

Bài 13

Tạo hình đa giác và ngôi sao

Nếu bạn nhìn hình ảnh bên dưới ngay: "Hình ngôi sao cũng là đa giác chứ! Chứng qua là đa giác lõm thôi". Vâng, đúng là như vậy. Tuy nhiên, hình ngôi sao trong Corel DRAW thực ra là một "đa giác chéo". Tạo đa giác (polygon) trong Corel DRAW như một chiếc đa giác thông thường. Nói vậy có lẽ bạn khó hình dung. Tôi đã tải ngay công cụ vẽ đa giác Polygon Tool user posted image trên hộp công cụ và "quy" chút xíu. Tuy có "hầm bà lằng" loại đa giác, cách vẽ đa giác trong Corel DRAW là rất đơn giản và nhất quán: bạn chỉ cần vẽ một khung bao là xong.

Ghi chú

Có thể bạn không thấy công cụ vẽ đa giác trên hộp công cụ mà chỉ thấy công cụ vẽ vòng xoắn Spiral Tool user posted image hoặc công cụ vẽ khung lưới Graph Paper Tool user posted image. Các công cụ này cũng cùng một "nguyên kéo" của hộp công cụ. Nếu công cụ vẽ vòng xoắn đang nằm trong hộp công cụ trong khi tải icon công cụ vẽ đa giác, bạn bấm vào công cụ vẽ vòng xoắn và gõ phím chuột để chuyển nó ra ngoài. Khi "nguyên kéo" thò ra, bạn thả phím chuột rồi bấm vào công cụ vẽ đa giác.

- Bấm vào công cụ vẽ đa giác. Dùng chuột để hình dung, cho biết bạn đang cầm công cụ gì trong tay

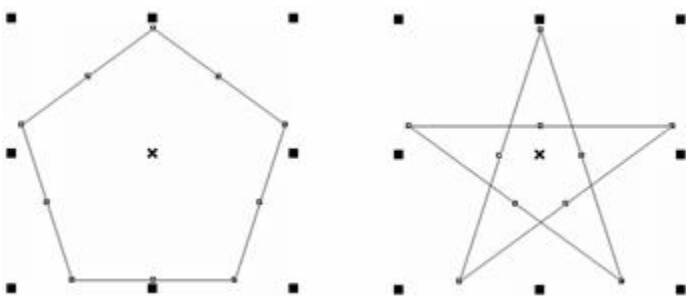
- Trỏ vào ô màu và công cụ khung bao. Đa giác có 5 đỉnh như hình bên dưới (theo mặc định là 5) trên vòng e-líp nội tiếp của khung bao

- Chọn bên vẽ thêm vào đa giác nếu bạn quen tay.

- Nhấn phím Ctrl và công cụ khung bao. Vẽ đa giác đều (đa giác có các cạnh bằng nhau)

- Bấm vào nút Star user posted image trên thanh công cụ Property Bar

Ngôi sao đều biến thành ngôi sao n cạnh (hình 1)



- Bấm vào ô màu nào đó (màu vàng chẳng hạn). Tô màu cho ngôi sao n cạnh

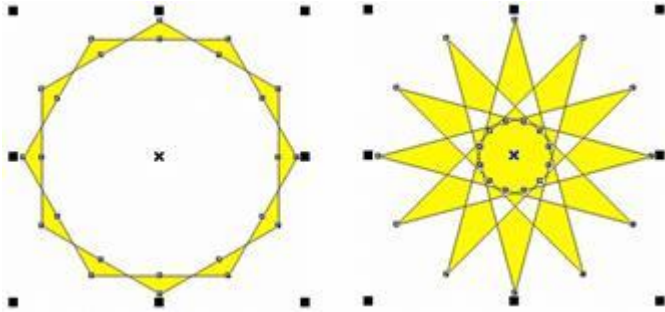
Bạn ý, trên thanh công cụ Property Bar có một thanh chọn lựa icon chọn, mang tên Sharpness of Polygon. Đó là phần định nghĩa quy định hình của ngôi sao. Hình này là số n mà giá hai hình bên cạnh nhau. Số này càng nhỏ, ngôi sao trông càng nhọn. Thanh chọn lựa này có tác dụng với ngôi sao đã chọn có ít nhất 7 cạnh. Với ngôi sao 7 cạnh, bạn có thể chọn hình này là 1 hoặc 2.

