

Алгоритм построения изображения.
Вход: буфер кадра, буфер глубины,
карта теней, множество
объектов сцены
Выход: заполненный буфер кадра.

Цвет пикселей в буфере кадра
заполнить белым цветом, буфер
глубины заполнить максимальным
значением

