

## Guia para o ex 4

- Antes de executar o index.html, **copiar a pasta *models* do OfficeStart para dentro esta pasta.**

Explicação das diferenças para o código disponibilizado anteriormente, que desenhava dois cubos na mesma cena.

- Precisamos de incluir o Scene.js e o Utils.js, que são disponibilizados com o OfficeStart.
  - Ver index.html
- Como a Scene.js precisa de um contexto gl global, precisamos de criar o gl fora do main.
  - Ver Linhas L.2-3
- Fazemos o load da Scene.
  - L.6
- Fazemos sleep de 5s, para o vetor ficar preenchido.
  - L.9-14
- Começamos a nossa main()
  - L.13
- Utilizamos a função draw() que o OfficeStart disponibiliza.
  - L.436 e L.442-...

To do:

- Dependendo dos vossos objetos, podem ter normais, cores, *etc. etc.* Podem ter que ajustar as propriedades que passam para os *Shaders*.
- Este exemplo não implementa modelo de iluminação.