



ТрассировкаЛучаМногопоточная  
 Входные данные:  
 polygons – набор полигонов сцены  
 background – цвет фона  
 camera – координаты камеры  
 z – координата z экрана  
 w, h – ширина и высота экрана  
 t – количество потоков