

## **TArcBall**

**fThisRot[9]**  
**fLastRot[9]**  
**fTransform[16]**  
**fStVec[3]**  
**fEnVec[3]**  
**fAdjustWidth**  
**fAdjustHeight**  
**fgIsA**

**@~TArcBall**  
**TArcBall**  
**operator=**  
**ResetMatrices**  
**MapToSphere**  
**TArcBall**  
**SetBounds**  
**Click**  
**Drag**  
**GetRotMatrix**  
**Class**  
**Class\_Name**  
**IsA**  
**ShowMembers**