

# Модифицированный алгоритм z-буфера

## входные данные:

буфер кадра = БК, буфер глубины = БГ,  
массив с многоугольниками сцены, атрибуты  
многоугольников (color), массив с  
источниками света .

**Выходные данные:** финальное  
изображение

БТ = Буфер тени

