

Начало

Присваивание всем элементам  
буфера кадра фонового  
значения

Присваивание всем элементам  
z-буфера минимального  
значения глубины

Для каждого  
многоугольника сцены

Для каждого пикселя  
текущего многоугольника

Вычисление глубины  
многоугольника в точке  $z(x, y)$

$z(x, y) > Zbuf(x, y)$

$Zbuf(x, y) = z(x, y)$

Запись цвета  
в буфер кадра

Для каждого пикселя  
текущего многоугольника

Для каждого  
многоугольника сцены

Конец

