**Exemplo 02**

**Carregando Primitivos, SkyBox e Painéis**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as Rotinas envolvidas no Carregamento de uma Cena 3D Contendo uma SkyBox, alguns Primitivos e Painéis.

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 dos Objetos e Texturização Dos mesmos.  
  
Com isto pretendemos demonstrar todas as funcionalidades iniciais relacionadas à configuração de uma Sky-Box , a utilização de Painéis para fins diversos(Neste Caso para Carregamento do Terreno HeightMap).

**Exemplo 02**

         Inclusão/Configuração de Sky-Box

         Utilização de Painéis para Criação de Terreno HeightMap

         Modelo de Classes e acesso ao componente INS3D

         Utilização da OpenGL através do componente INSGL

         Carregamento de Tipos diferentes de Primitivos.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**