

rayIntersect (для грани)
Вход: sight – вектор взгляда,
points – вершины многогранника,
lightSources – источники света,
a,b,c,d – коэф. плоскости грани.
Выход: flag – флаг успешности,
t – параметр, norm – нор-
маль к точке пересечения.

