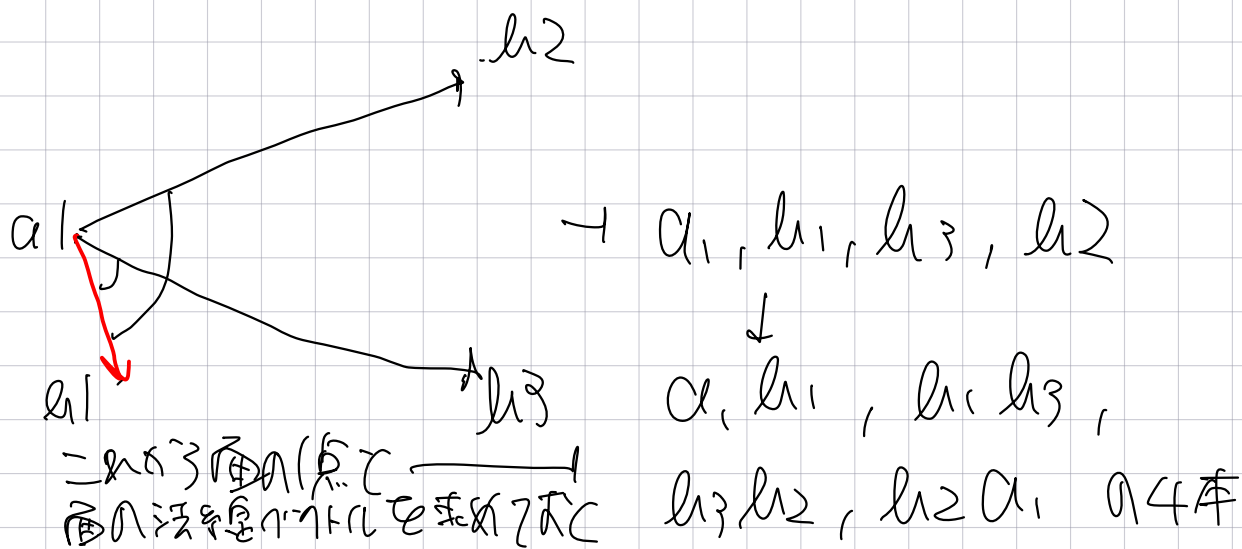


<ライクライク処理>

→ 投影後

1. Clipped Poly Vertex の第1要素のサイズが1か2で、1つ目の頂点が必ずつながり、2つ目は必ずその分のバグトルを生成
2. そのバグトルで、1つ目の頂点と2つ目の頂点を結ぶバグトルの面積を求め、小さい順にバグトルをソートし、そのソートされたバグトルの終点となる頂点を順に並べ、その順で系統分を作成する

(例)



3. 入射線と座標上にある系統分と2つ1つ1つ直線で平行な系統分を点のx座標の値が最小(直線と系統分の交点判定を行う)。

交点はそのx座標に置き換えて点となり double* の変数に割り当てておく。変数のサイズは $y_{max}(pixel) - y_{min}(pixel) \times 2$

4. 格納された交点のx座標と最も近いx座標の値を求め、そのx座標からx, y座標の値が求められるため、面の点の系統分の値を使用してその値を求め格納する

5- 格納したバッファと Σ buffer バッファを比較し、異なれば

／ Σ 値
そのレジスタのそのポインタが
の変更を行う。