Thử quan sát hình ảnh bên dưới để hiểu cách chọn, bạn sẽ hiểu ngay.

- Lúc này bạn thấy thanh chọn lựa Sharpness of Polygon "mờ" vì ngôi sao của bạn chỉ có 5 cạnh.

- Bấm-kép vào ô Number of Points và gõ 12. Bạn thu được ngôi sao 12 cạnh. Thanh chọn lựa hình này "tốt" hơn, tức là sáng hơn

- Với hình này mặc định là 1, ngôi sao 12 cạnh của bạn trông như hình 2.



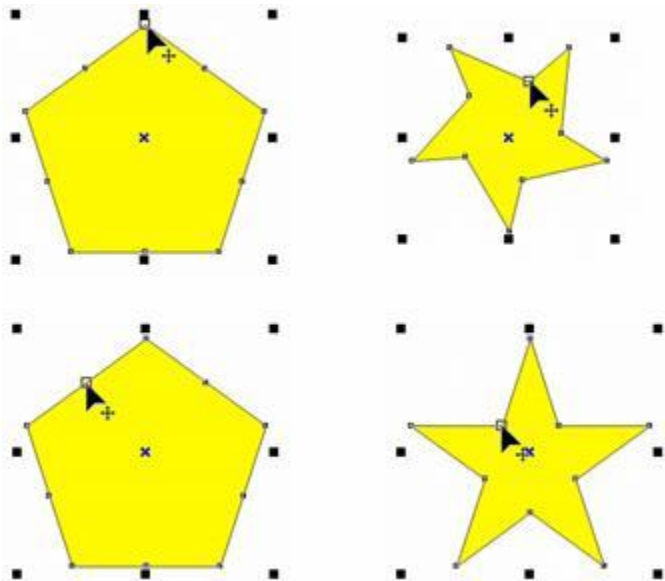
- Chọn con chuột có nhấn là 4 hoặc gõ 4 vào ô nhập lại bên phải thì chọn và gõ Enter.
- Ngôi sao trên nên "sáng" hình như hình 2. Với ngôi sao 12 cạnh có nhấn là 4, bạn thấy rõ gì a 2 cạnh nối với nhau tạo thành 4 cạnh.
- Ngôi sao cũng như hình, hình như c, s b n liên tiếp n... "hát-i-vê". Vậy thì...
- Gõ 5 vào ô Number of Points và gõ Enter. Trên là ngôi sao n m cạnh

Chọn dạng của giác

Ngôi sao n m cạnh với các cạnh nối nhau, trông giống như ... ***g òn, chắc không phải là ngôi sao mà bạn mong đợi. Có lẽ bạn đang muốn có ngôi sao n m cạnh có tô màu trắng (tạo hình "c sao vàng" chính xác). Nếu vậy, bạn nên xuất phát từ hình ngôi giác.



- Bấm vào nút Polygon trên thanh công cụ Property Bar. Ngôi sao n m cạnh biến thành ngôi giác.
- Trở vào mặt nhìn ngôi sao. Bạn thấy rõ ô vuông nhỏ thì, tức là có một nút tiny.
- Kéo nút này xuống dưới. Ngôi giác chuyển thành "ngôi sao l ch" như hình 3



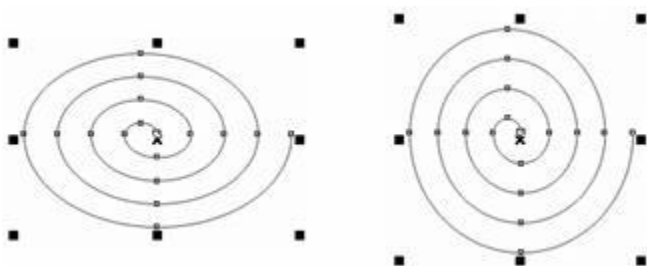
- Muốn có ngôi sao giống như hình, bạn nên kéo nút này xuống (vàng, giống như hình ngôi giác có một nút).
- Nhấn Ctrl+Z
- Trở vào nút này trên, bên trái như cao nhất
- Kéo nút này xuống dưới. Ngôi giác chuyển thành ngôi sao cân đối
- Nếu bạn thấy nút của "sao vàng n m cạnh", bạn phải chọn cho nó. Phím "khung ch" Ctrl+s giúp bạn trong vị trí này. Khi nhấn phím Ctrl, bạn có thể kéo nh theo hướng xuyên tâm của giác, giữ tâm hoặc ra xa tâm.

