

Scene

- glm::mat4 view_principal
- glm::mat4 view_z
- glm::mat4 view_y
- glm::mat4 projection

- + Scene()
- + glm::mat4 getCameraPrincipal()
- + glm::mat4 getCameraZ()
- + glm::mat4 getCameraY()
- + Scene()
- + glm::mat4 getCameraPrincipal()
- + glm::mat4 getCameraZ()
- + glm::mat4 getCameraY()