render алгоритм трасировки лучей Вход: Начало width - ширина кадра (пиксели) height - высота кадра (пиксели) камера, список моделей на сцене Выход: кадр Цикл і от 0 до width с шагом 1 Цикл j от 1 до height с шагом 1 создать луч гау через пиксель (i, j) Вычислить интенсивность света color для луча ray (castRay) Закраска пикселя (i, j) пветом color Конец цикла по ј Конец цикла по і Конец