



TRƯỜNG THPT LƯƠNG THẾ VINH

TIN HỌC

10

GV: VŨ THU THỦY





PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA

Thiết kế đồ họa là tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh, chữ để truyền tải thông tin đến người xem.



TẢI VÀ CÀI ĐẶT PHẦN MỀM INKSCAPE

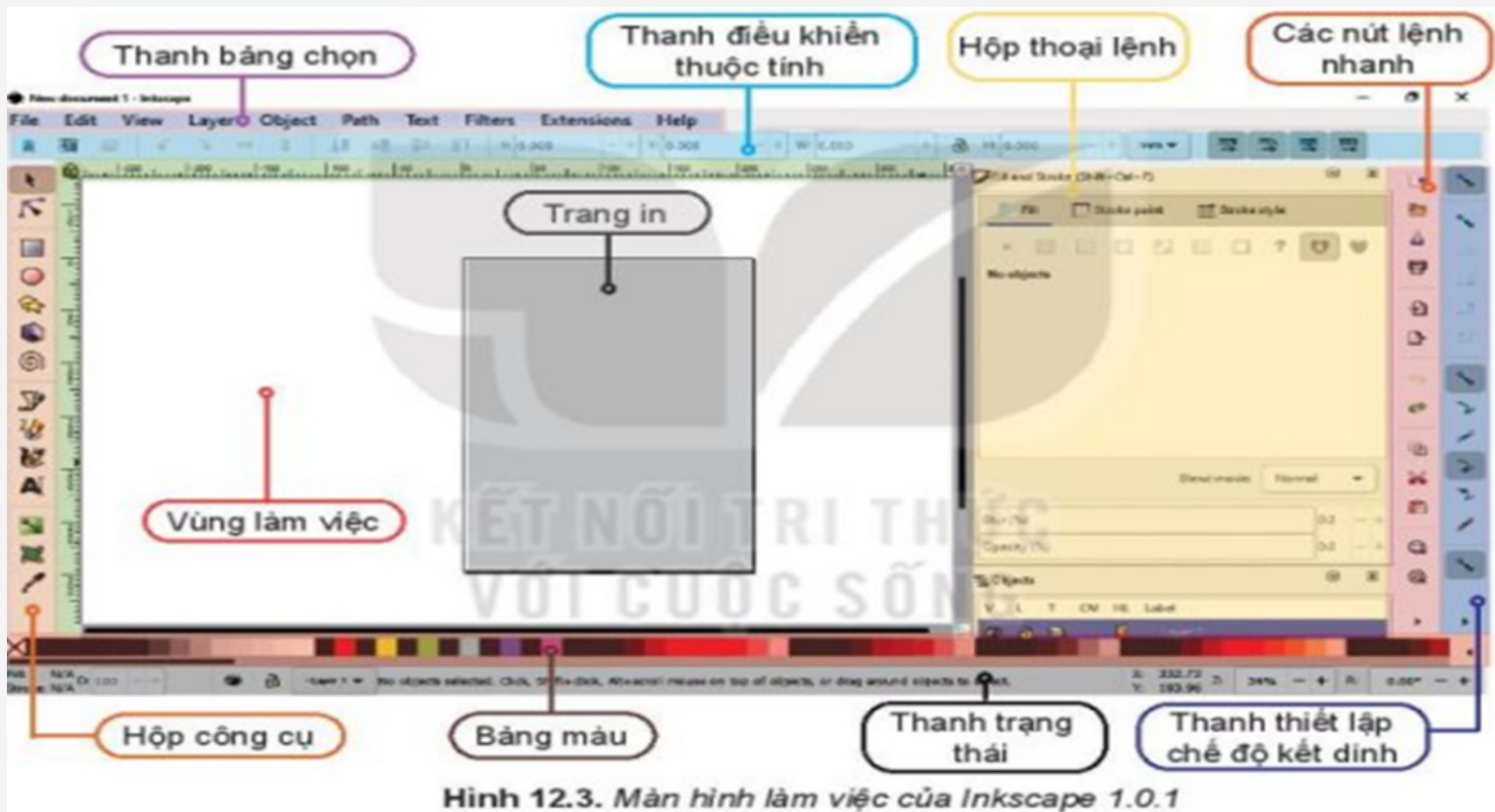
Tải phần mềm tại địa chỉ:

<https://inkscape.Org/release/inkscape-1.0/>

- Chọn phiên bản tương ứng với hệ điều hành đang sử dụng (Windows (32/64 bits), MacOS, ...) để tải về máy.
- Sau khi tải xong, cài đặt theo hướng dẫn.



