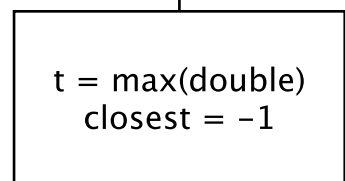
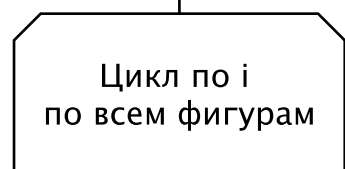




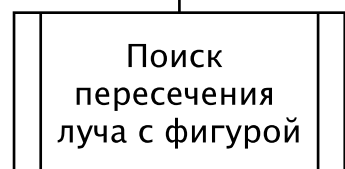
Начало



t = max(double)
closest = -1



Цикл по i
по всем фигурам

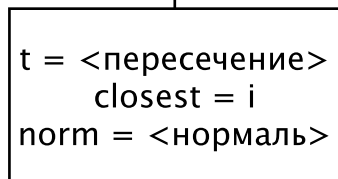


Поиск пересечения
луча с фигурой

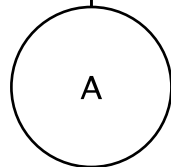


Пересечение
есть и фигура ближе
к наблюдателю

Да

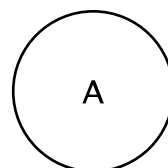


t = <пересечение>
closest = i
norm = <нормаль>

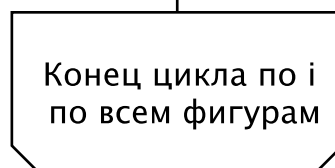


A

sceneIntersect
Вход: sight – вектор взгляда,
figures – объекты сцены,
lightSources – источники света.
Выход: flag – флаг успешности,
t – параметр, norm – нормаль к
точке пересечения,
closest – индекс ближайшей фигуры.



A

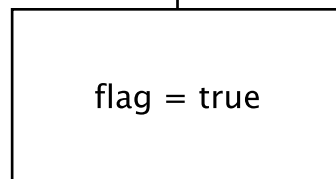


Конец цикла по i
по всем фигурам

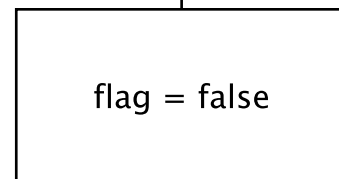


Фигура не найдена

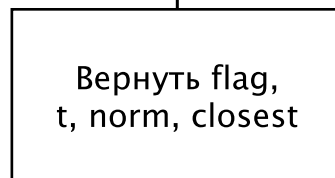
Да



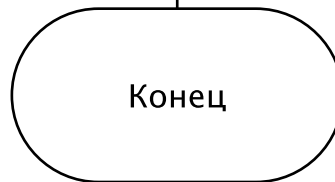
flag = true



flag = false



Вернуть flag,
t, norm, closest



Конец