

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～四刷共通]

正 誤 表

2015年7月17日改訂 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)で与えてください。これは、度数法で角度を与えるrotateと異なるので、注意してください。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} }

■P.102 スポットライトの記述方法(上下2カ所)

誤 object {
 light_source {
 略
 }
}

正 light_source {
 略
}

■P.102 スポットライトの記述方法(上)

誤 color <COLOR>

正 color rgb <COLOR>

■P.111 シーンファイル 3行目

誤 color <rの値, gの値, bの値>

正 color rgb <rの値, gの値, bの値>

■P.112 シーンファイル 9行目

誤 texture {finish {ambient 1} pigment {rgb <1, 1, 0.8>}}

正 texture {finish {ambient 1} pigment {color rgb <1, 1, 0.8>}}

■P.112 シーンファイル 11行目

誤 rgb

正 color rgb

■P.118 シーンファイル7-3 10行目、14行目

誤 color

正 color rgb

■P.119 シーンファイル7-3 18行目、19行目

誤 color

正 color rgb

■P.122 シーンファイル7-4 10行目

誤 color

正 color rgb

■P.124 シーンファイル7-4 9行目、11行目

誤 rgb

正 color rgb

■P.141 8-2-2 Stripeに静止画を読み込むに関するポイントの追加

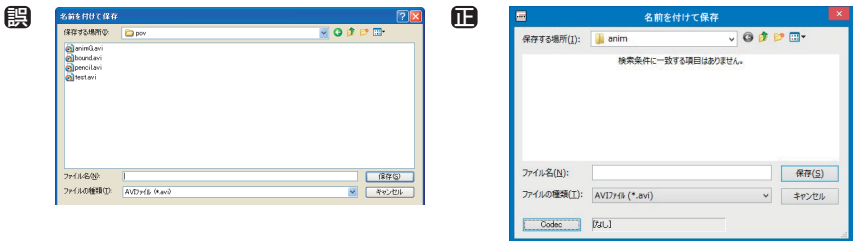
POV-Rayの最新版 Ver3.7では、出力される画像がPNG形式となっているためStripeでは認識できません。アニメーション設定で+KFFのあとに+FSオプションをつけることでStripeで読める形式にすることができます。

■P.143～144 8-2-3 動画ファイルを作成・保存するの補足説明

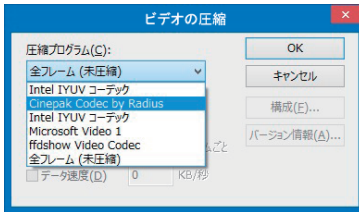
○P.143 8行目

「名前を付けて保存」画面(図8-19)の一番下のCodecのボタンをクリックして動画の圧縮方法を選びます。圧縮方法はコンピュータで使えるものが一覧で表示されます。適当なものを選びます(図8-20)。圧縮しないと動画ファイルのサイズが非常に大きくなります。適当な名前を付けて(拡張子は入力不要)保存をクリックすると動画ファイルを作成します。

○P.144 図8-19:動画ファイルの保存



○P.144 図8-20:ビデオの圧縮画面の追加



■P.172 「hp.txt」から1つのデータを読み込む際の記述例 1行目

誤 #fopen file1 "hp.txt" read

正 #fopen f1 "hp.txt" read