**Exemplo 11**

**Programação Heterogênea – Incrementando Performance via GPU.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar as rotinas disponíveis no sistema para realização de Programação Heterogênea para otimização de performance via GPU , Processadores e Aceleradores em Hardware.

Para este exemplo é necessário conhecimento prévio de Programação C++ PARA Codificação da Classe de Gerenciamento de Cenário e Conhecimento Básico de processamento de imagens o entendimento das diversas operações realizadas em texturas em tempo real (Render-to-texture), bem como o conhecimento do componente de Materiais INSMA.

Com isto pretendemos demonstrar como realizar sua própria integração de objetos para realização de processos de Visão Computacional.

**Exemplo 09**

         Utilização de Vídeo e Câmera para controlar a realização de render to texture em objetos 3D.

         Como integrar Visão Computacional na Engine e Definir suas próprias rotinas baseado no componente INSMA e INSMD.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**