GIAO DIỆN CỦA Inkscape



VẼ HÌNH CÓ SẴN TRÊN HỘP CÔNG CỤ



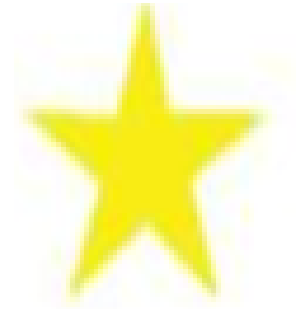


VẼ QUỐC KÌ VIỆT NAM

B1: Chọn công cụ  trên hộp công cụ

+ B1.1: Trên thanh điều khiển thuộc tính, chọn nút lệnh , đặt giá trị **Corners** là **5** và **Spoke ratio** là **0.4**.

+ B1.2: Vẽ hình và tô màu vàng cho ngôi sao



B2: *Vẽ hình chữ nhật tỉ lệ rộng và dài là 2 : 3, tô nền màu đỏ. Vì hình chữ nhật vẽ sau nên khi di chuyển ngôi sao vào giữa hình chữ nhật thì ngôi sao sẽ bị che khuất*



B3: *Đưa hình chữ nhật xuống lớp dưới:* Chọn công cụ  rồi chọn hình chữ nhật, nhấp vào nút  trên thanh điều khiển thuộc tính.





VẼ BÔNG HOA

B1: Chọn công cụ  trên hộp công cụ

+ B1.1: Vẽ hình tròn là đài hoa

+ B1.2: Vẽ hình elip là cánh hoa

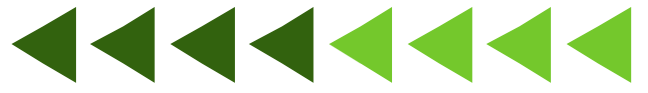
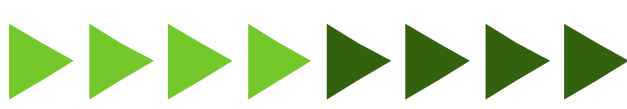


B2: Chọn hình elip rồi nhấn nút phải chuột, **chọn Duplicate** để có bản sao của cánh hoa

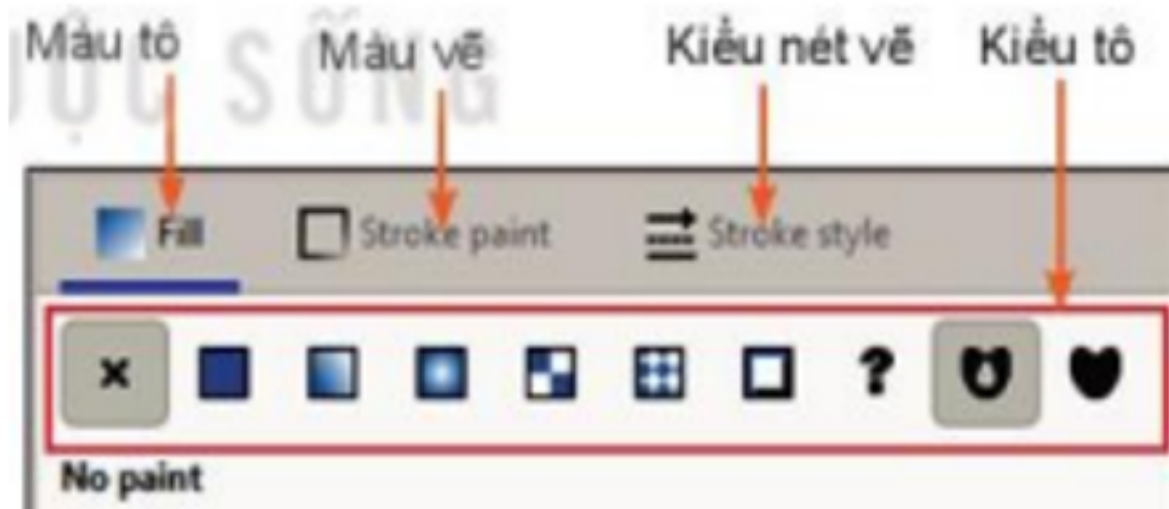


B3: Chọn công cụ , nhấn đúp lên cánh hoa để quay cánh hoa và di chuyển đến vị trí phù hợp





