

Bài tập Tuần 3

1. Viết lại các ví dụ 5, 6, 7, 8 và 9 bằng việc chuyển tính toán ma trận vào trong Vertex Shader bởi ngôn ngữ GLSL.
2. Viết chương trình in lên màn hình 3 chữ TLU, sau đó xoay chữ TLU quanh gốc tọa độ bằng việc sử dụng slider giống ví dụ 8 và 9.
3. Viết chương trình hiển thị chữ T ở góc dưới trái của canvas. Thực hiện công việc vừa tịnh tiến vừa xoay chữ T lên góc trên phải màn hình. Ví dụ cứ tịnh tiến 1 bước thì xoay chữ T 1 độ.