



Алгоритм поиска точки пересечения луча с кубом  
Вход: источник (origin) и направление (direction) луча,  $xMin$ ,  $xMax$ ,  $yMin$ ,  $yMax$ ,  $zMin$ ,  $zMax$   
Выход: параметр  $t$  из уравнения  $p = origin + direction * t$