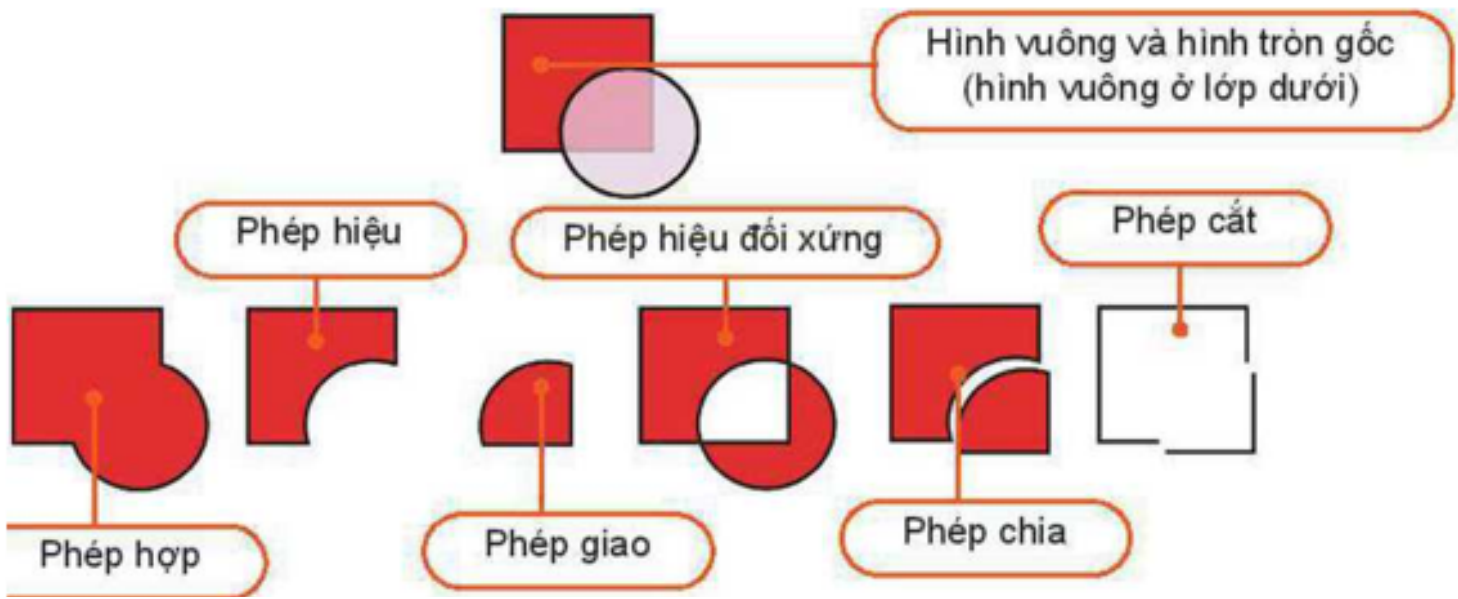
THIẾT LẬP MÀU, MÀU VẼ VÀ TÔ MÀU



	Không màu (trong suốt)
	Màu đồng nhất
	Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu
	Màu chuyển giữa hai hoặc nhiều màu từ trung tâm đối tượng
	Hoa văn (đối tượng được lấp đầy bởi một mẫu hoa văn)
	Hủy đặt (đối tượng trở về trạng thái ban đầu)



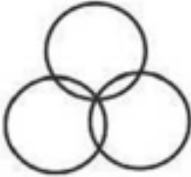
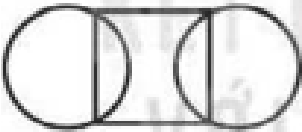
CÁC PHÉP GHÉP ĐỐI TƯỞNG ĐỒ HỌA



