

# Hierarquia de Modelos

Prof. Dr. Davi Marcondes Rocha

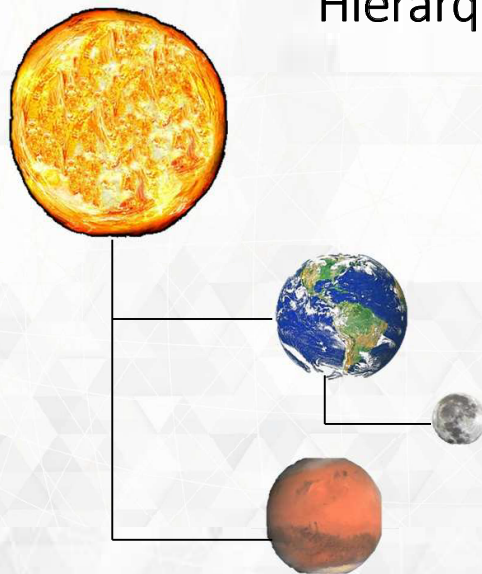
Disciplina: Computação Gráfica

Câmpus Santa Helena



Ministério da  
Educação

## Hierarquia



## Hierarquia

Na função display (desenhaObjetos()), cria-se a hierarquia com o uso dos blocos `glPushMatrix()/glPopMatrix()` que permitem salvar e restaurar o contexto de transformações;

```
void desenhaObjetos(void) {  
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);  
  
    glPushMatrix();  
    glColor3f(1,0,0);  
    glRotatef(rotacao, 1, 1, 1);  
    glutSolidCube(30);  
    glColor3f(0,1,0);  
    glutWireCube(30);  
    glPopMatrix();  
  
    glVertex3f(3, 3, 4);  
}
```

## Hierarquia

A animação hierárquica é uma das técnicas existentes para animação de objetos cujos movimentos dependem dos movimentos de outros objetos;

É usada também para animar objetos complexos (compostos por diferentes elementos que se movem uns em relação aos outros).

