































```
Visualització OpenGL: models en SCM i tenim TGs (1)

// 3. Recorregut de l'escena

per cada objecte o fer
TG<sub>A</sub> = o.TG
per cada triangle t de o
v1=TG<sub>A</sub>*t.v1; v2=TG<sub>A</sub>*t.v2, v2=TG<sub>A</sub>*t.v2,
//v1, v2 i v3 són els punts "moguts"
glBegin(GL_TRIANGLES)
glVertex3dv (v1)
glVertex3dv (v2)
glVertex3dv (v3)
glEnd()
fper
fper
```





