

Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa

1. Các đối tượng hình khối

a. Hình vuông, hình chữ nhật

- Chọn đối tượng (create rectangles and squares – phím tắt là R)
- Chọn màu
- Vẽ đối tượng lên vùng làm việc
 - o Để vẽ hình vuông, giữ phím ctrl khi vẽ
 - o Thuộc tính của 2 đối tượng này: Dài (w), rộng (h), bán kính các góc bo (Rx, Ry)

b. Hình tròn, hình elip

- Chọn đối tượng (create circles, ellipses and arcs – phím tắt là E)
- Chọn màu
- Vẽ đối tượng lên vùng làm việc
 - o Để vẽ hình tròn, giữ phím ctrl khi vẽ
 - o Thuộc tính của 2 đối tượng này: Bán kính trục (Rx, Ry), Thuộc tính điểm đầu (Start), điểm cuối (End) để nhận cung tròn, Hình dạng của cung tròn

c. Hình đa giác, ngôi sao

- Chọn đối tượng (create stars and polygons – phím tắt là *)
- Chọn màu
- Vẽ đối tượng lên vùng làm việc
 - o Chọn loại hình sẽ vẽ là đa giác hay hình ngôi sao trên thanh thuộc tính
 - o Thuộc tính của 2 đối tượng này:
 - Hình đa giác: Số đỉnh (Corners), Độ cong (Rounded), Làm méo hình (Randomized)
 - Hình ngôi sao: Ngoài các thuộc tính trên nó còn thêm 1 thuộc tính tăng/giảm bán kính từ tâm đến các góc trong (Spoke ratio)

d. Ngoài ra còn công cụ Edit path by nodes (phím tắt là N): Thay đổi hình dạng của các đối tượng

- Chọn đối tượng cần thay đổi
- Chọn kiểu ở trên thanh thuộc tính
- Đối tượng sẽ xuất hiện các hình vuông nhỏ bao quanh, chọn vào hình vuông để thay đổi

e. Bài tập

- Nếu trên hình vẽ có sẵn 1 hình sao 5 cánh nhọn, em cần thay đổi thông số nào để các đỉnh ngôi sao trở nên cong
 - o Thuộc tính rounded

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

Để thay đổi màu tô, màu vẽ cho đối tượng ta dùng lệnh Fill and Stroke

- Chọn đối tượng
- Chuột phải chọn Fill and Stroke hoặc vào Object-Fill and Stroke
 - o Fill: Màu nền
 - o Stroke paint: Màu vẽ
 - o Stroke Style: Kiểu nét vẽ

Bài tập

1. Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, em cần chọn trang nào trong hộp thoại **Fill and Stroke**?

- A. Fill. B. Stroke paint. C. Stroke style. D. Cả A và B.

2. Để chỉnh thông số của gradient, em cần chọn biểu tượng nào?

- A.  B.  C.  D. 

1. Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, em cần chọn trang nào trong hộp thoại **Fill and Stroke**?

- A. Fill. B. Stroke paint. C. Stroke style. D. Cả A và B.

2. Để chỉnh thông số của gradient, em cần chọn biểu tượng nào?

- A.  B.  C.  D. 

3. Các phép ghép đối tượng đồ họa

- Phép hợp Union: Tạo ra đối tượng ghép mới lấy tất cả các phần của các đối tượng
- Phép hiệu Difference: Lấy hình của phần lớp dưới không có phần của hình lớp trên
- Phép giao Intersection: Tạo ra đối tượng lấy phần giao của các đối tượng
- Phép hiệu đối xứng Exclusion: Tạo ra đối tượng đã bỏ đi phần giao nhau của các đối tượng
- Phép chia Division: Tạo ra đối tượng của phần lớp dưới và lấy đường nét của hình lớp trên để chia thêm đối tượng
- Phép cắt Cut Path: Đối tượng mới được tạo ra là hình của lớp dưới có vết cắt là điểm giao nhau của hình trên, hình tạo ra không có màu

Bài tập: Vẽ hình đám mây: Tự thực hiện theo hướng dẫn

4. Thực hành

Nv1: Vẽ hình logo giống hình 13.8

Nv2: Vẽ hình cây giống hình 13.10

Nv3: Vẽ hình cầu như hình 13.12

Nv4: Vẽ Hình 13.14, 13.15, 13.16

Thực hiện theo hướng dẫn

5. Vận dụng

Vẽ hình miếng dưa hấu 13.1

Vẽ hình trong không gian

Thực hiện theo hướng dẫn