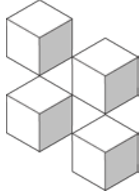

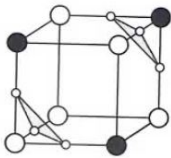
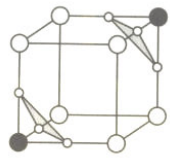




《正誤表》

書名 : 3次元画像処理入門 (鳥脇純一郎 [監修] 村上伸一 [著])

版数 : 第1版1刷 (2010年1月20日)

頁	場所	誤	正																		
54	図 3.22 上段中央																				
67	図 4.13 中段(b) 左側の マトリクス	(b) y軸方向 <table border="1" data-bbox="608 705 895 857"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>1</td><td>-2</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	1	0	0	0	1	-2	-1	(b) y軸方向 <table border="1" data-bbox="1134 705 1422 857"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>1</td></tr> <tr><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr> <tr><td>-1</td><td>-2</td><td>-1</td></tr> </table>	1	2	1	0	0	0	-1	-2	-1
1	2	1																			
0	0	0																			
1	-2	-1																			
1	2	1																			
0	0	0																			
-1	-2	-1																			
97	図 6.16 2行2列目																				
144	下から 10 行目	なお、背景画面「White.jpg」は、本体プログラム と同一名のフォルダへ格納しておく.	削除																		
144	下から5行目～ 4行目	jpgHeight=img0.GetHeight();と jpgLoadFlag0=true;の間にプログラムを追加	追加プログラム <pre>int k = 50; for(int j = 0 ; j < size ; j++) { for(int i = 0 ; i < size ; i++) { img0.SetPixel(i , j , RGB(F0[i][j][k], F0[i][j][k], F0[i][j][k])); } }</pre>																		
145	8 行目	・・・本体プログラムが入っている同じファイル の中に格納しておく.	・・・本体プログラムが入っているフォルダ 中にあるプロジェクト名と同じ名前のフォル ダ中に格納しておく.																		
154	下から 14 行目	(2) ~View.cpp : ファイル部	(2) ~View.h : ヘッダーファイル部																		
164	付図 3.10(b) 中央の図	 側面図	 側面図																		