





render
алгоритм трасировки лучей
Вход:
width - ширина кадра (пиксели)
height - высота кадра (пиксели)
камера, список моделей на сцене
Выход: кадр

castRay
алгоритм испускания луча
Вход: ray - луч
depth - глубина рекурсии
N - максимальное
значение depth
список моделей на сцене
Выход: цвет пикселя



