Tarefa 1.3 Manipulador de câmera

Arcball

Lucas Simões de Almeida – 1712101

Nesta tarefa tínhamos que desenvolver um controle de câmera arcball, um tipo de controle de câmera para rotacionar em volta do desenho como uma esfera, utilizando de dois vetores, um que recebe a coordenada atual do mouse e o outro com a coordenada do mouse após seu movimento, podemos determinar o ângulo de rotação através de um produto vetorial, sendo assim tornando possível as transformações da câmera e seu rotacionamento.



