**Bài 13. BỔ SUNG CÁC ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HỌA**

**1. Các đối tượng hình khối**

Inkscape cung cấp một số đối tượng đã được định nghĩa sẵn trong hộp công cụ như hình chữ nhật, hình vuông, …

- Mỗi hình khối được đặc trưng bởi các thuộc tính khác nhau

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Đối tượng | Thuộc tính | Ý nghĩa |
| Hình vuông, hình chữ nhật (Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)) | W, H | Chiều rộng, chiều dài |
| Rx, Ry | Bán kính của góc bo (bằng 0 nếu góc của hình là góc vuông) |
| Hình tròn, hình Elip (Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)) | Rx, Ry | Bán kính theo phương ngang và phương thẳng đứng |
| Start, End | Góc của điểm đầu và điểm cuối khi sử dụng chế độ vẽ Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1) (đơn vị độ) |
| Hình đa giác, hình sao  (Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)) | Corners | Số đỉnh của đa giác hoặc số cánh của hình sao |
| Rounded | Độ cong tại các đỉnh của hình |
| Spoke ratio | Tỉ lệ bán kính từ tâm đến góc trong và từ tâm đến đỉnh đầu hình sao |
| Randomized | Tham số làm méo hình ngẫu nhiên |

*Bảng 1: Các thuộc tính cơ bản của một số hình có sẵn*

**2. Thiết lập màu tô, màu vẽ và tô màu cho đối tượng**

- Có thể thiết lập màu tô, màu vẽ và các thuộc tính về màu tô và màu vẽ cho đối tượng.

- Để tùy chỉnh màu tô và màu vẽ sử dụng hộp thoại Fill and Stroke.

+ Không màu (trong suốt) Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

+ Màu đồng nhất Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

+ Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

+ Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu từ tâm của đối tượng Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

+ Hoa văn (đối tượng được lấp đầy bởi một mẫu hoa văn) Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

+ Hủy đặt Lý thuyết Tin học 10 Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa - Kết nối tri thức  (ảnh 1)

- Các bước chỉnh sửa nền và đường nét:

*Bước 1:* Chọn đối tượng cần chỉnh, chọn lệnh Objects/Fill and Stroke.

*Bước 2:* Chọn Fill để chọn kiểu cho màu tô, Stroke paint để chọn kiểu cho màu vẽ, Stroke Style để thay đổi thiết lập kiểu nét vẽ và độ dày mỏng của nét.

*Bước 3:* Tùy chỉnh màu sắc bằng cách chọn kiểu tô và thiết lập màu.

**3. Các phép ghép đối tượng đồ họa**

- Các hình phức tạp có thể thu được bằng cách ghép từ các hình đơn giản.

- Các phép ghép được sử dụng để ghép và cắt hình trong Inkscape gồm: hợp, hiệu, giao, hiệu đối xứng, chia, cắt của hai hay nhiều đối tượng đơn.

+ Phép hợp (Ctrl++): tất cả các phần thuộc một trong các hình đơn.

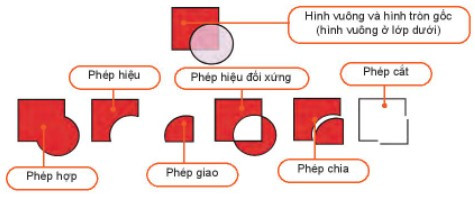
+ Phép hiệu (Ctrl+-): phần thuộc hình lớp dưới nhưng không thuộc hình lớp trên.

+ Phép giao (Ctrl+\*): phần thuộc cả hai hình được chọn.

+ Phép hiệu đối xứng (Ctrl+ ^): phần hình thuộc các hình trừ phần giao nhau.

+ Phép chia (Ctrl +/): Hình lớp dưới được chia thành các phần bởi đường nét của hình lớp trên.

+ Phép cắt (Ctrl + Alt+ /): Cắt hình lớp dưới thành các phần bởi hai điểm giao ở viền với hình lớp trên. Kết quả là các hình mới không có màu.



*Hình 1: Các phép ghép hai hay nhiều hình*