

# POV-Rayによる3次元CG制作

## —モデリングからアニメーションまで— [第一版一刷～二刷共通]

### 正 誤 表

2011年3月1日改定 最新の情報は,CG-ARTS協会Webサイトをご覧ください.  
<http://www.cgarts.or.jp/book/index.html> (各書籍のREAD MOREをご覧ください)

#### ■P.20 11行目

誤 `15 × 15`

正 `30 × 30`

#### ■P.23 円柱の記述方法 シーンファイル1行目

誤 `cylinder{<中心座標1>, <中心座標2>, 半径, [open]}`

正 `cylinder{<中心座標1>, <中心座標2>, 半径[open]}`

#### ■P.24 円錐台の記述方法 シーンファイル1行目

誤 `cone{<中心座標1>, 半径1, <中心座標2>, 半径2, [open]}`

正 `cone{<中心座標1>, 半径1, <中心座標2>, 半径2[open]}`

#### ■P.32 平面の記述方法 シーンファイル2行目

誤 `<平面の法線ベクトル>`

正 `<平面の法線ベクトル>`,

#### ■P.40 4行目

誤 `translate<x軸の移動方向, y軸の移動方向, z軸の移動方向>`

正 `translate<x軸方向の移動量, y軸方向の移動量, z軸方向の移動量>`

#### ■P.44 4行目

誤 `translate<2, 0, 0>`

正 `translate<-2, 0, 0>`

#### ■P.49、50 シーンファイル3-6 (6箇所)

誤 `scale<0, 0.2, 0.5>`

正 `scale<1, 0.2, 0.5>`

#### ■P.51、52 シーンファイル3-7 (6箇所)

誤 `scale<0, 0.2, 0.5>`

正 `scale<1, 0.2, 0.5>`

■P.59 4-1-3縦方向に並べる 3行目の文末に追加

誤 …5つ重ねたければつぎのように書きます。

正 …5つ重ねたければつぎのように書きます(ここではカメラの位置を<5, 15, -15>としてください)。

■P.62 シーンファイル 2行目

誤 #while(K<=360)

正 #while(K<360)

■P.62 シーンファイル 7行目

誤 translate<3\*cos(K), 1, 3\*sin(K)>

正 translate<3\*cos(radians(K)), 1, 3\*sin(radians(K))>

■P.62 シーンファイル 8行目

誤 rotate<0, K, 0>

正 削除する

■P.64 4-2-2多重繰り返し 2行目の文末に追加

誤 …配置することができます(図4-11)。

正 …配置することができます(図4-11) ここではカメラの位置を<5, 10, -20>としてください)。

■P.69 表4-1

誤 atan2(A) Aのアークタンジェントを返す

正 atan2(A,B) A/Bのアークタンジェントを返す

■P.69 表4-1に関するポイントの追加

三角関数に角度を渡す場合は、度数法(度、degree)ではなく、弧度法(ラジアン、radian)で与えて下さい。これは、度数法で角度を与えるrotateと異なるので、注意して下さい。度数法の角度を弧度法に変換する関数は「radians()」、弧度法の角度を度数法に変換する関数は、「degrees()」になります。また、円周率は「pi」で表現可能です。

■P.77 3行目

誤 …オブジェクトから2番目に記述した

正 …オブジェクトから2番目以降に記述した

### ■P.79 シーンファイル5-5 9行目

**誤** object{  
union{  
difference{

**正** union{  
difference{

### ■P.80 シーンファイル5-5 9行目

**誤** object{  
difference{  
object{

**正** difference{  
object{

### ■P.80 シーンファイル5-5 19行目、23行目

**誤** }

**正** 削除する

### ■P.88 image\_map命令の記述方法

**誤** pigment{  
image\_map{  
ファイルタイプ "ファイル名" map\_type マップタイプ番号 変形の指定  
}

**正** pigment{  
image\_map{  
ファイルタイプ "ファイル名" map\_type マップタイプ番号 変形の指定  
}  
}

### ■P.90 finish命令の記述方法

**誤** texture {finish {反射特性} pigment {色の指定}}

**正** texture {finish {反射特性} pigment {色の指定}}