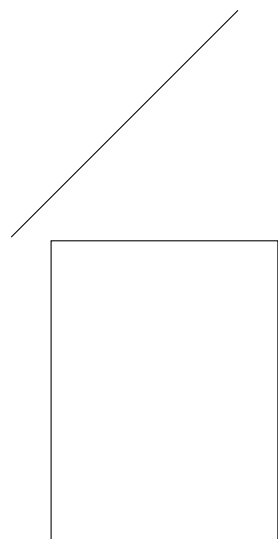


Mục lục

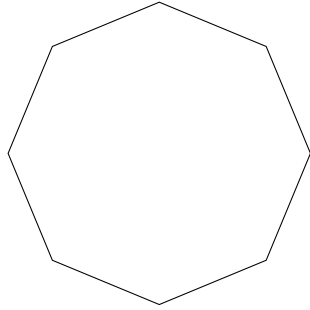
1	Tọa độ đề các	1
2	Tọa độ cực	2
3	Tọa độ tương đối: tịnh tiến đồ thị theo vector dùng khi vẽ cạnh	2
3.1	rectangle	2
3.2	Đường tròn, elip	3
3.3	cung tròn, cung elip	3
4	Node	3
4.1	Tô màu hình vẽ	5
5	Vẽ mũi tên	5
6	Thao tác với hình khối	5
7	tự tịnh tiến bằng lệnh shift	6
8	chèn ảnh vào node	7
9	vẽ đồ thị	7
10	Vòng lặp	8

1 Tọa độ đề các



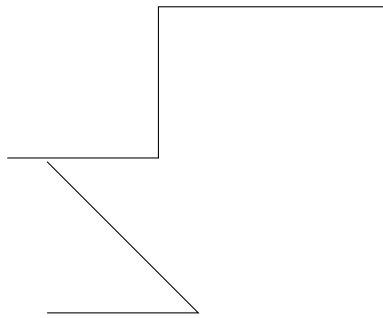
2 Tọa độ cực

cứ theo góc, bán kính



nên dùng khi vẽ hình lồi lõm

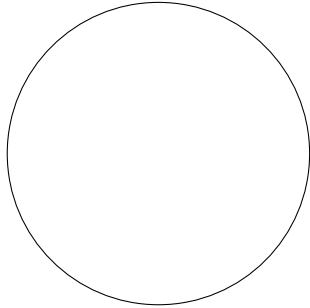
3 Tọa độ tương đối: tịnh tiến đồ thị theo vector dùng khi vẽ cạnh



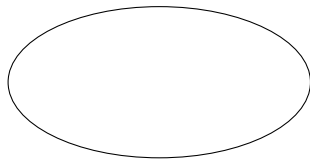
3.1 rectangle



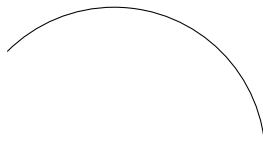
3.2 Đường tròn, elip



vẽ đường tròn có tâm và bán kính

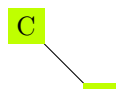
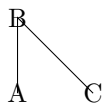


3.3 cung tròn, cung elip












Tương tự đối với elip

4 Node



Thêm này vào thì ko bị đè nữa A — B Hoặc thay đổi vị trí của node

Thay đổi vị trí hiển thị của node

<code>node[above left]</code> <code>node[anchor=south east]</code> 	<code>node[above]</code> <code>node[anchor=south]</code> 	<code>node[above right]</code> <code>node[anchor=south west]</code> 
<code>node[left]</code> <code>node[anchor=east]</code> 	<code>node[anchor=center]</code> 	<code>node[right]</code> <code>node[anchor=west]</code> 
<code>node[below left]</code> <code>node[anchor=north east]</code> 	<code>node[below]</code> <code>node[anchor=north]</code> 	<code>node[below right]</code> <code>node[anchor=north west]</code> 

