

## <入力データの処理>

1. 三角形, もしくは四角形の各頂点をスクリーン座標変換する

(描画対象のポリゴンに対して)

ただし、3点、3辺でも外にあるが描画対象のポリゴンに対してはポリゴン面とビューポリュー412辺との交点を求め、交点が三角形上にあるもしくは4点を求め座標変換する

2. 3辺もしくは4辺とスクリーン座標軸と平行な線分との交点を求める (線分の交差判定, 交点取得の2ステップ)  
(必ず20)

3. 画面解像度とスクリーン面のwidthとheightを比

べ1.0がセルをもしくは下に描くために必要なx, y量を求め、それを元に2交点の座標を四捨五入し、その間のセルを求め、

2 buffer と比較しければ

