

# Computer Graphics: Z-Buffering met Lijnen

Bart Sas  
Daniel van den Akker

## Z-Buffering met lijnen (1 punt)

Breid je engine uit zodat deze Z-Buffering met lijnen ondersteunt.

### Invoerformaat

Het invoerformaat voor Z-Buffering met lijnen is nagenoeg hetzelfde als het invoerformaat als voor platonische lichamen. Het enige verschil is dat het **type**-veld uit de **General**-sectie de waarde *ZBufferedWireframe* heeft ipv. *Wireframe*.

### Tips

- Aangezien het invoerformaat van Z-Buffering met lijnen hetzelfde is als dat voor platonische lichamen kan je dezelfde invoerbestanden (mits een kleine aanpassing) gebruiken voor het testen van z-buffering met lijnen. De resulterende afbeeldingen zouden eveneens nagenoeg hetzelfde moeten zijn behalve op de plaatsen waar 2 lijnen elkaar kruisen.
- Je kan, voor het tekenen van de lijnen, jezelf baseren op het algoritme uit **EasyImage**.
- Je kan voorbeeldbestanden vinden op Blackboard.