

正誤表

■ P. 32 平面の記述方法

誤 `<平面の法線ベクトル>`

正 `<平面の法線ベクトル>`,

■ 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. 62 シーンファイル

2行目

誤 `#while(K<=360)`

正 `#while(K<360)`

7行目

誤 `translate <3*cos(K), 1, 3*sin(K)>`

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

8行目

誤 `rotate <0, K, 0>`

正 削除する

■ P. 69 表 4-1

誤 `atan2(A)` Aのアーктanジェントを返す

正 `atan2(A, B)` A / Bのアークトanジェントを返す

■ 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 {

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 }}