Ray-Obj intersections

* Find minim t>0
  + Kleinstes t finden, sodass Objekt zuerst getroffen wird
  + X\*x-1 = 0, wegen Skalarprodukt
  + p\*p = -1 = 0 ⬄ p\*p = 1 ⬄ x\*x + y\*y = 1
    - Skalarproduktberechn. X^2+y^2 = 1^2 (Kugelgleichung)
    - Für Ursprung = 0
  + N\*x = 0 ist Hessische Normalform für Ebene m. Ursprung = 0