Phép hợp Union	Là tất cả các phần thuộc một trong các hình đơn.
Phép hiệu Difference	Là phần thuộc hình lớp dưới nhưng không thuộc hình lớp trên.
Phép giao Intersection	Là phần thuộc cả hai hình được chọn.
Phép hiệu đối xứng Exclusion	Là phần hình thuộc các hình trừ phần giao nhau.
Phép chia Division	Là hình lớp dưới được chia thành các phần bởi đường nét của hình lớp trên.
Phép cắt Cut Path	Là 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



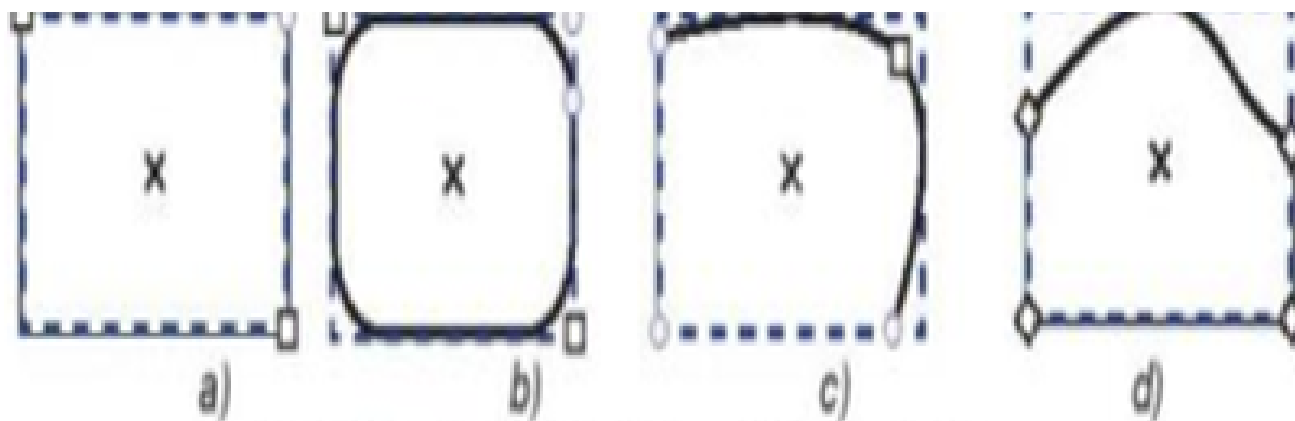
VẼ HÌNH CÂY

B1: Vẽ một vòng tròn và sao chép thành ba hình, di chuyển về vị trí thích hợp	
B2: Vẽ hình chữ nhật và hai hình tròn . Chú ý: hình chữ nhật vẽ trước hoặc chuyển xuống lớp dưới hai hình tròn	
B3: Chọn hình chữ nhật và một hình tròn, rồi chọn lệnh Path/Difference . Tiếp tục chọn hình vừa được tạo với hình tròn còn lại, rồi chọn lệnh Path/Difference	
B4: Di chuyển kết quả của bước 3 vào vị trí của hình trong bước 1	
B5: Chọn cả bốn phần trong bước trên và chọn lệnh Path/Union	
B6: Tô màu xanh cho hình	



LÀM VIỆC VỚI ĐỐI TƯỢNG ĐƯỜNG

Đối tượng hình khối chữ nhật (Hình 14.2a) cho phép **thay đổi thuộc tính là độ cong tại bốn góc** (Hình 14.2b). Trong khi đó Hình 14.2c và Hình 14.2d là các đối tượng tự do có hình dạng ban đầu là hình chữ nhật có thể **điều chỉnh thành các hình dạng khác nhau**.

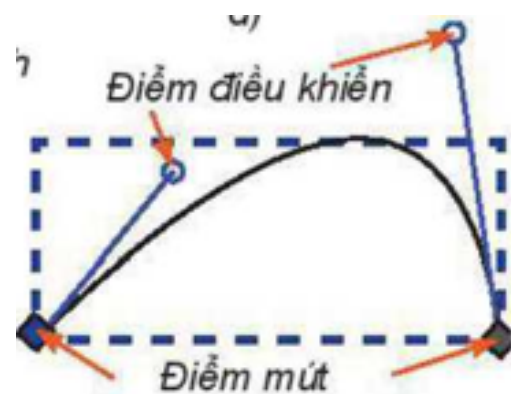


Hình 14.2. Hình chữ nhật sau khi điều chỉnh

Đối tượng đường thường được biểu diễn bởi một chuỗi các đoạn thẳng hoặc đoạn cong nối với nhau.

