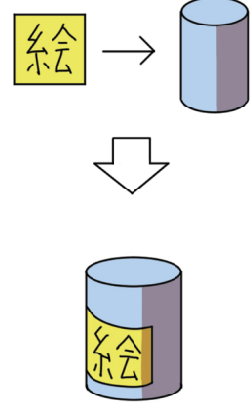
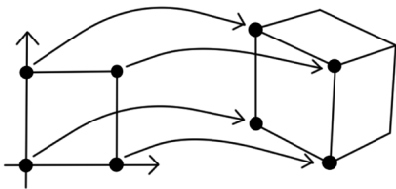


シールを貼ったようなCGを作りましょう



貼ればいいのでは？

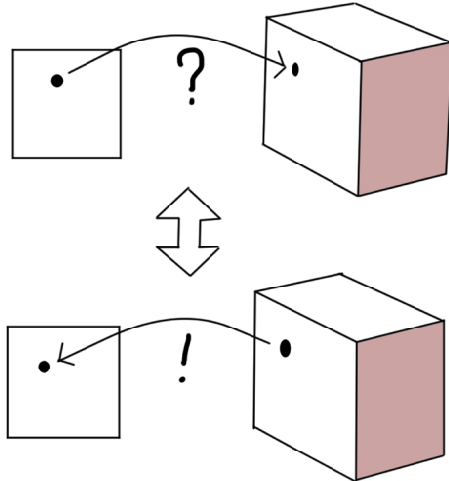
へえ、じゃ、これは？  
この画像をこのポリゴンに貼ってみましょう  
この4点同士が対応しているとします



え、と  
マッピングは写像と言う意味で...  
これを  
ぺたーっと貼り付ければ...

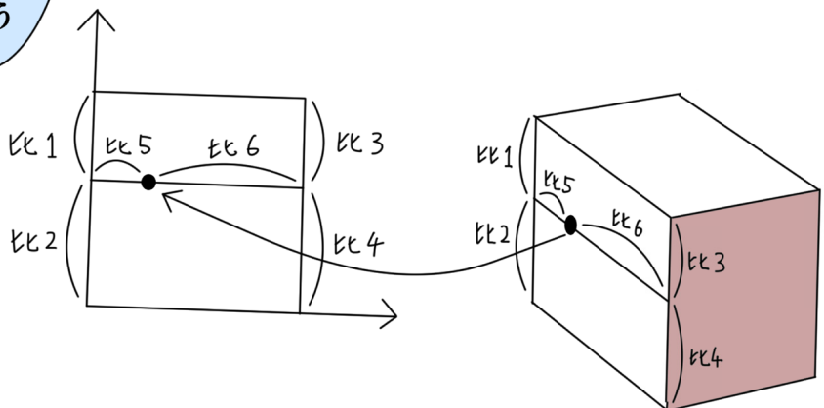


逆を考えたほうがいいですよ  
画像上の点をポリゴン上の点に貼り付けるのではなく  
ポリゴン上の点を描画するには  
画像上のどの点を貼り付ければいいのか  
って



分かった！  
例えば、この点を描画したいとするね  
このポリゴン上のこれらの比率が分かっているとしよう  
それと同じ比率の点を画像から探すわけ  
その点の画像の色を使って描画すればOK  
これをレンダリングしたい点全てで実行すればOK

考え方を逆にするのがポイントね



レイトレーシング法もそうだったね  
光源からレイを飛ばすのではなく  
視線からレイを飛ばしていたもんね

