

**Задача:** описана в subject.pdf. Summary: Необходимо отобразить 3d фигуру на экране, используя ray tracing технологию. Задана стандартные геометрические объёмные объекты, необходимо так же учитывать их пересечение и тени.

**Решение:** Сама технология rt достаточно широко описана, основана на расчете проецирования лучей на псевдо экран. Я реализовал всю необходимую библиотеку для функций линейной алгебры, для расчета проекций/отображений в векторном 3d пространстве.

**Stack:** C, OpenGL, Bash, Makefile, Git