# GIỚI THIỆU

CGTX (Computer Graphic Tutorial Extension)

# CẤU TRÚC CGTX EXTENSION

## Chương trình đơn giản

<watermelon program=’Computer Graphic Tutorial’>

<environment>

</environment>

<object>

</object>

</watermelon>

## Môi trường

Trong environment bắt buộc có các tag: *camera*, *projection*. Ngoài ra có thể có *lightsource*

<environment >

…

</environment>

### Định nghĩa camera

<camera xpos=3, ypos=4, zpos=5, xlook=0, ylook=0, zlook=0, xup=0, yup=1, zup=0>

</camera>

### Định nghĩa projection

<projection type=’frustum’, left=-5, right=5, bottom=-3, top=3, near=5, far=100>

</projection>

<projection type=’ortho’, left=-5, right=5, bottom=-3, top=3, near=5, far=100>

</projection>

### Định nghĩa nguồn sáng

<lightsource xpos=0, ypos=0, zpos=0, rambient=1, gambient=1, bambient=0.5, rspecular=0.5, gspecular=0.5, bspecular=0.5, rdiffuse=0.25, gdiffuse=0.25, bdiffuse=0.5>

</lightsource>

## Đối tượng hình học

Là các vật thể trong không gian. Các đối tượng chịu sự tác động của các tag phép biến hình mà nó nằm trong.

### Định nghĩa nhóm đối tượng (đối tượng phức)

<group>

…

</group>

### Định nghĩa đối tượng đơn (đối tượng cơ bản)

#### Đường thẳng

<line x=3, y=4, z=5></line>

#### Hình chữ nhật

<rectangle left=0, top=0, right=30, bottm=20></rectangle>

#### Hình tròn

<circle x=0, y=0, r=5></circle>

#### Hình đa giác

<polygon x=0, y=0, r=5, edge=5></polygon>

#### Hình ellipse

<ellipse x=0, y=0, a=5, b=4></ellipse>

## Phép biến hình

Gồm 3 tag : translate, rotate, scale. Các tag này có thể lồng vào các đối tượng hình học cơ bản hoặc chính lại là các tag này

### Phép tịnh tiến

<translate x=1,y=2,z=3>

…

</translate>

### Phép xoay

<rotate x=1, y=0, z=1, alpha=45>

…

</rotate>

### Phép co giãn

<scale x=2, y=2, z=2>

…

</scale>