**Exemplo 04**

**Carregamento de Modelos.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para carregamento de Modelos 3D provindos de diversos modeladores 3D.

Para este exemplo é necessário conhecimento prévio 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 e algoritmos de Estrutura de dados de Grafos e Árvores. É necessário também um conhecimento prévio sobre formatos de arquivos 3D vindos de modeladores como 3DSMax, Maya ou MilkShape3D para que conceitos relacionados com as diferenças de carregamento entre os 45 tipos diferentes de arquivos possa ser entendida, bem como suas limitações.

Com isto pretendemos demonstrar todas as funcionalidades relacionadas ao acesso ao componente de Utilidades (INSUT) e os diferentes tipos de Modelos contidos na Insane Engine 3D incluindo Skinned Meshs e Modelos Hierárquicos através de Grafos.

**Exemplo 04**

         Carregamentos de Modelos 3D Detalhados e com Hierarquia

         Inicialização e Utilização do componente INSUT.

         Skinned Meshs, Modelos Clássicos e Hierárquicos.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**