

COMPUTAÇÃO GRÁFICA - LISTA 4

Willian Henrique Siman de Lima

Abril de 2018

Exercício 1

A matriz *Model* converte coordenadas do objeto para coordenadas do mundo. A matriz *View* converte o mundo para coordenadas da câmera. A matriz de projeção transforma os objetos da coordenada da câmera de acordo com a projeção sendo utilizada pela câmera.

Exercício 2

A função *lookAt* recebe de parâmetro a posição da câmera no mundo, o ponto para o qual ela está apontando e um vetor que indica a direção vertical da câmera. A função retorna uma matriz que transforma as coordenadas do mundo no sistema de coordenadas da câmera.