this will make sure that the translation and rotation will only affect anything between both commands:

**glPushMatrix()**

**{rotation,...}**

**glPopMatrix()**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//resets the ModelViewMatrix

glClear (…);

***glLoadIdentity*();**

**cam.useView();**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Rotiert das Objekt auf der x und y Achse um den Wert x, der jedes Frame erhöht wird

glPushMatrix(){

glRotatef(x,1,1,0)

…

}glPopMatrix()

x+=1f;

Display.update();