Mỗi đoạn cong biểu diễn bởi bốn điểm, hai điểm đầu mút và hai điểm điều khiển.

Mỗi điểm điều khiển kết hợp với một điểm đầu mút tạo ra tiếp tuyến của đường cong tại điểm mút tương ứng (Hình 14.3).



Hình 14.3. Một đoạn cong



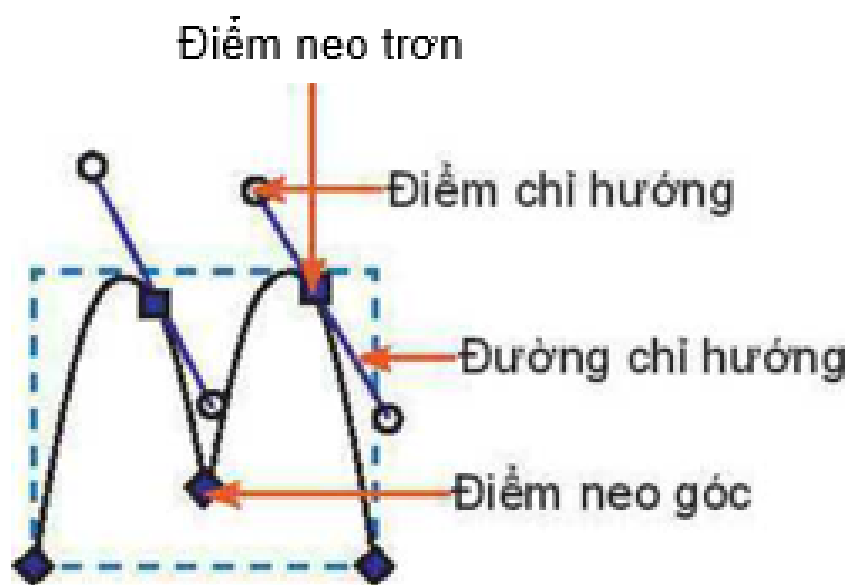
CÁC BƯỚC VẼ ĐỐI TƯỢNG ĐƯỜNG

B1: Chọn công cụ Pen  trên hộp công cụ.

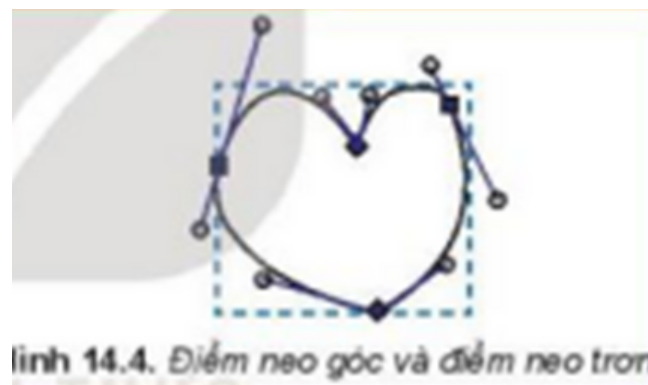
B2: Chọn kiểu  trên thanh điều khiển thuộc tính để tạo đường cong.

B3: Nháy chuột để đặt các điểm neo trên hình vẽ (có thể kết hợp nháy chuột và kéo thả).

B4: Kết thúc đường bằng cách nhấn phím Enter hoặc nháy đúp chuột tại vị trí neo cuối cùng.



Hình 14.5. Điểm và đường



Hình 14.4. Điểm neo góc và điểm neo tron

Điểm neo tron có hai đường chỉ hướng luôn cùng phương với nhau.

