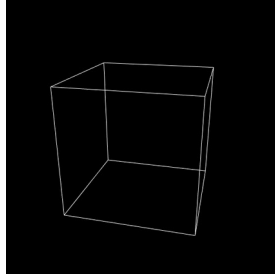


Bài tập Tuần 5

1. Vẽ hình hộp chữ nhật dựa trên cấu trúc dữ liệu cạnh. Sau đó thực hiện xoay hình hộp theo các trục tương ứng.

Chú ý: Không tô màu cho các mặt.



2. Dựa trên Ví dụ 6 ở Tuần 2, vẽ hình chóp Sierpinski 3D với giá trị n cho trước. Sau đó điều khiển quay hình chóp quanh các trục X , Y , Z dựa trên điều khiển của người sử dụng.

3. Dựng hình chữ TLU 3D, sau đó thực hiện các phép biến đổi xoay quanh trục X , Y , Z và phóng to, thu nhỏ chữ TLU.

4. Dựng cánh tay robot có điều khiển bởi bàn phím giống clip kèm theo phần bài tập.