

ディジタル映像表現-改訂新版- [第一版一刷]

正 誤 表

2016年10月17日現在 最新の情報は、CG-ARTS 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. 154 [3] スケルトン構造とスキニング 1行目

誤

キャラクタアニメーションに特化した手法である。

正

キャラクタアニメーションのために開発された手法である。

■ P. 184 ③クロス（布）シミュレーション 3行目

誤

ボリウムをもたない2次元形状が

正

ボリウムをもたない形状が

■ P. 235 [5] イメージベーストライトニング

7行目

誤

24ビット (R, G, B各8ビット) の整数値

正

R, G, B各8ビットの整数値

8行目

誤

しかし、現在主流であるHDRIの

正

しかし、HDRIの

9行目

誤

48ビット (R, G, B各16ビット) の浮動小数点値で表現されている。

正

R, G, B各16ビットの浮動小数点値で表現されているものが主流である。

10行目

誤

24ビット整数値

正

8ビット整数値

誤

48ビット浮動小数点値の画像では 10^{80} もの

正

16ビット浮動小数点値 (指数部5ビットの場合) の画像では 10^{12} もの

■ P. 236 2行目

誤

これらの工程はHDR Imagingとよばれ、この手法を用いて誇張表現を行い、

正

なお、HDR Imaging*とよばれる画像処理により誇張表現を行い、

■ P. 236 HDR Imagingの注釈追加

HDR Imaging

HDRIがもつ広いレンジをディスプレイモニタで表示できるレンジに圧縮することで、白飛びや黒つぶれのない画像を得る手法。

■ P. 282 [3] ミップマップ

2行目

誤

ミップマップ (mipmap) は

7行目

誤

という具合に切り替える (図7.7 [a]) 。

9行目

誤

常時, 隣接する2枚のミップマップ画像を

10行目

誤

また, ミップマップ画像は

11行目, 13行目, 15行目, 16行目

誤

ミップマップ

正

ミップマップ (MIP map, mipmap) 法あるいはミップマッピング (mipmapping) は

正

という具合に切り替える (図7.7 [a]) 。この画像のことをミップマップとよぶ。

正

常時, 隣接する解像度の画像を

正

また, ミップマップには

正

ミップマッピング

■ P. 283 図7.7

誤

[a] ミップマップ用のテクスチャ。

誤

[b] ミップマップなし

誤

[c] ミップマップなし

正

[a] ミップマップ。

正

[b] ミップマッピングなし

正

[c] ミップマッピングなし