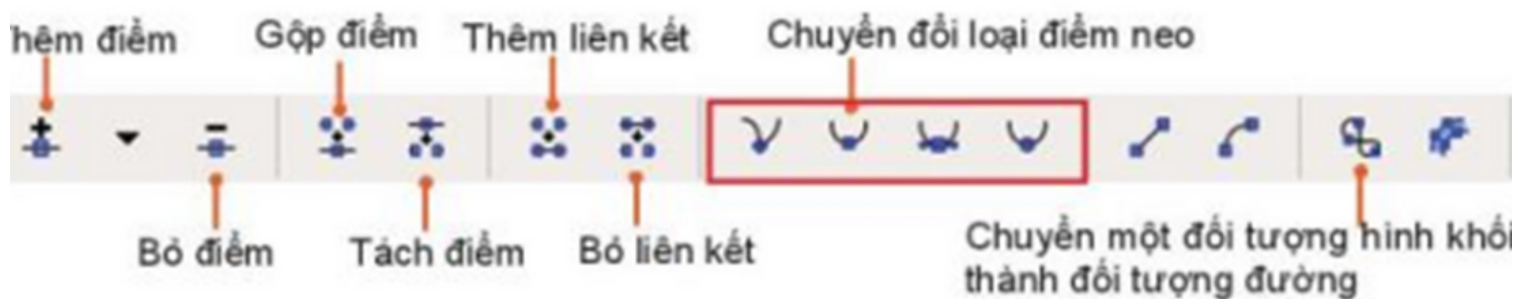


CÁC BƯỚC CHỈNH SỬA ĐIỂM NEO

B1: Chọn công cụ  trên hộp công cụ.

B2: Nháy chuột vào hình muốn chỉnh sửa.

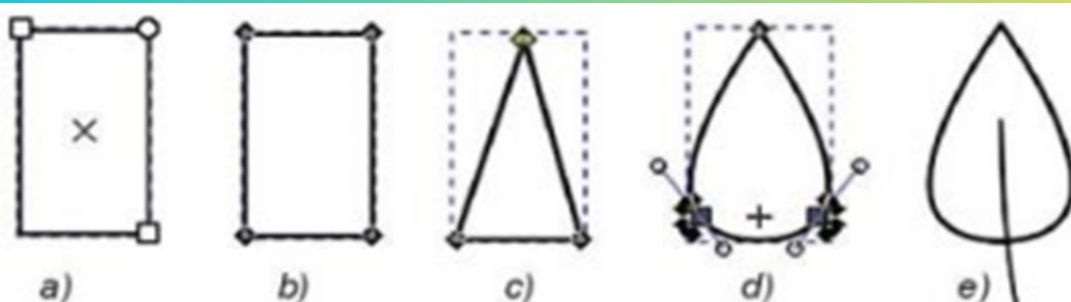
B3: Nháy vào điểm neo cần sửa, chọn điểm neo hoặc điểm chỉ hướng rồi kéo thả chuột sang vị trí mới.



Hình 14.6. Các biểu tượng trên thanh điều khiển thuộc tính

Nếu muốn loại bỏ, thêm mới hay chuyển đổi loại điểm neo, ... ta chọn vào biểu tượng tương ứng trên thanh điều khiển thuộc tính (H 14.6)

Ta có thể tinh chỉnh đối tượng đường dựa vào điểm neo và các điểm, đường chỉ hướng.



Hình 14.12. Vẽ chiếc lá



ĐỐI TƯỢNG VĂN BẢN

TIẾT KIỆM ĐIỆN, NƯỚC LÀ GÓP PHẦN BẢO VỆ MÔI TRƯỜNG



a)



b)

Hình 14.8. Trình bày văn bản trên hình

B1: Chọn biểu tượng  trên hộp công cụ

B2: Nhập nội dung văn bản.

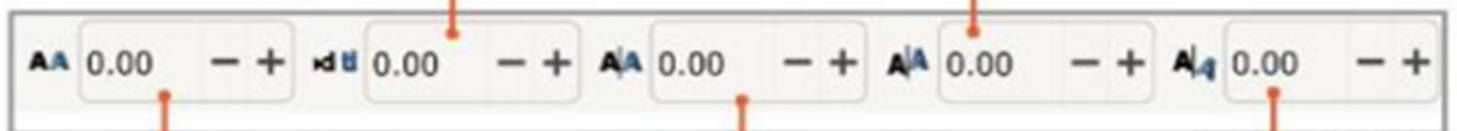
B3: Chọn (bôi đen) phần văn bản cần căn chỉnh

