**Exemplo 05**

**Utilização de Arquiteturas Low-Poly.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para Criação / Otimização de Arquiteturas Low-Poly 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 ALGORITMOS DE Particionamento Binário de Espaço (BSP – Binary Space Partitioning) para o correto entendimento das técnicas de Otimização aplicadas para o Build Off-Line da Arquitetura.

Com isto pretendemos demonstrar a importância da utilização de algoritmos de Otimização, caso seja de nosso desejo incluir Cidades, Casas, Ruas entre outros elementos que consomem boa parte do consumo de máquina envolvida na execução de um jogo.

**Exemplo 05**

         Carregamentos de Modelos 3D Low-Poly provindos de Modeladores High-Poly

         Inicialização, Compilação e Renderização de Arvores BSP.

         Otimização 3D Utilizando processadores Off-Line 3D.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**