Hình 1: Caption

```
\draw (0,0) node[fill=white] {Node A}
```

Primary and Secondary

red

yellow

green

cyan

blue

violet

Other Colors

magenta

brown

lime

olive

orange

pink

purple

teal

Grayscale

white

lightgray

gray

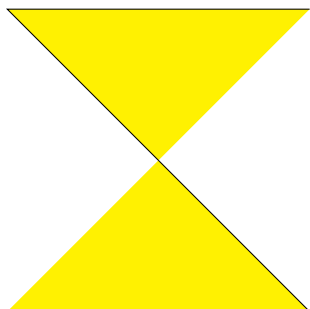
darkgray

black

19 màu sắc có sẵn trong thư viện TikZ

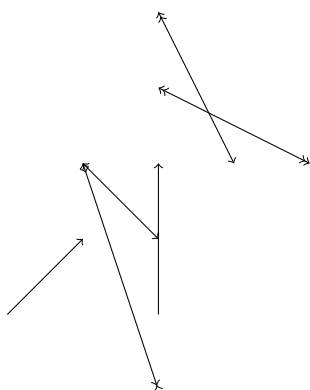
Hình 2: Caption

4.1 Tô màu hình vẽ



Nếu hình không kín, lệnh fill sẽ tự động nối điểm đầu và điểm cuối nhưng không hiển thị đoạn thẳng đó

5 Vẽ mũi tên



6 Thao tác với hình khối





Đường cong



bend left trên, right dưới mặc định độ cong là 30 độ, có thể tùy chỉnh



7 tự tịnh tiến bằng lệnh shift



Tương tự với xshift là tăng kích thước x lên 2

Tương tự với yshift là tăng kích thước y lên 2

Tương tự với scale là tăng kích thước lên 2

Tương tự với rotate là xoay

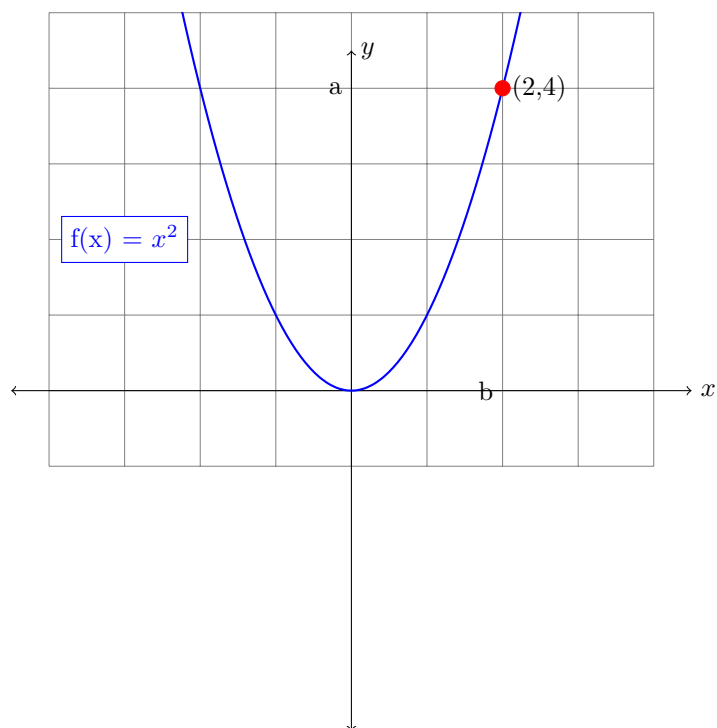
8 chèn ảnh vào node

1	1
1	1



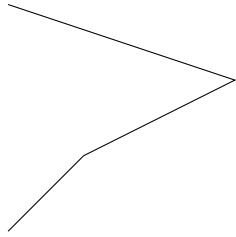
tương tự đối với biểu thức, boxtext....

9 vẽ đồ thị



Trong đó:

1. domain: miền vẽ
2. samples: số điểm vẽ(càng nhiều càng tốt, mặc định 50)
3. smooth: cho đồ thị mượt hơn
4. plot: lệnh vẽ đồ thị
5. clip: dùng để cắt trong môi trường scope



10 Vòng lặp