**Exemplo 07**

**Utilização de Operações Booleanas.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para realização de Operações de Edição em Objetos Low-Poly chamada CSG – Constructive Solid Geometry.

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, algoritmos de particionamento BSP.

Com isto pretendemos demonstrar como realizar as Operações de União, Intercessão e Extrusão entre Objetos Sólidos.

**Exemplo 07**

         Utilização do Processador CSG.

         Aplicação de Operações CSG entre Primitivos.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**