

100			130
200			230

四角形の四隅のZ値（奥行き）が
 こういう数値に
 なっているものとします
 それ以外の画素のZ値は
 いくつでしょーか？



う～ん
 ここが100で ここが200か
 つまり その差は100
 5画素で100だけ値が変わるということは
 1画素あたり20変わっているわけだから
 100から20ずつ足していくと
 100, 120, 140, 160, 180, 200



100			130
200			230

100			130
120			
140			
160			
180			
200			230

つまり
 こうなる

100			130
120			150
140			170
160			190
180			210
200			230

反対側も
 同じようにすると
 こうなる

この行は10ずつ増やして



100	110	120	130
120			150
140			170
160			190
180			210
200			230

この行も10ずつ増やす



100	110	120	130
120	130	140	150
140			170
160			190
180			210
200			230

100	110	120	130
120	130	140	150
140	150	160	170
160	170	180	190
180	190	200	210
200	210	220	230

最後までやると
こうなったよ！



じゃ
これは？

160					260
70					170

できたよー！

160	180	200	220	240	260
130	150	170	190	210	230
100	120	140	160	180	200
70	90	110	130	150	170

さっきの2つの長方形が
このように重なって
いるものとします
Z値の小さいものを選ぶ
とどうなりますか？

	100			130	
160					260
70					170
	200			230	

こうだ！

	100	110	120	130	
160	120	130	140	150	260
130	140	150	160	170	230
100	120	140	160	180	200
70	90	110	130	150	170
	200	210	220	230	

つまり
レンダリングされる
長方形としては
こうだ！

