

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

