**Exemplo 01**

**Carregando um Cubo 3D**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as Rotinas envolvidas no Carregamento de uma Cena 3D E Carregar um Cubo na tela.

Para Este exemplo é Necessário conhecimentos prévios de Programação C++ PARA Codificação da Classe de Gerenciamento de Cenário e Conhecimento Básico de Matemática Vetorial 3D para a realização do posicionamento dos objetos em cena, bem como conhecimentos de Computação gráfica 3D para o correto entendimento de conceitos e parâmetros utilizados nas funções de Criação do Cubo 3D e Texturização Do mesmo.  
  
Com isto pretendemos demonstrar todas as funcionalidades iniciais relacionadas a configuração da Câmera Principal , a Codificação da Classe de Gerenciamento de Cenário e a Preparação do Loop Principal responsável em inicializar , Atualizar e Renderizar Objetos na Tela.

**Exemplo 01**

         Movimentação de Câmera

         Carregamento de um Cubo 3D

         Criação de classe de Gerenciamento de Cenário

         Alteração do Loop Principal

         Parâmetros de Carregamento, posicionamento e Texturização de Primitivo.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**