathbf{p}_3	
361 ³	$h(x) = 1 - 2x^2 + 2x^3$	$h(x) = 1 - 3x^2 + 2x^3$	
365 ₁₅	<code>cross (v1, v2)</code>	<code>cross (v2, v1)</code>	
365 ₁₁	<code>dot (nv, nv)</code>	<code>dot (In[i].Normal, In[i].Normal)</code>	
383 ¹	źródła światła od punktu \mathbf{c}	źródła światła \mathbf{z} od punktu \mathbf{s}	
387 ₂₀	punktu \mathbf{s} ... wektora $\mathbf{s} - \mathbf{c}$	punktu \mathbf{z} ... wektora $\mathbf{z} - \mathbf{s}$	
393 ₁₇	od punktu \mathbf{c}	od punktu \mathbf{s}	
393 ₂₅	<code>cross (v1, v2)</code>	<code>cross (v2, v1)</code>	
393 ₂₁	<code>dot (nv, nv)</code>	<code>dot (In[i].Normal, In[i].Normal)</code>	
446 ⁴	$\mathbf{p}_i = \frac{1}{2}h(\mathbf{v}_{i-1} + \mathbf{v}_i)$	$\mathbf{p}_i = \mathbf{p}_{i-1} + \frac{1}{2}h(\mathbf{v}_{i-1} + \mathbf{v}_i)$	
452 ⁷	wartość	wartość	
469 ¹⁴	zmiennej <code>partition</code>	zmiennej <code>particles</code>	
502 ¹⁴	<code>MAX_NLAYERS</code>	<code>NLAYERS</code>	
503 ¹⁴	<code>cross (v1, v2)</code>	<code>cross (v2, v1)</code>	
530 ¹¹	$n - 5$	$(n - 4)/2$	

Errata

książki *OpenGL i GLSL (nie taki krótki kurs) Część III*

miejsce	jest	powinno być	status
564 ⁸	<code>uint i, ii, m0, m1, ia, ib;</code>	<code>uint ii, m0, m1, ia, ib;</code>	
574 ₁₃	W etapie 9 do pomocniczej ...	W etapie 8 do pomocniczej ...	
632 ₁₄	<code>dot (nv[i], nv[i])</code>	<code>dot (In[i].Normal, In[i].Normal)</code>	
662 ¹¹	framentów	fragmentów	
681 ₁₀	Funkcie	Funkcje	
700 ²	a wektorem \mathbf{n}	a wektorem $-\mathbf{n}$	
708 ₃₋₁	¹² Ale aby to działanie było dobrze określone dla każdego $t \in \mathbb{R}$, liczba α musi należeć do ustalonego przedziału o długości 2π , na przykład $[-\pi, \pi)$. Wtedy jeśli $t_1\alpha, t_2\alpha \in [-\pi, \pi)$, to zachodzą równości $q^{t_1} \cdot q^{t_2} = q^{t_1+t_2}$ i $(q^{t_1})^{t_2} = q^{t_1 t_2}$.	¹² Ale aby to działanie było dobrze określone dla każdego $t \in \mathbb{R}$, liczba α musi należeć do przedziału $(-\pi, \pi)$. Wtedy jeśli $t_1\alpha, t_2\alpha \in (-\pi, \pi)$, to zachodzą równości $q^{t_1} \cdot q^{t_2} = q^{t_1+t_2}$ i $(q^{t_1})^{t_2} = q^{t_1 t_2}$. Jeśli $q = (a, \mathbf{0})$ i $a < 0$, to q^t jest określone tylko dla całkowitych wykładników t .	
720 ²¹	Niech $t \in [u_n, u_{N-n})$	Niech $t \in [u_k, u_{k+1}) \subset [u_n, u_{N-n})$	
729 ₁₉	ostatniu	ostatnim	