

## Bài tập Tuần 6

Dựng hình chữ TLU 3D, sau đó thực hiện việc đặt camera chạy liên tục xung quanh chữ TLU để thể hiện mọi góc nhìn của chữ (sử dụng phép chiếu phối cảnh)

Sinh viên tự tìm giá trị phù hợp cho các tham số của hàm sử dụng (lookAt, perspective)

Công thức xác định điểm nhìn M:

$$M_x = r * \sin(\theta) * \cos(\varphi)$$

$$M_y = r * \sin(\varphi)$$

$$M_z = r * \cos(\theta) * \cos(\varphi)$$

