**Exemplo 06**

**Utilização de Picking para seleção de Objetos 3D.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para realização de Picking em objetos 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.

Com isto pretendemos demonstrar a importância da utilização de picking envolvendo a seleção de objetos em uma aplicação 3D Real-Time.

**Exemplo 06**

         Alteração do MainLoop para realizar Picking

         Como realizar picking na Insane Engine 3D.

         Como Organizar seus Objetos para um Picking Diferenciado.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**