B4: Chọn/điều chỉnh tham số cần thiết trên thanh điều khiển thuộc tính (Hình 14.9; Hình 14.10) hoặc lệnh trong bảng chọn **Text**



Hình 14.9. Điều chỉnh phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, khoảng cách dòng

Khoảng cách giữa các từ Dịch chuyển cụm từ theo phương thẳng đứng



Khoảng cách giữa các kí tự

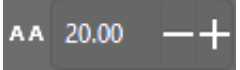
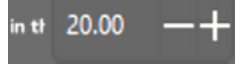
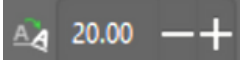
Dịch chuyển cụm kí tự theo phương ngang

Xoay các kí tự được chọn

Hình 14.10. Điều chỉnh thuộc tính từng cụm kí tự



ĐIỀU CHỈNH ĐỐI TƯỢNG VĂN BẢN TRÊN THANH THUỘC TÍNH

	Thay đổi khoảng cách giữa các kí tự
	Thay đổi khoảng cách giữa các từ
	Dịch cụm kí tự theo chiều ngang (>0 là dịch sang phải; <0 là dịch sang trái)
	Dịch cụm kí tự theo chiều thẳng đứng (>0 là dịch xuống dưới; <0 là dịch lên trên)
	Quay cụm kí tự được chọn một góc (20 độ; >0 là quay sang phải; <0 là quay sang trái)

ĐIỀU CHỈNH ĐỐI TƯỢNG VĂN BẢN TRÊN LỆNH TEXT

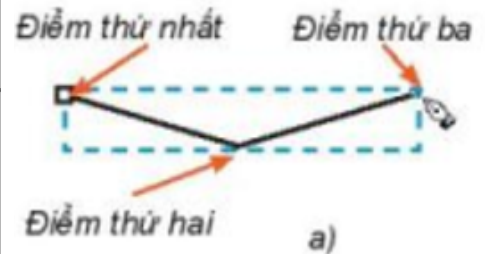
BƯỚC 1	BƯỚC 2 Chọn lệnh	Ý NGHĨA LỆNH
Chọn đối tượng cần chỉnh	Text/ Remove Manual Kerns	Hủy các tùy chỉnh đã đặt
	Text/ Put on Path	Đặt văn bản theo đường đã có
	Text/ Remove from Path	Hủy tùy chỉnh đặt văn bản theo đường



VIẾT CHỮ THEO KHUÔN DẠNG CỦA HÌNH

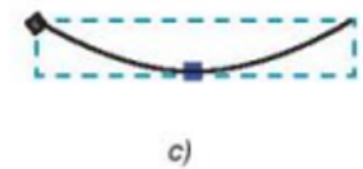
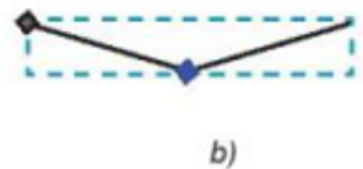
B1: Chọn công cụ Pen , chọn kiểu vẽ 

B2: Nháy đúp chuột vào các điểm để xác định điểm neo thứ nhất và thứ hai, cuối cùng nháy đúp chuột điểm neo thứ ba (Hình 14.14a)

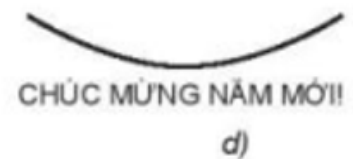


B3: Chọn công cụ  trên hộp dụng cụ, ta xác định được các điểm neo (Hình 14.14b).

Chọn điểm neo thứ hai, rồi chọn biểu tượng  để chuyển điểm neo góc thành neo trơn (Hình 14.14c).



B4: Nháy vào biểu tượng  trên hộp công cụ và gõ dòng chữ “Chúc mừng năm mới!” (Hình 14.14d).



B5: Chọn hai đối tượng là đường cong và dòng chữ. Chọn lệnh **Text/Put on Path** dòng chữ sẽ uốn theo đường cong (Hình 14.14e). Tô màu cho chữ và chọn nét **đường cong không màu** (Hình 14.14f).

