

Алгоритм растеризации с учётом буфера глубины.
Вход: множество объектов сцены, буфер кадра,
тенивая карта, источник освещения, буфер глубины
Выход: заполненный буфер кадра.

Цвет пикселей в буфере кадра заполнить
белым цветом, буфер глубины заполнить
максимальным значением