- ấn Ctrl+Z
- ấn giữ phím Ctrl và kéo nút giữ góc trên xuống dưới. Bên thu các ngôi sao r t cân i

Tạo vòng xoắn ốc

Vòng xoắn ốc (spiral) có thể là phiên bản xây dựng mới thu hút người xem vì hình ảnh "ô nhiễm" trong môi trường. Hoàn toàn tự động như hình vẽ e-líp hoặc đa giác, sau khi chọn công cụ vẽ vòng xoắn ốc Spiral Tool user posted image hình công cụ, bên cạnh khung bao và thu các vòng xoắn ốc mới trong khung bao vẽ. Về mặt hình học, nếu bạn nhấn giữ phím Ctrl khi vẽ ra khung bao, vòng xoắn ốc sẽ có hình dạng tròn trịa. Bên cạnh đó, phím Shift giúp bạn vẽ nên vòng xoắn ốc tâm.

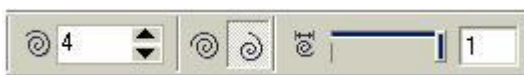
- Bấm vào công cụ vẽ đa giác chọn một điểm. Một "điểm kéo" sẽ xuất hiện ở công cụ
- Bấm vào công cụ vẽ vòng xoắn ốc Spiral Tool. Dùng chuột kéo, cho biết bên trong tay công cụ mới
- Chọn một khung bao (tự động) vòng xoắn ốc xuất hiện, nằm trong khung bao do bạn xác định (hình 4)



- ấn giữ phím Ctrl và chọn một khung bao khác. Bên thu các vòng xoắn ốc tròn trịa
- ấn giữ phím Shift, trượt vào chỗ nào đó mà bạn muốn là tâm của vòng xoắn ốc rồi kéo chuột. Bên thu các vòng xoắn ốc có tâm tùy trí xuất phát

Thanh công cụ Property Bar

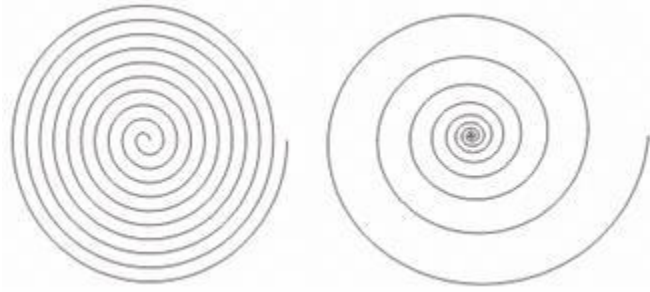
Khi vẽ công cụ vẽ vòng xoắn ốc trong tay, bên tay có một vài thành phần liên quan đến vòng xoắn ốc xuất hiện trên thanh công cụ Property Bar (hình 5). Ý nghĩa của chúng như sau.



Spiral Revolutions: Ô nhiễm liên tục hiển thị số vòng quay của vòng xoắn ốc. Nếu quay ngược số vòng quay, bạn chỉ cần gõ trị số mới vào ô nhiễm liên tục này.

Symmetrical spiral: Nút bấm giúp bạn tạo vòng xoắn ốc đều, tức là vòng xoắn ốc có các vòng quay cách đều (hình 6). Nút bấm này sẽ "tự động" theo mặc định, do đó các vòng xoắn ốc mà bạn vẽ đều là vòng xoắn ốc đều.

Logarithmic spiral: Nút bấm giúp bạn tạo "vòng xoắn ốc lô-ga-rít", tức là vòng xoắn ốc có các vòng quay rộng dần từ tâm (hình 6).



Spiral Expansion Factor: The constant helps to determine the "rate of expansion" of the spiral, which is "logarithmic". The larger this factor is, the faster the spiral expands.

Note: The spiral is not a circle, it is a curve. The Property Bar will show the spiral's expansion factor. The spiral's expansion factor is not a constant, it is a function of the spiral's radius. The spiral's expansion factor is not a constant, it is a function of the spiral's radius. The spiral's expansion factor is not a constant, it is a function of the spiral's radius.